

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka adalah proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi serta sumber dokumenter lain yang relevan terkait dengan topik atau pertanyaan penelitian yang sedang dipelajari. Pada penelitian ini, akan dipaparkan teori-teori dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan tema penelitian, yaitu: keterampilan berbahasa, kemampuan pemahaman bahasa Jepang, *game online* dan penelitian sebelumnya terkait pemahaman *voice pack game online*.

#### **2.1 Pemahaman**

Arifin, dkk. (2014) menyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah pemahaman. Memahami konsep sifat-sifat bangun datar segi empat pada materi geometri adalah salah satu contohnya.

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah mengingat dan memahaminya. Dengan demikian, pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui sesuatu dan melihatnya dari berbagai sudut pandang. Seorang siswa dianggap memahami sesuatu apabila ia dapat menjelaskan sesuatu dengan kata-katanya sendiri atau memberikan penjelasan yang lebih rinci (Kusnandar 2015; Khoirurozikin 2023).

## 2.2 *Voice Pack*

*Voice pack* dalam *game* adalah rekaman dialog dan vokalisasi yang mengubah naskah tertulis menjadi suara lisan dalam permainan/*game* (Holmes, 2021). Gagasan untuk mensintesis suara manusia secara elektronik terutama dimotivasi oleh keinginan untuk mengurangi *bandwidth* telekomunikasi internasional. Hal ini dicapai dengan memecah ucapan manusia menjadi bagian-bagian penyusunnya, mentransmisikannya, lalu menyusun kembali dan memutar suara di ujung lainnya. Meskipun sintesis ucapan digital tidak lagi populer dalam permainan, kini rekaman dialog lisan asli dapat diintegrasikan, yang menandai dimulainya penggunaan suara dalam permainan video.

Konsol *Intellivision* pada tahun 1980 memperkenalkan sintesis ucapan dalam permainan video dengan *World Series Major League Baseball*. Modul *Intellivoice Voice Synthesis* dirilis pada tahun 1982, tetapi dihentikan pada tahun 1983 karena penjualan yang buruk. Contoh penting lainnya yang menonjol dalam sejarah *Voice Synthesis* adalah *game Star Wars, Indiana Jones, and The Temple of Doom*. *Game* ini menandai pertama kalinya digunakan suara aktor Hollywood dalam *game*, meskipun merupakan rekreasi digital dari ucapan aslinya.

Sejarah rekaman dialog dalam video *game* benar-benar dimulai pada tahun 1983 dengan dirilisnya *Dragon's Lair (Advanced Microcomputer Systems)*. Meskipun anggaran terbatas untuk pengisi suara, dialog minimal dalam *game* tersebut tetap menjadi tonggak penting dalam suara nonsintesis dalam *game*.

Tahun 2000-an mulai muncul *mobile gaming*, *multiplayer online*, dan *alternative controllers* seperti *Guitar Hero*, *Nintendo Wii*, dan *Xbox Kinect* milik *Microsoft*. Namun, pengembangan teknologi perekaman *capture* memiliki dampak terbesar pada suara dalam permainan *video*. Teknologi perekaman wajah, yang melibatkan aktor yang mengenakan setelan khusus, memungkinkan gerakan tubuh dilacak dan direkam, dipetakan ulang ke karakter dalam permainan. Teknologi ini dipadukan dengan kekuatan bintang *Hollywood* dalam permainan seperti *Yakuza* dan *LA Noire*, yang memungkinkan aktor dikenali tidak hanya dari gambar digital dan akting suara mereka, tetapi juga dari ekspresi wajah dan penampilan mereka. Hal ini mengubah suara dalam permainan *video*, mengubah kinerja dalam *game* dan kinerja aktor.

### **2.3 Game Online**

*Game online* adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai mediana. *Game online* memungkinkan banyak pemain dari berbagai belahan dunia untuk terhubung dan bermain bersama secara simultan dalam sebuah dunia *virtual*. Melalui *game online*, pemain dapat berinteraksi satu sama lain, membentuk komunitas, serta mengikuti berbagai aktivitas yang telah dirancang oleh pengembang. *Game online* hadir dalam berbagai *genre*, mulai dari permainan peran (RPG), strategi *real-time* (RTS), hingga *battle royale*, dan terus berkembang dengan teknologi yang semakin canggih.

Kurniawan (2017) menegaskan bahwa permainan *online* dirancang untuk dimainkan dan membutuhkan peran teknologi, dengan pemain terhubung satu sama lain melalui jaringan internet.

Menurut Diantoro, Mulyati, Halim (2020), *game online* adalah salah satu alat pembelajaran *mobile* yang digunakan siswa saat belajar bahasa Inggris di sekolah. Aplikasi yang dimaksudkan untuk meningkatkan kosakata siswa dikenal sebagai *game online*. *Game mobile legend* tersedia dalam bahasa Inggris, jadi siswa dapat menggunakannya untuk belajar bahasa Inggris.

### **2.3.1 Jenis-Jenis *Game Online***

Hendri (2020) menyatakan bahwa genre game online terdiri dari cara memainkan game tersebut. Contoh permainan tersebut adalah sebagai berikut.

#### **a. *Real Time Strategy* (RTS)**

RTS adalah jenis permainan komputer yang mirip dengan permainan perang di mana tiap pemainnya memiliki suatu negara. Mengumpulkan sumber daya alam, sumber daya manusia, dan ekonomi, mengatur strategi militer, berdiplomasi dengan negara tetangga, meningkatkan ekonomi, dan membangun kepercayaan adalah semua tugas yang dikelola oleh negara

#### **b. First Person Shooter (FPS)**

FPS adalah jenis permainan tembak menembak di mana pemain melihat sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan. Setiap karakter memiliki kemampuan menembak yang berbeda-beda, tergantung pada reflek dan akurasi tembakan. Banyak orang dapat bermain permainan ini. Dalam permainan ini, ada misi untuk melumpuhkan penjahat atau makhluk asing; kadang-kadang, sejumlah pemain dibagi menjadi tim yang masing-masing bertanggung jawab untuk melumpuhkan

tim lain sebelum mereka dilumpuhkan. Penggunaan senjata genggam jarak jauh adalah ciri utama lainnya.

c. *Role-playing game* (RPG)

RPG adalah permainan di mana pemain berperan sebagai karakter khayalan dan bekerja sama untuk membangun cerita. Para pemain memilih tindakan tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan mempengaruhi keberhasilan tindakan tokoh tersebut. Para pemain dapat berimprovisasi untuk menentukan arah dan hasil akhir permainan ini selama mereka tetap mengikuti peraturan permainan.

d. Permainan Simulasi Kehidupan

Permainan simulasi kehidupan ini menggabungkan aktivitas setiap orang dalam satu karakter. Pemain bertanggung jawab atas kecerdasan dan kekuatan fisik karakter saat memainkan karakter tersebut. Orang-orang ini memiliki kebutuhan yang sama seperti manusia, seperti belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, menjaga hewan dan lingkungan, dll. Lawan mainnya bisa berupa komputer AI atau pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga.

Sari (2020) menyatakan bahwa banyak game MOBA yang populer dan disukai di seluruh dunia, seperti *DotA 1*, *DotA 2*, *Heroes of Newerth*, *Chaos Online*, dan *League of Legends*, antara lain. *Genre* ini sebenarnya berasal dari custom map

game *Warcraft III* dan *StarCraft*. *Custom map* ini kemudian berkembang pesat, dan Blizzard menggunakannya untuk membuat map MOBA lainnya untuk *Warcraft III*. *Game* MOBA ini terus diminati oleh orang dewasa dan anak-anak. *Game* bergenre MOBA ini sekarang dapat dimainkan di telepon dan komputer.

### 2.3.2 Mobile legends

Menurut Perkasa., dkk. (2022), *Mobile Legend* adalah salah satu jenis permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Selain itu, sejarah *game MOBA* sebenarnya berasal dari *genre* strategi *real-time* (RTS), yang sangat menarik sebelum tahun 1990-an. *Herzog Zwei* adalah salah satu dari banyak "bapak" *game RTS* yang dirilis untuk konsol *Sega* pada tahun 1989. *Game* ini memiliki elemen *MOBA* dan memungkinkan pemain bermain bersama untuk menghancurkan markas musuh dengan bantuan beberapa unit yang dikendalikan oleh manusia ataupun kecerdasan buatan.

