

**GAME EDUKASI MICHIKO
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SHOKYU KANJI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sastra
Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Komputer Indonesia



oleh:

Anggi Septina Pitaloka

NIM. 63816026

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2021**