

MUHAMMAD NUR ALIF, 20.240.0079

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI SMA NEGERI 3 BERBASIS ANIMASI 2D, Dibawah bimbingan Dr. P.A Christianto, S.Kom., M.Kom. dan Nur Fadhilah, S.S., M.Hum. 168 + xvii hal / 229 gambar / 15 tabel / 3 lampiran/ 29 Daftar Pustaka (2017-2023)

ABSTRAK

Bahasa Jepang adalah bahasa resmi negara Jepang yang digunakan oleh 128 juta orang di seluruh dunia. Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang sulit untuk dipelajari. Saat ini, pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 3 Pekalongan sudah difasilitasi dengan media pembelajaran yang berbentuk video yang ditampilkan oleh guru, hanya saja video-video yang ditampilkan tidak mencakup semua materi yang diajarkan, terlebih lagi video yang ditampilkan kurang diminati oleh siswa yang mengakibatkan suasana di dalam kelas cenderung tidak menyenangkan dan cepat bosan. Proses belajar mengajar bahasa Jepang “Tanjoubi” membutuhkan suatu media pembelajaran tambahan berupa “Media Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 3 Pekalongan berbasis animasi 2D”. Dalam teknik Pengembangannya Media Pembelajaran berbasis Animasi 2D ini menggunakan teknik pengembangan MDLC yang terdiri dari Konsep (Concept), Perancangan (Design), Pengumpulan Bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengujian (Testing) dan Distribusi (Distribution). Media pembelajaran berdurasi 10 menit 45 detik yang beresolusi 1080p 30 fps yang dianimasikan menggunakan teknik frame to frame dan dibuat menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, Adobe Photoshop CC 2021, OpenToonz, dan CapCut. Dengan terwujudnya Media Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 3 Pekalongan berbasis animasi 2D maka siswa kelas XI SMA Negeri 3 dapat membantu siswa dalam memahami materi “Tanjoubi” lebih baik lagi.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Bahasa Jepang, Animasi 2D, MDLC

MUHAMMAD NUR ALIF, 20.240.0079

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI SMA NEGERI 3 BERBASIS ANIMASI 2D, Under guidance Dr. P.A Christianto, S.Kom., M.Kom. dan Nur Fadhilah, S.S., M.Hum. 168 + xvii pages / 229 images / 15 table / 3 attachment/ 29 Bibliography (2017-2023)

ABSTRACT

Japanese is the official language of Japan and is spoken by 128 million people worldwide. Japanese is one of the most difficult languages to learn. Currently, Japanese language learning at SMA Negeri 3 Pekalongan has been facilitated with learning media in the form of videos shown by the teacher, but the videos shown do not cover all the material taught, moreover the videos shown are less attractive to students which results in the atmosphere in the classroom tends to be unpleasant and quickly bored. The teaching and learning process of Japanese "Tanjoubi" requires an additional learning media in the form of "Japanese Learning Media at SMA Negeri 3 Pekalongan based on 2D animation". In its development technique, this 2D Animation-based Learning Media uses the MDLC development technique which consists of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. The learning media has a duration of 10 minutes 45 seconds with a resolution of 1080p 30 fps which is animated using the frame to frame technique and made using the Clip Studio Paint application, Adobe Photoshop CC 2021, OpenToonz, and CapCut. With the realization of Japanese Learning Media at SMA Negeri 3 Pekalongan based on 2D animation, grade XI students of SMA Negeri 3 can help students understand the material "Tanjoubi" better.

Keywords: Learning Media, Japanese, 2D Animation, MDLC