

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup populer di Indonesia, terutama karena pengaruh budaya Jepang yang kuat melalui anime, musik, dan teknologi. Namun, salah satu tantangan utama dalam mempelajari Bahasa Jepang adalah penguasaan huruf kana, yaitu Hiragana dan Katakana, yang memiliki bentuk karakter yang unik dan berbeda dengan alfabet Latin.

Pembelajaran huruf Hiragana dan Katakana sering kali dianggap membosankan oleh pelajar pemula karena prosesnya yang repetitif dan kurang menarik. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan visual agar lebih tertarik dalam memahami dasar huruf Jepang tersebut.

Pembelajaran huruf hiragana dan katakana di Bahasa Jepang, ini akan membantu untuk sebagian orang yang menyukai tentang negara Jepang. Yang mana kita ketahui mulai akhir-akhir ini semakin banyak orang yang menyukai tentang kebudayana Jepang, dan tidak sedikit dari mereka yang ingin berkerja di negara Jepang. Dengan alasan yang berbagai macam. Ada untuk membantu keuangan orang tua dan ada yang ingin berkerja di Jepang karena mereka ingin tinggal di Jepang.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media animasi 2D sebagai alat bantu pembelajaran. Media ini memungkinkan materi disampaikan secara lebih menarik melalui visualisasi gerak, warna, suara, dan narasi. Dengan bantuan perangkat lunak Blender, yang memiliki fitur Grease Pencil untuk pembuatan animasi 2D, proses produksi animasi menjadi lebih fleksibel dan profesional.

Pembelajaran dengan multimedia interaktif menurut Deni Darmawan (2012) mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan

tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa.[1] Sekarang ini, telah hadir program pembelajaran interaktif berbasis komputer yang memiliki nilai lebih dibanding bahan cetak biasa. Salah satunya adalah multimedia interaktif. Munir (2012) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. [2]. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk video animasi 2D yang menyampaikan materi pengenalan huruf Hiragana dan Katakana secara menyenangkan dan mudah dipahami oleh pelajar pemula.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat dan merancang media pembelajaran tentang Bahasa Jepang untuk huruf hiragana dan katakana

1.3 Batasan Masalah

1. Media pembelajaran ini hanya dapat di lihat yang mempunyai link
2. Media pembelajaran ini hanya berguna untuk orang yang sedang belajar Bahasa Jepang
3. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan blender
4. Media pembelajaran ini hanya berisi tentang huruf hiragana dan katakana

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini membantu untuk orang yang sedang atau akan belajar tentang Bahasa Jepang yang meliputi huruf hiragana dan katakana. Menjadikan sebuah media pelajaran interaktif untuk Bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- a. Menambahkan wawasan tentang membuat media pembelajaran dengan blender
- b. Menambah pengetahuan tentang Bahasa Jepang hiragana dan katakana

2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Dapat di gunakan sebagai acuan refrensi bagi mahasiswa lain yang melakukan penelitian serupa

3. Bagi Pengguna

- a. Membantu motivasi untuk belajar Bahasa Jepang
- b. Untuk bahan ajar tentang hiragana dan katakana

1.6 Sistematika Penulisan

Garis besar dari penulisan sebagai berikut:

BAB I	PENDAHULUAN	Berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan.
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	Berisi tentang tinjauan Pustaka dan teori-teori dasar
BAB III	METODE PENELITIAN	Berisi proses rancangan dan pembuatan media pembelajaran
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	Berisi tentang alur pembuatan media pembelajaran
BAB V	PENUTUP	Berisikan tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan