

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan semakin populernya budaya *pop-culture* Jepang di Indonesia, minat orang Indonesia untuk mempelajari bahasa jepang juga meningkat. Akan tetapi banyak dari pembelajar bahasa jepang yang berhenti belajar dikarenakan hilangnya motivasi untuk belajar. Melihat fenomena ini, para pengajar dan peneliti pembelajaran bahasa jepang mulai mencari cara untuk mengatasi masalah ini dan salah satu cara yang ditemukan oleh mereka adalah dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran.

Menurut Yu dan Brandenburg (2011:2) Multimedia adalah beberapa media yang berbeda (teks, gambar, suara, video, animasi, dll) yang digabungkan untuk menyampaikan informasi melalui komputer. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran semakin meningkat dikarenakan kemudahan akses teknologi yang semakin meningkat, kemudahan akses tersebut membuat penyebaran multimedia pembelajaran semakin mudah.

Walaupun multimedia pembelajaran bahasa jepang sudah banyak, penelitian terhadap multimedia pembelajaran bahasa jepang masih tergolong sedikit. Beberapa contoh dari penelitian tersebut adalah pembuatan aplikasi tes kanji “LZ5” oleh Syaripudin (2018), pembuatan media “Sakura Learning 1” oleh Fauzi (2016), dan pembuatan media “Tensai 3” oleh Kameswari (2016). Berdasarkan contoh penelitian terdahulu di atas, dapat diketahui bahwa penelitian multimedia pembelajaran bahasa jepang kebanyakan berfokus kepada pembuatan aplikasi.

Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran sebenarnya tidak bermasalah hanya saja menurut penulis penyebaran aplikasi dianggap sulit. Kesulitan penyebaran ini diakibatkan oleh *operating system* yang digunakan oleh calon pengguna aplikasi berbeda-beda. Kebanyakan dari aplikasi yang dibuat dalam penelitian terdahulu dibuat untuk pengguna komputer dengan *operating system* Windows, akan tetapi tidak semua calon pengguna menggunakan Windows, beberapa diantaranya bahkan tidak mempunyai komputer. Selain sulit untuk disebarkan aplikasi juga memiliki masalah lain yaitu adanya kemungkinan dari aplikasi tersebut untuk terinfeksi *malware*.

Melihat kesulitan yang tertera di atas, penulis merasa perlu untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk lain. Bentuk media pembelajaran yang dirasa dapat menggantikan aplikasi sebagai media pembelajaran menurut penulis adalah animasi. Animasi menurut Suheri (2006:28-29) adalah “kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan tinggi”.

Salah satu kelebihan dari animasi adalah ketersediaannya setelah animasi tersebut dibuat, menurut Suheri (2006:29) “animasi sebagai media Ilmu Pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan”, ini diperkuat dengan keberadaan Youtube yang dapat digunakan untuk menyebar media pembelajaran dalam bentuk *video*.

Youtube umumnya dikenal sebagai website yang memberikan layanan *streaming video* yang dapat diakses secara gratis, akan tetapi youtube juga dapat dikategorikan sebagai *social media*. Menurut Mayfield (2008:5) *social media* adalah media *online* yang memiliki karakteristik partisipasi, keterbukaan, pembicaraan, komunitas, dan konektifitas. Berdasarkan pernyataan di atas Youtube dapat dikatakan *social media* karena kebanyakan konten youtube berasal dari pengguna layanan youtube dan pengguna lainnya dapat memberikan komentar dan saran terhadap konten tersebut. Menurut Febrianty dan Ricardo (2019:4) penggunaan *social media* dianggap cukup tinggi sehingga jika digunakan secara optimal dapat digunakan untuk mempelajari bahasa jepang secara efektif.

Selain mudah disebar, animasi dianggap lebih aman dari aplikasi karena tergantung formatnya, animasi jarang terinfeksi *malware*, dan layanan *online video streaming* biasanya membongkar dan mengganti format video yang di *upload*, proses ini dapat membuat infeksi *malware* menghilang karena dalam proses penggantian format, kode *malware* yang ada dalam video terbang.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat diketahui bahwa animasi dalam format video lebih aman dan mudah untuk disebar, akan tetapi tidak semua materi pembelajaran mendapat benefit dari pembelajaran menggunakan multimedia. Menurut Xu (2017:192) Penggunaan multimedia dalam pembelajaran harus ditentukan berdasarkan sifat dan karakteristik mata pelajaran. Menurut penulis pembelajaran *bunpou* cocok untuk dijadikan materi pembelajaran multimedia.

