

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Hidayat dan Khotimah (2019) dunia pendidikan telah sangat dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi digital. Ada dorongan kuat untuk guru menjadi "literasi digital" dan menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi siswa serta memungkinkan komunikasi dan berbagi data yang terjadi di luar kelas antara guru dan siswa di tempat yang berbeda.

Menurut Setiawan (2016) *game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan bagi setiap orang yang ingin memainkannya, karena *game online* sangat menarik untuk dimainkan, sehingga individu yang bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan individu yang bermain secara terus menerus dapat menjadi pecandu *game online* (Kurniawan 2017).

*Game online* terus berkembang seiring perkembangan waktu. *game online* biasanya dimainkan melalui PC (*personal computer*), tetapi sekarang para penyedia *game* mulai fokus pada *game* yang dapat dimainkan melalui *smartphone*. Dengan transisi dari PC ke *smartphone*, pemain dapat memainkan *game* yang mereka sukai kapan saja dan di mana saja mereka mau. *Mobile legends: Bang-bang* (MLBB)

adalah salah satu *game online* yang hingga saat ini merajai puncak unduh pada *smartphone* berbasis *Android* dan *iOS* (Arif & Aditya, 2022).

Menurut Ardiansyah (2019), kedatangan *game mobile legend: bang bang* membuat pengguna *game online* menjadi sangat gembira. *Game* ini adalah *game* strategi yang melibatkan pertandingan lima versus lima antara pemain *mobile legend* dari seluruh dunia. Salah satu tujuan *game* ini adalah mengumpulkan bintang untuk memenuhi tingkat-tingkat/*level* dalam permainan.

*Voice pack* dalam *game* adalah kumpulan rekaman suara yang digunakan untuk menggantikan atau menambah suara asli karakter atau elemen dalam permainan. Holmes (2021) menyatakan bahwa dalam *video game*, desain suara adalah perekaman, pemrosesan, dan penerapan dialog dan vokalisasi. Ini adalah proses pengembangan *game* yang mengubah kata tertulis dari naskah menjadi suara yang kita dengar di *game final*. Holmes (2021) menambahkan, desain suara meminjam, mengembangkan, dan berbagi banyak prinsip dan proses dengan media lain seperti film dan TV, namun media-media ini memiliki tradisi dan hirarkinya sendiri dalam hal dialog, dan sebagian besar proses desain suara adalah memenuhi tantangan unik yang dihadirkan oleh sifat non-linear dan spesifikasi teknis pengembangan game.

*Voice pack* ini memungkinkan pemain untuk mendengar suara karakter dengan variasi yang berbeda, seperti dalam bahasa lain, aksen unik, atau interpretasi yang berbeda dari dialog. Misalnya, dalam permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) seperti *Mobile legends: Bang Bang*, pemain bisa mengunduh dan memasang *voice pack* untuk mendengar suara *hero* favorit mereka dalam bahasa

yang berbeda atau dengan gaya penyampaian yang baru, sehingga menambah dimensi dan keseruan dalam pengalaman bermain.

Keberadaan *game online* seperti *mobile legend* yang menggunakan *voice pack* memiliki pengaruh positif, seperti meningkatkan kemampuan bahasa asing *player*. Seperti pada penelitian Yudintseva (2015) yang menemukan adanya pengaruh signifikan antara bermain *game* yang menggunakan *voice pack* berbahasa Inggris terhadap tingkat kemahiran *player* menguasai kosakata bahasa tersebut. Yudintseva (2015) menambahkan pula, bahwa efektivitas *game online* berbahasa Inggris dalam penguasaan kosakata *player* dipengaruhi oleh jenis permainan atau *genre game*, *gender player*, kemahiran bahasa kedua, pengalaman dan tujuan pendidikan.

*Mobile legend* memiliki *voice pack* berbahasa Jepang. Karena kurangnya penelitian tentang pemahaman *voice pack* bahasa Jepang, oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti pemahaman *voice pack* terhadap pembelajaran dengan judul **“Pemahaman terhadap Voice Pack Bahasa Jepang dalam Game Online Mobile Legends”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah dalam rencana penelitian ini adalah

Bagaimana pemahaman *voice pack* berbahasa Jepang pada mahasiswa sastra Jepang dalam *game online mobile legends*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan diatas tujuan dari penelitian ini yaitu:

Megetahui pemahaman *voice pack* berbahasa Jepang pada mahasiswa sastra Jepang *game online mobile legends*

### 1.4 Definisi Operasional

#### 1. Pemahaman *voice pack*

Hewson dan Thoerly, dkk. (2019) dalam Saka, dkk. (2022) mendefinisikan pemahaman sebagai ide yang dapat dicerna atau dipahami oleh siswa sehingga mereka mengerti apa yang dimaksudkan, menemukan cara untuk mengungkapkan ide tersebut, dan mempelajari potensi yang terkait.

Menurut Holmes (2021) desain suara sangat penting dalam memastikan bahwa semua dialog dan vokalisasi terdengar sebagaimana mestinya, mendukung semua fungsi suara dalam game, di seluruh tiga tahap proses desain suara. Tujuan yang lebih tinggi dari fungsi-fungsi ini adalah untuk membangun dan mempertahankan imersi pemain. Holmes (2021) menambahkan bahwa hal ini dilakukan dengan memastikan bahwa persyaratan fungsional, estetika, dan cerita dari dialog terpenuhi dengan cara yang paling tepat dan konsisten. *voice pack* adalah sekumpulan rekaman suara yang biasanya digunakan dalam perangkat lunak atau permainan *video* untuk menggantikan suara asli dengan suara yang berbeda. *voice pack* ini sering digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk memberikan

variasi dalam karakter suara, menambahkan suara dalam bahasa yang berbeda, atau mengganti suara dengan yang lebih disukai oleh pengguna.

## 2. *Game online mobile legends*

Azizah dan Eliza (2021) menyatakan bahwa *game online* adalah produk perkembangan teknologi berupa permainan digital yang memanfaatkan internet dalam penggunaannya. Bermain *game online* dapat mempengaruhi perkembangan Bahasa anak karena tidak ada control dalam interaksi anak di dalam permainan tersebut. Sehingga bebas mengatakan Bahasa yang tidak pantas untuk di ucapkan oleh siapa saja dalam permainan. Ini yang berdampak terhadap perkembangan Bahasa anak. Setiap kata-kata yang tidak pantas yang kemudian di adopsi oleh anak.

*Mobile legends: Bang Bang (MLBB)* adalah permainan *video multiplayer online battle arena (MOBA)* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton*, sebuah perusahaan yang berbasis di Shanghai, China. Permainan ini dirilis pada tahun 2016 untuk platform iOS dan Android. Permainan ini menggunakan metode 5vs5 di mana pemain bekerja sama untuk menghancurkan basis tim lawan sambil mempertahankan basis mereka sendiri. Sebelum memulai permainan kita sebagai pemain harus memilih karakter (*hero*) yang seimbang agar dapat memenangkan permainan. Pemain dapat memilih dari berbagai *hero* dengan kemampuan dan peran yang berbeda seperti *tank*, *assassin*, *mage*, *support*, dan *marksman*. Setiap *Hero* memiliki keterampilan unik yang bisa digunakan dalam pertempuran.

### **1.5 Batasan Penelitian**

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Pengguna *game Mobile Legend*, pada penelitian ini terbatas pada mahasiswa Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia.
2. *Voice Pack* bahasa Jepang yang digunakan berasal dari satu *Hero* saja yaitu *Nana – The sweet Leonin*

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini mempunyai manfaat, baik segi teoritis maupun praktis, seperti berikut:

#### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- a. Menambah pengetahuan tentang pemahaman bahasa Jepang yang terdapat pada *game mobile legends*.
- b. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada setiap pembaca agar digunakan sebagai tambahan bacaan dan sumber data dalam pemanfaatan *game* untuk pemahaman bahasa Jepang.

#### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk:

- a. Memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana sastra pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Komputer Indonesia.

b. Memberikan bantuan terhadap penelitian selanjutnya, khususnya dalam pemahaman Bahasa Jepang.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penelitian terbagi menjadi 5 bagian yaitu sebagai berikut:

#### **Bab I Pendahuluan**

Bab 1 meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, definisi istilah, batasan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan luaran penelitian.

#### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Memaparkan tentang penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam penelitian.

#### **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel (objek) penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

#### **Bab IV Hasil dan Pembahasan**

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

#### **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya