

Tugas Kelompok: Proposal VR untuk Edukasi menggunakan Minecraft



**AUGMENTED & VIRTUAL
REALITIES**

Haru no Hi

Haru

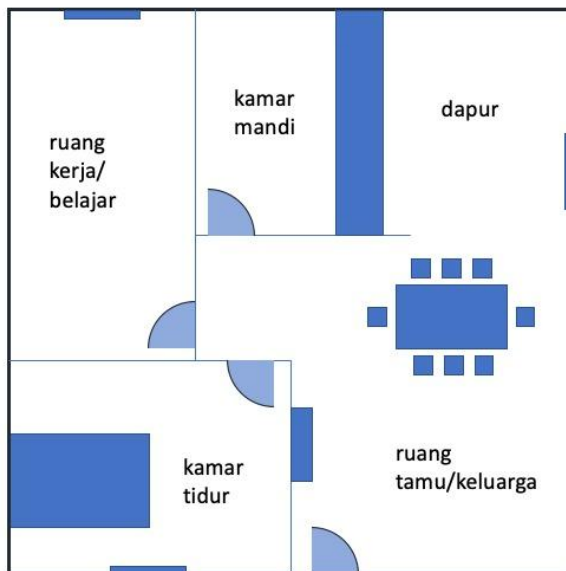
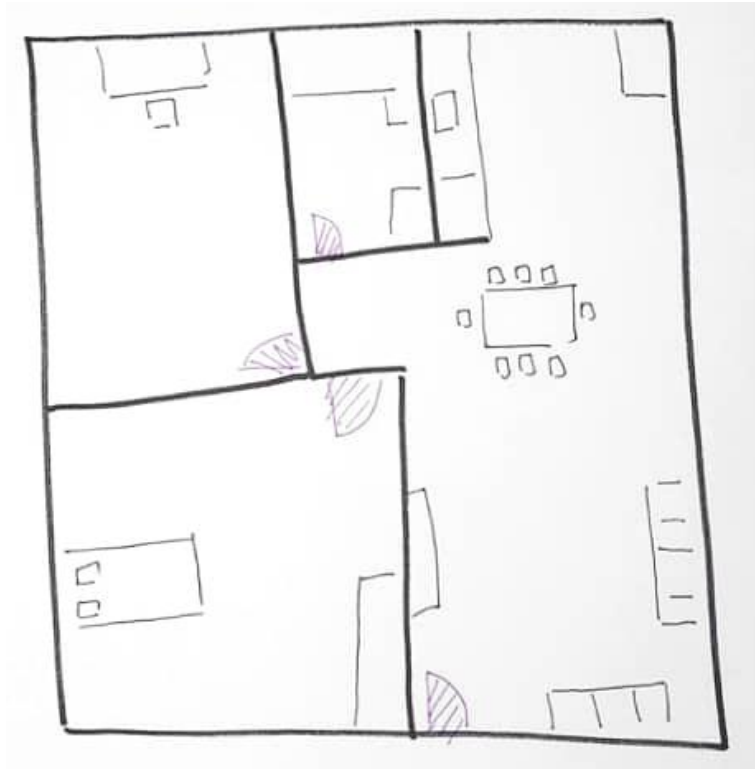
Anggota Tim

1. 05111840000018 – Iffah Wahyu Roshifa
2. 05111840000073 – Li'zza Aisyah Putri Sulistio
3. 05111840000156 – Oktarizka Asviananda Nursanty
4. 05111840000159 – Kholilah Zaki Lismia

Ikhtisar Topik

Permainan ini merupakan media pembelajaran dasar Bahasa Jepang yang diperuntukkan untuk siswa setingkat SMA di Indonesia. Dengan memanfaatkan *minecraft*, permainan ini menyediakan pengalaman simulasi melakukan percakapan sehari-hari yang sederhana dalam Bahasa Jepang.

Sketsa Peta Dunia Virtual



Latar yang digunakan pada permainan ini adalah suatu rumah.

Pemanfaatan Inventaris

- Brick Block
- Glass Pane
- Bricks Slab
- Spruce Door
- Spruce Wood Planks
- Light Gray Carpet
- Apple
- Melon
- Carrot
- Beds
- Book
- Lantern
- Board

Komponen Gim

Ruang Permainan

Ruang yang digunakan dalam permainan ini adalah ruangan-ruangan yang terdapat dalam suatu rumah, antara lain: ruang tamu atau ruang keluarga, dapur, kamar mandi, ruang kerja atau ruang belajar, dan kamar tidur.

Batasan

Seluruh dinding luar rumah dan dinding yang membatasi setiap ruangan.

Aturan Interaksi

- Pemain hanya bisa melanjutkan progresnya ke ruangan selanjutnya jika pemain sudah menjawab dengan benar atau berhasil melakukan tugas yang diberikan.

Artefak

- NPC akan menjadi pemandu bagi pemain selama berjalannya permainan dan memberikan materi.
- Pemain akan diberikan tes sesuai dengan materi yang telah diberikan sebelumnya.
- Apabila pemain berinteraksi dengan suatu objek, maka suatu dialog akan dimunculkan di layar.
- Pemain juga akan diberikan tugas yang harus diselesaikan dengan memanfaatkan objek di sekitarnya.

Sasaran

Pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar sesuai materi yang diberikan serta mengetahui Bahasa Jepang sederhana.

Skenario Pembelajaran

- Pemain akan mengunjungi suatu rumah dan disambut oleh seorang NPC.
- Ketika membuka pintu rumah yang dia kunjungi, pemain akan diberi beberapa contoh tentang salam sapaan Bahasa Jepang, contohnya "ohayou gozaimasu/selamat pagi,".
- Kemudian untuk pergi ke ruangan selanjutnya yaitu dapur, pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar sesuai dengan materi yang diberikan sebelumnya.
- Pemain akan mempelajari kalimat tanya serta nama-nama buah dan sayur, maupun benda-benda yang berada di dapur.
- Kemudian untuk pindah ke ruangan selanjutnya yaitu kamar mandi, pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar sesuai dengan materi yang diberikan sebelumnya.
- Pemain akan mempelajari kalimat perintah, permintaan tolong dan petunjuk arah untuk menyelesaikan permasalahan di suatu benda yang ada di kamar mandi.

- Kemudian untuk pindah ke ruangan selanjutnya yaitu ruang belajar, pemain harus menyelesaikan permasalahan yang ada sesuai dengan instruksi yang telah diberikan.
- Pemain akan diberi pengenalan tentang huruf Jepang yaitu pada huruf Hiragana.
- Kemudian untuk pindah ke ruangan selanjutnya yaitu kamar tidur, pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar sesuai dengan materi yang diberikan sebelumnya.
- Pemain akan mendapatkan pembelajaran kata rujukan seperti "di sini", "di sana" dan sebagainya dengan menggunakan properti yang ada di kamar tidur.
- Pemain harus menyelesaikan pertanyaan yang diberikan, kemudian menjawab salam dengan sesuai untuk menyelesaikan permainan ini.

Rancangan NPC

NPC merupakan seseorang yang menjadi pemandu pemain selama jalannya permainan.

Rancangan Agen

Tidak ada.