### 2.3.3 Voice Pack Dalam Mobile Legend

Dikutip dari Utami (Suara.com, 2024) total *Hero* yang ada pada *Mobile legends* hingga Februari 2024, tercatat sebanyak 123 *Hero* dengan berbagai macam *role*, seperti *assassin*, *fighter*, *tank*, *mage*, *support*, dan *marksman*.

#### a). Berdasarkan bahasa

*Mobile legends* memiliki 9 *voice pack* dengan bahasa yang berbeda-beda mulai dari bahasa inggris sebagai bahasa *default* pada *game*, bahasa Indonesia,

bahasa Jepang, bahasa Tagalog, bahasa Portugis, bahasa Arab, bahasa Rusia, bahasa Turki dan bahasa Spanyol. *Voice pack* tersebut terdapat dalam penagaturan bahasa dalam *game* dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut



Gambar 2. 1 *Voice Pack* dalam *Game*

Setiap *Hero* memiliki berbagai macam *Voice Pack* peneliti menggunakan *Hero Nana* yang memiliki 14 *Voice Pack* dalam bahasa Jepang. Selain itu ada juga beberapa *Hero* lain seperti Hayabusa yang memiliki 22 *Voice Pack* (termasuk interaksi pada *Hero* tertentu) dalam bahasa Jepang (Zenn Game,2022)

#### b). Berdasarkan skin

Adapun *Voice Pack* dalam *game* ini berdasarkan tingkat kemahalan skin semakin tinggi kualitas skin maka semakin banyak *voicepack*nya. Sebagai contoh skin dengan tagname exorcist yang beranggotakan 4 *Hero* yaitu Granger, Kagura, Hayabusa, dan Yu-Zhong. Dalam skin ini mengubah keseluruhan *voice pack* pada *hero* diganti mulai dari kalimat pembuka ketika *hero* tersebut dipilih hingga interaksi dalam *game*. Total kalimat yang diucapkan adalah 35 termasuk interaksi-interaksi tertentu seperti membeli *item*, menyerang, mengalahkan musuh, dan mendapatkan objektif. (Zenn Game,2024)

## **2.4 Keterampilan Berbahasa**

Bahasa adalah alat verbal untuk berkomunikasi (Chaer, 2002). Bahasa merupakan komponen penting dalam komunikasi dan berinteraksi dengan sesama manusia lainnya. Mempelajari bahasa melibatkan penguasaan empat keterampilan dasar, yaitu: membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Mulyati (2014). Keterampilan ini saling terkait dan mendukung satu sama lain.

Keempat keterampilan ini dikelompokkan menjadi keterampilan produktif dan reseptif. Keterampilan reseptif melibatkan masukan atau penerimaan informasi, sedangkan keterampilan produktif melibatkan keluaran. Kemampuan berbicara dan menulis melibatkan produksi atau penyampaian informasi, sedangkan keterampilan mendengar dan membaca merupakan keterampilan reseptif melibatkan penerimaan atau penyajian informasi (Regis & Agwuocha, 2024).

### **1. Keterampilan Membaca**

Membaca adalah kemampuan yang menanggapi dengan aktif. Keterampilan membaca dan mendengarkan berbeda dari keterampilan berbicara. Keterampilan membaca dan menyimak seringkali berkembang bersamaan di masyarakat yang memiliki kebiasaan literasi yang telah berkembang. Membaca permulaan dan membaca lanjutan adalah dua kategori kemampuan membaca. Kemampuan membaca awal ditandai dengan kemampuan melek huruf, yaitu kemampuan untuk mengenali lambang tulis dan membunyikannya dengan benar. Karena fokus pembaca pada pengenalan lambang bunyi bahasa, pemahaman isi bacaan menjadi kurang jelas pada tahap ini. Sementara itu, kemampuan

membaca lebih lanjut ditandai dengan kemampuan melek wacana. Dengan demikian, pembaca tidak hanya dapat memahami lambang tulis dan membunyikannya dengan lancar, tetapi juga dapat memahami isi dan makna dari apa yang mereka baca.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca menurut penelitian Manguilimotan, dkk (2024) adalah: minat dan motivasi, pengetahuan awal, dan pengetahuan kosakata.

## **2. Keterampilan Menulis**

Menulis merupakan keterampilan paling mendasar di antara semua keterampilan. Menulis dianggap sebagai salah satu keterampilan akademis yang penting dan salah satu yang paling menantang untuk dikembangkan jika dibandingkan dengan membaca, mendengarkan, dan berbicara. Menulis adalah kemampuan bahasa yang bersifat produktif. Keterampilan menulis dianggap menduduki hierarki yang paling rumit dan kompleks di antara jenis kemampuan berbahasa lainnya. Karena aktivitas menulis bukan sekadar menyalin kata-kata tetapi juga menuangkan pikiran, ide, dan gagasan ke dalam tulisan yang sistematis, logis, dan mudah dipahami pembaca (Ali, 2024).

Faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan menulis selain umpan balik positif, latihan dalam menulis, serta materi ajar, masalah lain yang membatasi keterampilan menulis akademis lainnya meliputi tata bahasa yang buruk, kosakata yang buruk, dan motivasi yang rendah dalam menulis (Ali, 2024).

## **3. Keterampilan Menyimak/Mendengar**

Wolvin dan Coakey (dalam Ige, 2005) menyatakan keterampilan mendengarkan merupakan aspek penting dalam komunikasi, yang melibatkan pemahaman, penafsiran, dan analisis pesan pembicara. Mendengarkan adalah proses menerima, memperhatikan, dan memberikan makna pada rangsangan pendengaran. Proses ini melibatkan penerimaan, pemrosesan, penafsiran, dan pemahaman terhadap rangsangan tersebut. Pendengar yang baik harus mampu menafsirkan pesan pembicara dan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Proses komunikasi melibatkan empat variabel: pembicara, pesan, pendengar, dan penafsiran isi untuk pemahaman atau makna. Menurut Regis & Agwuocha (2024) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan mendengar/menyimak, yaitu:

a. Kondisi Pendengar

Ketidakefisienan dalam mendengarkan, khususnya dalam lingkungan akademis, dapat dikaitkan dengan berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi kondisi pendengar, ciri-ciri kepribadian, kurangnya minat terhadap subjek, dan bahasa pengantar.

b. Ciri-ciri Kepribadian Pendengar

Kurangnya kesejahteraan, seperti ketidakseimbangan emosional dan psikologis, kondisi kesehatan yang tidak stabil, dan kelelahan, dapat menghambat efisiensi mendengarkan. IQ yang buruk juga dapat memengaruhi pemahaman bahasa dan wacana. Pendengar yang pesimis atau berpikiran sempit mungkin tidak memahami proses berpikir pembicara.

c. Kurangnya Minat terhadap Subjek Wacana

Kurangnya minat terhadap subjek dapat disebabkan oleh topik yang sulit, prasangka terhadap pembicara atau subjek, atau teknik mengajar yang membosankan. Siswa harus mengembangkan minat terhadap subjek dengan mempelajari garis besar mata kuliah dan mengantisipasi dosen.

d. Bahasa pengantar

Bahasa pengantar juga dapat memengaruhi efisiensi mendengarkan, karena dapat bertentangan dengan bahasa ibu pendengar (MT) atau tingkat kemahiran yang rendah. Untuk mengatasi hal ini, pendengar harus mempelajari bunyi ujaran yang benar dari bahasa target, seperti bahasa Inggris.

#### **4. Keterampilan Berbicara**

Situasi berbicara terdiri dari interaktif, semiinteraktif, dan noninteraktif. Situasi berbicara interaktif, seperti percakapan tatap muka dan berbicara melalui telepon, memungkinkan pergantian peran dan aktivitas antara berbicara dan mendengarkan. Selanjutnya, ada situasi berbicara yang dianggap semiinteraktif, seperti berpidato di depan umum, kampanye, dan khutbah atau ceramah. Sebaliknya, situasi berbicara yang dilakukan secara satu arah dan tidak melibatkan tatap muka langsung, seperti berpidato melalui radio atau televisi, dapat dianggap benar-benar noninteraktif.

Kemampuan pemahaman yang luas sangat penting untuk kemampuan berkomunikasi yang efektif. Dengan memiliki perbendaharaan kata yang kaya, seseorang dapat menyampaikan pemikiran dan ide dengan lebih mudah dipahami

dan tepat. Pada akhirnya, pemahaman yang baik meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara, yang meningkatkan kepercayaan diri dalam berbagai situasi sosial maupun profesional.

Menurut Arianingsih dan Setiana (2018), salah satu dari empat keterampilan berbahasa, kemampuan menyimak, sangat penting untuk penguasaan bahasa yang berfungsi untuk menerima informasi secara lisan.

## **2.5 *Game Online* sebagai Media Pembelajaran**

*Game online* sebagai media pembelajaran mengacu pada bagaimana *game online*, yang awalnya diciptakan untuk tujuan hiburan, dapat diadaptasi dan dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dalam konteks ini, *game online* dapat memberikan berbagai manfaat pendidikan, seperti meningkatkan keterampilan berpikir kritis, memperdalam pemahaman konsep-konsep akademis, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *game online* sebagai media pembelajaran juga memungkinkan penyampaian materi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Namun, penggunaan *game online* dalam pendidikan juga memerlukan perencanaan yang matang untuk memastikan bahwa kontennya relevan dengan tujuan pembelajaran dan tidak mengganggu fokus siswa. Pengaruh positif dari *game online* sebagai media pembelajaran ini menjadi topik penting untuk dieksplorasi, terutama dalam era digital saat ini, di mana teknologi semakin menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari dan pendidikan.

Setyawan, dkk, (2019) menyatakan bahwa dalam uji coba, diperoleh tanggapan dan hasil produk *game* pembelajaran ini sangat cocok untuk digunakan. Kondisi selama uji coba yang berlangsung peserta didik terlihat senang dan antusias pada saat mencoba *game* tersebut. Tanggapan yang diperoleh dari peserta didik mengenai penggunaan media *game* edukasi juga sangat positif, *game* tersebut membuat mereka termotivasi untuk belajar dan semakin mudah memahami materi.

Afrizawati dan Afriani (2022) berpendapat bahwa, besar pengaruh *game online* dan media sosial terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Islam Integral Luqman Al-Hakim Batam, diketahui bahwa, hasil dari R Square 0,287 menunjukkan angka koefisien determinasi. Sehingga dapat diketahui bahwa *game online* dan media sosial berpengaruh terhadap minat belajar siswa sebesar 28,7%, dan sisanya 71,3% dipengaruhi oleh faktor lain. Afrizawati dan Afriani (2022) menambahkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,023 yang mana  $\text{sig} < 0,05$  dan  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 2,337. Maka dapat disimpulkan bahwa secara bersama sama *game online* dan media sosial memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa namun pengaruhnya tidak begitu besar.

## **2.6 Game terhadap Kemampuan Bahasa Kedua**

Game, terutama melalui interaksi yang menyenangkan dan kontekstual, dapat meningkatkan kemampuan bahasa kedua. Selama bermain game, pemain sering terpapar kosakata, tata bahasa, dan ungkapan dalam bahasa target secara berulang-ulang. Ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman pemain dan kemampuan mereka untuk mengingat. Selain itu, bermain *game online* memungkinkan pemain lain dari berbagai negara berinteraksi satu sama lain,

mendorong penggunaan bahasa kedua secara aktif di dunia nyata. Metode ini mempercepat penguasaan bahasa kedua karena membuat pembelajaran lebih alami dan menarik.

Prastius (2020) menyatakan bahwa, kemampuan untuk mempelajari bahasa baru merupakan dampak positif yang dapat dihasilkan ketika bermain *game online*, terutama kemampuan dalam berbahasa inggris, karna dapat diketahui bahwa sebagian besar *game online* yang ada pada saat ini menggunakan bahasa inggris. Bagi orang yang tidak mengerti bahasa inggris sama sekali, mereka akan mulai terbiasa menemui kosa kata dalam bahasa inggris ketika bermain *game online*.

Hafifah, Adawiyah, Putra (2022) berpendapat bahwa pemerolehan bahasa terbagi menjadi pemerolehan bahasa pertama dan kedua. Pemerolehan bahasa pertama terjadi jika anak belum pernah belajar bahasa, lalu memperoleh bahasa. Pemerolehan bahasa pertama disebut dengan *first language acquisition*, hal ini terjadi ketika seseorang menguasai satu bahasa, apabila anak tersebut mempelajari dua bahasa, disebut dengan *bilingual FLA*, jika anak mempelajari lebih dari dua bahasa disebut dengan *multilingual FLA*. Pemerolehan bahasa kedua yaitu *second language acquisition* adalah ketika seseorang belajar mengembangkan kemampuan bahasa kedua atau bahasa asing.