DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

UCAPAN TERIMA KASIH iv

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL x

DAFTAR BAGAN xi

DAFTAR GAMBAR xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Batasan Masalah 4

1.4 Tujuan Penelitian 4

1.5 Manfaat Penelitian 5

1.6 Definisi Operasional 6

1.7 Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 *Kanji* 8

2.1.1 Urgensi Penguasaan *Kanji* 9

2.1.2 Kesulitan Dalam Mempelajari *Kanji* 10

2.1.3 Pembelajaran *Kanji* 11

2.2 Media 12
2.2.1 Pengertian Media 12
2.2.2 Media Pembelajaran 13
2.2.3 Multimedia 14
2.2.4 Jenis-Jenis Media 16
2.3 *Game* 17
2.3.1 *Game* Edukasi 17
2.4 *Adobe Flash CS6* 18
2.5 *Adobe Photoshop CC* 19
2.6 *Adobe Illustrator CS6* 21
2.7 *Adobe Audition* 21
2.8 *Japanese Language Proficiency Test* (JLPT) 22
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Metode Penelitian 24
3.2 Objek Penelitian 27
3.2.1 Populasi 27
3.2.2 Sampel 28
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian 28
3.4 Teknik Pengumpulan Data 28
3.4.1 Studi Pustaka 28
3.4.2 Kuesioner 29
3.5 Teknik Pengolahan Data 31
3.5.1 Perancangan Multimedia 31

3.5.2 Perhitungan Kuesioner 32
3.6 Prosedur Penelitian 34
3.6.1 Tahap Persiapan 34
3.6.2 Tahap Pembuatan Media 34
3.6.3 Tahap Pelaksanaan 35
3.6.4 Tahap Pengolahan Data 35
3.6.5 Tahap Penulisan Laporan 35
BAB IV PEMBAHASAN
4.1 Perancangan dan Proses Pembuatan Media *Tensai 3* 36
4.1.1 Membuat Rancangan Media 36
4.1.2 Membuat Desain Media 38
4.1.3 Mengimport Desain ke dalam *Adobe Flash CS6* 41
4.1.4 Membuat Animasi 42
4.1.5 Membuat *Button* 43
4.1.6 Menambahkan *ActionScript* 44
4.1.7 *Editing Sound* Menggunakan *Adobe Audition* 52
4.2 Proses Pengoperasian Media 55
4.3 Tanggapan Responden 60
4.3.1 Hasil Penilaian Kuesioner Tertutup 60
4.3.2 Hasil Penilaian Kuesioner Terbuka 69
BAB V KESIMPULAN
5.1 Kesimpulan 71
5.2 Saran 72

DAFTAR PUSTAKA

SINOPSIS

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP