

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

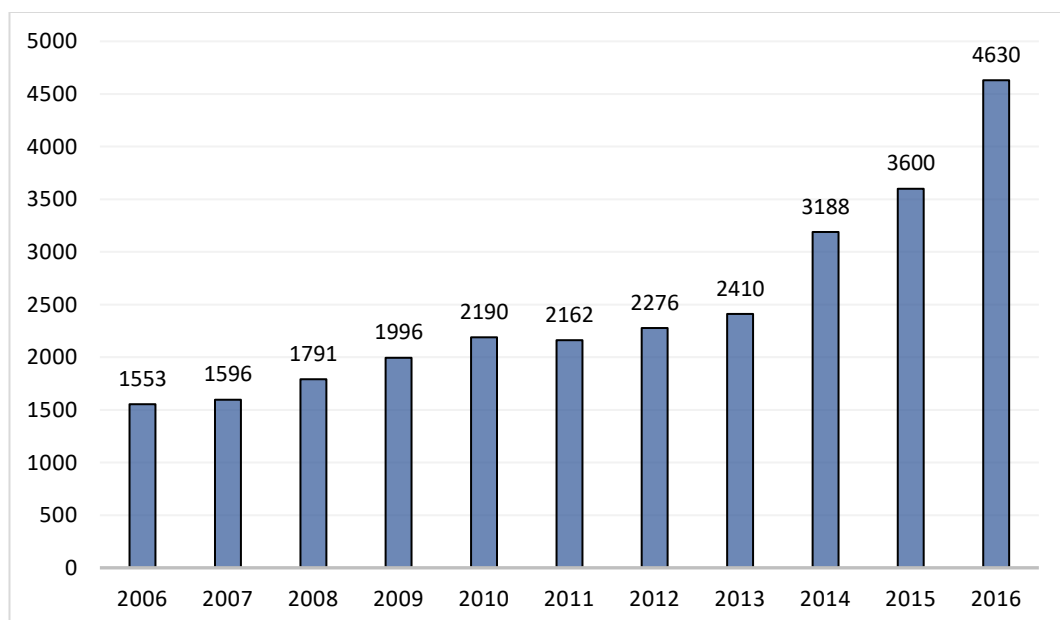
Dewasa ini penggunaan *smartphone* semakin meluas. Karena *smartphone* sudah menjadi barang yang memudahkan berbagai aktivitas. Hal ini senada dengan Putra (2015) dalam penelitiannya tentang *smartphone* sebagai gaya hidup. Saat ini ada dua jenis *smartphone* yang banyak digunakan oleh khalayak umum, yaitu *smartphone* dengan sistem operasi iOS yang biasa kita temukan dalam perangkat Apple, dan Android yang dapat dengan mudah kita temukan dalam jenis dan merek ponsel apapun. Selain kedua sistem operasi ini, ada juga sistem operasi Blackberry dan Windows, hanya saja Blackberry dan Windows kalah tenar di kancan *smartphone* dunia.

Dari banyaknya pengguna *smartphone* ini tentu saja aplikasi yang digunakan semakin beragam. Berbagai jenis aplikasi pun dapat dijalankan di *smartphone*, baik itu aplikasi untuk bermain, *travelling*, bersosial, ataupun belajar. Khusus aplikasi untuk belajar, saat ini banyak sekali aplikasi belajar berbagai bahasa, baik itu dalam bentuk aplikasi kamus maupun navigasi pembelajaran singkat suatu bahasa, diantaranya adalah bahasa Jepang. Hanya saja sampai saat ini sangat jarang sekali aplikasi untuk pembelajaran cabang ilmu dari bahasa Jepang, salah satunya adalah dialek. Di setiap prefektur di Jepang, memiliki dialeknya

masing-masing, salah satunya dialek yang paling banyak penuturnya di Jepang yaitu dialek Kansai.

Dialek Kansai merupakan dialek bahasa Jepang yang selalu dipakai di kehidupan sehari-hari masyarakat kawasan Kinki. Dialek Kansai biasanya dapat ditemui di daerah Kinki, atau biasa dikenal sebagai daerah Kansai yang berada di bagian barat Jepang, daerah Kansai ini meliputi Prefektur Osaka, Kyoto, Mie, Shiga, Hyogo, Wakayama, dan Nara.

Persatuan Pelajar Indonesia (PPI) di Jepang merilis sebuah statistik data bahwa dari waktu ke waktu terutama dari tahun 2011 hingga 2016 jumlah pelajar Indonesia di Jepang semakin bertambah, selain itu jumlah orang Indonesia di daerah Kansai menurut situs KJRI Osaka per Desember 2016 sebanyak 4.491 orang baik itu untuk belajar, bekerja, magang, maupun hanya sekedar wisata.



Sumber: Data Persatuan Pelajar Indonesia (PPI) Jepang 2017

Gambar 1. Jumlah Pelajar Indonesia di Jepang

Khusus bagi yang belajar dan bekerja di daerah Kansai ini, banyak sekali kendala yang dihadapi, terutama bagi yang pertama kali datang ke daerah ini. Kendala yang banyak ditemukan penulis adalah masalah bahasa. Di daerah Kansai, hanya bisa menguasai bahasa Jepang standar saja tidaklah cukup. Sering kali penulis temukan sesama mahasiswa asing di Jepang kesulitan untuk memahami apa yang orang-orang di Kansai ucapkan. Dialek Kansai dari segi fonologi dan morfologi bahasa, dengan bahasa Jepang standar sangatlah berbeda. Selain itu, orang-orang di Osaka khususnya orang tua, pedagang, dan anak muda, semua biasa menggunakan dialek Kansai untuk percakapan sehari-hari mereka. Maka tidak aneh jika dari beberapa pelajar asing bahasa Jepang yang ada di Jepang, sulit mengerti apa yang penutur asli dialek Kansai katakan walaupun mereka memiliki kemampuan teori bahasa Jepang yang bagus.

Untuk mengatasi masalah ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran bahasa Jepang yang didalamnya memuat materi tentang dialek Kansai. Sebelumnya penelitian tentang dialek Kansai juga pernah diulas oleh Fajri (2016) dalam penelitiannya mengenai dialek Kansai dalam komik *Detective Conan*, dengan hasil akhir berupa analisis penggunaan dialek Kansai antara tokoh Heiji dan Kazuha, dimana disini ditemukan perbedaan antara dialek Kansai dengan bahasa Jepang standar, yaitu intonasi yang berbeda dari bahasa Jepang standar, pemendekan dan pemanjangan kosakata, dan beberapa kosakata khusus yang hanya digunakan oleh penutur dialek Kansai saja. Kata yang sering muncul dalam komik yang dianalisisnya adalah perubahan pada partikel akhir atau *shuujoshi*, diantaranya adalah *ya* dan *de* yang sama artinya dengan *da* dan *yo* dalam

bahasa Jepang standar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, kali ini penulis akan meneliti dialek Kansai untuk dijadikan sebuah aplikasi belajar berbasis android agar mudah digunakan kapanpun dan dimanapun penggunanya berada.

Penulis akan membuat aplikasi android ini dengan menggunakan *software* perakit aplikasi android, yaitu *Adobe Animate CC 2015* sebagai pondasi utama pembuatan aplikasi android yang akan penulis rancang. Dalam aplikasi yang dinamai *Kansaimo* ini, penulis akan menyertakan cara pengucapan dialek Kansai dalam menu kosakata agar selain mengatasi masalah pelafalan, saat pengaplikasian bahasa yang sudah dipelajari menjadi sempurna dan dapat langsung dipahami oleh penutur aslinya, yaitu orang Kansai itu sendiri. Karena cara pelafalan dialek Kansai dan bahasa Jepang standar itu berbeda. Selain itu, dalam menu tata bahasa juga akan dilengkapi tata bahasa yang umum digunakan di Kansai secara rinci. Juga tidak lupa latihan soal yang berupa melengkapi suatu kalimat dialek Kansai agar hasil belajar dapat langsung diketahui. Aplikasi ini diharapkan dapat mengurangi atau bahkan mengatasi masalah komunikasi para pembelajar bahasa Jepang yang hendak atau sedang berada di Jepang khususnya Kansai agar dapat berbaur dengan masyarakat sekitar lebih mudah. Maka dari itu, karena dialek Kansai ini juga termasuk dari bagian bahasa Jepang, maka tidak ada salahnya pembelajar bahasa Jepang tahu tentang dialek yang satu ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembuatan aplikasi *Kansaimo* sebagai media pembelajaran dialek Kansai berbasis android?
2. Bagaimana cara mengoperasikan aplikasi *Kansaimo* sebagai media pembelajaran dialek Kansai berbasis android?
3. Bagaimana tanggapan responden terhadap aplikasi *Kansaimo* sebagai media pembelajaran dialek Kansai?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini, peneliti akan membahas tentang cara pembuatan dan pengoperasian aplikasi *Kansaimo* yang hanya dapat digunakan di *smartphone* android. Juga akan mencari tahu bagaimana tanggapan responden tanpa mengukur efektivitas aplikasi ini. Materi yang dimuat dalam aplikasi ini adalah hanya materi yang tercantum dalam buku *Kiiteoboeru Kansai(Osaka)Ben Nyuumon* dan aplikasi iOS *Kansai Bennabi*.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana proses pembuatan aplikasi *Kansaimo* sebagai media pembelajaran dialek Kansai berbasis android.
2. Untuk mengetahui pengoperasian aplikasi *Kansaimo* sebagai media pembelajaran dialek Kansai berbasis android.
3. Untuk mengetahui penilaian mahasiswa sastra Jepang sebagai responden terhadap aplikasi *Kansaimo* sebagai media pembelajaran dialek Kansai.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Aplikasi pembelajaran dialek Kansai berbasis android ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif, baik bagi penulis maupun bagi pengguna. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut.

1. Bagi penulis, menambah wawasan dalam merancang aplikasi media belajar berbasis android serta dalam cabang ilmu bahasa Jepang.
2. Bagi pembaca, sebagai tambahan referensi tentang perancangan media pembelajaran baru yang dapat mendukung pembelajaran bahasa Jepang yang berhubungan dengan dialek Kansai.
3. Bagi institusi, menambah media belajar yang praktis dan menarik dalam mempelajari dialek Kansai dan menambah wawasan dalam ilmu bahasa Jepang pada *smartphone* android.
4. Bagi umum, Tersedianya aplikasi pembelajaran dialek kansai yang praktis dan mudah digunakan dimanapun dan kapanpun.

## 1.6 Definisi Operasional

*Kansaimo* adalah aplikasi media pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari tata bahasa dan ilmu dasar mengenai dialek Kansai. Aplikasi ini memuat 3 menu utama yang disusun menurut kegunaannya. Masing-masing memuat tata bahasa yang didalamnya juga memuat kosakata beserta cara pengucapannya, latihan sebagai pengukur kemampuan pengguna dalam memahami dialek Kansai, dan tentang perancang juga info mengenai aplikasi yang digunakan. Materi dibatasi dengan materi yang

tercantum dalam buku *Kiiteoboeru Kansai(Osaka)Ben Nyuumon* dan aplikasi iOS *Kansaibennabi* saja.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan laporan hasil pembuatan aplikasi, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini membahas secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, definisi operasional dan sistematika penulisan.

### **BAB II Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini berisi berbagai kutipan yang diambil dari jurnal, buku, dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan. Kutipan yang dibahas meliputi Multimedia, Sistem Operasi, *Adobe Animate CC 2015*, juga Dialek Kansai.

### **BAB III Metode Penelitian**

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian, teknik pengumpulan data, perancangan media, dan prosedur penelitian.

### **BAB IV Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini mendeskripsikan dan membahas bagaimana cara pembuatan, cara pengoperasian, serta tanggapan responden terhadap aplikasi *Kansaimo*.

### **BAB V Penutup**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan.