

RANCANG BANGUN GAME *HIRAKANA HEROES* BERBASIS WEB

Tri Herdiawan Apandi¹⁾, Risky Prabowo²

¹⁾Program Studi Sistem Informasi, Politeknik Negeri Subang, Subang.

²⁾Program Studi Teknik Informatika, Politeknik TEDC Bandung, Bandung.

¹⁾ Email: triherdiawan@polsub.ac.id

Abstrak. Perkembangan minat bahasa Jepang masyarakat Indonesia meningkat setiap tahunnya tercatat dari tahun 2006 sebanyak 207.000 orang mempelajari bahasa Jepang meningkat lebih dari 3 kali lipat pada tahun 2009 menjadi 720.000 orang dan pada tahun 2012 tercatat sebanyak 872.406 masyarakat Indonesia mempelajari Bahasa Jepang. Dengan meningkatnya minat masyarakat Indonesia terhadap bahasa Jepang, beberapa lembaga mengalami beberapa masalah dimana sebanyak 61,4% menyatakan kekurangan informasi bahan ajar dan metode pengajaran dan sebanyak 41% menyatakan kekurangan bahan ajar. Penulis mencoba membuat game yang mengajarkan huruf *Hiragana* dan *Katakana* melalui media game untuk membuat media yang interaktif serta memudahkan proses pembelajaran. Dari hasil *user acceptance test* (UAT) didapatkan hasil sebesar 92,4% sehingga dapat disimpulkan bahwa *game hirakana heroes* bersama kiky si kancil dapat menambah media pembelajaran dan memudahkan pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

Kata Kunci: Bahasa Jepang, Game, Hiragana, Katakana

Abstract. The development of Japanese interest in Indonesian society increases every year from 2006 as many as 207,000 people learn Japanese more than tripled in 2009 to 720,000 people and in 2012 there were 872,406 Indonesians studying Japanese. With the increasing interest of the Indonesian people towards Japanese, some institutions have some problems where as much as 61.4% stated lack of information on teaching materials and teaching methods and 41% stated lack of teaching materials. The author tries to create a game that teaches the letters *Hiragana* and *Katakana* through game media to create interactive media and facilitate the learning process. From the result of user acceptance test (UAT) got the result of 92,4% so it can be concluded that *game hirakana heroes* together kiky the kancil can add learning media and facilitate learning letters *Hiragana* and *Katakana*.

Keywords: Game, Hiragana, Japan, Katakana

1. Pendahuluan

Indonesia minat mempelajari bahasa Jepang meningkat setiap tahunnya tercatat dari tahun 2006 sebanyak 207.000 orang mempelajari bahasa Jepang meningkat lebih dari 3 kali lipat pada tahun 2009 menjadi 720.000 orang dan pada tahun 2012 tercatat sebanyak 872.406 masyarakat Indonesia mempelajari bahasa Jepang. Masyarakat Indonesia memiliki latar belakang yang bervariasi mengenai mengapa mempelajari bahasa Jepang dimana sebanyak 85,2% ingin berkomunikasi dalam bahasa Jepang, 74,1% tertarik dengan bahasa Jepang, 65,2% dengan alasan pekerjaan dimasa depan, 64,7% belajar sastra dan sejarah Jepang, dan 56,1% karena melihat *anime* atau membaca *manga*. (Mayantara, 2014)

Meningkatnya minat masyarakat Indonesia terhadap bahasa Jepang, beberapa lembaga mengalami beberapa masalah dimana sebanyak 61,4% menyatakan kekurangan informasi bahan ajar dan metode pengajaran dan sebanyak 41% menyatakan kekurangan bahan ajar. Meskipun sebanyak 71,6% lembaga menyatakan fasilitas dan peralatan belum memadai namun masalah tersebut cenderung mengalami penurunan.. (Mayantara, 2014)

Dalam bahasa Jepang ada 3 penulisan huruf yang digunakan, diantaranya *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Dengan jumlah huruf 46 untuk *hiragana*, 46

untuk *katakana* dan sekitar 2000 *kanji* yang umum digunakan, dimana 1006 *kanji* dipelajari sekolah dasar dan 939 *kanji* dipelajari di sekolah menengah pertama. *Hiragana* dan *katakana* merupakan huruf dasar yang dipelajari saat belajar bahasa Jepang. *Hiragana* digunakan untuk mengatakan kata yang berasal dari *kanji*, sedangkan *katakana* digunakan untuk mengatakan kata serapan dari bahasa asing. ("Bahasa," n.d.) . Menjadi lebih interaktif, jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja ,sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan, dan peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. (Mei, n.d.)

Dalam *game* ini diangkat seorang karakter utama, yaitu Kiky Si Kancil dimana karakter tersebut merupakan produk karakter kartun yang cukup populer. Dimana Kiky Si Kancil sudah memiliki penggemar dan memiliki lebih dari 1400 dan juga sudah tersedia dalam bentuk media komik.

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar *interpretatif* yang menggunakan simbol-

simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. (Arsyad, 2002)

Ketertarikan seseorang terhadap kartun dibandingkan dengan media yang lain juga dikarenakan simbol-simbol tertentu dalam kartun yang menyebabkan kelucuan, selain itu isi kartun menceritakan berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari. (Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito, 2009)

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Hiragana dan Katakana

Kanji disebut dengan *hyooi moji* atau *Ideographic*. Setiap *kanji* memiliki makna tersendiri, karena *kanji* dibuat sebagai ungkapan ide simbolis terhadap kata yang dimaksud. *Kanji* dibagi dalam tiga bagian, yaitu bentuk, bunyi dan arti/makna. Dalam beberapa *kanji* pun bisa terdapat cara baca atau arti yang sama namun berbeda makna. Hal tersebut juga

yang membuat *kanji* dianggap sulit. (Dwi C.K, n.d.)

2.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari *medium* batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2010)

Media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. (Daryanto, 2010)

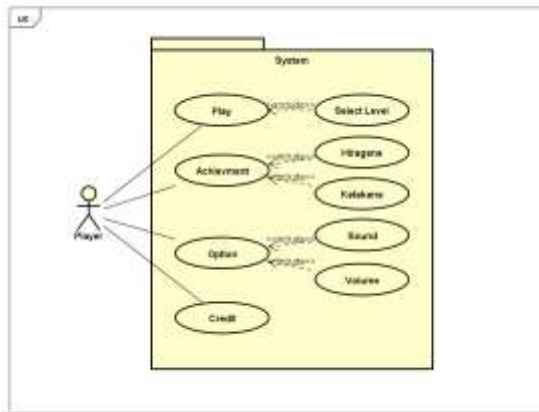
3. Perancangan Sistem

Perancangan akan dimulai setelah tahap analisis terhadap sistem selesai dilakukan. Perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa sebelum membuat suatu *system*.

3.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan semua kasus (*case*) yang akan ditangani oleh perangkat lunak beserta aktor. Pada sistem yang akan dirancang

player melakukan pengaturan *game*, memilih *Play*, *Achievment*, *option*, *credit*, secara terinci dapat digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Use case

4. Pengujian Aplikasi

Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi yang dibuat menggunakan *Construct 2* dapat berjalan sesuai dengan perancangan sebelumnya.

Pada tahap pengujian ini dibuat terlebih dahulu rencana pengujian. Pengujian ini menggunakan pengujian *blackbox*. Untuk rencana pengujian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rencana Pengujian

Item yang diuji	Detail Pengujian	Tujuan
Melihat huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>	Disaat bermain <i>game player</i> dapat melihat huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> .	<i>Player</i> dapat melihat huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> saat bermain <i>game</i> dan secara keseluruhan di <i>achievment</i>
Memunculkan informasi kontrol <i>game</i>	Sebelum bermain <i>game</i> , muncul informasi cara bermain <i>game</i> .	Memudahkan pemain untuk memainkan <i>game</i> .
Mengatur <i>volume</i> dan mematikan musik	Sebelum bermain <i>game</i> mengatur dan mematikan musik.	Mematikan musik dan mengatur <i>volume</i> musik.
Durasi <i>game</i> dan kebutuhan poin dalam setiap <i>game</i> .	Didalam <i>game</i> ada beberapa perbedaan durasi, dan poin untuk menyelesaikan levelnya.	<i>Player</i> dapat menyelesaikan <i>level game</i> sesuai dengan durasi dan poin yang dibutuhkan.

Setelah rencana pengujian disusun, maka pengujian dan hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Pengujian dan hasil rencana pengujian

Item yang diuji	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
Melihat huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>	Disaat bermain <i>game</i> muncul huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> dan juga muncul di <i>achievement</i> jika <i>level</i> selesai.	Sesuai
Memunculkan informasi kontrol game	Muncul informasi control game disaat sebelum mulai <i>level game</i> .	Sesuai
Mengatur <i>volume</i> dan mematikan music	Volume music on / off dan volume diatur sesuai dengan yang diatur.	Sesuai
Durasi <i>game</i> dan kebutuhan poin dalam setiap game.	<i>Game</i> akan selesai jika poin sesuai dengan didapatkan dan durasi game belum habis.	Sesuai

4.1. Evaluasi Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian *Black Box* yang telah dilakukan dapat diperoleh hasil:

1. Fungsi dari fitur *game* yang dihasilkan dari rencana pengujian sesuai dengan yang diharapkan.
2. Fungsi sistem sudah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.
3. Game berjalan dan berfungsi dengan baik.

4.2. Hasil User Acceptance Test (UAT)

Hasil yang uji didapat berdasarkan 10 orang koresponden yang berasal dari Dimana dari hasil akhir yang didapatkan adalah sebesar

92,4%.

5. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan dan uraian pada bab sebelumnya menghasilkan sebuah game yang bisa menjadi sebuah hiburan dan memudahkan proses pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana*. Menambahkan media pembelajaran untuk huruf *hiragana* dan *katakana*. Terdapat beberapa hal yang mungkin dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi *game* ini Penambahan fitur database dan high skor dan penambahan *story* pada game agar *game* tidak cepat membosankan.

Daftar Pustaka

PT Raja Grafindo Persada.

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta , Indonesia: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta , Indonesia: Gava Media.
- Dwi C.K, M. (n.d.). Mengenal Sejarah Serta Penggunaan Tulisan dan Huruf Jepang. Retrieved January 17, 2017, from <http://bacaterus.com/tulisan-dan-huruf-jepang/>
- Mayantara. (2014). Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia tahun 2012. Retrieved November 24, 2016, from <http://mayantara.sch.id/artikel/survei-lembaga-pendidikan-bahasa-jepang-di-indonesia-tahun-2012.htm>
- Mei, A. E. E. (n.d.). Artikel E-Buletin Edisi Mei 2015 ISSN. 2355-3189.
- Nur, H. (2005). Storyboard Dalam Pembelajaran Interaktif, 1–11.
- Nurhidayah, Y. (2015). Efektivitas Permainan Read Or Punishment Dengan Teknik Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Kelas X Bahasa Sma Negeri 12 Semarang, 81.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta , Indonesia: