

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Berdasarkan sensus yang dilakukan oleh GARIS Japan tahun 2006 ada sekitar 783 daftar perusahaan Jepang yang ada di Indonesia, seperti PT. Astra International, PT. Takeda Indonesia, PT. Taiyo Toshin Indonesia, PT. Sermani Steel, dan masih banyak lagi. Sudah sering juga kita mendengar perusahaan Jepang yang membuka lowongan kerja di Indonesia untuk bekerja di Jepang, baik itu *internship* maupun secara langsung dari perusahaan yang membuka cabangnya di Indonesia seperti PT. JIPA.

Oleh karena itu, sudah sepantasnya bagi mereka yang ingin melakukan bisnis atau bekerja dengan bangsa Jepang harus memahami serta menghormati budaya dan etika bisnis mereka agar bisnis bisa berjalan dengan lancar. Mulyadi (2017) mengemukakan bahwa Jepang sebagai sebuah negara yang bangsanya berkarakter kuat serta berpola pikir dinamis telah melahirkan etika bisnis unik yang dijalankan dengan sebaik-baiknya, sehingga menjadi etika bisnis khas yang banyak dikagumi oleh bangsa-bangsa lain di dunia. Mempelajari budaya dan etika bisnis Jepang akan mengantarkan kita pada pemahaman bahwa Jepang adalah bangsa yang sangat memperhatikan tata krama, sopan santun, kejujuran, menghargai orang lain dan sifat-sifat mulia lainnya.

Mengingat pentingnya mempelajari etika bisnis di Jepang, Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia menjadikan *Japanese for Business* sebagai matakuliah pilihan dengan bobot dua SKS. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan kepada mahasiswa yang telah menjalani perkuliahan *Japanese for Business* berpendapat bahwa perkuliahan sudah sangat baik, namun karena alokasi waktu pembelajaran hanya dua SKS per minggu sedangkan banyak praktek yang dilakukan seperti praktek saat melakukan *Jikoshoukai*, *Aisatsu*, *Ojigi*, saat menerima telepon atau menelepon baik di dalam maupun di luar perusahaan dan materi yang disampaikan menjadi terhambat sehingga masih kurang cukup waktu yang diperlukan oleh mahasiswa untuk lebih memahami materi *Japanese for Business*. Untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan diatas, penulis berkeinginan membuat sebuah multimedia pembelajaran untuk *Japanese for Business* sebagai solusinya.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang mengarah ke *Japanese for Business* seperti Garcia (2015) menjelaskan bahwa orang asing yang melakukan bisnis di Jepang harus memiliki kesediaan untuk memahami nilai-nilai budaya Jepang secara mendalam. Perlu diingat bahwa hubungan *interpersonal* (*ningen kankei*) adalah faktor kunci utama di Jepang. Kepercayaan tidak bergantung pada kontrak tertulis tetapi pada hubungan *interpersonal* yang sudah ada dan strategi jangka panjang, termasuk komitmen untuk hubungan bisnis jangka panjang. Mungkin lebih bijaksana menyadari bahwa sebagai akibat dari arti kontrak yang berbeda berdasarkan nilai-nilai

budaya yang berbeda, orang bisnis *non*-Jepang biasanya menghadapi lebih banyak masalah dengan mitra Jepang mereka selama implementasi kontrak daripada sebelum ditandatangani .

Selanjutnya Marriott (1991) menjelaskan bahwa orang Jepang sangat sopan dan memberi nilai penting pada penghargaan dan pangkat sosial. Orang Jepang akan sering saling merujuk dengan mengikuti nama belakang dengan "*san*". Istilah sopan ini digunakan sebagai tanda penghormatan. Nama depan dicadangkan untuk digunakan oleh teman dan keluarga. Tingginya tingkat kualitas dan pelayanan yang orang Jepang terbiasa menjadi cerminan dari pencarian mereka akan kesempurnaan, bahkan pada hal yang menurut kita sepele.

Dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa faktor budaya sangat penting untuk membangun dan memelihara hubungan bisnis di Jepang terutama dalam hubungan *interpersonal* yang berarti perlu adanya interaksi sosial dengan rekan bisnis. Namun dari penelitian tersebut belum ada penelitian mengenai *Japanese for Business* yang berbasis multimedia untuk mempermudah dalam mempelajari etika bisnis itu sendiri. Penelitian multimedia untuk bahasa dan budaya Jepang sendiri sebelumnya sudah banyak dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia, seperti pembuatan multimedia pembelajaran atau game edukasi untuk membantu pembelajar dalam meningkatkan kemampuan belajar bahasa Jepang, contohnya penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran tata bahasa Jepang berbasis *smartphone android* oleh Fahmi

(2015) menghasilkan media *Wakariyasui Bunpou* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif pembelajaran pola kalimat, media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat SMA oleh Wardani (2016) menghasilkan media *Tensai 2* yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Jepang di kelas untuk kelas XII SMA/ sederajat, dan lain sebagainya. Media pembelajaran tentang *Japanese for Business* ini diharapkan dapat mempermudah mahasiswa dalam mempelajari materi tentang *Japanese for Business* ini secara otodidak, sehingga walaupun materi yang disampaikan singkat namun mahasiswa dapat membekali diri dengan belajar secara otodidak dengan menggunakan media ini.

Dengan latar belakang di atas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian melalui media pembelajaran tentang *Japanese for Business* dengan judul “*E-JB SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JAPANESE BUSINESS*”, yang diharapkan dapat mempermudah pembelajar dalam mengerti dan memahami etika-etika bisnis Jepang terutama saat berbicara dengan atasan, bawahan, atau teman satu kantor.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran di atas penulis merumuskan masalah-masalah yang akan di bahas mengenai pembuatan aplikasi dengan rincian sebagai berikut.

- a. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran “*E-JB sebagai media pembelajaran Japanese for Business*”?

- b. Bagaimana cara pengoperasian media pembelajaran “*E-JB* sebagai media pembelajaran *Japanese for Business*”?
- c. Bagaimana tanggapan dari responden terhadap media pembelajaran “*E-JB* sebagai media pembelajaran *Japanese for Business*” ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu mencakup semua materi dalam buku “*Bijinesu no tameno Nihongo Getting Down to Business: Japanese for Business People. Lower Intermediate Level*” yang ditulis oleh Ryosuke Yoneda, Kazuko Fujii, Mika Shino, Hiroko Ikeda, dan diterbitkan oleh *Corporation Three Air Network*. Penulis memilih buku ini karena materi pada buku ini tidak terlalu sulit dipelajari dan memiliki level yang cocok bagi pemula yang ingin mempelajari etika berbisnis Jepang.

Untuk pembuatan media penulis menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 action script 2.0*, karena dengan menggunakan *Flash* ukuran media yang dihasilkan tidak terlalu besar.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan media pembelajaran “*E-JB* sebagai media pembelajaran *Japanese for Business*”.
- b. Untuk mengetahui bagaimana cara pengoperasian media pembelajaran “*E-JB* sebagai media pembelajaran *Japanese for Business*”.

- c. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media pembelajaran “*E-JB* sebagai media pembelajaran *Japanese for Business*”.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

- a. Bagi penulis

Mengasah kemampuan penulis dalam ilmu komputer, mengaplikasikan antara pembelajaran *Japanese for Business* dengan ilmu komputer yang penulis dapatkan untuk membuat media pembelajaran, membagi pengetahuan yang telah dipelajari penulis selama melakukan penelitian.

- b. Bagi pembaca

Membantu pembelajar dalam memahami tentang *Japanese for Business* dari media pembelajaran yang telah penulis buat dan menjadikan bahan penelitian awal bagi penulis lain yang tertarik melakukan penelitian dalam bidang yang sama.

### **1.6 Definisi Operasional**

Dalam judul penelitian ini, agar tidak terjadi kesalahpahaman, penulis akan menjelaskan istilah yang terdapat pada judul penelitian ini yaitu mengenai *E-JB*.

*E-JB* adalah singkatan dari *Electronic Japanese for Business*, yang merupakan nama dari media pembelajaran yang penulis buat untuk memudahkan dalam mempelajari *Japanese for Business*.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan laporan hasil penelitian, penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut .

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dibahas secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian.

### **BAB III : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dibahas teori-teori yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan permasalahan yang ada.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini akan dibahas tentang metode penelitian yang akan digunakan untuk penelitian ini, objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian ini, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data.

### **BAB IV : PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dibahas tentang pembuatan media *E-JB*, penggunaan media *E-JB* dan respon pengguna terhadap media *E-JB*.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan dan saran untuk penelitian berikutnya.