Bunpou dalam bahasa indonesia dapat diartikan menjadi tata bahasa. Menurut Richards dan Schmidt (2010: 251-252) dalam Effendi (2017: 42) *grammar* (tata

bahasa) adalah deskripsi dari struktur bahasa dan bagaimana unit bahasa seperti kata dan frasa dibentuk menjadi kalimat. Pembelajaran bunpou berfokus ke struktur bahasa Jepang dan penggunaannya. Materi pembelajaran seperti ini dapat memunculkan interaksi dan diskusi antara para pembelajar dan juga pengajar oleh karena itu penulis menganggap bunpou cocok untuk dijadikan materi dalam multimedia.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merasa tertarik untuk membuat dan meneliti media pembelajaran berbentuk animasi yang berfokus ke pembelajaran shokyu bunpou. Judul yang dipilih penulis untuk penelitian ini adalah Animasi “*K Senpai no Bunpou Kouza*” Sebagai Media Pembelajaran *Shokyu Bunpou*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara pembuatan animasi “*K Senpai no Bunpou Kouza*”?
- b. Bagaimana tanggapan responden terhadap animasi “*K Senpai no Bunpou Kouza*”?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas penulis menganggap perlu adanya pembatasan ruang lingkup dari pembahasan agar pembahasan tidak terlalu meluas dan lebih terfokus. Penulis melakukan pembatasan dengan memfokuskan materi video ke pembelajaran bunpou yang digunakan untuk memperkenalkan diri atau *jikoshoukai* (自己紹介) yang mencakup pola kalimat berikut:

1. ～は～です
2. ～の～です
3. ～から来ました
4. ～に住んでいます

Penjelasan yang digunakan untuk pola kalimat diatas diambil dari buku *Nihongo no Joshi: Partikel Bahasa Jepang* karya Sugihartono (2001).

Pembatasan ini dilakukan karena materi pembelajaran bunpou bahasa jepang sangat luas bahkan dalam tingkat dasar sehingga jika dimasukkan semua kedalam animasi akan menyebabkan durasi animasi menjadi terlalu panjang dan susah diproses oleh responden karena banyaknya informasi yang harus diproses, selain itu pembuatan animasi yang panjang membutuhkan waktu pembuatan yang lama dan ditakutkan dapat mengganggu proses penelitian.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui cara pembuatan animasi “*K Senpai no Bunpou Kouza*”
- b. Mengetahui tanggapan responden terhadap animasi “*K Senpai no Bunpou Kouza*”

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan akademik kepada pembaca seputar penelitian media dan pembuatan media pembelajaran dan dapat dijadikan acuan dan refrensi untuk penelitian media pembelajaran selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

1. Dapat menerapkan kemampuan bahasa jepang yang dipelajari selama kuliah di Universitas Komputer Indonesia
2. Dapat mengetahui lebih dalam tentang cara membuat animasi

b. Bagi Pembaca

1. Dapat mengetahui cara pembuatan animasi “*K Senpai no Bunpou Kouza*”
2. Dapat mengetahui cara penggunaan program *AviUtil*
3. Dapat dijadikan refrensi untuk skripsi yang bersangkutan dengan media Interaktif berbasis animasi

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori dan refrensi yang menjadi landasan penelitian ini diantaranya adalah teori media, multimedia, *bunpou*, animasi, dan deskripsi program yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III**METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi mengenai metode penelitian, objek penelitian, waktu dan lokasi penelitian, prosedur penelitian, dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV**PEMBAHASAN**

Bab ini berisi pembahasan proses pembuatan animasi “*K Senpai no Bunpou Kouza*”, tanggapan responden, dan keterbatasan penelitian

BAB V**KESIMPULAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian dan saran dari penulis