

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Virtual Reality*

Teknologi *Virtual Reality* merupakan teknologi komputer yang mempunyai kemampuan untuk mereplikasi lingkungan secara nyata atau hayal sehingga dapat merangsang kondisi fisik seseorang untuk berinteraksi didalam dunia tersebut (Putri et al., 2022. h.1). *Virtual Reality* (VR) Adalah teknologi yang dapat memproyeksi tampilan visual dunia maya sehingga sama persis dengan dunia nyata melalui simulasi perangkat komputer (Nurrizqa et al., 2021. h.289).



Gambar 2.1 *Virtual Reality*  
Sumber : <https://iptek.co.id...>

Secara umum jika perangkat *Virtual Reality* mampu membuat gambaran atau lingkup imajinasi menjadi seperti dunia nyata dengan visual tiga dimensi melalui komputer dan dapat membuat pengguna seakan-akan terlibat secara fisik pada lingkungan tersebut (Pramesti, 2022). Menyatakan jika *Virtual Reality* dapat membuat pengguna berinteraksi pada dunia virtual yang telah disimulasikan melalui komputer sehingga pengguna merasakan kondisi fisiknya ada di lingkungan tersebut (Sari, 2024).

##### 2.1.1 *Jenis Virtual Reality*

Teknologi *Virtual Reality* menjadi suatu media yang fenomenal dimana teknologi tersebut telah mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia

virtual. Dengan kemampuannya yang dapat menciptakan lingkungan virtual secara mendalam, media VR sendiri dibagi menjadi tiga kelompok yang terdiri dari: VR Non-Interaktif, VR *Semi*-Interaktif, dan VR Interaktif (Sari, 2024).

#### **2.1.1.1 VR Non-Interaktif**

VR Non-Interaktif merupakan jenis VR dimana penggunaanya hanya menonton serta mengalami lingkungan virtual dengan keterbatasan tidak dapat berinteraksi pada objek yang ada didalamnya.

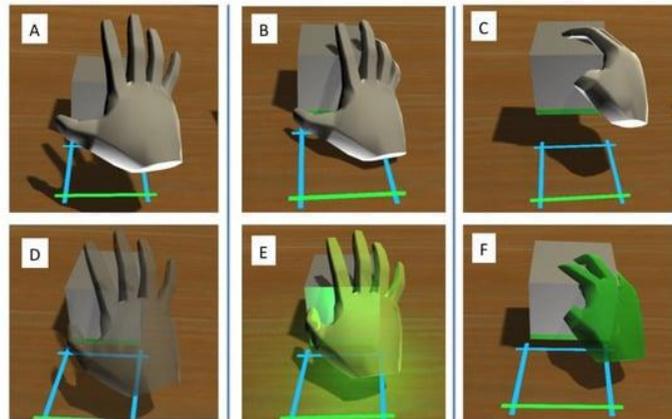


Gambar 2.2 VR-Non Interaktif  
Sumber : <https://gadget.jagatreview.com>

Seperti melihat *video* 360 derajat yang dilihat memakai VR walaupun tidak dapat berinteraksi secara langsung media VR Non-Interaktif ini tetap dapat memberikan pengalaman imersif pada penggunaanya. Media ini biasanya digunakan dalam bidang hiburan, keperluan pemasaran, ataupun bidang pendidikan, selain itu VR Non-Interaktif juga digunakan sebagai simulasi perjalanan ke planet, atau pelatihan mekanik pesawat (Sari, 2024).

#### **2.1.1.2 VR *Semi*-Interaktif**

VR *Semi*-Interaktif merupakan jenis VR yang dapat memungkinkan pengguna melakukan interaksi dasar seperti, pengguna mengambil objek atau mengubah sudut pandang.

