

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut pemimpin baru Google untuk divisi Android dan Chrome, Sundar Pichai, saat ini perangkat Android yang sudah diaktifasikan sebesar 900 juta secara global (di dunia). Peningkatan pengguna Android tersebut sangat tajam jika dibandingkan pada tahun 2011, yaitu sekitar 100 juta perangkat, sedangkan pada tahun 2012 sekitar 400 juta perangkat (Pichai, 2013).

Pengguna *device* berbasis Android di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dalam setahun terakhir ini. Gideon menunjukkan pertumbuhan Android di Telkomsel mengalami kenaikan pengguna sebesar 15 kali lipat pada bulan Juli 2011 sampai dengan bulan Desember 2011 pengguna Android baru sekitar 170 ribu pengguna, tetapi pada bulan Juni 2012 mencapai 2,5 juta pengguna. Kenaikan pengguna ini disebabkan oleh banyak *mobile* atau tablet yang berbasis Android memiliki harga yang relatif terjangkau dibandingkan harga 2 tahun yang lalu, yaitu sekitar Rp 6.000.000,- (Gideon, 2012).

Selain itu, smartphone Android masih terus mendominasi pasaran. Pada kuartal ketiga tahun 2013 ini, jumlah pengguna Android sebanyak 81.3%.

Global Smartphone Operating System Marketshare %	Q3 '12	Q3 '13
Android	75.0%	81.3%
Apple	15.6%	13.4%
Microsoft	2.1%	4.1%
BlackBerry	4.3%	1.0%
Others	3.0%	0.2%
Total	100.0%	100.0%

Gambar 1.1 Tabel Jumlah Pengguna *Smartphone* di Kuartal ketiga tahun 2013

Pada tahun 1868 terjadi *Restorasi Meiji*, yaitu serangkaian yang berpuncak pada pengembalian kekuasaan di Jepang kepada. Restorasi ini menyebabkan perubahan besar-besaran pada struktur politik dan sosial Jepang, dan berlanjut hingga zaman Edo (sering juga disebut Akhir Keshogunan Tokugawa) dan awal zaman Meiji (Jansen, 2000). Jepang memberlakukan politik pintu terbuka dan mengejar ketertinggalan dari negara Barat dan Negara Barat tertarik dengan budaya Jepang tradisional. Pada tahun 1942 sampai dengan tahun 1945, Jepang ambil bagian pada perang dunia kedua. Pada tahun 1945, Jepang menyerah karena Jepang kalah pada perang dunia kedua setelah Amerika dan sekutu menjatuhkan bom di Hiroshima dan Nagasaki. Setelah itu, Jepang berusaha untuk bangkit kembali dan budaya Jepang, baik yang tradisional maupun yang modern menyebar ke seluruh dunia. Bahasa Jepang semakin diminati karena dominasi kartun Jepang (*anime* dan *manga*) di seluruh penjuru dunia. Banyak penggemar *manga & anime* yang mengerti kosakata dan percakapan dasar Bahasa Jepang. Pemerintah Jepang sebagai pihak yang berkepentingan menyebarluaskan bahasa Jepang menyediakan tes kemampuan sejenis TOEFL yaitu JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) (Rostineu, 2012). JLPT dikenal juga dengan sebutan *Nihongo Nouryoku Shiken*.

Di Indonesia, penyebaran budaya pop Jepang juga sangat dirasakan. *Anime, manga, cosplay*, lagu (karaoke), drama banyak digemari orang muda. *Anime* adalah film animasi dari Jepang yang berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan Bahasa Jepang menjadi *animeshon*. Kata tersebut disingkat menjadi *anime*. *Manga* adalah komik Jepang yang memiliki karakteristik tersendiri dan sangat berbeda dari komik Barat. Sedangkan *cosplay* adalah hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime, manga, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. *Cosplay* sendiri adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang berasal dari gabungan kata "*costume*" (kostum) dan "*play*" (bermain).

Seiring dengan masuknya budaya Jepang di Indonesia, semakin banyak orang yang tertarik mempelajari Bahasa Jepang. Ditambah lagi, masuknya investasi Jepang di Indonesia membutuhkan banyak pekerja yang mampu berbahasa Jepang, sehingga paling tidak setiap perusahaan Jepang membutuhkan penerjemah.

Dari data-data di atas, maka penulis akan membuat *game* edukasi Bahasa Jepang di Android. Melalui *game* edukasi pada Android masyarakat yang ingin belajar Bahasa Jepang bisa di mana saja mempelajarinya karena *handphone* bersifat mobilitas.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menyajikan *game* edukasi Bahasa Jepang pada perangkat *mobile* berbasis Android sehingga memberikan kemudahan pada pengguna dalam mempelajari bahasa Jepang pada tingkat dasar?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup yang akan ditinjau untuk penelitian ini adalah

1. Masyarakat yang berusia 15-25 tahun yang tertarik untuk belajar Bahasa Jepang karena masyarakat pada usia tersebut akan lebih cenderung serius belajar karena mempunyai rasa tanggung jawab (Samsyuniwati, 2008).
2. *Device* yang digunakan untuk uji coba adalah Samsung Galaxy Note II dengan resolusi 720 x 1280 pixels.
3. Membuat *game* edukasi Bahasa Jepang menggunakan teori taksonomi bloom *new version* sampai dengan level *understanding* (memahami) pada Android.
4. Kurikulum yang akan dipakai adalah pada buku Minna no Nihongo I. Buku ini mempelajari dasar-dasar Bahasa Jepang dengan nomor ISBN4-88319-107-9 C0081. Buku ini juga banyak dipakai pada tempat kursus Bahasa Jepang di Surabaya, misalnya Jasmin dan Shinju.
5. Batasan pembelajarannya meliputi pengguna mampu membaca, mendengarkan, dan dapat melakukan percakapan dalam Bahasa Jepang karena pada buku Minna no Nihongo I hanya diperlukan membaca, mendengarkan, dan bisa melakukan percakapan.

6. Dalam *game* edukasi yang dibuat hanya digunakan untuk pembelajaran secara umum (*nice to know*) Bahasa Jepang yang masih berupa *prototype* pengembangan.

1.4 Tujuan Penelitian Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah menyajikan game edukasi Bahasa Jepang sebagai media penunjang pembelajaran Bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penulisan Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah menyajikan sebuah aplikasi *game* edukasi Bahasa Jepang yang dapat menjadi media penunjang pembelajaran Bahasa Jepang pada perangkat *mobile* berbasis Android sehingga bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja.

1.6 Nilai *Entrepreneurship*

1. *Opportunity Identification*

Saat ini banyak masyarakat yang tertarik untuk mempelajari Bahasa Jepang, terutama anak SMA sampai dewasa muda. Ada masyarakat yang mengikuti les, ekstrakurikuler, belajar sendiri untuk belajar Bahasa Jepang. Ada pula masyarakat yang mengambil jurusan sastra Bahasa Jepang di universitas. Selain itu juga banyak yang memiliki *handphone* atau tablet Android. Oleh karena itu penulis akan membuat *Game* Edukasi Bahasa Jepang pada Android.

2. *Market Sensitivity*

Selama ini aplikasi yang sudah beredar di Google Play masih belum banyak dijumpai aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang yang khusus menarget pasar Indonesia. Selain itu, jumlah pengguna Android jauh lebih banyak dari pada pesaing-pesaingnya dan setiap tahunnya terjadi peningkatan.

3. *Creative and Innovative*

Pada *game* edukasi yang akan dibuat, terdapat 3 tahapan yang akan dimainkan, yaitu *pre-test*, tutorial, dan *test*. *Pre-test* berisi tentang soal-soal sederhana tentang kategori level yang dipilih dan diikuti sebelum mengikuti tutorial dan akan diberikan *score* pada akhir *pre-test*. Tutorial berisi tentang materi-materi Bahasa Jepang pada kategori level yang dipilih. Sedangkan *test* berisi tentang soal-soal untuk mengetahui seberapa jauh pengguna menguasai tutorial yang telah diikuti pada kategori level tersebut. Sedangkan, pada *game* edukasi yang sudah beredar tidak terdapat tahapan *pre-test*.

1.7 Metodologi Pelaksanaan Tugas Akhir

a. Studi Literatur

Proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengaruh dan fitur-fitur yang bermanfaat bagi pengguna dalam pembuatan *game*.

b. Perancangan dan Desain

Proses perancangan dan desain *game* yang sesuai dengan informasi yang telah didapatkan.

c. Pembuatan *Game* Edukasi Bahasa Jepang

Proses pembuatan *game* ini pada android dan teori yang akan digunakan pada *game* ini.

d. Pengujian Fungsional

Proses pengujian fungsional dilakukan melalui pengujian fitur-fitur yang telah tersedia.

e. Pembuatan Kesimpulan

Proses pembuatan kesimpulan dilakukan melalui membuat kesimpulan dari pengujian yang telah dilakukan.

f. Penulisan Laporan

Proses pembuatan proposal hingga pembuatan laporan *game* yang dibuat.

1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir akan tersusun menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Bab Pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian tugas akhir, manfaat penulisan tugas akhir, nilai *entrepreneurship*, metodologi pelaksanaan tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

2. Landasan Teori

Bab Landasan Teori berisi tentang teori-teori apa saja yang mendukung judul penelitian dan penjabaran mengenai tinjauan pustaka.

3. Analisis dan Desain Sistem

Bab Analisis dan Desain Sistem berisi tentang analisis mengenai pembuatan *game* yang akan dibuat. Juga berisi tentang desain pembuatan *game*.

4. Implementasi dan Pengujian

Bab Implementasi dan Pengujian berisi tentang paparan implementasi dan pengujian *game* yang telah dibuat.

5. Penutup

Bab Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran atas pembuatan *game* edukasi Bahasa Jepang yang telah dibuat.

