

## ABSTRAK

Nama : Erika Nur Afifah  
NPM : 1402018199  
Program Studi : Sarjana Teknik Informatika  
Judul : Pengembangan Gim Edukasi Pengenalan Bahasa Korea Gaul Menggunakan Teknologi Realitas Terambah Berbasis Android

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Korean Foundation*, jumlah penggemar *hallyu* tercatat sebanyak 156.6 juta dari 116 negara pada Desember tahun 2021. Korea memiliki bahasa gaul yang beragam yang telah diciptakan langsung oleh remaja Korea. Kini bahasa gaul bukan lagi hanya sebuah kode, tetapi sudah menjadi bahasa sehari-hari yang digunakan oleh remaja Korea maupun Indonesia. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat sebuah gim edukasi pengenalan Bahasa Korea Gaul yang dipisahkan berdasarkan ungkapan ekspresi menggunakan teknologi Realitas Tertambah yang menampilkan objek 3D karakter ekspresi. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Game Development Life Cycle* (GDLC). Hasil dari penelitian berupa gim edukasi yang berisi teks, audio, gambar, objek 3D, serta *gameplay* kuis sebagai tolak ukur pemahaman pemain dalam proses pengenalan Bahasa Korea Gaul menggunakan teknologi Realitas tertambah. Pengujian dilakukan menggunakan *black box* dan *beta*. Secara keseluruhan dari hasil pengujian yang telah dilakukan, gim YuHengO merupakan sebuah gim edukasi yang dapat diterima dengan sangat baik. Berdasarkan tinjauan Islam, gim YuHengO sudah sesuai dengan ketentuan Islam sebagai media pembelajaran karena tidak memiliki suatu unsur yang dapat menjadikannya sebuah gim yang haram untuk dimainkan.

**Kata kunci:** *Bahasa Korea Gaul, Gim Edukasi, GDLC, Realitas Tertambah*