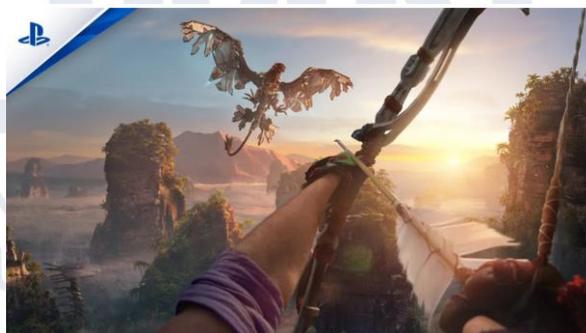


Gambar 2.3 VR *Semi-Interaktif*  
 Sumber : <https://www.mdpi.com...>

VR *Semi-Interaktif* biasanya digunakan di bidang pendidikan dan pelatihan karena hanya melakukan interaktif dasar contohnya mengambil alat dan mengubah sudut png (Pasla, 2023).

### 2.1.1.3 VR Interaktif

VR Interaktif adalah jenis VR yang mempunyai interaksi paling luas dengan lingkungan virtual dimana pengguna dapat berinteraksi dengan objek yang menyerupai di dunia nyata seperti, pengguna dapat mengendalikan karakter dan menyelesaikan misi di permainan video.



Gambar 2.4 VR-Interaktif  
 Sumber : <https://www.playstation.com...>

VR Interaktif juga menggunakan sistem input perangkat controller atau sensor gerak sehingga pengguna dapat memungkinkan berinteraksi seperti, pelatihan pilot dimana pengguna dapat berinteraksi dengan mekanik pesawat (Pasla, 2023).

Dari beberapa jenis VR tersebut dapat dibedakan dari segi interkatifnya karena beberapa jenis VR seperti VR non-interaktif mempunyai interaktif yang terbatas karena hanya dapat digunakan untuk menonton video 360, sedangkan jenis VR *semi*-interaktif para penggunanya dapat melakukan interaksi didalam dunia virtual diantaranya mengambil objek dengan menggunakan *controller*.

### 2.1.2 *Desktop Virtual Reality*

*Desktop Virtual Reality* jenis ini menggunakan perangkat utama seperti komputer dan laptop yang terhubung pada *Headset VR*, sehingga dapat memungkinkan pengguna menjelajahi dunia.



Gambar 2.5 *Desktop Virtual Reality*  
Sumber : <https://www.ign.com>

*Virtual* dengan dikendalikan di komputer. Suatu kelebihan yang terdapat pada VR berbasis *Desktop* yaitu dapat menjalani aplikasi VR yang lebih kompleks (Arifin, 2023).

### 2.1.3 **Komponen VR**

Salah satu komponen utama yang terdapat di dalam perangkat VR adalah *Head-Mounted Display (HMD)*.



Gambar 2.6 Komponen VR  
Sumber : <https://en.wikipedia.org...>

Dimana perangkat akan dipakai di kepala pengguna dan menampilkan gambar virtual dari layar yang berada di depan mata pengguna dengan lensa yang disesuaikan (Sari, 2024).

#### **2.1.3.1 Immersive**

*Immersive* merupakan pengalaman digital yang diciptakan oleh teknologi dimana pengguna akan memakai *headset* VR yang dapat mensimulasikan dunia virtual menyerupai dengan dunia nyata sehingga mereka dapat merasakan seolah-olah ada di dalam lingkungan virtual secara nyata (Izyvisual, 2023).

#### **2.1.3.2 Sensory Feedback**

*Sensory Feedback* merupakan bagian elemen dari VR yang dapat menyampaikan informasi dari dunia virtual kepada indra kita. *Sensory Feedback* ini mencakup pengelihatannya, pendengaran, serta sentuhan, sehingga perangkat VR dapat membuat dunia virtual terasa seperti nyata (Shabrina, 2021).

#### **2.1.3.3 Controller**

*Controller* VR atau *Hand Gesture Tracking* dengan perangkat input seperti ini dapat membuat pengguna berinteraksi pada lingkungan *Virtual*, dimana pengguna dapat mengontrol seperti, mengambil objek, mengendalikan karakter, atau melakukan interaksi di lingkungan sekitarnya di dalam VR (Sari, 2024).

#### 2.1.3.4 3D Model

3D *Modelling* merupakan suatu proses dalam penciptaan 3D objek yang ingin diwujudkan dalam bentuk visual nyata, dari segi bentuk, dan ukuran objeknya.



Gambar 2.7 3D Model  
Sumber : <https://3dmodels.org...>

Konsep dasar dari 3D *Modelling* yaitu membentuk objek-objek dan mendesain objek tersebut hingga terlihat seperti nyata (Satyadinoto, 2020).

#### 2.1.3.5 Tekstur

Tekstur merupakan tampilan berdasarkan permukaan dari suatu objek ataupun benda yang dapat dilihat atau dirasakan, tekstur sendiri mempunyai beberapa unsur yang diantaranya yaitu warna, bentuk, pola, dan konsistensi sehingga menimbulkan karakteristik tersendiri pada objek atau benda.



Gambar 2.8 Tekstur  
Sumber : <https://www.cs.auckland.ac.nz...>

Tekstur sendiri dapat dibuat melalui cara yang berbeda-beda seperti mengambil foto tekstur kertas, kayu, batu, dan besi yang kemudian diubah menjadi bentuk digital, atau menggunakan efek dan filter pada perangkat lunak desain grafis (Arifin, 2023).

#### 2.1.3.6 Audio

Teknologi *audio* 3D yang dipakai di dalam VR dapat meningkatkan pengalaman imersif dimana efek suara yang dikeluarkan presisi sehingga pengguna mendengarkan suara di arah yang tepat (Arifin, 2023). Selain peningkatan pengalaman imersif efek *audio* 3D memberikan pengalaman menyerupai suara dunia nyata seperti diantaranya suara *environment* yang memproyeksi suara-suara efek angin dan suara kicauan burung..

#### 2.1.4 User Interface dan User Experience dalam VR

*UI* dan *UX* merupakan suatu peran yang sangat penting dalam mengembangkan aplikasi dimana *UI* dan *UX* mempunyai peran pada sebuah media interaksi dengan aplikasi yang dibuat. Perangkat VR juga tidak lepas dari *UI dan UX* dimana VR membutuhkan elemen *UI* yang dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menyerupai tampilan mendekati dunia nyata atau realistik.



Gambar 2.9 User Interface dan Experience dalam VR  
Sumber : <https://www.ramotion.com...>

Fungsi *User Interface* dalam VR juga digunakan untuk mempermudah interaksi pada objek di aplikasi dengan pengguna. Tidak hanya *UI* tetapi *User Experience (UX)* juga bagian penting dalam mengembangkan suatu aplikasi, yang menunjukkan bagaimana pengalaman yang disinggung dengan persepsi yang meliputi segi pikiran, emosi, dan aksi dari yang pengguna rasakan. *UI* dan *UX* adalah hal yang berkaitan jika *UI* bagus maka dapat mempengaruhi *UX* yang bagus dimana keduanya dapat membuat pengguna lebih nyaman saat memakai perangkat lunak (Dharmaputra et al., 2023. h.137).

#### 2.1.4.1 *Diegetic User Interface*

*Diegetic User Interface* merupakan *UI* yang menghilangkan elemen *HUD* dimana *UI* yang dipakai menyatu dengan game itu sendiri.



Gambar 2.10 *Diegetic UI*  
Sumber: [https://uxdesign.cc/...](https://uxdesign.cc/)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pangestu, telah membuktikan jika dengan memakai *Diegetic UI* dapat meningkatkan *Immersion* dari para pemain dibanding dengan *Non-Diegetic UI* (Pangestu, 2021).

#### 2.1.4.2 *Heads-up Display*

*HUD* digunakan untuk menampilkan informasi mengenai game yang sedang dimainkan pada pemain.



