

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang ini, perkembangan game sangatlah pesat mulai dari jenis game yang baru, tujuan pembuatan game hingga teknologi yang digunakan sebagai media untuk menjalankan game tersebut. Pada dasarnya game suatu hiburan interaktif menggunakan piranti lunak, populer di kalangan dewasa muda dan remaja[1]. Selain itu game memiliki potensi unik untuk pengajaran dan pembelajaran[2]. sehingga sangat wajar apabila game menggunakan teknologi teknologi maju seperti *Virtual reality*, *Augmented Reality*, *VirtuSphere*, *Hologram*, *Photorealism* dan lain lain demi memberikan kepuasan batin bagi pemain yang memainkan game tersebut.

Teknologi - teknologi tersebut memberikan kesan menarik dan interaktif bagi para pemain karena dengan muncul teknologi tersebut memberikan perasaan bahwa pemain benar benar sedang berada di dalam lingkungan game tersebut. Salah satu teknologi yang memberikan pengalaman tersebut adalah *Virtual Reality*. *Virtual Reality* adalah simulasi grafik komputer untuk menciptakan dunia yang tampak realistis, selain itu dunia buatan ini tidak statis namun merespon input pengguna antara lain Gerakan, perintah verbal, dan lain lain[3].

Dari perkembangan teknologi yang ada penulis ingin membuat game literasi informasi untuk perpustakaan UNIKA Soegijapranata, hal tersebut dikarenakan perpustakaan memiliki visi misi untuk terus mengikuti perkembangan teknologi yang ada[4] selain itu perpustakaan merasa kegiatan seperti “roadshow” yang telah diadakan memerlukan pendukung dalam memberikan literasi informasi bagi para mahasiswa dikarenakan tidak semua program studi mengagendakan kegiatan roadshow dari

perpustakaan, serta pihak perpustakaan sendiri tidak bisa memastikan hal hal apa saja yang tidak dipahami oleh mahasiswa seputar informasi tentang perpustakaan. Sehingga perpustakaan merasa kurang menjangkau banyak mahasiswa dan dosen di UNIKA Soegijapranata.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membuat literasi informasi menjadi lebih menarik menggunakan virtual reality?
2. Bagaimana pustakawan mengetahui literasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa melalui permainan virtual reality?
3. Bagaimana pustakawan mengoperasikan game literasi berbasis virtual reality?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Membuat game literasi berbasis virtual reality yang menarik dan meliterasikan informasi seputar kegiatan orientasi perpustakaan UNIKA Soegijapranata.
2. Menemukan cara pustakawan untuk mengetahui literasi yang dibutuhkan melalui permainan virtual reality.
3. Menemukan cara pustakawan dalam mengoperasikan game literasi virtual reality.