

ANALISIS DAN PERANCANGAN *GAME* PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA – “HIKA” MENGGUNAKAN ADOBE® FLASH®

Intan Muspita Sari¹

ABSTRAK

Dewasa ini *game* dinilai memiliki prospek yang luar biasa sebagai sebuah industri. *Game* kini telah menjelma menjadi sebuah industri serius yang pengembangannya membutuhkan tingkat perhatian tinggi agar dapat bersaing di pasar *game* yang semakin ketat. Untuk menciptakan sebuah *game* yang berkualitas, diperlukan analisis dan perancangan yang matang agar *game* yang dihasilkan dapat memenuhi kriteria pasar. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan sebuah *game* yang didahului analisis dan perancangan dalam pembuatannya. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi *game* pembelajaran huruf Hiragana – “HIKA” menggunakan Adobe® Flash®. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan model *prototype* yang terdiri atas: analisis, perancangan, dan evaluasi. Pada tahap evaluasi *user*, penulis menggunakan kuisisioner berdasarkan model XGameFlow untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya *game* yang dapat menjadi hiburan bagi pemain, serta dapat membantu pemain menghafal aksara Jepang – Hiragana secara menyenangkan. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah terciptanya *game* ber-*genre* edukasi-petualangan yang tidak hanya berperan sebagai media hiburan, namun juga sebagai media edukasi yang menyenangkan.

Kata kunci: Flash, *game*, hiragana, perancangan

¹ Mahasiswa Universitas Bakrie, Program Studi Teknik Informatika

ANALYSIS AND DESIGN OF HIRAGANA CHARACTER LEARNING GAME – “HIKA” BY USING ADOBE® FLASH®

Intan Muspita Sari

ABSTRACT

Nowadays game is considered to have tremendous prospects as an industry. Game has become a serious industry that is developed with a high level of attention in order to compete in the gaming market. To create a qualified game, it is necessary to carefully analysing and designing the game in order to fulfill the criteria of the market. Therefore, this study developed a game that preceded analysing and designing in the making process. The purpose of this study is to create a game application to learn Hiragana letters - "Hika" by using Adobe® Flash®. The methodology in this study is using a prototype model that consists of: analysis, design, and evaluation. At the stage of user evaluation, a questionnaire based on XGameFlow model is used to know the level of user satisfaction. The results of this research is the creation of games that can be entertainment for the player, and can help players memorize Japanese character - hiragana in a fun way. The conclusion of this research is the creation of education-adventure game genre that not only acts as a medium of entertainment, but also as a fun educational media.

Keyword: Flash, *game*, hiragana, design