Gambar 2.11 *Heads-up Display*  
 Sumber :<https://kotaku.com>

*HUD* juga merupakan elemen *non-degetic* dimana tampilan informasinya tidak menjadi bagian dari game tersebut tetapi ditampilkan pada layer pemain (Pangestu, 2021).

#### 2.1.4.3 *User Experience*

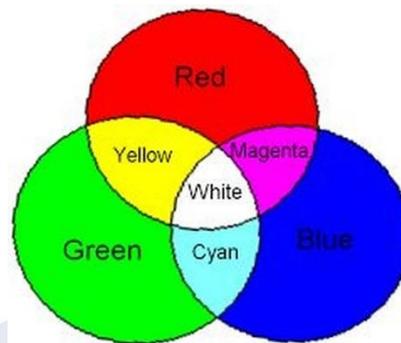
*User Experience* merupakan suatu pengalaman pengguna yang bukan hanya dari representasi grafis, tetapi mencakup seluruh proses yang dilalui pada pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem. Pendekatan desain *UX* bertujuan memberikan kenyamanan serta kemudahan saat pengguna mengoperasikan sistem (Shirvanadi, 2021).

#### 2.1.5 **Warna**

Pada saat membuat suatu desain warna mempunyai peran penting dalam hal tersebut termasuk menambah esensi serta ke estetikaan pada objek, baik secara subjektif dan objektif. Maka itu adanya *color wheel* dapat dilihat melalui urutan warna yang terhubung secara harmonis sehingga terbentuk beberapa jenis warna (Meliani, 2013. h. 328).

##### 2.1.5.1 **Warna Primer**

Warna primer merupakan warna dengan elemen utama yang terdiri dari tiga warna yaitu biru, merah, dan kuning yang disebut *Hue*. Tiga warna primer ini dapat dikombinasikan sehingga membuat turunan warna lainnya.

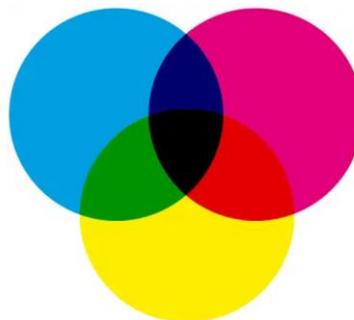


Gambar 2.12 Warna Primer  
Sumber : <https://www.detik.com>

Biasanya warna primer ini dapat ditangkap pada mata manusia karena dimata manusia mempunyai tiga macam reseptor warna yang biasanya disebut makhluk trichomat (Meilani, 2013. h.329).

#### 2.1.5.2 Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna primer dikarenakan pada dasarnya warna primer hanya terdiri dari tiga warna dari merah, kuning, dan biru.

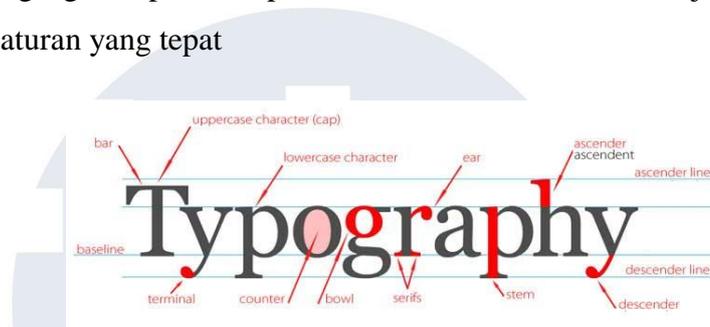


Gambar 2.13 Warna Sekunder  
Sumber: <https://www.orami.co.id>

Contoh pencampuran warna primer untuk menghasilkan warna sekunder yaitu, kuning dengan warna biru = Hijau, merah dengan warna kuning = Orange, merah dengan warna biru = Ungu. Warna tersebut mempunyai karakteristik sendiri dan beda dari warna primer, sehingga cenderung lebih lembut serta netral daripada warna primer (Meilani, 2013. h.329-330).

