

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Permainan

Permainan atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan sebutan *Game* yang merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*intellectual playability*). Permainan juga dapat diartikan sebagai tempat dimana pemain akan melakukan keputusan-keputusan untuk mencapai target yang diinginkan [13].

##### 3.1.1 Komponen Permainan

Setiap permainan memiliki elemen-elemen penyusun yang terdapat didalamnya [14].

###### 1. Karakter

Representasi pemain dalam permainan adalah sebuah karakter yang dibuat bergerak agar menarik dan terasa hidup.

###### 2. Gerakan/Animasi

Unsur yang penting dalam permainan sehingga tidak terlihat kaku.

###### 3. Suara

Elemen suara dan musik dalam permainan dapat menimbulkan nuansa permainan yang semakin nyata.

##### 3.1.2 Jenis Permainan

Permainan memiliki jenis yang berbeda-beda dan secara umum dapat digolongkan berdasarkan jenis yang diterapkan [15].

#### 1. Permainan Aksi

Relatif sederhana dibandingkan dengan permainan dengan jenis lain. Permainan jenis ini membutuhkan keterampilan, pengolahan informasi sensorik yang cepat dan memaksa pemain untuk membuat keputusan dan melakukan tindakan dalam kecepatan yang lebih besar.

#### 2. Permainan Petualangan

Permainan jenis ini tidak memberikan kompetisi atau simulasi melainkan berupa cerita interaktif mengenai karakter yang digunakan oleh pemain.

#### 3. Permainan Peran

Karakter pemain pada permainan ini memiliki *experience* dan jalan cerita yang jelas sebagai nilai jual dari permainan jenis ini.

#### 4. Permainan Simulasi

Pemain dihadapkan seolah-olah dalam kondisi yang nyata dengan yang sebenarnya. Tujuan yang dicapai adalah kemiripan dan karakteristik benda nyata yang ditemakan.

#### 5. Permainan Strategi

Pada permainan jenis ini pemain menggunakan banyak karakter dengan berbagai kemampuan untuk melakukan sesuatu tertentu berdasarkan tema cerita permainan.

### **3.2 Japanese Language Proficiency**

Bahasa Jepang memiliki beberapa tingkatan mulai dari yang paling dasar hingga yang paling tinggi. Tingkatan-tingkatan ini digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam bahasa Jepang. Setiap

tingkatan memiliki batasan-batasan materi pelajaran yang nantinya akan digunakan untuk menguji dan mendapatkan sertifikat melalui *Nihongo Nouryoku Shiken*. Ujian ini memiliki standar internasional untuk semua orang berbahasa asing (bahasa asli non Jepang).

Sejak tahun 2010, JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) memiliki lima tingkatan dimulai dari yang paling rendah yaitu N5, N4, N3, N2 dan yang paling tinggi adalah N1. Setelah lulus dengan poin tertentu maka seseorang akan mendapatkan standar sertifikasi sesuai dengan tingkatan ujian yang ditempuh.

Standar kompetensi pada level N5 adalah dapat membaca dan mengerti hiragana, katakana dan kanji dasar secara tertulis. Jumlah kanji dasar yang terdapat pada level N5 adalah sebanyak 103 [16].



Gambar 3.1 Daftar kanji JLPT Level N5.

### 3.3 Onmyouji

Seseorang yang telah memiliki profesi dalam suatu kerajaan dan ahli dalam ilmu *Onmyoudou* disebut *Onmyouji*. *Onmyoudou* adalah ajaran filosofi dari China tentang 5 elemen dasar yaitu kayu, api, tanah, metal dan air.



**Gambar 3.2 Filosofi dari China Wu Xing (five elements) dan Yin and yang.**

*Onmyouji* bertugas dalam meramal, menghitung kalender dan memberi perlindungan dengan cara mengusir roh-roh jahat. *Onmyouji* yang terkenal adalah Abe no Seimei (921-1005).



**Gambar 3.3 Sampul buku representasi Abe no Seimei.**

### 3.4 Android

Android adalah sebuah sistem operasi yang digunakan oleh perangkat *mobile* atau *smartphone* yang terbentuk dari sistem operasi Linux. Android versi beta pertama kali diluncurkan pada tahun 2007 dan versi pertama pada tahun 2008. Perusahaan-perusahaan yang menggunakan sistem operasi ini diantaranya adalah Samsung, Sony, Lenovo dan Google sendiri yang diberikan nama Google Nexus [17].

### 3.5 Unity

Unity adalah sistem perangkat lunak yang dirancang untuk menciptakan dan pengembangan *video game* dengan berbagai *platform* seperti Android, iOS dan Web. Unity dapat digunakan untuk mengembangkan *games* dalam bentuk 2D ataupun 3D [18].

### 3.6 Jadwal Penelitian

Berikut adalah jadwal penelitian terhadap aplikasi permainan peran pembelajaran bahasa Jepang yang akan dibangun:

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

Aktivitas	Desember 2016				Januari 2017				Februari 2017				Maret 2017		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Studi Literatur															
Observasi															
Pembangunan Aplikasi															
1. Analisis															
2. Desain/ Perancangan															
3. Pengkodean															
4. Pengujian															