

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut data statistik yang dikeluarkan oleh *Japan Foundation* pada tahun 2013 menyebutkan bahwa Indonesia berada pada urutan kedua dalam hal jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia [1]. Survey ini dilakukan oleh *Japan Foundation* terhadap 870 ribu orang yang dipilih secara acak dan dilakukan tiga tahun sekali. Namun, peningkatan ini berpeluang menimbulkan masalah. Secara spesifik *Japan Foundation* [2] melaporkan permasalahan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia itu berkisar pada hal-hal berikut : jumlah pembelajar dan pengajar yang tidak seimbang, kemampuan bahasa Jepang pengajar yang masih rendah, kurangnya sarana dan prasarana, buku ajar, termasuk masih kurangnya informasi mengenai kebudayaan Jepang

Disaat yang bersamaan industri game saat ini sedang berkembang dengan pesat. Banyak game yang dibuat untuk kepentingan hiburan bahkan sampai untuk tujuan pendidikan.

Oleh sebab itu, penulis merasa perlu adanya suatu media pembelajaran interaktif berbasis game visual novel yang mampu membantu pengguna bahasa asing, khususnya orang Indonesia, untuk mempelajari bahasa Jepang dengan mudah. Dengan menggunakan media game sebagai bahan pembelajaran, diharapkan game ini dapat menarik minat orang awam yang ingin mempelajari bahasa Jepang. Dengan

penyajian gambar, suara dan gameplay yang menarik diharap pemain dapat menyimpan informasi yang di berikan dengan lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan maka, pokok permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat game berjenis visual novel sebagai bahan media pembelajaran bahasa Jepang.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang diambil secara umum dalam pembahasan penelitian ini adalah :

1. Input dibatasi hanya pada *keyboard* dan *mouse* sedangkan output perangkat lunak pada layar monitor dan *speaker*.
2. Jumlah pemain hanya satu orang
3. Alur cerita dalam visual novel ini bersifat linier dan tidak memiliki percabangan cerita.
4. Pengadaan bahan pelajaran, kosakata, dan latihan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna tingkat dasar saja.
5. Karakter kanji yang dibahas diupayakan tidak terlalu rumit dan hanya membahas karakter yang sering muncul dalam *Japanese Language Proficiency Test level N-5*
6. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game ini menggunakan *Renpy* sebagai *game engine*-nya.
7. Latihan yang digunakan dalam game ini adalah latihan dalam kemampuan membaca, penguasaan tata bahasa dan penguasaan kosakata.

8. Game ini tidak menyertakan kemampuan menulis dan mendengar.
9. Aset asset yang digunakan dalam pembuatan game berupa gambar, animasi, dan suara menggunakan asset yang sudah ada di internet dengan lisensi *open source* atau *creative common license*.
10. Target pengguna aplikasi adalah remaja dan dewasa
11. Game yang dibuat menggunakan sistem poin yang akan diberikan setelah menyelesaikan tugas atau mini game tertentu yang akan di akumulasikan untuk mengetahui sejauh mana pemain memahami bahasa jepang.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan teknologi game khususnya visual novel sebagai media pembelajaran bahasa jepang interaktif yang mendukung proses belajar bagi pemula.

Membantu masyarakat awam khususnya orang Indonesia yang ingin mempelajari bahasa jepang dengan menyenangkan dengan menggunakan game sebagai media pembelajarannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan game sebagai media pembelajaran.

2. Bagi dunia pendidikan

Dapat dijadikan referensi dalam membuat sebuah media bahan ajar yang menarik dan menyenangkan.

3. Sebagai sarana pendukung bagi orang awam yang ingin mempelajari bahasa jepang dengan menyenangkan.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari lebih mendalam bahan bahan pelajaran bahasa jepang dasar.
2. Mengumpulkan bahan yang berkaitan dengan bahasa jepang
3. Mencari dan mengedit aset aset yang akan digunakan dalam pembuatan program aplikasi.
4. Membuat *Game Design Document*.
5. Merancang dan membuat program aplikasi.
6. Melakukan Pengujian
7. Melakukan perbaikan terhadap kesalahan kesalahan.
8. Melakukan implementasi dan pengujian.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, masing masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pnelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam pembuatan game "Nihongo no Kurabu"

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang tahap-tahap analisis dan perancangan game yang akan dibuat

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game tersebut dalam bentuk laporan pengujian, pembahasan dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

