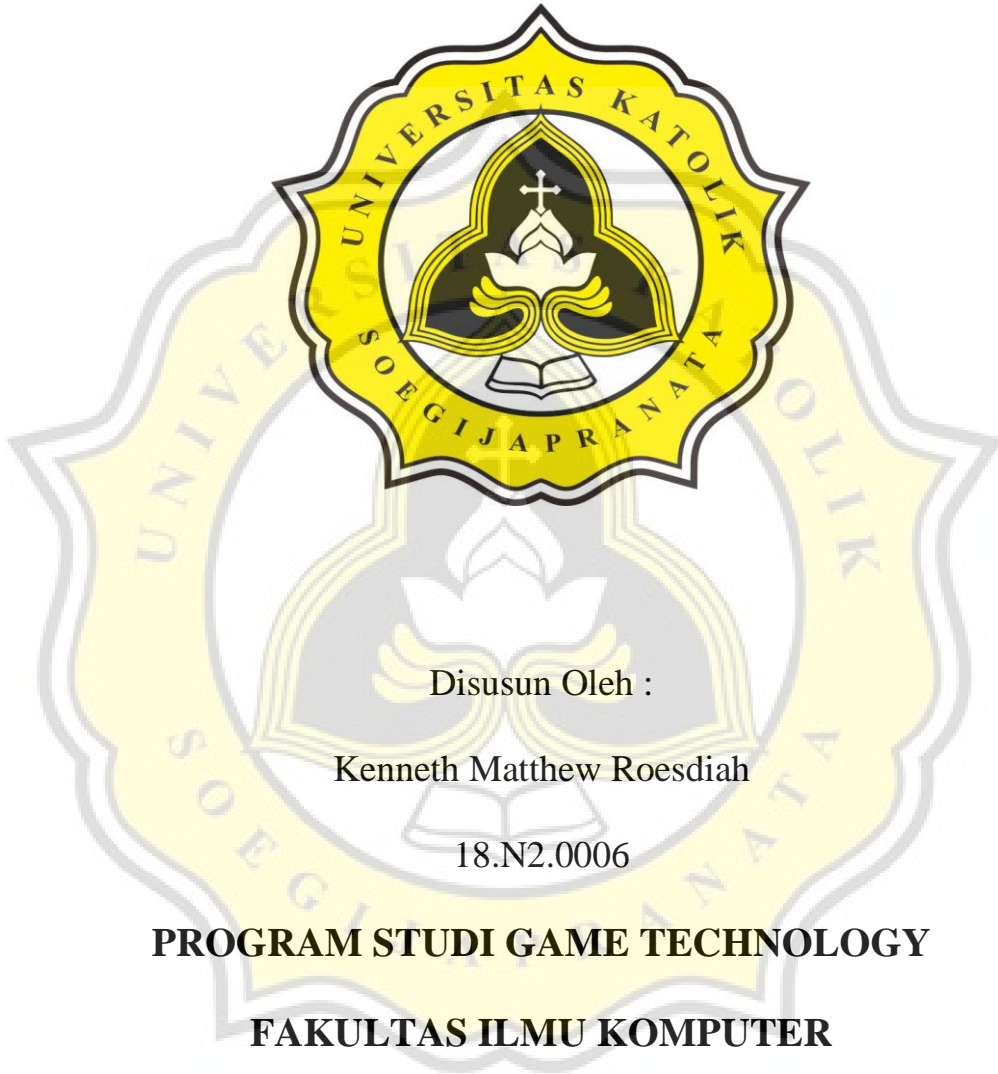


LAPORAN SKRIPSI

GAME EDUKASI KANJI BAHASA JEPANG

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer Program
Studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



Disusun Oleh :

Kenneth Matthew Roesdiah

18.N2.0006

PROGRAM STUDI GAME TECHNOLOGY

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kenneth Matthew Roesdiah

NIM : 18.N2.0006

Progdi / Konsentrasi : Game Technology

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Game Edukasi Kanji Bahasa Jepang tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 27 Februari 2023

Yang menyatakan,



Kenneth Matthew Roesdiah

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir : GAME EDUKASI KANJI BAHASA JEPANG
Diajukan oleh : KENNETH MATTHEW R
NIM : 18.N2.0006
Tanggal disetujui : 23 Februari 2023
Telah setuju oleh
Pembimbing 1 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.
Pembimbing 2 : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.
Penguji 1 : Dr. T. Brenda Ch S.T., M.T.
Penguji 2 : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.
Penguji 3 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.
Ketua Program Studi : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.
Dekan : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.N2.0006

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kenneth Matthew Roesdiah

Program Studi : Game Technology

Fakultas : Ilmu Komputer

Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Game Edukasi Kanji Bahasa Jepang” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 27 Februari 2023

Yang menyatakan,



Kenneth Matthew Roesdiah

KATA PENGANTAR

Puji syukur terhadap karunia dan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya sehingga pengerjaan skripsi saya berjalan dengan lancar dan dapat menyelesaikan laporan skripsi “Game Edukasi Kanji Bahasa Jepang” dengan baik, sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Ilmu Komputer jurusan Game Technology. Pada kesempatan kali ini, saya ingin menyampaikan terima kasih saya yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak karena tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan, skripsi ini tidak mungkin terselesaikan:

1. Papah dan mamah dan keluarga di rumah yang selalu mendukung dan mendoakan saya, dan menyediakan serta memberikan apa yang dibutuhkan.
2. Teman-teman dekat saya dan teman-teman kampus yang telah membantu pengerjaan skripsi dan laporan serta mendukung saya.
3. Agus Cahyo Nugroho, S.Kom, M.T sebagai Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
4. Erdhi Widiyarto Nugroho, ST., MT sebagai Dosen Pembimbing pertama saya yang telah membimbing pembuatan skripsi dan laporannya dari awal hingga akhir.
5. Bernardinus Harnadi, ST., MT., PhD sebagai Dosen Pembimbing kedua saya yang telah membimbing pembuatan skripsi dan laporannya dari awal hingga akhir.

Saya menyadari bahwa di dalam laporan skripsi ini masih banyak kekurangannya dan jauh dari sempurna oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun saya harapkan agar dapat berkembang dan menjadi lebih baik lagi di masa kedepannya. Semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 26 Januari 2023

Penulis,



Kenneth Matthew Roesdiah

ABSTRAK

Mempelajari Bahasa Jepang ada kesulitannya sendiri, salah satunya adalah kanji, karakter Tionghoa yang diadopsi Jepang. Game edukasi “Nihongo Jouzu” ini dikembangkan karena sulitnya mempelajari dan menghafalkan kanji serta diharapkan mampu membantu para pelajar bahasa Jepang untuk melancarkan studi kanji mereka. Game “Nihongo Jouzu” berfokus kepada 103 kanji utama dengan detail kanji yang lengkap dan kuiz untuk menguji kemampuan pemain. Game ini dikembangkan dengan metode waterfall dan telah melewati setiap tahap metode tersebut. Dari hasil uji korelasi yang telah dilakukan dari 53 responden terdapat hubungan antara kebergunaan game dan kemudahan game sehingga pengguna ingin terus bermain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi “Nihongo Jouzu” memang efektif dan bisa membantu pemain mempelajari kanji.

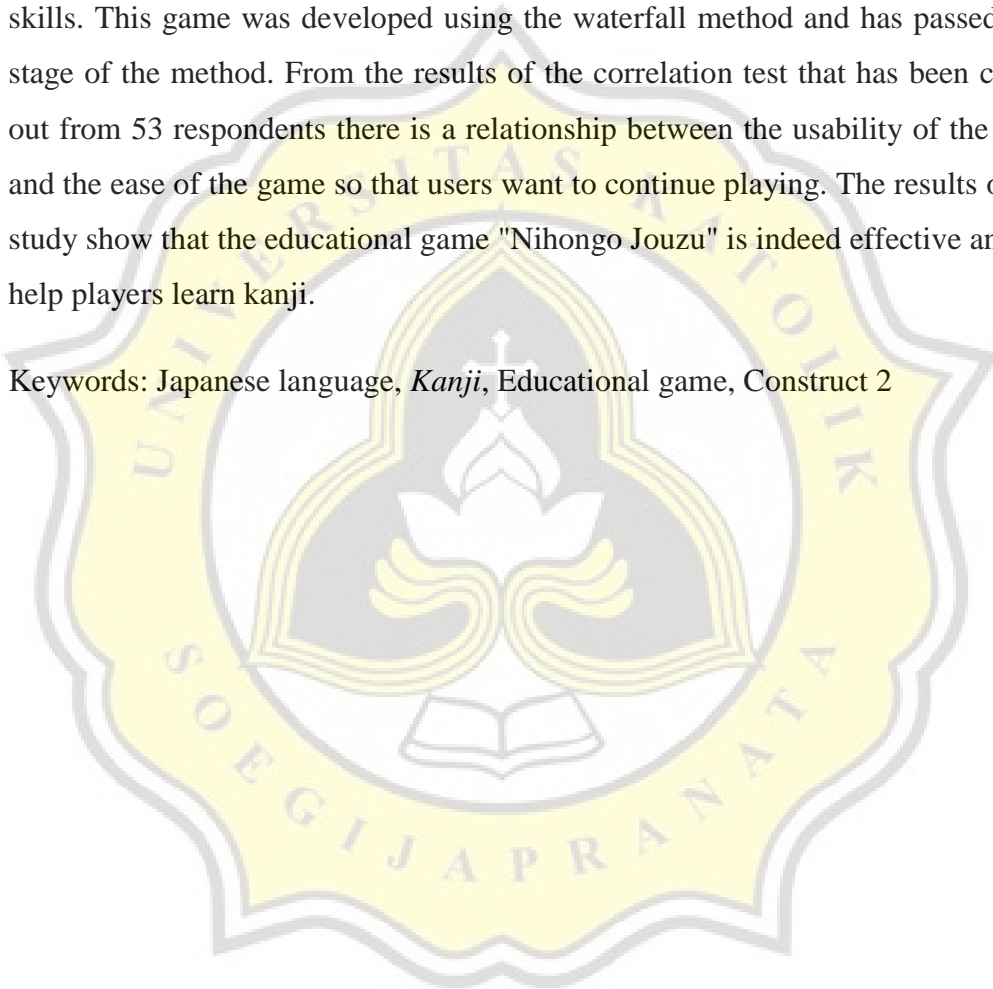
Kata kunci: Bahasa Jepang, *Kanji*, Game edukasi, Construct 2



ABSTRACT

Learning Japanese has its own difficulties, one of which is kanji, the Chinese characters adopted by Japan. This educational game "Nihongo Jouzu" was developed due to the difficulty of learning and memorising kanji and is expected to help Japanese language learners to smoothen their kanji study. "Nihongo Jouzu" focuses on 103 main kanji with complete kanji details and quizzes to test the player's skills. This game was developed using the waterfall method and has passed each stage of the method. From the results of the correlation test that has been carried out from 53 respondents there is a relationship between the usability of the game and the ease of the game so that users want to continue playing. The results of this study show that the educational game "Nihongo Jouzu" is indeed effective and can help players learn kanji.

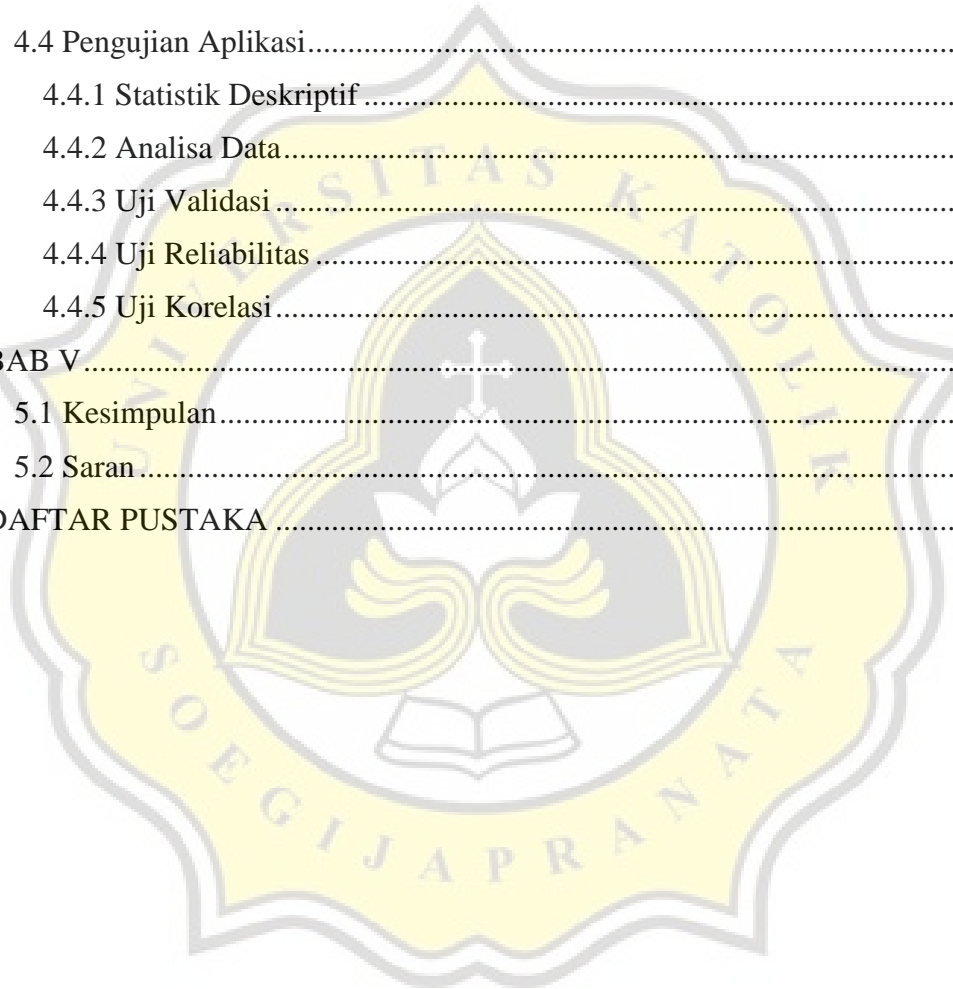
Keywords: Japanese language, *Kanji*, Educational game, Construct 2



DAFTAR ISI

LAPORAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
BAB II	4
2.1 Kanji	4
2.2 On-yomi	4
2.3 Kun-yomi	4
2.4 Hiragana	5
2.5 Game Edukasi	5
2.6 Video Game	5
2.7 Edukasi	5
2.8 Construct	6
2.9 Irasutoya	6
BAB III	7
3.1 Objek Penelitian	7
3.2 Populasi dan Sampel	7
3.3 Metode Pengumpulan Data	7
3.4 Kerangka Pikiran	9
3.5 Metode Penelitian	9
BAB IV	11
4.1 Konsep dan Gameplay	11

4.1.1 Konsep	11
4.1.2 Flowchart	12
<i>Gambar 4.1 Flowchart Gameplay</i>	12
4.1.3 Gameplay	13
4.2 Desain dan Aset	14
4.2.1 Karakter	15
4.2.2 Tampilan Game	17
4.3 <i>Event Sheet</i>	24
4.4 Pengujian Aplikasi	29
4.4.1 Statistik Deskriptif	29
4.4.2 Analisa Data	33
4.4.3 Uji Validasi	38
4.4.4 Uji Reliabilitas	39
4.4.5 Uji Korelasi	40
BAB V	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Korelasi	8
Gambar 3.2 Kerangka Pikiran	9
Gambar 3.3 Metode Penelitian.....	10
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Gameplay.....	12
Gambar 4.2 Karakter 1	15
Gambar 4.3 Karakter 2.....	15
Gambar 4.4 Icon App.....	16
Gambar 4.5 Tampilan Menu Game.....	17
Gambar 4.6 Tampilan Study All	18
Gambar 4.7 Tampilan Detail Kanji.....	18
Gambar 4.8 Tampilan Study Number 1	19
Gambar 4.9 Tampilan Study Number 2	20
Gambar 4.10 Tampilan Study Arah Angin dan Nama Hari.....	21
Gambar 4.11 Tampilan Kuiz 1	22
Gambar 4.12 Tampilan Kuiz 2.....	23
Gambar 4.13 Even Sheet Home	24
Gambar 4.14 Event Sheet Study	25
Gambar 4.15 Event Sheet Detail.....	26
Gambar 4.16 Event Sheet Money	27
Gambar 4.17 Event Sheet Kuiz.....	28
Gambar 4.18 Grafik Batang Umur.....	29
Gambar 4.19 Grafik Batang Jenis Kelamin	30
Gambar 4.20 Grafik Batang Pendidikan.....	31
Gambar 4.21 Grafik Batang PE 1.....	34
Gambar 4.22 Grafik Batang PE 2.....	34
Gambar 4.23 Grafik Batang PE 3.....	35
Gambar 4.24 Grafik Batang EE 1	35
Gambar 4.25 Grafik Batang EE 2	36
Gambar 4.26 Grafik Batang EE 3	36
Gambar 4.27 Grafik Batang BI 1	37
Gambar 4.28 Grafik Batang BI 2	37
Gambar 4.29 Grafik Batang BI 3	38

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Umur	29
Tabel 4.2 Tabel Jenis Kelamin.....	30
Tabel 4.3 Tabel Pendidikan.....	31
Tabel 4.4 Tabel Statistik Deskriptif	32
Tabel 4.5 Tabel Data	33
Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi.....	38
Tabel 4.7 Tabel Cronbach's Alpha dan Internal Consistency.....	39
Tabel 4.8 Tabel Uji Reliabilitas	39
Tabel 4.9 Tabel Hasil Uji Korelasi.....	40