### 2.1.5.3 Tipografi

Tipografi merupakan seni dalam pemilihan serta penataan huruf yang menggunakan penyebaran pada ruang yang tersedia. Tipografi tidak hanya seni tetapi ilmu yang mempunyai perang sangat penting agar dapat memperlancarkan komunikasi visual jika dengan pengaturan yang tepat



Gambar 2.14 Tipografi  
Sumber : <https://www.dumetschool.com>

Tipografi sering ditemukan sebagai konteks visual, termasuk pada poster film agar dapat mengekspresikan tema serta nuansa pada filmnya (Assidiq, 2023).

### 2.1.5.4 Sans Serif

*Sans Serif* adalah jenis huruf yang tidak mempunyai sirip dibagian ujung hurufnya. Sehingga membuatnya solid dan tegas selain itu kebanyakan *font* yang ditemukan merupakan *font Times New Roman*.

U  
M  
N

# SANS SERIF

ABCDEFGHIJKLMNOPS

TUVWXYZ

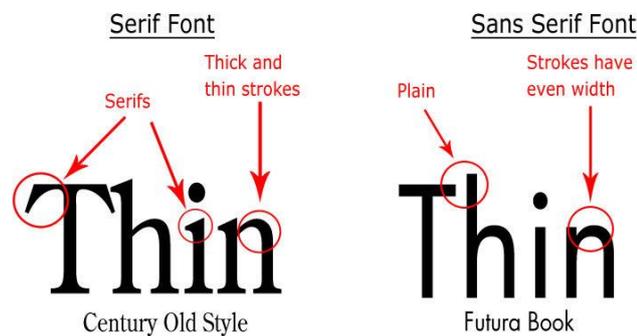
abcdefghijklmnopqrstuvwxy

Gambar 2.15 *Sans Serif*  
Sumber : <https://maxipro.co.id>

Huruf *Sans Serif* sangat banyak digunakan pada *industry* desain grafis dikarenakan keterbacaannya yang jelas serta sederhana, *font* ini juga sangat umum dipakai oleh seseorang (Christiansen, 2023).

### 2.1.5.5 *Serif*

*Serif* merupakan huruf yang mempunyai bentuk lengkungan pada bagian *font*nya seperti mempunyai bagian tangan atau kaki, pada *font* ini juga biasanya menggambarkan esensi elegan, mewah, atau formal.



Gambar 2.16 *Serif*  
<https://wvdsn.wordpress.com>

Untuk *font* ini sendiri mempunyai keterbacaan yang tidak begitu nyaman, pada *font* ini merupakan *font Times New Roman, Ms Serif*, dan sebagainya (Zainudin, 2018. h.123). Kedua ciri-ciri *font* tersebut yaitu *Sans Serif*, dan *Serif* keduanya dapat dibedakan melalui bentuk *font*, Seperti *font Sans Serif font* tersebut tidak mempunyai garis lebih pada bagian atas dan bawah *font* sehingga terlihat sangat simpel, untuk *font serif* dibedakan melalui ujung *font* tersebut biasanya terbentuk seperti mempunyai tangan dan kaki melalui garis pada ujung *font*.

## 2.1 Interactivity

Media interaktif dapat tertuju pada semua bentuk macam-macam media yang adanya kemungkinan untuk interaksi dua arah dari pengguna dengan konten yang disajikan, media tersebut juga dapat berbentuk aplikasi, *games*, dll (lzyvisual,

2024). Media interaktif dapat memungkinkan pengguna dalam merespon konten seperti gambar bergerak, teks, video, animasi dan video *game* melalui bantuan computer (Pijar, 2022). Media interaktif adalah media yang telah dilengkapi alat kontrol sehingga dapat dioperasikan oleh pengguna (min5bm, 2021). Bentuk media interaktif sangat bermacam-macam sehingga media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran, hiburan, komunikasi, dan pelatihan tergantung pada konten yang disajikan.

### 2.2.1 *Interactivity Learning*

Media interaktif dapat tertuju untuk mendukung partisipasi pengguna dengan menambahkan beragam proses interaksi yang di instruksikan melalui bantuan komputer. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dapat membantu kelangsungan proses belajar yang dapat meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran yang sedang mereka pelajari.



Gambar 2.17 *Interactivity Learning*

Sumber : <https://www.i3-technologies.com>

Sehingga media ini dapat membuat pengalaman belajar menjadi interaktif dan menarik dan para siswa dapat lebih mudah memahami materi dan tidak lupa dengan materi yang telah disampaikan (Wartaguru.id, 2022). Pada saat ini jika suatu proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, maka media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu multimedia interaktif contohnya *games* digital, buku digital, video pembelajaran, dan lainnya (Madjid, 2021).

### 2.2.2 *Pelatihan dan Simulasi*

Dengan teknologi VR dapat memudahkan pelatihan dan simulasi secara lebih mudah dan hemat. Dimana simulasi tidak membutuhkan adanya alat berat untuk bahan simulasi melainkan hanya membutuhkan perangkat VR yang dapat digunakan bergantian.



Gambar 2.18 Pelatihan dan Simulasi  
Sumber : <https://monstermac.id>

Dengan simulasi yang dilakukan didalam VR dapat mengurangi kecelakaan yang fatal (Shabrina, 2021). Di dalam bidang militer VR adalah alat yang sangat cocok untuk memberikan pelatihan personel militer dalam mempelajari keterampilan penting. Yaitu pelatihan dimedan perang, dengan media VR ini proses pelatihan militer tidak perlu pergi langsung ke wilayah tertentu atau lapangan melainkan hanya cukup berada diruangan khusus dengan perangkat canggih tersebut yang dapat mensimulasikan seolah-olah berada disebuah lokasi operasi militer (Wibowo, 2023).

### 2.2.3 Video Games Simulasi

Simulasi adalah suatu genre *game* yang dibuat dengan mencoba mengintimitasi sesuatu daari dunia nyata ke dunia game. Dengan simulasi yang dibuat menjadi *game*, biasanya *game* simulasi ini dipakai untuk mengedukasi para pemainnya saat menggunakan sesuatu.

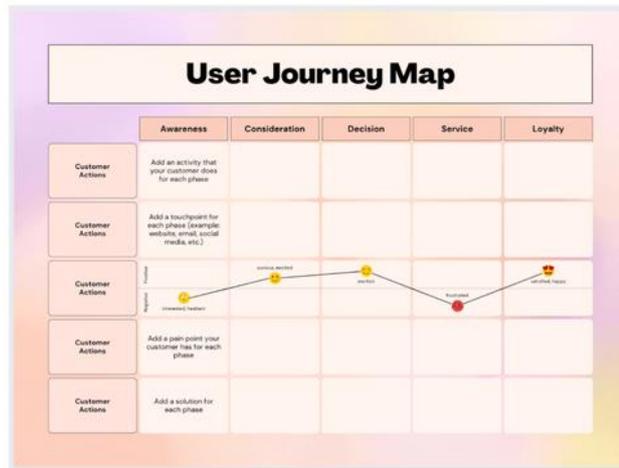


Gambar 2.19 Video Games Simulasi  
Sumber: <https://www.wired.com>

Contohnya yaitu *Flight Simulator*, dimana *game* ini menyerupai dengan pesawat aslinya serta mekanik pesawat sehingga para pemain merasakan pengalaman yang tidak pernah dirasakan sebelumnya seperti menerbangkan pesawat nyata (Gamelab, 2019). Selain dapat mensimulasikan penerbangan pesawat masih banyak lagi *game* yang dapat disimulasikan misalnya mengendarai mobil dengan media VR pada *game* simulasi ini dibuat juga bertujuan untuk mengurangi risiko kecelakaan lebih tinggi dan efektif untuk sebagai pelatihan.

