

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Popularitas bahasa Jepang di tingkat dunia terbilang cukup pesat. Menurut *Cultural Affairs Agency* terdapat hampir 2,98 juta orang di 133 negara yang mempelajari bahasa Jepang di 13.639 Institusi. Berdasarkan "Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2012" yang diterbitkan oleh *Japan Foundation*, Indonesia menduduki peringkat kedua sebagai negara terbanyak dalam mempelajari bahasa Jepang.

Rank in 2012	Rank in 2009	Countries/Areas	Learners			Institutions			Teachers		
			2012	2009	Rate of change (%)	2012	2009	Rate of change (%)	2012	2009	Rate of change (%)
1	2	China	1,046,490	827,171	26.5	1,800	1,708	5.4	16,752	15,613	7.3
2	3	Indonesia	872,411	716,353	21.8	2,346	1,988	18.0	4,538	4,089	11.0
3	1	Korea	840,187	964,014	(12.8)	3,914	3,799	3.0	17,817	6,577	170.9
4	4	Australia	296,672	275,710	7.6	1,401	1,245	12.5	2,685	2,547	5.4
5	5	Taiwan*	233,417	247,641	(5.7)	774	927	(16.5)	3,544	3,938	(10.0)
6	6	United States of America	155,939	141,244	10.4	1,449	1,206	20.1	4,270	3,541	20.6
7	7	Thailand	129,616	78,802	64.5	465	377	23.3	1,387	1,240	11.9
8	8	Vietnam	46,762	44,272	5.6	180	176	2.3	1,528	1,565	(2.4)
9	11	Malaysia	33,077	22,856	44.7	196	124	58.1	509	388	31.2
10	12	Philippines	32,418	22,362	45.0	177	156	13.5	556	422	31.8

Gambar 1.1 Hasil Survei Japan Foundation 2012.

Hal yang perlu diperhatikan dalam mempelajari bahasa Jepang adalah mengenal 3 jenis huruf yaitu Hiragana, Katakana dan Kanji yang dikenal dengan Hyooki (表記). Bahasa Jepang tidak menggunakan huruf alfabet latin seperti yang digunakan dalam bahasa Indonesia. Huruf kanji juga dibedakan menjadi dua macam cara pembacaan yaitu (音読み on'yomi) yang merupakan bacaan

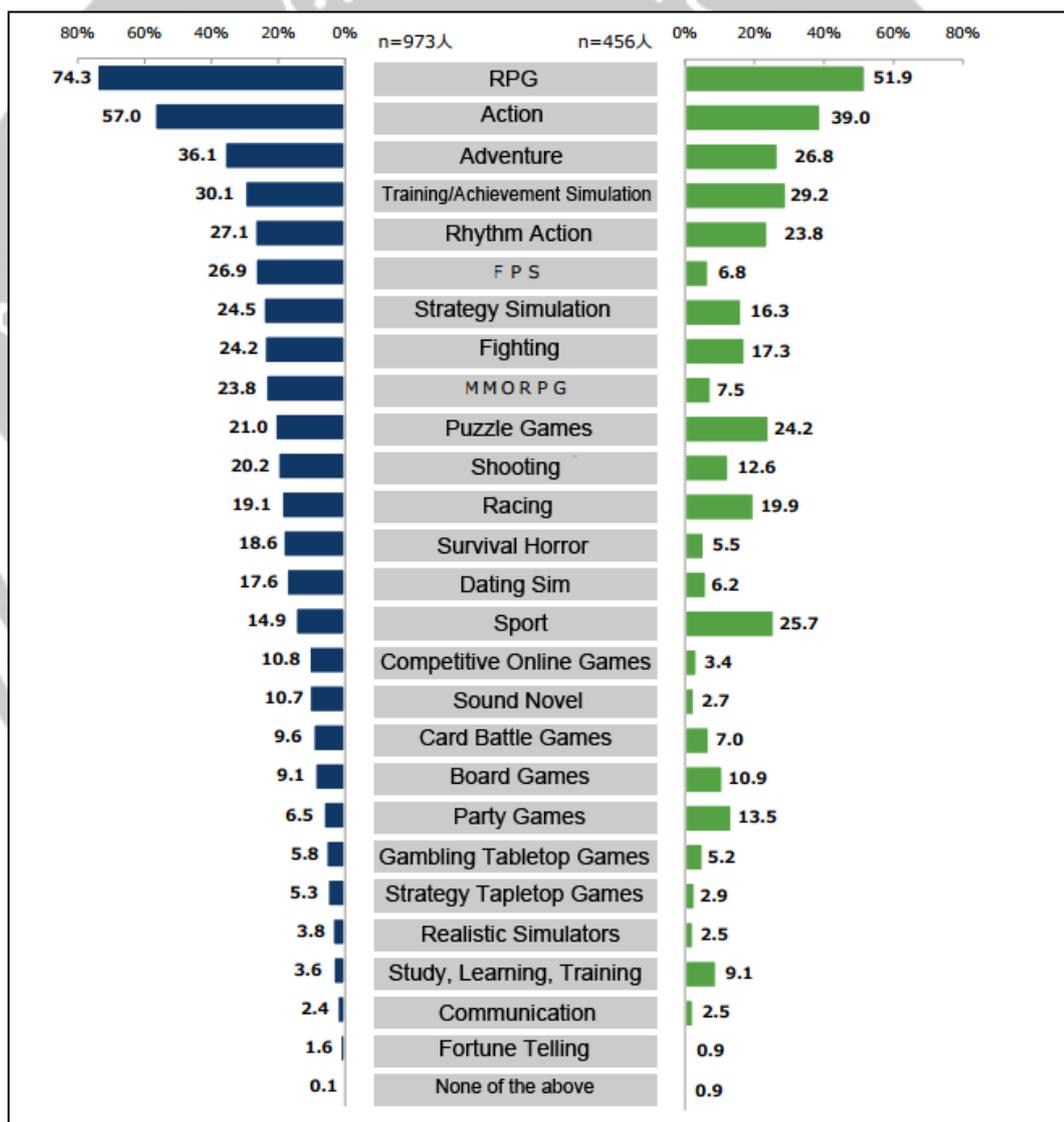
asli dari China, dan (訓読み kun'yomi). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Jepang menjadi sulit [1].

Proses pembelajaran pada umumnya proses pembelajaran bahasa Jepang di lembaga pendidikan normal dan nonformal masih menggunakan metode konvensional. Metode pembelajaran tersebut cenderung membuat proses pembelajaran menjadi membosankan dan menimbulkan perasaan jenuh karena terpaku pada buku dan penggunaan multimedia dalam pembelajaran belum maksimal. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniah menemukan bahwa 94% dari responden kesulitan dalam mengingat dan membedakan huruf hiragana akibat tidak tersedianya fasilitas yang memadai untuk proses belajar dan mengajar bahasa Jepang [2].

Metode lain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah dengan permainan [3]. Sejak tahun 3000 SM permainan telah digunakan di China sebagai alat instruksional karena selain memiliki aspek hiburan. Permainan dinilai memiliki dampak positif dalam kemampuan pemecahan masalah, intelektual, visual dan motorik [4].

Aspek Motivasi juga merupakan faktor penting dalam sebuah permainan edukasi untuk membantu pemain dalam mencapai tujuannya (*driving force*). Motivasi dalam permainan ini terdiri dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Intrinsik berarti motivasi ini berasal dari dalam diri sendiri yang terbentuk dari rasa penasaran dan kesenangan dalam bermain. Ekstrinsik berarti motivasi yang berasal dari luar seperti penghargaan atau apresiasi setelah menyelesaikan suatu tantangan [5].

Membangun motivasi memerlukan pengetahuan mengenai minat dari para pemain mengenai jenis dari permainan yang disukai. Menurut hasil survei yang telah dilakukan di *Tokyo Game Show* pada tahun 2014, diketahui bahwa permainan dengan jenis RPG merupakan jenis yang paling banyak diminati dan juga paling laris di pasar pada tahun 2013 [6].



Gambar 1.2 Hasil Survei *Tokyo Game Show* 2014.

Keunggulan aplikasi ini diantaranya adalah adanya fitur *story* sebagai motivasi intrinsik yang membangun rasa penasaran dari pemain serta *achievements* sebagai bentuk apresiasi dan evaluasi dari. Permainan ini juga memiliki fitur *level* dan *experience* sebagai pendukung jalannya permainan dan membentuk motivasi ekstrinsik dari pemain.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dapat diuraikan berdasarkan latar belakang tersebut yaitu sebagai berikut:

Bagaimana membangun aplikasi permainan edukasi untuk pembelajaran bahasa Jepang yang bersifat motivasional dengan menggunakan *Unity Game Engine*?

1.3 Tujuan Penelitian

Membangun aplikasi permainan edukasi untuk pembelajaran bahasa Jepang yang bersifat motivasi dengan menggunakan *Unity Game Engine*.

1.4 Batasan Masalah

Parameter yang diangkat sebagai batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi permainan ini menggunakan aksara Hiragana dan Kanji.
2. Aplikasi ini menggunakan materi pembelajaran menurut *Japanese Language Proficiency Test Level 5*.

1.5 Metodologi

Metodologi dan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1.5.1 Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi permainan dengan menggunakan *Unity Game Engine*. Selain itu juga dilakukan studi berdasarkan jurnal, buku dan internet mengenai bahan pembelajaran bahasa Jepang.

1.5.2 Analisa dan Perancangan Permainan

Permainan ini dibangun untuk platform berbasis *Android*. Pada permainan ini pemain akan bermain sebagai *Exorcist*. *Exorcist* (陰陽道 Onmyouji) adalah seseorang yang bertugas untuk mengusir roh jahat yang merupakan salah satu budaya Jepang. Pemain akan mengusir roh-roh jahat tersebut dan mengumpulkan kata-kata yang akan disatukan membentuk sebuah kata baru sebagai tambahan dari kamus yang mereka miliki.

1.5.3 Implementasi Permainan

Tahap ini memiliki tujuan untuk menerapkan bahasa pemrograman ke *Unity Game Engine* dan merancang tampilan dari permainan.

1.5.4 Pengujian Permainan

- a. Pengujian apakah permainan telah berjalan sesuai dengan keinginan.

- b. Pengujian apakah pemain tidak merasa kesulitan dalam bermain

1.5.5 Penyusunan Laporan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari seluruh tahap-tahap yang telah dikerjakan. Laporan ini mencatat hasil penelitian dan perancangan dari permainan yang dibangun.

1.5.6 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I: PENDAHULUAN

Membahas tentang permasalahan yang diangkat sebagai bahan penelitian. Terdapat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi dan sistematika penulisan laporan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang hal-hal yang berhubungan dengan dibangunnya aplikasi permainan edukasi motivasional untuk pembelajaran bahasa Jepang dan juga studi literatur tentang aplikasi permainan edukasi serupa yang sebelumnya pernah dibuat oleh pihak lain.

BAB III: LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi permainan edukasi motivasional untuk pembelajaran bahasa Jepang.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan hal mengenai analisis dan perancangan aplikasi permainan edukasi motivasional untuk pembelajaran bahasa Jepang seperti lingkup masalah,

perspektif produk, antarmuka eksternal, papan cerita, diagram alur, dan proses penyimpanan dalam permainan.

BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan berfokus pada cara kerja dari aplikasi permainan edukasi motivasional untuk pembelajaran bahasa Jepang dan pengujian untuk mengetahui apakah target pembuatan aplikasi telah sesuai.

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Pembahasan dari bab ini adalah kesimpulan dari penelitian dan saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi referensi dan daftar pustaka yang digunakan dalam penelitian ini.