BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini kita dapat membuat alat bantu ajar yang interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar para pembelajar. Selain itu, dapat pula menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan rasa bosan dan juga pembelajar dapat mempelajarinya sendiri di rumah dan dimanapun pengguna berada. Cara pembelajaran biasa bukan tidak baik untuk digunakan, namun pembelajar akan lebih tertarik mempelajari sesuatu dengan bantuan alat ajar yang lebih interaktif dan menarik.

Dengan adanya alat bantu ajar ini pembelajar dapat menguasai materi ajar sekaligus dapat mengembangkan potensinya sebagai seorang pembelajar yang kreatif dan penuh dengan imajinatif. Pembelajar juga bisa menggunakan media pembelajaran untuk belajar dirumah tanpa menggunakan pemandu seperti pengajar.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan perangkat lunak (*software) Macromedia Flash Pro 8,* yang dapat membuat gambar animasi sehingga dapat dibuat semenarik mungkin. Materi pembelajaran dapat disampaikan dengan uraian yang memadai dengan menggabungkan berbagai efek *audiovisual*. Bahkan aspek interaktif dari

pembelajar juga dapat ditampung dalam kemasan multimedia. Sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Dengan adanya alat bantu pembelajaran ini pembelajar akan semakin mudah dalam memahami materi yang diajarkan termasuk mempelajari suatu bahasa. Bahasa bukanlah pelajaran yang mudah untuk dipelajari, karena tiap bahasa mempunyai kerumitannya masing-masing. Termasuk bahasa Jepang yang memiliki berbagai keanekaragaman dalam hurufnya, tata bahasanya, dan juga budayanya. Dalam mempelajari bahasa Jepang kita dapat menggunakan berbagai media, dari mulai buku, film, dorama maupun *anime* Jepang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Dari *dorama* maupun *anime* tersebut kita dapat menemukan berbagai macam aspek seperti budaya, tatabahasa, tulisan, percakapan, termasuk *gesture* yang akan sangat menarik untuk dipelajari bagi mereka yang mempelajari bahasa Jepang.

Sampai saat ini, tidak banyak pembelajar bahasa Jepang yang mengetahui tentang *gesture* orang Jepang meski telah mempelajari bahasa Jepang selama bertahun-tahun. Hal ini dikarenakan *gesture* orang Jepang ini memang tidak dipelajari secara khusus dan tidak adanya mata kuliah tentang *gesture* di sekolah, perguruan tinggi maupun lembaga-lembaga kursus. Padahal sebenarnya *gesture* dapat ditemukan pada kebiasaan sehari-hari orang Jepang, dapat pula ditemukan di *dorama* Jepang dan *anime* .

Gesture penting untuk dipelajari karena setiap daerah mempunyai *gesture* yang berbeda-beda. Misalnya ketika menyatakan diri sendiri orang Jepang menunjuk kearah ujung hidungnya, namun di Indonesia maupun di negara lainnya

ketika menyatakan dirinya sendiri dengan menunjuk ke dada. Sehingga penulis berpendapat bahwa jika kita mempelajari suatu bahasa kita juga harus mempelajari kebudayaan yang ada di negara tersebut.

Gesture adalah budaya yang sangat kental dengan kehidupan sehari-hari dan merupakan hal yang patut dipelajari oleh orang yang mempelajari bahasa negara tertentu. Dengan mempelajari *gesture* kita dapat mengetahui perasaan seseorang yang sebenarnya, meskipun tidak mengucapkan kata apapun.

Penting bagi pembelajar bahasa Jepang untuk mengetahui *gesture* orang Jepang karena terkadang *gesture* muncul dalam *dorama, anime* dan juga dalam komik. Selain itu mempelajari *gesture* orang Jepang sangat berguna bagi para pembelajar bahasa Jepang terlebih bagi pembelajar Jepang yang bermaksud untuk pergi dan bekerja di Jepang. Karena, apabila saat pergi ke Jepang kita menggunakan *gesture* yang biasa kita gunakan di negara kita, tentunya hal ini akan menyebabkan kesalahan dalam menggunakan *gesture* di Jepang karena Jepang mempunyai karakteristik *gesture* yang berbeda.

Dengan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan mencoba memperkenalkan *gesture* orang Jepang kepada para pembelajar bahasa Jepang melalui sebuah media interaktif pembelajaran tentang *gesture* orang Jepang, dengan tujuan untuk membantu para pembelajar bahasa Jepang agar mengerti dan memahami tentang penggunaan bahasa isyarat orang Jepang lebih baik.

Penulis bermaksud untuk menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash Pro 8* yaitu sebuah program yang didesain dengan kemampuan untuk

membuat animasi gambar bergerak, berbagai animasi kartun, *game*, menampilkan film dan lain sebagainya, untuk membuat sebuah media yang diharapkan akan membantu pengajar untuk mengajarkan *gesture* orang Jepang kepada pembelajar, dan dengan bantuan multimedia yang dibuat semenarik mungkin sebagai media ajar, para pembelajar diharapkan akan lebih cepat mengerti dan tidak merasa bosan saat mempelajarinya.

Selain itu untuk dapat menghasilkan suatu gambar menjadi lebih menarik penulis menggunakan *Adobe Photoshop CS 2*. *Adobe Photoshop CS 2* merupakan perangkat lunak editor citra buatan Adoe System yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek pada foto/gambar. *Adobe Photoshop CS 2* ini merupakan versi ke sepuluh dari aplikasi *Adobe Photoshop.* CS merupakan singkatan dari "*Creative Suite*" buatan adobe, dan maksud angka 2 dibelakangnya adalah program ini adalah versi liris ke 2 sejak adobe mengintegrasikan kedua produknya.

Sedangkan untuk mengedit video, penulis menggunakan *Ulead Video Editor* untuk memotong bagian video yang digunakan oleh penulis dalam media *Yura-Yuri Gesture* ini. Karena media yang penulis buat akan disisipkan video yang memperagakan *gesture* orang Jepang.

Berdasarkan pemikiran diatas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitan yang berjudul "*Yura-Yuri Gesture* sebagai media pembelajaran *gesture* orang Jepang".

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran "*Yura-Yuri Gesture*" dalam memahami *gesture* orang Jepang?

b. Bagaimana cara pengoperasian media pembelajaran "*Yura-Yuri Gesture*" dalam memahami *gesture* orang Jepang?

c. Bagaimana tanggapan responden terhadap penggunaan media pembelajaran "*Yura-Yuri Gesture*" dalam memahami *gesture* orang Jepang?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi salah penafsiran penulis membatasi masalah sebagai berikut :

a. Penulis hanya merancang media ini dimulai dari arti *gesture* dan macam-macam *gesture* yang difokuskan pada *gesture* yang ada dalam buku "70 *Japanese Gestures*". *Gesture* tersebut akan dirancang dengan menggunakan program *Macromedia Flash Pro 8* , *Adobe Photoshop CS 2* dan *Ulead Video Editor.*

b. Penelitian ini dibatasi hanya pada perancangan media pembelajaran *gesture* orang Jepang yang berisi 32 macam *gesture*, yang terdiri dari 14 *General Gesture* (*gesture* formal)dan 18 *Slang Gesture* (*gesture* informal). Alasan pemilihan *gesture* ini adalah karena ke 32 *gesture* ini merupakan *gesture* yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang dan juga yang biasa dilihat di film, *dorama* maupun *anime* Jepang.

c. Responden yang dijadikan penelitian adalah sample dari mahasiswa Sastra Jepang Unikom tingkat satu sampai tingkat tiga sebanyak Sembilan orang.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah :

a. Untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan media interaktif "Yura-Yuri Gesture" dalam memahami *gesture* orang Jepang.
b. Untuk mengetahui bagaimana cara pengoperasian media interaktif "Yura-Yuri Gesture" dalam memahami *gesture* orang Jepang.
c. Untuk mengetahui respon responden terhadap penggunaan media interaktif "Yura-Yuri Gesture"dalam memahami *gesture* orang Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat terhadap:

a. Penulis :

1) Dapat menggunakan ilmu pengetahuan komputer yang telah dipelajari selama belajar di Universitas Komputer Indonesia.

2) Membagi pengetahuan yang telah dipelajari oleh penulis selama penulis melakukan penelitian.

3) Menambah pengetahuan penulis tentang *gesture* orang Jepang.

b. Pembaca :

1) Memberikan informasi bagi pembelajar bahasa Jepang, khususnya tentang *gesture* orang Jepang dari media pembelajaran yang penulis buat.

2) Sumbangan bagi para pendidik yang dapat dijadikan bahan masukan dalam pengajaran mata kuliah bahasa Jepang.

3) Menjadi bahan penelitian awal bagi penulis lain yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang yang sama.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan istilah-istilah yang digunakan pada judul, dan untuk mempermudah pengertian, maka dibawah ini penulis akan memaparkan istilah-istilah tersebut.

Yura-Yuri Gesture adalah sebuah media interaktif yang penulis buat untuk mempelajari *gesture* atau *gesture* orang Jepang. Yura dan Yuri merupakan dua karakter yang akan memandu pembelajaran di media tersebut. Tujuan dibuatnya karakter tersebut adalah agar tampilan media lebih menarik, sehingga pengguna tidak merasa bosan dan ingin terus menggunakan media ini untuk belajar.

Media Pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat diamanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Gesture orang Jepang merupakan *gesture* yang digunakan oleh orang jepang dalam kehidupan sehari-hari. *Gesture* sendiri dalam bahasa Jepang disebut *miburi.* Pada media ini yang dipelajari adalah *General Gesture* dan *Slang Gesture.*

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Di dalam bab ini akan dibahas teori-tori yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan permasalahan yang ada.

BAB III METODE PENELITIAN

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, selain itu ada juga objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data.

BAB IV PEMBAHASAN

Di dalam bab ini diuraikan bagaimana pembuatan media, cara pengoperasian, dan juga respon dari para pengguna terhadap tampilan, dan penggunaan media *Yura-Yuri Gesture* sebagai media interaktif pembelajaran *gesture* orang Jepang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Di dalam bab ini diuraikan kesimpulan dan saran penulis dari penelitian ini.