



Intisari

Negara Jepang merupakan salah satu dari beberapa negara di Asia yang telah menyebarkan dampak kebudayaannya ke seluruh dunia melalui produk-produk budaya, salah satu dari negara tersebut yaitu Indonesia. Tentu saja hal ini akan berdampak pada pembelajaran bahasa Jepang untuk mengerti produk-produk budaya Jepang yang tersebar. Namun bahasa Jepang merupakan bahasa yang memiliki perbedaan dibandingkan bahasa-bahasa lain karena menggunakan 3 jenis aksara, yaitu *Hiragana*, *Katakana*, dan *Kanji* dalam penulisannya. Pembelajaran bahasa Jepang memiliki beberapa kendala seperti kurangnya sarana pembelajaran dan suasana belajar yang cenderung membosankan.

Permainan sebagai sarana hiburan yang banyak diminati oleh segala kalangan masyarakat juga memiliki fungsi lain yaitu sebagai media pembelajaran. Selain itu, dalam sebuah permainan terdapat juga sebuah kategori *serious game*. *Serious game* adalah permainan yang tujuannya tidak hanya untuk hiburan tapi juga ada tujuan yang lebih serius, seperti untuk media pembelajaran bahasa. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran bahasa Jepang dalam bentuk sebuah *serious game* sebagai media pembelajaran. Materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pada aplikasi permainan akan mengikuti standar dari *Japanese Language Proficiency Test Level 5*. Aplikasi Permainan ini dikembangkan dengan menggunakan bantuan *Unity game engine*. Permainan yang dibangun berupa permainan *Role-Playing Game*, dimana pemain akan memiliki peran menjadi seorang pembasmi roh untuk membantu orang.

Pengujian aplikasi ini dilakukan dalam sebuah komunitas pecinta budaya dan bahasa Jepang, yaitu Gajah Mada Bunka Taika (ガジヤマダ文化大家), yang memiliki arti Keluarga Besar Budaya Gajah Mada. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa responden setuju bahwa permainan ini dapat dijadikan sebuah sarana alternatif pembelajaran bahasa Jepang.

Kata Kunci : *Video Game*, Media Pembelajaran, Bahasa Jepang, *Serious Game*



Abstract

Japan is one of the countries from Asia that has a big impact on the world by spreading many cultural products. Of course Japan also has an impact on Indonesia. The cultural impact of Japan makes the need to learn Japanese so we can understand the product of Japan's culture that has spread into the world. But, not like Indonesian which use Latin Alphabets, Japanese Language uses 3 types of letters, that is Hiragana, Katakana, and Kanji in writing. The process of learning Japanese tend to have an issue that the process of learning is boring.

Meanwhile, a game which is also fun and played by many types of people, can also be used as a Learning Media. Not just that, there's a categorize of Serious Game in games. Serious game is a game that has an objective of not just having fun, but also to learn or do something more serious, for example is learning language. Because of that, this study has an objective of helping the process of Japanese Language Learning by making a serious game as a learning media. The material of learning that will be used is following the standard of Japanese Language Proficiency Test Level 5. This game application is developed with using Unity game engine. The game will be a Role-Playing Game, where player will have a roll of an exorcist to exorcise demon and help people.

The test of this application was performed on the Japan culture and language loving community, Gadjah Mada Bunka Taika(ガジヤマダ文化大家), which has meaning of Gadjah Mada Culture Big Family. The result of the test shows that respondents agree that this application could be used as an alternative learning media of Japanese Language.

Kata Kunci : *Video Game, Learning Media, Japanese Language, Serious Game*