#### **2.2.4 User Journey**

*User Journey* merupakan data yang dapat menjadi referensi dalam mengembangkan suatu sistem operasional atau produk, hal ini juga digunakan untuk mengetahui bagaimana pengalaman para pengguna yang diawali dari menemukan hingga menggunakan suatu produk. Bagi para *UX* desainer tentu saja harus mengetahui *User Journey* agar dapat memanfaatkan data tersebut untuk mengembangkan produk, tetapi secara luas peta *User Journey* meliputi bagaimana para pengguna dapat menemukan suatu produk serta menggunakannya.



Gambar 2.20 *User Journey*  
 Sumber: <https://aguayo.co>

Manfaat dari penggunaan *User Journey* sendiri sangat berguna terutama dalam tahapan produksi serta pengembangan suatu produk yang termasuk meliputi strategi pemasaran dimana nantinya produk yang akan dihasilkan sesuai dengan persona atau preferensi pengguna yang telah dijadikan sebagai target penjualan (Team, 2024).

### 2.2.5 *Packaging*

Pengemasan atau *packaging* biasa diartikan sebagai cara penyampaian barang kepada para konsumen dengan kondisi yang baik dan tidak rusak serta menguntungkan.



Gambar 2.21 *Packaging*  
<https://www.appinio.com...>

Pada era globalisasi saat ini, kemasan mempunyai peran yang tidak kalah penting dikarenakan kemasan mempunyai suatu citra dan nilai jual produk. Selain itu kemasan yang dibuat harus dapat memenuhi harapan konsumen selain perlindungan produk baik dari cuaca, benturan, kotoran, dan

lain-lain (Widiati, 2019. h.70). Maka itu *packaging* merupakan benda yang paling penting dalam pengemasan suatu produk sehingga tidak hanya memproteksi produk tetapi menggambarkan isi dari suatu produk hingga dapat mempresentasikan isi dari produk tersebut.

### 2.3 Sejarah Senjata Api Belanda

Pabrik senjata pada era Hindia Belanda membuat persenjataan untuk mengsenjatai pasukan darat KNIL Belanda karena banyak terlibat konflik pertempuran melawan orang Indonesia, yang melawan pasukan tantra. Belanda. Produksinya pada saat waktu itu tidak besar dikarenakan perlawanan bersenjata dari orang Indonesia semakin dikit pada abad 20 (Ciptoaji, 2023). Senjata api mempunyai peran yang sangat penting dalam mempertahankan kemerdekaan (1945-1949). Agar dapat memenuhi kebutuhan senjata, para pejuang Indonesia membuat sendiri senjatanya lalu merampas senjata api dari tantra Belanda dan jepang (Isnaeni, 2018).

#### 2.3.1 *Browning Hi-Power*

Pistol *Browning 9mm* (*Browning Hi-Power*) merupakan pistol semi-otomatis dengan pengoperasian mekanisme rekoil yang diisi magasin.



Gambar 2.22 *Browning Hi-Power* (1914-1935)

Sumber: <https://p2k.stekom.ac.id...>

Biasanya pistol ini dipakai dengan jarak tempur yang dekat dikarenakan senjata ini sebagai senjata perlindungan pribadi. Kanada juga resmi mengadopsi senjata ini pada tahun 1944. Pistol ini juga merupakan standar dinas hingga abad ke-21. Pada akhirnya di tahun 2022 pemerintah Kanada

menyatakan jika *Hi-Power* digantikan dengan pistol *Sig Sauer P320* (Boileau, 2022).

### 2.3.2 Mitraliur Sten

Senapan mesin Sten 9mm adalah senapan mesin ringan yang menjadi senjata di angkatan bersenjata persemakmuran Inggris selama perang dunia kedua.



