

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan salah satu negara di Asia yang memiliki kebudayaan unik dan menarik. Jepang telah menyebarkan pengaruh budayanya ke seluruh dunia salah satunya Indonesia melalui produk-produk budaya populer. *Anime* (video animasi Jepang), *manga* (komik Jepang), dan makanan khas Jepang merupakan contoh dari produk budaya populer yang dipakai Jepang untuk menyebarkan budayanya (Mardhana, 2011). Selain budaya, perkembangan teknologi, pendidikan, dan bisnis membuat banyak masyarakat Indonesia yang tertarik untuk belajar atau berbisnis dengan orang Jepang. Hal ini menjadikan bahasa Jepang salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia.

Menurut Humas Kedutaan Besar Jepang untuk Indonesia, Masaki Tani (dalam *Kompas.com*, 21 Agustus 2010), pada tahun 2006 lalu di Indonesia ada sekitar 207.000 orang mempelajari bahasa Jepang. Pada tahun 2009 jumlah tersebut meningkat drastis menjadi 720.000 orang. Dari data tersebut menunjukkan tingginya minat orang Indonesia dalam mempelajari bahasa Jepang.

Salah satu aspek yang membuat sulit dalam mempelajari bahasa Jepang terdapat pada sistem penulisannya. Bahasa Jepang tidak menggunakan aksara alfabet latin seperti yang digunakan dalam bahasa Indonesia. Bahasa Jepang menggunakan aksara asli dari China—Kanji—bersama dua aksara Kana—Hiragana dan Katakana. Aksara Kana merupakan aksara silabis, yaitu aksara yang sudah membentuk fonem atau bunyi. Sedangkan Aksara Kanji merupakan aksara

morfemis, yang artinya tiap aksara memiliki arti sendiri-sendiri. Tiap aksara Kanji juga memiliki lebih dari satu cara membaca, yang dibedakan menjadi dua yaitu bacaan suara (音読み *on'yomi*) yang merupakan bacaan asli dari China, dan bacaan arti (訓読み *kun'yomi*) yang merupakan bacaan dari Jepang. Selain itu, setiap aksara Kanji juga memiliki *stroke order* atau urutan guratan/garis, yaitu aturan urutan dalam menulis aksara Kanji serta jumlah *stroke* atau guratan/garis. Mengikuti urutan guratan dalam menulis Kanji dan mengetahui jumlah guratannya merupakan hal yang penting dalam mempelajari aksara Kanji karena dua hal tersebut mempengaruhi bentuk dari keseluruhan aksara Kanji tersebut.

Dalam proses belajar bahasa Jepang, keberadaan perangkat ajar dibutuhkan untuk mendukung proses belajar. Salah satu perangkat elektronik yang dinilai efektif sebagai media aplikasi edukasi adalah *mobile device* atau perangkat bergerak. *Mobile device* adalah perangkat yang memiliki kemampuan untuk bergerak dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna tanpa harus terikat pada satu tempat atau sumber daya (Roßnagel & Mutterman, 2009, p. 163). Penggunaan *mobile device* sebagai salah satu perangkat ajar tambahan dapat memiliki kelebihan lebih murah, cepat, dan mudah untuk digunakan apabila didesain dengan tepat (Rogers, Connelly, Hazlewood, & Tedesco, 2010, p. 111).

Android sebagai sistem operasi yang banyak digunakan dewasa ini (Juneau, Dea, Guime, & O'Conner, 2011, p. 707) dirasa tepat sebagai basis pengembangan aplikasi pembelajaran aksara Jepang. Di Indonesia Android merupakan sistem operasi *mobile* yang paling banyak digunakan dengan pangsa pasar 52% (Grazella, 2012). Android juga memiliki fitur layar sentuh sehingga

memungkinkan untuk menyediakan fitur latihan menulis aksara Jepang secara langsung di dalam aplikasi.

Berdasarkan informasi di atas, maka penulis merancang dan membangun aplikasi pembelajaran aksara Jepang berbasis Android. Aplikasi yang dirancang memiliki fitur pengenalan mengenai aksara-aksara Jepang yaitu aksara Hiragana, Katakana, dan Kanji. Aplikasi yang dirancang memiliki fitur pembelajaran yang dapat memberikan informasi tentang cara membaca dan menulis aksara Hiragana dan Katakana, serta cara membaca, cara menulis, arti, dan contoh beberapa kosa kata dari beberapa aksara Kanji dasar. Selain fitur pembelajaran terdapat juga fitur kuis guna menguji pengguna tentang pemahaman cara membaca dan menulis aksara Hiragana dan Katakana serta arti dan cara menulis aksara Kanji yang terdapat pada aplikasi ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi pembelajaran aksara Jepang berbasis Android yang dapat membantu untuk mempelajari aksara-aksara Jepang?

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah:

1. Aksara Jepang yang diajarkan pada aplikasi ini terbatas hanya 46 aksara Hiragana, 46 aksara Katakana, dan 50 aksara Kanji dasar yang diambil dari daftar aksara Kanji yang diajarkan pada kelas 1 Sekolah Dasar di Jepang.

2. Dari tiap aksara Hiragana dan Katakana, aplikasi ini mengajarkan cara membaca dan cara menulisnya.
3. Dari tiap aksara Kanji, aplikasi ini mengajarkan arti, cara membacanya, cara menulis, dan beberapa contoh kosa kata yang menggunakan aksara Kanji tersebut.
4. Tidak dapat melakukan *zoom in/zoom out* pada tampilan aplikasi.
5. Perangkat Android yang digunakan minimal menggunakan ukuran 4 inchi.
6. Minimal versi Android yang digunakan adalah versi 4.3.
7. Aplikasi ini berjalan *offline* atau luring.
8. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar.

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah, maka didapatkan tujuan dari tugas akhir ini, yaitu merancang dan membangun aplikasi pembelajaran aksara Jepang berbasis Android yang dapat membantu untuk mempelajari aksara-aksara Jepang.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari dalam lima bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, deskripsi pekerjaan dan pembahasan, serta penutup. Berikut penjelasan masing-masing bab beserta sub bahasannya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan yang berisi penjelasan singkat pada masing-masing bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini. Teori yang dijelaskan meliputi bahasa dan aksara Jepang, Android, pembelajaran, JAVA, dan UML.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang rancangan sistem yang terdiri dari identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, desain *input output* dan desain uji coba aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan bagaimana mengimplementasikan rancangan sistem ke dalam sebuah program dengan penjelasan tentang fitur-fitur yang terdapat di dalamnya serta membahas uji coba dan evaluasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pembuatan tugas akhir beserta saran untuk perbaikan dan pengembangan sistem yang akan datang.