

PENGEMBANGAN GAME LABIRIN BERBASIS VIRTUAL REALITY UNTUK PENGENALAN PARIBASA BALI

Oleh

I Gusti Kade Ari Satria Putra, NIM 1315051020
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
E-mail : arisatria049@gmail.com

ABSTRAK

Mengenalkan peribahasa Bali pada masa sekarang merupakan hal yang patut diperhitungkan. Pengembangan permainan paribasa Bali ini merupakan sarana untuk mengenalkan jenis – jenis peribahasa Bali yang sudah berkembang di kalangan masyarakat umum. Sebagai sarana utama yang ditonjolkan dalam permainan labirin paribasa Bali ini adalah pemain dapat melihat jenis – jenis paribasa Bali dalam bentuk 3 dimensi dan juga buku – buku peribahasa Bali dalam bentuk 3 dimensi. Pengembangan Game Labirin Paribasa Bali ini menggunakan metode *ADDIE*. Ada lima tahap dalam metode *ADDIE* yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan tahap Evaluasi (*Evaluation*). Pengembangan produk dengan metode *ADDIE* ini dapat menghasilkan produk yang baik, karena pada setiap tahapan yang sudah dilalui, peneliti telah melakukan evaluasi dan revisi. Pengujian yang telah dilakukan seperti pengujian respon pengguna, yang pengujiannya difokuskan ke masyarakat umum yang berupa penyebaran angket dan mendapatkan hasil dengan persentase rata – rata sebesar 91% yang artinya aplikasi termasuk kedalam kategori sangat baik.

Kata kunci : *Virtual Reality*, Labirin, Paribasa Bali, *3D*, *Addie*

DEVELOPMENT OF LABYRINTH GAME BASED ON VIRTUAL REALITY FOR INTRODUCING BALINESE PROVERB

By :
I Gusti Kade Ari Satria Putra, NIM 1315051020
Program Study of Informatics Engineering Education
Informatics Engineering Department
Faculty of Engineering and Vocational
Ganesha University of Education
E-mail : arisatria049@gmail.com

ABSTRACT

Introducing Balinese proverbs today is something to be reckoned with. The development of the Balinese proverb game is a means to introduce the types of Balinese proverbs that have developed among the general public. As the main means highlighted in the Labirin Paribasa Bali (Balinese Proverbs Labyrinth) game was the player could see the type of Balinese proverbs in 3-dimensional form and also Balinese proverb books in 3-dimensional form. The development of the Labirin Paribasa Bali (Balinese Proverb Labyrinth) Game applied ADDIE method. There were five stages in ADDIE method, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Product development with ADDIE method could produce good products, because at each stage that had been passed, the researcher had conducted evaluation and revision. The test that had been carried out was user response testing. The testing was focused on the society in the form of questionnaires and got results with an average percentage of 91%, which meant the application was categorized into the “very good” category.

Key words : Virtual Reality, Labyrinth , Balinese Proverbs, 3D, Addie