Gambar 2.23 Mitraliur *Sten*

Sumber : <https://www.thecanadianencyclopedia.ca...>

Senapan ini diproduksi dengan jumlah besar dalam gerakan perlawanan bawah tanah diseluruh Eropa, sekitar lebih 4 juta senjata api *sten* akhirnya diproduksi (Boileau, 2024).

### 2.3.3 Mitraliur *Owen*

Awal senjata api dengan nama *owen* pertama kali muncul di tahun 1931, tetapi baru disempurnakan pada tahun 1938 penguian tersebut dapat dibuktikan jika senjata tersebut hanya mempunyai sedikit kemacetan pada senjata api tersebut.



Gambar 2.24 Mitraliur Owen  
 Sumber: <https://military-history.fandom.com>

Sehingga senjata api tersebut lebih unggul dibandingkan senjata *Thompson*, lalu tahun berikutnya pembuat senjata api *Owen* mencoba untuk menarik perhatian militer, tetapi ditolak mentah-mentah jika tentara Australia tidak membutuhkan senjata semacam itu (Boleyn, 2017). Senjata ini dapat lebih unggul dibanding senjata api lainnya karena senjata *Owen Gun* adalah terobosan senjata api terbaik pada saat peperangan dikarenakan telah disempurnakan kembali pada pembuatan *Owen Gun* pada saat peperangan sedang berlangsung.

## 2.4 Penelitian yang Relevan

Berikut merupakan penelitian yang relevan dan sebagai acuan pada penulis dalam merancang media virtual reality sebagai pengenalan senjata api Belanda pada masa penjajahan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	PEMBUATAN GAME VR PARKING SIMULATOR DENGAN UNITY	Rezky Gamadya Wiratamtama, Jeanny Paragantha,	Hasil pengujian menunjukkan jika VR <i>Parking Simulator</i>	<i>Game Parking Simulator</i> yang dibuat dengan memakai media <i>Virtual Reality</i> . Sedangkan game

		Darius na Haris	adalah <i>game</i> yang mirip dengan parkir mobil yang sebenarnya	simulasi <i>Parking Simulator</i> dibuat di <i>platform android</i>
2.	<i>Learning effectiveness of immersive virtual reality in education and training: A systematic review of findings</i>	Matthias Concard	Media VR mempunyai dampak positif dalam pembelajaran dibanding jenis media lainnya	Media yang biasanya hanya dijadikan simulasi, dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran
3.	KEGUNAAN GAME DALAM PENGENALAN SEJARAH	Taufik Shobri, Wildan Akbar Hashemi R, Syaiful Anwar	Hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga menjadi media edukasi alternatif yang efektif dalam belajar ilmu sejarah tanpa	Media <i>game</i> menjadi media edukasi dalam memperkenalkan sejarah untuk edukasi pembelajaran siswa, yang biasanya hanya dipakai sebagai hiburan

			adanya ras bosa.	
--	--	--	---------------------	--

Kesimpulan pada penelitian relevan tabel pertama, melakukan penelitian pengembangan media *game* VR simulasi yang dibuat untuk para pengguna merasakan bagaimana menyetir mobil sungguhan melalui simulasi VR tersebut, dengan dibuatnya media ini agar para pengguna yang tidak mahir membawa mobil sungguhan dapat berlatih memarkir mobil tanpa menggunakan mobil sungguhan sehingga dapat mengurangi risiko kecelakaan. Lalu pada tabel ke-2 penelitian tersebut meneliti jika salah satu media yang sangat efektif dalam pembelajaran merupakan media VR dan hal ini telah diteliti oleh 30 peneliti relevan dan hasil menunjukkan jika media VR mempunyai dampak positif dalam pembelajaran dibanding media lainnya. Pada tabel ke-3 penelitian tersebut mengembangkan *game* edukasi untuk memperkenalkan Sejarah agar dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, pada penelitian ini bertujuan mengeksplorasi bagaimana permainan edukasi dapat memperkenalkan Sejarah dengan cara yang menarik dan efektif.

