

**SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN APLIKASI *GAME* VISUAL NOVEL**  
**SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF**  
**JEPANG HIRAGANA DAN KATAKANA BAGI PENGGEMAR**  
**ANIME DAN MANGA MENGGUNAKAN *MULTIMEDIA***  
***DEVELOPMENT LIVE CYCLE***



**GALIH RAHARDIAN**  
**1512618075**

**PROGRAM STUDI**  
**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Jepang Hiragana Dan Katakana Bagi Penggemar Anime Dan Manga Menggunakan Multimedia Development Live Cycle

Penyusun : Galih Rahardian

NIM : 1512618075

Tanggal Ujian : 9 Januari 2025

**Disetujui Oleh :**

Pembimbing 1



Lipur Sugiyanta, Ph.D

Pembimbing 2



Murien Nugraheni, S.T., M.Cs

### Pengesahan Panitia Ujian Skripsi

Ketua Penguji



ZE. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd.,  
M.Pd.T

Anggota Penguji 1




Fuad Mumtas, S.Kom.,M.TI.

Anggota Penguji 2



Wiranti Kusuma Hapsari,  
S.Kom., M.Cs

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer



Muhammad Ficky Duskarnaen, M.Sc.  
NIP. 197309242006041001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan Karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Desember 2024  
Yang Membuat Pernyataan



Galih Rahardian

No Reg. 1512618075



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Galih Ruhardian  
NIM : 1512618075  
Fakultas/Prodi : Fakultas Teknik / Pendidikan Teknik Informatika dan Elektronika  
Alamat email : galih9121@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi  Tesis  Disertasi  Lain-lain ( )

yang berjudul :

Pengembangan aplikasi game visual novel sebagai media pembelajaran pengenalan huruf vokal hirugana dan katakana bagi penggemar anime dan manga menggunakan multi-media development live cycle

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

  
( Galih Ruhardian )  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Allhamdulillah hirobil'alamin, puji serta syukur kita panjatkan setinggi tingginya ke hadirat Allah subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat serta karunia dan juga nikmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Jepang Hiragana dan Katakana Bagi Penggemar *Anime* dan *Manga* Menggunakan *Multimedia Development Live Cycle*” yang merupakan salah satu syarat untuk menuntaskan studi sekaligus mendapatkan gelar sarjana dari Universitas negeri Jakarta. Tak lupa juga kita panjatkan sholawat serta salam kepada nabi besar kita Muhammad SAW beserta jajaran keluarga dan para sahabatnya.

Penulis juga berterima kasih kepada beberapa orang yang sudah mendukung, membantu, membimbing Serta mendoakan penulis dalam menyelesaikan penelitian skripsi yang sedang dilakukan anantara lain kepada:

1. Bapak Lipur Sugiyanta, Ph.D sebagai dosen pembimbing pertama yang selalu memberikan arahan agar penelitian dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Murien Nugraheni, ST.,M.Cs. sebagai dosen pembimbing kedua yang juga selalu sabar dalam mengarahkan dan memberikan masukan sehingga penelitian dapat dilakukan dengan baik.
3. Bapak Martono, SP.D dan juga ibu Ari Whindayati, SP.D selaku orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan baik secara materi maupun emosional. Serta selalu mendoakan penulis agar penelitian dapat diselesaikan dengan baik
4. Galuh Kinanti selaku adik penulis yang selalu memberikan semangat dan doa kepada penulis.
5. Putri Ayu Lestari, Abdul muis, Rizky Saputra, serta Shun haru selaku Admin komunitas *Anime* Javanime community yang telah menerima penulis dalam komunitas serta memberikan semangat dan juga menemani penulis sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.
6. Saudara Azu, Nabila Azkia, Dhila, Rika, dan Nia yang sudah mau

berpartisipasi sebagai voice over dari karakter Misaki Ai, Lee Alice, Sakura Minori, Akeno Kurumi, dan Kanae Arisa sehingga visual novel dapat dikembangkan dengan baik.

7. Seluruh mahasiswa Kelas C prodi PTIK Angkatan 2018 yang selalu memberikan dorongan dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi
8. Serta semua teman dan sahabat serta saudara yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat serta mensupport penulis.

Jakarta, Desember 2024



Galih Rahardian  
NIM. 1512618075



## ABSTRAK

**Galih Rahardian**, Pengembangan Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Jepang Hiragana dan Katakana Bagi Penggemar *Anime* dan *manga* Menggunakan Multimedia Development Live Cycle. Dosen Pembimbing: Lipur Sugiyanta, Ph.D, Murien Nugraheni, ST.,M.Cs.. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Jakarta. 2024.

Game adalah salah satu hal yang sangat digemari semua orang untuk saat ini. Tidak jarang juga banyak orang yang sangat malas untuk belajar dan menjadi kurang termotivasi untuk melakukannya karena terlalu asik bermain game dan menganggap game lebih menarik dibandingkan buku. Hal ini tercermin pada Tingkat Indonesia yang sangat rendah dalam score PISA dalam hal minat membaca. Selain itu, *anime* juga sangat digemari oleh Masyarakat Indonesia pada masa ini. Hal ini dilihat dari Banyaknya nya penggemar *anime* dan *manga* di Indonesia. Namun sayang, tak semua huruf pada *anime* dan *manga* karena pada beberapa kasus huruf hiragana dan katakana tersebut tidak diterjemahkan. Dengan itu penulis memutuskan untuk membuat sebuah game aplikasi visual novel yang memang banyak digemari oleh penikmat *anime* dan *manga* sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif, atraktif, serta efektif dengan menggunakan system MDLC. Hasil dari penelitian aplikasi juga ternilai sangat baik Dimana penulis berhasil mendapatkan nilai skor 97,1 persen menurut hasil tes dari Ahli media, 100 persen dari hasil tes pada ahli materi. Selain itu, aplikasi juga berhasil mendapatkan skor yang sangat baik dari tiga komponen kelayakan Dimana aplikasi mendapatkan skor 90,6 persen pada bagian interaktifitas, 91,5 persen dibagian atraktifitas, serta 91,3 persen di bidang efektivitas yang membuat tujuan penelitian dapat dicapai.

**Kata Kunci:** Game Visual Novel, *Anime* dan *Manga*, MDLC, Hiragana, Katakana, Interaktif, efektif, Atraktif.

## **ABSTRACT**

**Galih Rahardian**, *Development of Visual novel Application as Instructional Media to Japanese Word Hiragana and Katakana for Fans of Anime and Manga Using Multimedia Development Live Cycle. Supervisor: Lipur Sugiyanta, Ph.D, Murien Nugraheni, ST.,M.Cs.. Informatics and Computer Engineering Education Study Program. Faculty of Engineering. State University of Jakarta. 2024.*

*Games are something that is very popular with everyone nowadays. It is sometimes makes someone feel bored and become less motivated about studying because they are too busy playing games and think games are more interesting than books. This is reflected by Indonesian Pisa's score that scored very low in terms of interest in reading. Apart from that, anime is also very popular among Indonesian people this day. This can be seen from the large number of anime and manga fans in Indonesia. But unfortunately, not all the letters in anime and manga are easy to read because in some cases the hiragana and katakana letters are not translated. With that, the author decided to create a visual novel application game which is very popular with anime and manga fans as a more interactive, attractive and effective learning medium using the MDLC system. The results of the application research were also rated very highly. The author successfully obtained a score of 97.1% based on the media expert test results and 100% from the material expert test results.*

*Additionally, the application received excellent scores from three feasibility components, achieving 90.6% in interactivity, 91.5% in attractiveness, and 91.3% in effectiveness, which contributed to the achievement of the research objectives.*

**Keyword:** *Visual novel game, Anime and manga, MDLC, Hiragana, Katakana, Attractive, Effective, Interactive*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	II
LEMBAR PERNYATAAN.....	III
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	IV
KATA PENGANTAR .....	V
ABSTRAK.....	VII
<i>ABSTRACT</i> .....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL .....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN .....	XV
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Perumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
2.1 Konsep pengembangan produk.....	9
2.1.1 <i>Multimedia Development Live Cycle (MDLC)</i> .....	9
2.1.2 Uji Kelayakan dan Efektivitas .....	10
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan .....	11
2.3 Penelitian Yang Relevan .....	11
2.4 Konsep Teoritik .....	15
2.4.1 Huruf <i>Hiragana</i> dan <i>katakana</i> .....	15
2.4.2 Media pembelajaran .....	15
2.4.3 Pengertian Interaktif, Efektifitas dan Attraktif .....	16
2.4.4 Pengertian <i>game</i> .....	16
2.4.5 <i>Anime dan Manga</i> .....	17
2.4.6 <i>Tyranobuilder</i> dan <i>vroid</i> .....	17
2.4.7 Garis Likert dan Evaluasi kelayakan Aplikasi .....	17

2.5 Kerangka pikir .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Tempat dan waktu penelitian .....	21
3.1.1 Metode Pengembangan Produk.....	21
3.2 Prosedur Pengembangan .....	21
3.2.1 Pembuatan Konsep (Concept) .....	21
3.2.2 Perancangan (Design) .....	31
3.2.3 Mengumpulkan Material (Material Collecting).....	31
3.2.4 Penyusunan.....	33
3.2.5 Testing.....	33
3.2.6 Distribusi .....	33
3.3 Teknik Pengambilan Data.....	33
3.3.1 <i>Alpha testing</i> .....	34
3.3.2 <i>Beta testing</i> .....	35
3.3.3 Pengambilan Data Evaluasi Visual Novel.....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
4.1 Hasil Pengembangan Produk .....	39
4.1.1 Tahapan Pengonsepan ( <i>Concept</i> ) .....	39
4.1.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	40
4.1.3 Tahapan Pengumpulan Material.....	44
4.1.4 Penyusunan ( <i>Assembly</i> ).....	51
4.1.5 Tahap pengujian ( <i>Testing</i> ).....	52
4.1.6 Tahap Distribusi.....	56
4.2 Evaluasi Kelayakan Visual Novel.....	56
4.2.1 Evaluasi Ahli Media.....	56
4.2.2 Evaluasi Ahli Materi.....	58
4.2.3 Evaluasi dari Pengguna .....	59
4.3 Pembahasan .....	68
4.3.1 Pembahasan Testing .....	68
4.3.2 Pembahasan Evaluasi Game Visual Novel .....	69
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>68</b>
5.1 Kesimpulan .....	68

5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN.....	71



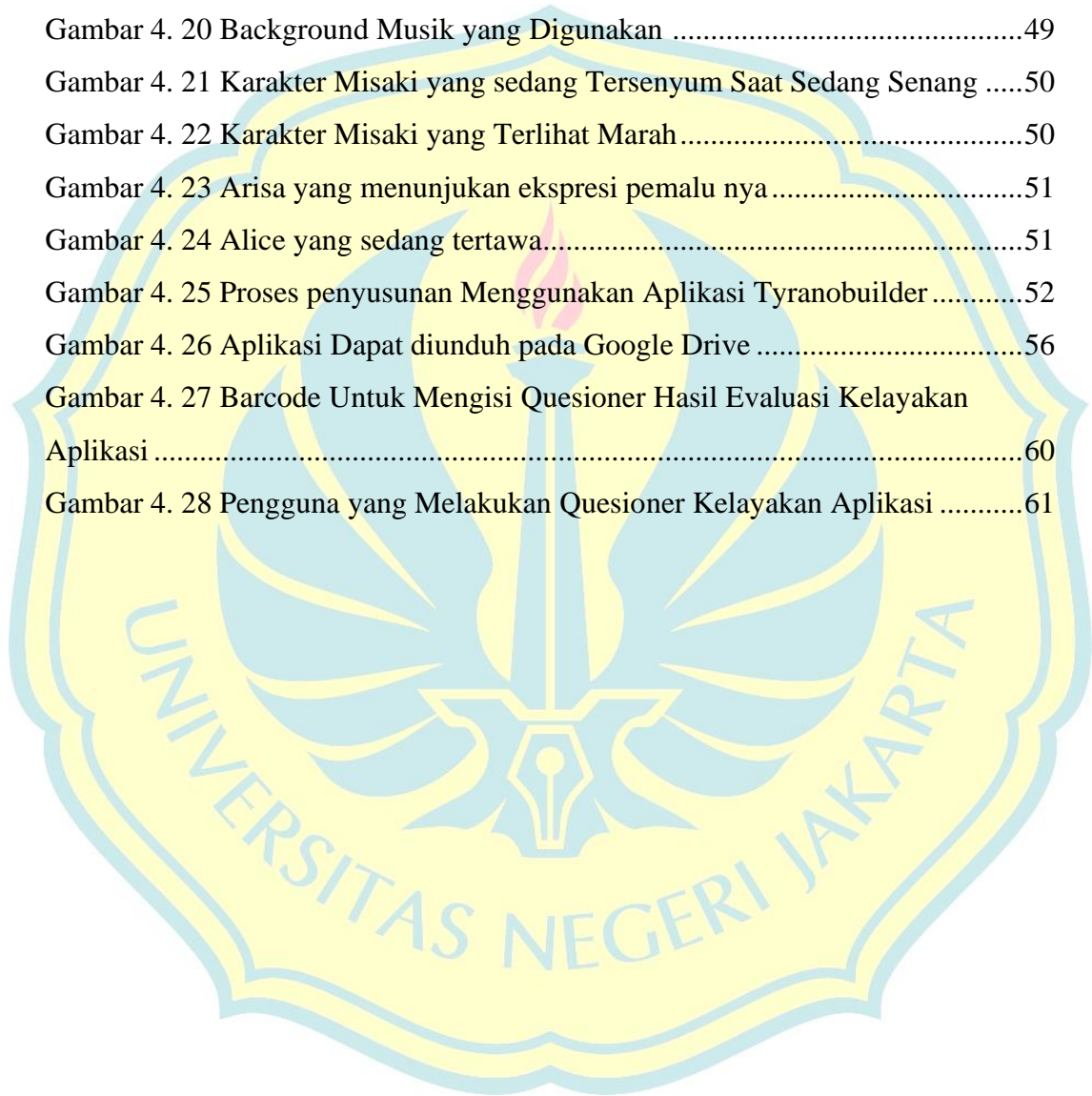
## DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2. 1	Penelitian yang Relevan.....	12
Tabel 3. 1	RPP .....	29
Tabel 3. 2	Tabel Data Alpha Testing .....	34
Tabel 3. 3	Tabel Data Beta Testing.....	35
Tabel 3. 4	Data Evaluasi Pengguna.....	36
Tabel 3. 5	Tabel Kelayakan Arikunto .....	38
Tabel 4. 1	Hasil Data Alpha Testing .....	53
Tabel 4. 2	Hasil Beta Testing Oleh Abdul Muis.....	54
Tabel 4. 3	Hasil Beta Testing Oleh Rudy Hermawan.....	54
Tabel 4. 4	Hasil Data Beta Testing dari Putri .....	55
Tabel 4. 5	Hasil Data Beta Testing dari Thalha .....	55
Tabel 4. 6	Tabel Ahli Media .....	57
Tabel 4. 7	Hasil Evaluasi Ahli Materi.....	58
Tabel 4. 8	Hasil Pertanyaan 1 Bagian Interaktif .....	61
Tabel 4. 9	Hasil Pertanyaan 2 Bagian Interaktif .....	62
Tabel 4. 10	Hasil Pertanyaan 3 Bagian Interaktif .....	62
Tabel 4. 11	Hasil Pertanyaan 4 Bagian Interaktif .....	63
Tabel 4. 12	Hasil Pertanyaan 1 Bagian Atraktif .....	64
Tabel 4. 13	Hasil Pertanyaan 2 Bagian Atraktif .....	64
Tabel 4. 14	Hasil Pertanyaan 3 Bagian Atraktif .....	65
Tabel 4. 15	Hasil Pertanyaan 1 Bagian Efektivitas.....	66
Tabel 4. 16	Hasil Pertanyaan 2 Bagian Efektivitas.....	66
Tabel 4. 17	Hasil Pertanyaan 3 Bagian Efektivitas.....	67
Tabel 4. 18	Hasil Pertanyaan 4 Bagian Efektivitas.....	67
Tabel 4. 19	Hasil Pertanyaan 5 Bagian Efektivitas.....	68

## DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
Gambar 1. 1	Grafik Pisa.....	2
Gambar 1. 2	Huruf Katakana pada manga.....	3
Gambar 1. 3	Huruf Hiragana dan Katakana pada Anime.....	4
Gambar 1. 4	penggemar anime berkumpul di event jejepangan pada salah satu pusat perbelanjaan di jakarta.....	4
Gambar 2. 1	Tahapan Pengembangan MDLC oleh Ariesto Hadi Sutopo.....	9
Gambar 2. 2	Alur Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 3. 1	Flow Chart bagian 1 dan 2.....	23
Gambar 3. 2	Flow Chart Alur Cerita Misaki.....	24
Gambar 3. 3	Flow Chart Alur cerita Alice.....	25
Gambar 3. 4	Flow Chart Alur cerita Kurumi.....	26
Gambar 3. 5	Flow Chart Alur Cerita Arisa.....	27
Gambar 3. 6	Flow Chart Alur Cerita Minori.....	28
Gambar 3. 7	Contoh Latar yang Digunakan.....	32
Gambar 3. 8	Contoh Tokoh Yang Dibuat Menggunakan Vroid.....	33
Gambar 4. 1	Hardia Utama sebagai Karakter utama.....	41
Gambar 4. 2	Deskripsi karakter Misaki Ai.....	41
Gambar 4. 3	Deskripsi karakter Akeno Kurumi.....	42
Gambar 4. 4	Deskripsi karakter Kanae Arisa.....	42
Gambar 4. 5	Deskripsi karakter Sakura Minori.....	43
Gambar 4. 6	Deskripsi Karakter Lee Alice.....	43
Gambar 4. 7	Gambar Latar diproses Menggunakan AI yang Dimodifikasi Lagi oleh Penulis.....	44
Gambar 4. 8	Beberapa Latar yang digunakan.....	45
Gambar 4. 9	Gambar yang Menunjukkan Latar kota.....	45
Gambar 4. 10	Gambar yang Menunjukkan Sekolah.....	45
Gambar 4. 11	Gambar yang Menunjukkan Kelas.....	46
Gambar 4. 12	Gambar yang Menunjukkan Kamar.....	46
Gambar 4. 13	Gambar yang Menunjukkan Taman.....	46

Gambar 4. 14 Cerita yang sedang berjalan di dalam kelas .....	47
Gambar 4. 15 Latar yang menunjukkan Cerita sedang berjalan di kota .....	47
Gambar 4. 16 Kondisi Kota pada Pagi Hari.....	48
Gambar 4. 17 Kondisi Kota pada Sore Hari .....	48
Gambar 4. 18 Kondisi Kota pada Malam Hari .....	49
Gambar 4. 19 Efek Suara yang Digunakan.....	49
Gambar 4. 20 Background Musik yang Digunakan .....	49
Gambar 4. 21 Karakter Misaki yang sedang Tersenyum Saat Sedang Senang .....	50
Gambar 4. 22 Karakter Misaki yang Terlihat Marah.....	50
Gambar 4. 23 Arisa yang menunjukkan ekspresi pemalu nya .....	51
Gambar 4. 24 Alice yang sedang tertawa.....	51
Gambar 4. 25 Proses penyusunan Menggunakan Aplikasi Tyranobuilder .....	52
Gambar 4. 26 Aplikasi Dapat diunduh pada Google Drive .....	56
Gambar 4. 27 Barcode Untuk Mengisi Quesioner Hasil Evaluasi Kelayakan Aplikasi .....	60
Gambar 4. 28 Pengguna yang Melakukan Quesioner Kelayakan Aplikasi .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Surat tugas dosen pembimbing .....	71
Lampiran 2	Surat Bimbingan Dosen Pembimbing 1 .....	72
Lampiran 3	Surat Bimbingan Dosen Pembimbing 2 .....	73
Lampiran 4	Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 1 .....	74
Lampiran 5	Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 2 .....	75
Lampiran 6	CV Ahli Media .....	76
Lampiran 7	CV Ahli Materi .....	77
Lampiran 8	Instrumen Penelitian Ahli Media .....	79
Lampiran 9	Instrumen Penelitian Ahli Materi .....	81
Lampiran 10	Hasil Pengembangan Aplikasi .....	83
Lampiran 11	Evaluasi Kelayakan Aplikasi .....	93

