

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran bahasa, semakin banyak kosakata yang diketahui maka semakin besar keterampilan dalam berbahasa (Tarigan, 2008:2). Menurut Setiana (2019), Bahasa adalah *Hard Skill* meliputi kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Akan tetapi, menurut Sambung (2017) dalam observasi nya, siswa sering kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk menghafal kosakata pada proses pembelajaran bahasa. Salah satunya adalah karena guru yang masih mengajar menggunakan metode konvensional sehingga belum dapat memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Faktor yang mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang antara lain adalah ; faktor motivasi, faktor lingkungan, faktor usia, faktor bahasa pertama, dan faktor isi. Menurut Japan foundation (2004), kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia adalah jumlah pelajar dan tenaga pengajar yang tidak seimbang, masih kurangnya kemampuan Bahasa Jepang pada pengajar, dan pelajar yang tidak berkesempatan untuk berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Jepang. Untuk menanggulangi masalah tersebut, dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu memenuhi semua kebutuhan pelajar. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran digital.

YouTube adalah sebuah situs yang menjadi sarana berbagi media video di internet dengan menyediakan jasa penyimpanan serta penyiaran video secara

gratis. YouTube didirikan pada tahun 2005 dan merupakan salah satu dari website yang paling banyak dikunjungi di dunia (Calabrese, 2017). Di tengah hangatnya profesi sebagai *YouTuber*, di tahun 2016 muncul fenomena yang *Virtual YouTuber*. *Virtual YouTuber* adalah *YouTuber* yang tidak tampil di videonya sebagai manusia sungguhan, melainkan sebagai karakter berbentuk *avatar* hasil animasi 3D. Seperti yang dikutip dari kotaku.com, “*Virtual Youtuber* dibuat menggunakan perangkat lunak animasi, pencipta model 3 dimensi tersebut yang menyuarakan, dan mengendalikannya”. Istilah *Virtual YouTuber* pertama kali digunakan oleh Kizuna Ai di kanal *YouTube*-nya yang bernama “A.I Channel” untuk menyebut dirinya sendiri. Kizuna Ai merupakan *Virtual YouTuber* asal Jepang yang mulai mengunggah kontennya pada November 2016 dan merupakan *Virtual YouTuber* pertama di dunia (Puspitaningrum, 2019).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Saputra dan Setyawan (2021) Menyatakan bahwa dengan naiknya trend *Virtual Youtuber*, media pembelajaran interaktif menggunakan video yang memanfaatkan teknologi facial motion capture dapat dilaksanakan sebagai pembelajaran alternatif. Seiring dengan kepopuleran Animasi dari Jepang, Animasi apabila digunakan sebagai media pembelajaran bahasa asing, dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efektif karena selain dapat menarik perhatian, pencampuran antara audio dan visual dari animasi yang ditonton dapat memperjelas pemahaman akan konteks dari kalimat-kalimat yang ditampilkan pada animasi tersebut (Boushah, 2019).

Karena itu, penulis memiliki pemikiran untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik agar pelajar tidak jenuh dan termotivasi dalam

mempelajari kosakata dasar dalam Bahasa Jepang. Animasi yang ditampilkan dibuat menggunakan software Live2d.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan kepopuleran Virtual Youtuber berbahasa Jepang, penulis ingin membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi Virtual Youtuber. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dirumuskan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana cara perancangan Virtual Youtuber “ManaBear Project” sebagai media pembelajaran kosakata dasar?
2. Bagaimana tanggapan dari penonton Virtual Youtuber “ManaBear Project” sebagai media pembelajaran kosakata dasar?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan yang telah ditulis pada rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan pembuatan Virtual Youtuber “ManaBear Project” sebagai media pembelajaran kosakata dasar Bahasa Jepang
2. Mendeskripsikan tanggapan dari penonton Virtual Youtuber “ManaBear Project” sebagai pembelajaran kosakata dasar Bahasa Jepang.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis adalah untuk membantu pembuatan Virtual Youtuber yang merupakan penggabungan antara aplikasi dari ilmu komputer, desain, public speaking, dan bahasa Jepang sehingga tidak hanya bisa menjadi sarana hiburan untuk penonton namun juga edukasi.

2. Bagi pengguna dan pembaca

Virtual Youtuber ini “ManaBear Project” dapat menjadi sarana untuk pembelajaran bahasa Jepang yang merupakan salah satu bahasa yang sulit untuk dipelajari. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media edukasi yang dapat menarik minat pembelajar, serta memberikan materi yang ringan dan mudah dimengerti sehingga pembaca / penonton tidak hanya akan mendapatkan edukasi namun juga pembelajaran yang mudah diserap dan menghibur.