

**MEMBUAT ANIMASI 2D TENTANG PEMBELAJARAN
HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA JEPANG
MENGUNAKAN BLENDER**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Infomatika



disusun oleh

TONNY OSMER MUTHALIB

18.11.1818

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**MEMBUAT ANIMASI 2D TENTANG PEMBELAJARAN
HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA JEPANG
MENGUNAKAN BLENDER**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Infomatika



disusun oleh

TONNY OSMER MUTHALIB

18.11.1818

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBUAT ANIMASI 2D TENTANG PEMBELAJARAN
HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA JEPANG
MENGUNAKAN BLENDER**

yang disusun dan diajukan oleh

Tonny Osmer Muthalib

18.11.1818

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <17 Juli 2025>

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBUAT ANIMASI 2D TENTANG PEMBELAJARAN TENTANG
HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA JEPANG MENGGUNAKAN
BLENDER**

yang disusun dan diajukan oleh

Tonny Osmer Muthalib

18.11.1818

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <17 Juli 2025>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

Mei Parwanto Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal < 17 Juli 2025 >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Tonny Osmer Muthalib
NIM : 18.11.1818

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**MEMBUAT ANIMASI 2D TENTANG PEMBELAJARAN TENTANG
HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA JEPANG MENGGUNAKAN
BLENDER**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, M.Kom,

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, <17 Juli 2025>

Yang Menyatakan,



Tonny Osmer Muthalib

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Membuat Animasi 2D Tentang Pembelajaran Huruf Hiragana Dan Katakana Jepang Menggunakan Blender”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Eli Pujiastuti, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Mei P Kurniawan, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa studi.
6. Kedua orang tua tercinta dan keluarga besar yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat tanpa henti.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi dalam pengembangan ilmu di bidang informatika.

Yogyakarta, <04 Juli 2025>

Penulis

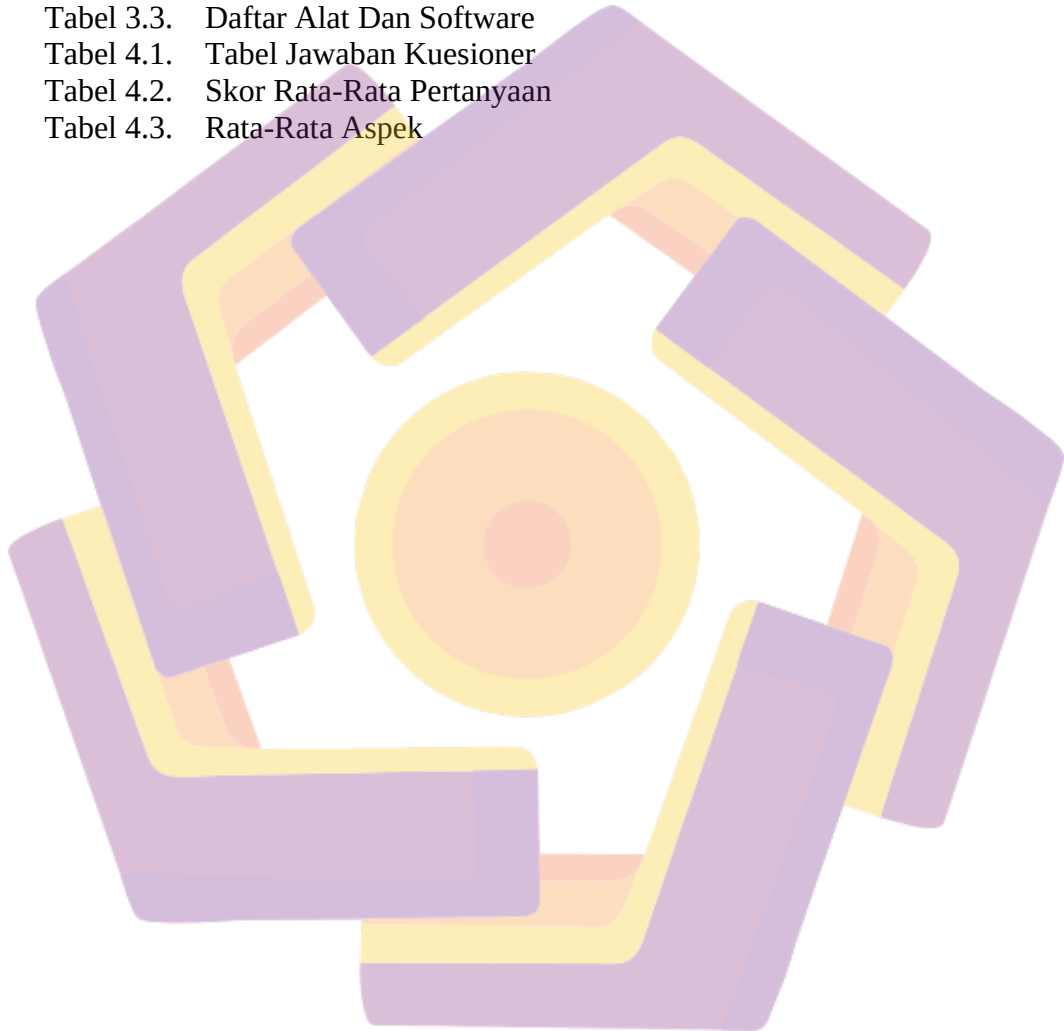
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori.....	7

2.3	Kerangka Teori	11
2.4	Kerangka Pemikiran.....	11
BAB III METODE PENELITIAN		12
3.1	Jenis dan Pendekatan Penelitian	12
3.2	Objek Penelitian.....	12
3.3	Alur Pembuatan Penelitian.....	12
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	15
3.5	Instrumen Penelitian	15
3.6	Teknik Analisis Data.....	15
3.7	Lokasi Penelitian.....	16
3.8	Alat Dan Software.....	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		17
4.1	Gambaran Umum Penelitian.....	17
4.2	Hasil Berdasarkan Tahap ADDIE.....	17
4.3	Hasil Pengujian dan Analisis Data.....	18
4.4	Pembahasan.....	20
4.5	Evaluasi.....	20
BAB V PENUTUP		22
5.1	Kesimpulan	22
5.2	Saran	22
REFERENSI		24
LAMPIRAN.....		26

DAFTAR TABEL

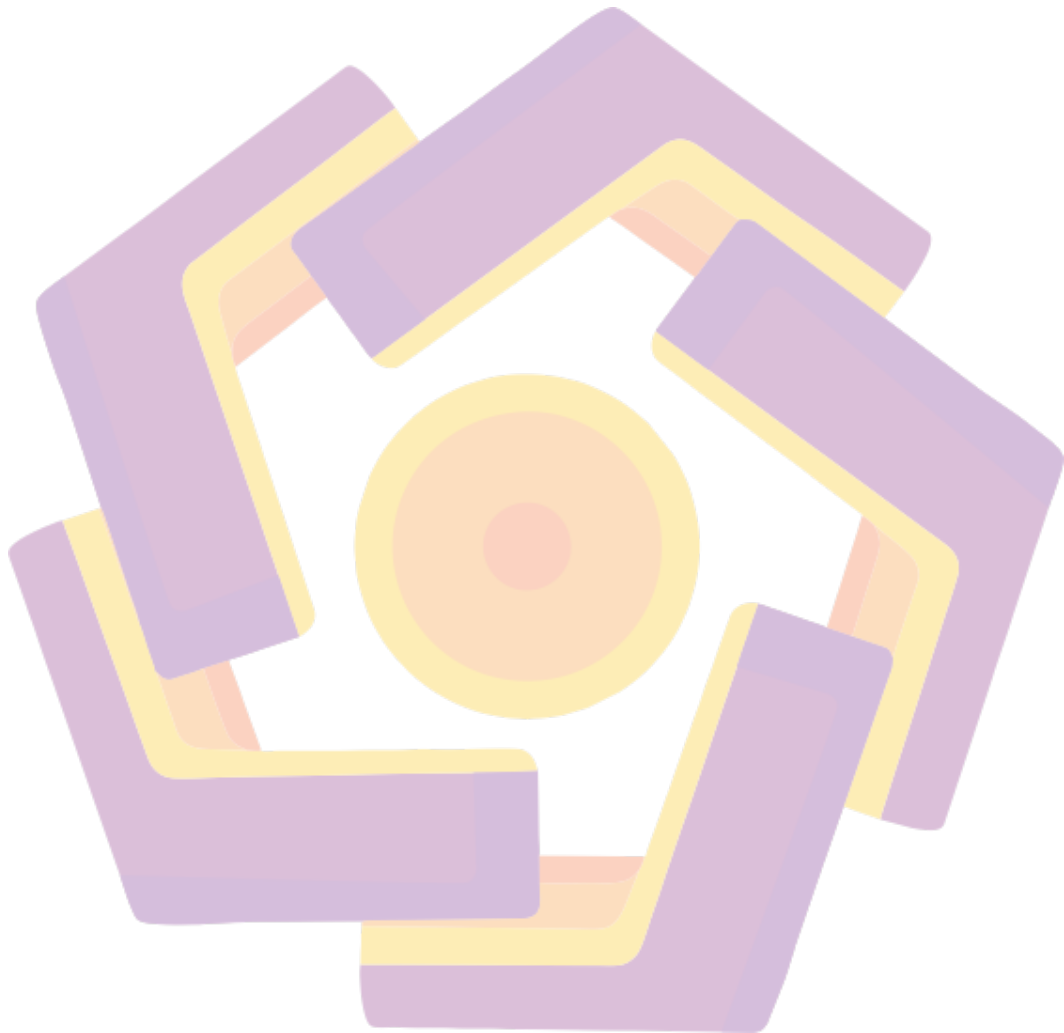
Tabel 2.1.	Keaslian Penelitian	5
Tabel 2.2.	Huruf Hiragana	7
Tabel 2.3.	Huruf Katakana	8
Tabel 3.1.	Kriteria Penelitian	15
Tabel 3.2.	Penilaian Kelayakan	15
Tabel 3.3.	Daftar Alat Dan Software	16
Tabel 4.1.	Tabel Jawaban Kuesioner	18
Tabel 4.2.	Skor Rata-Rata Pertanyaan	19
Tabel 4.3.	Rata-Rata Aspek	19



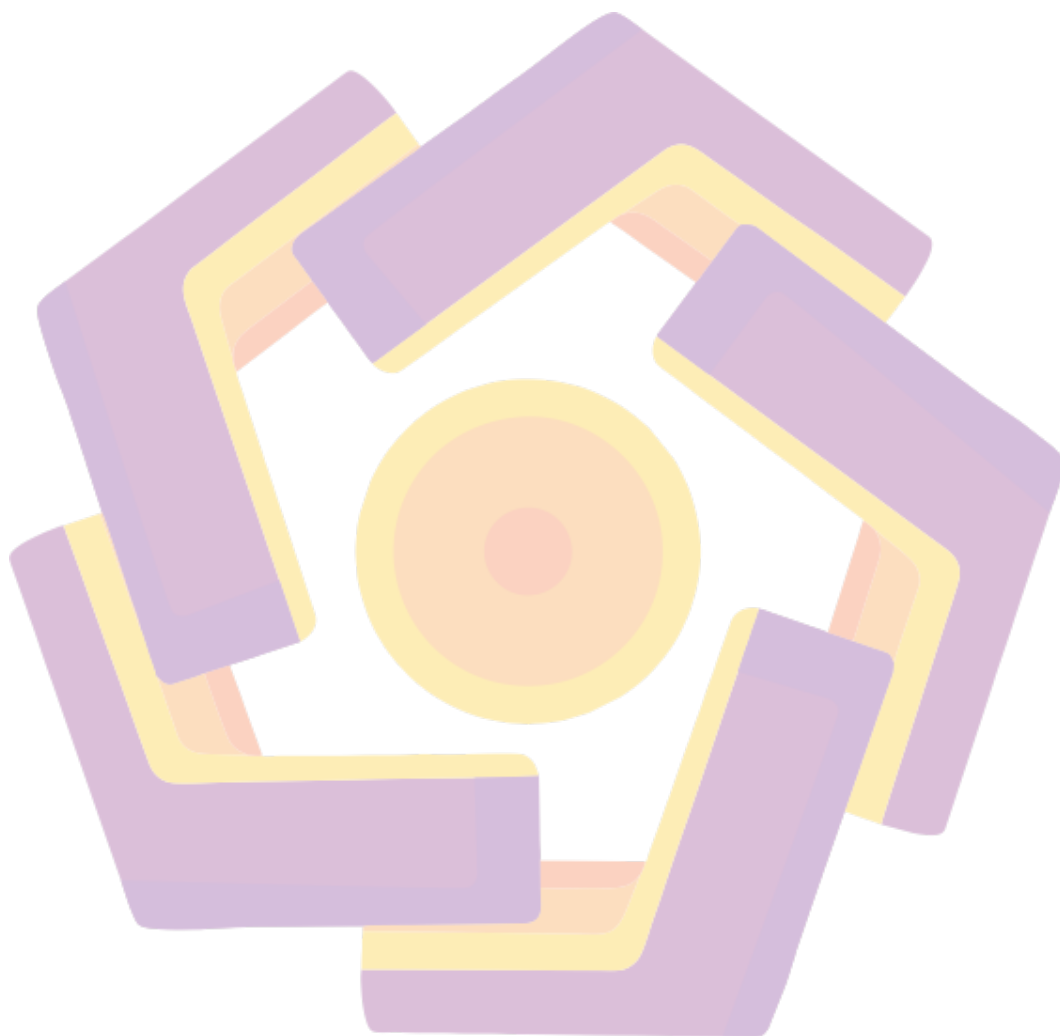
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Pembuatan Penelitian

14

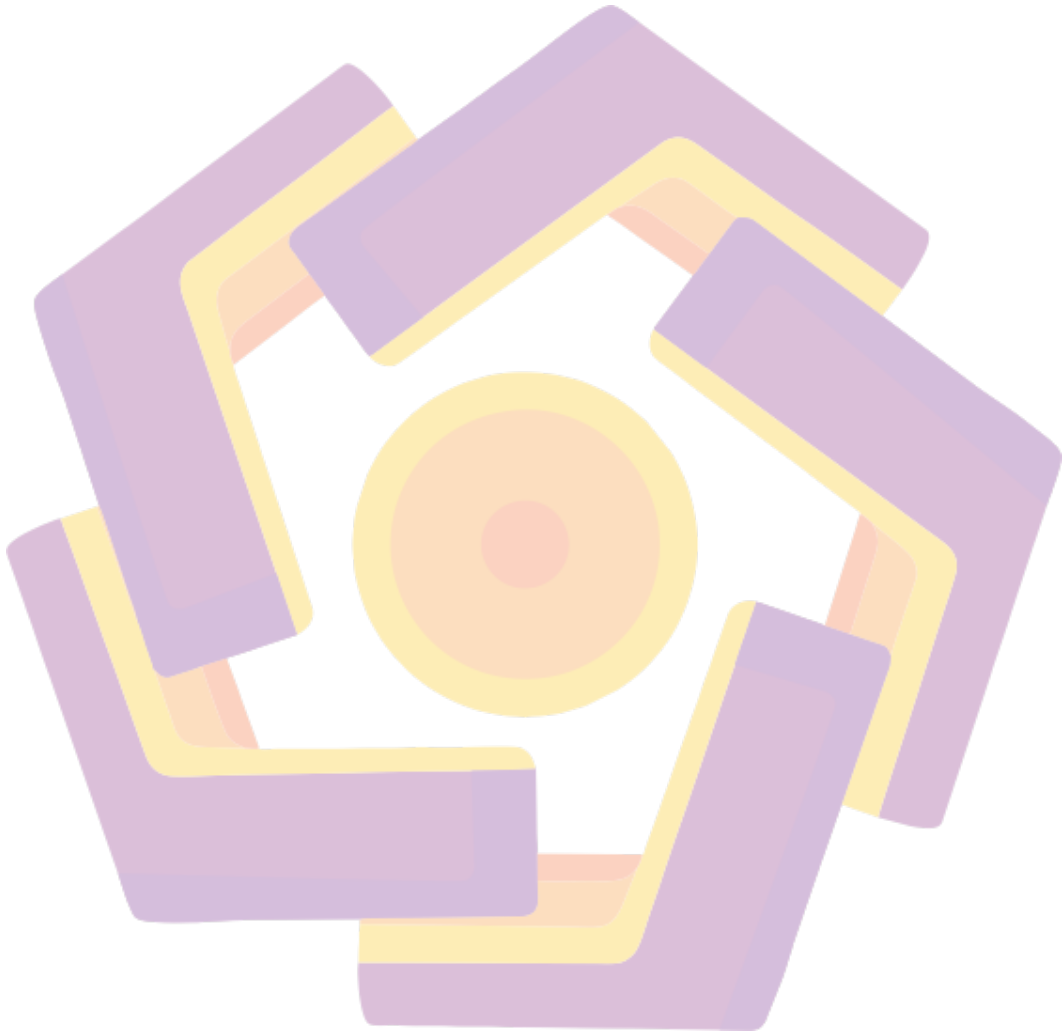


DAFTAR LAMPIRAN



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

ADDIE	Analysis,Design,,Develompent,Implementasi,Evaluasi
α	Nilai hasil untuk uji reliabilitas



DAFTAR ISTILAH

Blender	Software modeling 2D dan 3D
Interpolate Sequence	Tools pada Blender untuk membuat Frame secara otomatis.
Grease Pencil	Tools pada Blender untuk membuat model
Hiragana	Huruf dasar Jepang untuk frasa asli
Katakana	Huruf serapan Jepang untuk Bahasa asing
Rendering	Proses pembuatan model menjadi Video



INTISARI

Media pembelajaran merupakan media untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik. Tujuan pembuatan pembelajaran ini adalah membantu dalam pelatihan menggunakan huruf hiragana dan katakana dalam Bahasa Jepang. Menggunakan software blender di jadikan media pembelajaran untuk membantu memudahkan mengingat Bahasa Jepang yang meliputi huruf hiragana dan katakana kepada sekumpulan orang yang mungkin berminat kepada Bahasa Jepang. Yang mana kita tahu akhir-akhir ini mulai banyak orang yang mulai menyukai budaya jepang dan kultur jepang. Dengan ada nya media pembelajaran ini berharap untuk yang sedang belajar Bahasa Jepang mereka dapat belajar Bahasa tersebut dengan senang. Pembuatan media pembelajaran ini bertitik penting pada bagaimana penulisan huruf hiragana dan katakana yang benar dalam Bahasa Jepang. Untuk kuisioner akan dilakukan di Google Form untuk membantu mendapatkan data dari hasil penelitian ini. Materi yang akan di sampaikan meliputi gambar, video dan teks dimana media pembelajaran ini bisa membantu orang yang dalam pembelajaran hiragana dan katakana dengan animasi yang mungkin membuat orang yang menyukai jepang lebih bersemangat untuk mempelajari huruf hiragana dan katakana.

Kata kunci: hiragana,katakana,blender,animasi,media pembelajaran.

ABSTRACT

Learning media is a tool used to carry out a well-planned teaching process. The purpose of creating this learning media is to assist in training the use of Hiragana and Katakana characters in the Japanese language. Using Blender software as the learning media aims to make it easier to remember Japanese, specifically the Hiragana and Katakana scripts, for people who may be interested in the language. As we know, recently more and more people have started to appreciate Japanese culture and traditions. With the existence of this learning media, it is hoped that those learning Japanese can enjoy studying the language. This learning media focuses on the correct way of writing Hiragana and Katakana characters in Japanese. A questionnaire will be conducted using Google Forms to help collect data for this research. The materials presented will include images, videos, and text, making this learning media helpful for people learning Hiragana and Katakana, supported by animations that may increase the motivation of Japanese culture enthusiasts to learn these characters.

Keyword: hiragana,katakana,blender,animation,learning media