

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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. 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 melaporkan permasalahan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia itu berkisar pada hal-hal berikut, yaitu 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. [1]

Bahasa Jepang termasuk bahasa yang memiliki bentuk bahasa yang berbeda dengan bahasa asing lainnya. Bentuk bahasa tersebut dapat diamati dari huruf, tata bahasa dan ragam bahasa yang digunakan. Dilihat dari bentuk bahasa, bahasa Jepang berbeda dengan bahasa Indonesia maupun bahasa daerah yang ada di Indonesia. Misalnya, bahasa Jepang menggunakan huruf hiragana, katakana dan kanji. Susunan kalimat bahasa Jepang menggunakan pola SOP (Subjek, Objek, Predikat), sedangkan bahasa Indonesia dan bahasa daerah menggunakan pola SPO (Subjek, Predikat, Objek). [2]

Materi pembelajaran yang disampaikan meliputi cara penulisan, pengucapan dan arti. Pada prosesnya, belajar mengajar di sekolah masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku atau modul. Penggunaan media tersebut untuk saat ini dirasa kurang efektif karena para siswa sering kali kesulitan untuk memahami kapan kata tersebut digunakan, bagaimana penulisannya dan bagaimana cara pengucapannya.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, muncul sebuah teknologi bernama *Augmented Reality*. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kemudian lalu

memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata (James R. Valino, 1998). *Augmented Reality* didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, bersifat interaktif menurut waktu nyata, serta berbentuk animasi tiga dimensi (Azuma, 1997). Dengan demikian, *Augmented Reality* (AR) dapat didefinisikan sebagai sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dalam dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara real time. [3]

Dari permasalahan tersebut peneliti memilih judul ini dikarenakan peneliti ingin memberikan solusi untuk masalah diatas, peneliti melihat adanya peluang untuk menerapkan teknologi *Augmented Reality* berbasis *mobile* melalui android *device* sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahannya adalah “Bagaimana membuat aplikasi *Augmented Reality* untuk Perancangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Bahasa Jepang. Menggunakan kartu Interaktif?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini menjadikan teknologi *Augmented Reality* bermanfaat sebagai salah satu metode pembelajaran Bahasa Jepang dan bertujuan menjadikan *Augmented Reality* sebagai metode pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti sehingga meningkatkan kemampuan belajar. Sistem ini ditujukan untuk membantu siswa mempelajari tentang Bahasa Jepang khususnya materi tentang salam, dan memvisualkan dalam bentuk *Augmented Reality*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam Skripsi ini adalah :

1. Target aplikasi ini adalah siswa SMA yang sedang mempelajari Bahasa

- Jepang Kurikulum 2013 dengan berpedoman buku Nihongo Kira-Kira.
2. Aplikasi ini mempelajari Bahasa Jepang Bab 1 dalam buku tersebut, yaitu salam dan angka
 3. Aplikasi ini bekerja pada basis *Augmented Reality* dengan Unity sebagai komponen pembuatannya
 4. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada Android versi 5.1 (*Lollipop*) ke atas.
 5. Aplikasi ini berfungsi optimal pada Android dengan resolusi layar 1280 x 720 pixel.
 6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa C# Source.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Mengetahui teknik dalam pembuatan *Augmented Reality* (AR).
 - b. Dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu multimedia khususnya teknologi *Augmented Reality* baik teori maupun praktek.
2. Bagi Siswa
 - a. Mempermudah pembelajaran dasar bahasa Jepang yang meliputi cara penulisan, pengucapan dan arti
 - b. Sebagai stimulan siswa untuk semangat belajar dasar bahasa Jepang.
3. Bagi Obyek
 - a. Dapat dijadikan referensi sebagai alternatif media pembelajaran terutama dalam mengenalkan dasar bahasa Jepang.
 - b. Membantu sekolah dalam meningkatkan teknologi informasi yang berkaitan dengan pembelajaran bagi siswa.