

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari Bahasa tidak lepas dari rutinitas guna bertukar informasi dan juga sebagai media komunikasi antar masyarakat, Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan sehari-hari oleh berbagai macam orang di berbagai wilayah di seluruh dunia, setiap wilayah pasti mempunyai bahasanya sendiri. Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri (Chaer, 2014:32). Terdapat ratusan bahkan ribuan bahasa yang ada pada dunia ini dan setiap bahasa pasti memiliki sistem tata bahasanya masing-masing contohnya Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dst. Bahasa tumbuh dan dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan masyarakat yang meliputi kegiatan bermasyarakat seperti perdagangan, pemerintahan, kesehatan, pendidikan, keagamaan, dan sebagainya. Bahasa mampu mengalihkan keinginan, gagasan, kehendak, dan emosi dari seseorang kepada orang lain (Chaer, 2003:38).

Seiring dengan berkembangnya zaman, banyak orang mulai mempelajari bahasa asing baik digunakan sebagai berkomunikasi atau memang ingin mendalami bahasa tersebut. Bahasa Jepang merupakan salah satunya, Bahasa Jepang menempati peringkat ke-8 untuk bahasa yang paling ingin dipelajari walaupun Bahasa Jepang tidak digunakan secara luas di luar Negara Jepang sendiri. Berdasarkan survei terakhir pada tahun 2018 oleh The Japan Foundation,

Indonesia menjadi negara ke-2 setelah Cina yang memiliki jumlah orang yang mempelajari Bahasa Jepang terbanyak di dunia yaitu sebanyak 709,479 orang, sedangkan China di posisi pertama dengan jumlah pelajar sebanyak 1,004,625, dan disusul oleh Republik Korea pada posisi ke-3 dengan jumlah orang yang berminat mempelajari Bahasa Jepang dengan jumlah 531,511. Sejarah perkembangan Bahasa Jepang memiliki hubungan dengan negara yang ada di sekitarnya, salah satunya Cina, yang diambil oleh orang-orang Jepang kuno. Terdapat tiga macam model huruf, yaitu Kana (Katakana, Hiragana, dan kanji) dalam hal budaya dan bahasa.

Kanji adalah salah satu dari tiga huruf yang digunakan dalam Bahasa Jepang, Kanji adalah ideograms yang berarti tiap karakter memiliki arti dan merujuk ke sebuah kata. Dengan mengkombinasikan huruf-huruf yang ada maka banyak kata yang dapat dihasilkan. Sebelum pengenalan dari huruf Cina sistem penulisan di Jepang belum ada, saat mengadopsi huruf-huruf Cina orang-orang di Jepang tidak hanya memperkenalkan pelafalan huruf Cina yang asli tetapi juga menghubungkannya dengan kata-kata asli Jepang yang sesuai dengan pengucapannya. Pada abad ke-9 orang Jepang mengembangkan sistem penulisan mereka sendiri berdasarkan suku kata : Hiragana dan Katakana. Dari kedua Kana tersebut, Hiragana lebih mudah dituliskan karena karakter huruf bersifat seperti mengalir, sedangkan huruf Katakana lebih bersifat sudut. Hiragana Dan Katakana masing-masing terdiri dari 46 tanda yang aslinya adalah Kanji yang disederhanakan selama berabad-abad.

Saat kita melihat tulisan Bahasa Jepang, terdapat perbedaan yang mencolok yaitu huruf Kanji memiliki struktur penulisan lebih rumit dan Kana yang lebih sederhana. Suku kata huruf Kanji memiliki lima huruf vokal (a, i, u, e, o). Suku kata yang lain adalah suku kata yang penggabungan huruf vokal tersebut dengan konsonan (ka ki ku ke ko ra ri ru re ro, dan seterusnya) .

Hiragana adalah cara menulis pertama yang diajarkan kepada anak-anak di Jepang. Oleh karena itu, banyak buku untuk anak-anak hanya ditulis menggunakan huruf Hiragana. Sementara itu, Katakana banyak digunakan untuk menulis kata-kata dari bahasa asing (kata pinjaman). Katakana digunakan untuk menuliskan nama orang, atau nama sebuah tempat/wilayah yang tidak bisa dituliskan dalam huruf Kanji. Istilah dalam bahasa asing yang digabungkan ke dalam bahasa Jepang terutama dari Bahasa Cina atau Bahasa Inggris dan memiliki arti yang sama dengan Hiragana ditulis dengan menggunakan huruf Katakana dan memiliki 46 jenis huruf gabungan dan lima vokal yaitu (a, i, u, e, o).

Penulisan Hiragana dan Katakana memiliki urutan garis (Stroke Order) . Urutan garis (Stroke Order), Misalnya dari atas ke bawah, dari kiri ke kanan seperti jalan satu arah, urutan garis ini berfungsi untuk menulis huruf-huruf Jepang termasuk Kanji secara efisien dan rapi. Urutan garis penulisan yang dipelajari di Katakana dan Hiragana akan dimanfaatkan saat belajar Kanji, namun urutan garis penulisan sering diabaikan dalam menulis Kana sendiri, urutan penulisan yang salah dapat mengakibatkan sulit dan mudahnya karakter tulisan tersebut dibaca dan dikenali, urutan garis penulisan dapat membantu mengenali karakter tulisan di font dan tulisan tangan yang tidak seperti pada umumnya.

Penulisan menggunakan urutan garis (Stroke Order) memerlukan sebuah aplikasi yang dimana pengguna dapat melihat langkah-langkah penulisan huruf kana yang benar dan juga dengan mudah sehingga dapat mempermudah pembaca dalam mengenali font dan tulisan tangan yang tidak seperti pada umumnya. Telah terdapat aplikasi pembelajaran bahasa jepang Hiragana dan Katakana yang menggunakan Augmented reality. AR (Augmented Reality) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara realitas dalam waktu nyata. meskipun aplikasi yang sudah ada terbilang mempermudah dalam hal mempelajari Hiragana dan Katakana aplikasi yang dirancang hanya terdapat cara penulisan saja, penulis ingin menambahkan quiz dan fitur menggambar kedalam aplikasi Augmented Reality yang akan dirancang guna penerapan dari apa yang telah dipelajari pada Pembelajaran Augmented reality tersebut, sehingga pengguna dapat lebih memahami dan dapat menerapkan apa yang telah dipelajari sebelumnya .

Aplikasi yang akan dirancang oleh penulis akan berjalan di platform Android, Aplikasi ini dirancang dengan Unity dan menggunakan teknologi Marker Based Tracking, dan Vuforia Database. Diharapkan dengan dirancangnya Aplikasi ini dapat membantu pengguna dalam menulis dengan urutan yang benar dan mempelajari Hiragana dan Katakana dengan bantuan Augmented Reality dimana pengguna dapat melihat langsung urutan garis penulisan serta dapat mengasah pengetahuannya dengan adanya Quiz dan dapat mencoba menuliskan

dari huruf Hiragana dan Katakana pada fitur menggambar yang ada pada Aplikasi yang akan dirancang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat rancangan Aplikasi pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana dengan menggunakan Augmented Reality ?”.

1.3 Tujuan

Penulis menyimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah Pengenalan Penulisan Huruf Hiragana dan Katakana Menggunakan Augmented Reality dan ditujukan untuk pengguna yang ingin belajar huruf Bahasa Jepang Hiragana dan Katakana dasar.

1.4 Manfaat

Manfaat dari pembuatan Aplikasi ini yaitu:

1. Membantu pengguna dalam mempelajari cara menulis Hiragana dan Katakana sesuai dengan urutan garis penulisannya.
2. Membantu Pengguna dalam mempelajari cara pengucapan Huruf Hiragana dan Katakana.
3. Membantu Pengguna dalam pemahaman huruf Hiragana dan Katakana melalui quiz dan fitur menggambar yang telah tersedia.
4. Hasil Penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian yang serupa yang akan dibuat di kemudian hari.

1.5 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup masalah dan perluasan topik serta membuat penelitian lebih fokus dan terarah, maka batasan masalah yang dibuat penulis adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berbasis Android.
2. Aplikasi ini hanya menyediakan pembelajaran Hiragana dan Katakana.
3. Aplikasi menggunakan Marker Based Tracking.
4. Aplikasi dirancang menggunakan software Unity.
5. Aplikasi Menampilkan Objek 2D
6. Aplikasi ini hanya memuat pengenalan dasar 10 huruf Hiragana dan 10 huruf Katakana.

Huruf yang digunakan akan mengacu pada huruf yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Buku yang penulis jadikan sumber atau rujukan berjudul “*Japanese Hiragana and Katakana For Beginners*” yang ditulis oleh Timothy G. Stout.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Dikarenakan Pandemi dan terdapat pembatasan kegiatan di masyarakat oleh Pemerintah, penelitian dilakukan secara daring dengan dilakukan dengan merujuk pada jurnal, diskusi dengan Guru ekstrakurikuler Bahasa Jepang di SMKN 8 Malang melalui WhatsApp, serta mengacu pada buku tentang Bahasa Jepang Hiragana dan Katakana yang ditulis oleh Timothy G. Stout.

Waktu penelitian dimulai sejak pertengahan bulan Februari 2021 sampai dengan October 2023.

1.6.2. Bahan dan Alat Penelitian

Berikut merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk penelitian

1. Bahan
2. Alat :
 - a. Hardware : Laptop dengan RAM minimal 4GB. Handphone dengan Android versi 12 (Snow Cone)
 - b. Software : Unity, Blender, VS Code
 - c. OS : Windows 10 64-bit.

1.6.3. Pengumpulan Data dan Informasi

Dalam penelitian ini, data sangat diperlukan guna diolah menjadi informasi yang dapat diolah menjadi informasi yang dapat digunakan untuk pengembangan Aplikasi yang akan dibuat. Pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data diantaranya yaitu:

- a. Diskusi

Melakukan diskusi dengan pihak Guru ekstrakurikuler Bahasa Jepang di SMKN 8 Malang mengenai materi dasar dari huruf Bahasa Jepang melalui WhatsApp.

b. Studi Literatur

Mencari kesimpulan dari jurnal juga teori terkait yang dijadikan acuan untuk penelitian yang akan dilakukan.

c. Studi Kepustakaan

Mengambil suatu kesimpulan dari buku dan literatur dari materi yang terdapat pada website dan buku yang berhubungan dengan penelitian.

1.6.4. Analisis Data

Menurut Yuliani (2019), analisis data adalah proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan hipotesis penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif, dimana penulis menggambarkan hasil dari temuan yang berasal dari data yang terkumpul melalui proses diskusi, studi literatur, dan studi pustaka. Kemudian disimpulkan hasil analisis data sesuai dengan perumusan masalah pada objek yang dijadikan penelitian.

1.6.5. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dibagi menjadi beberapa tahap yaitu :

a. Perencanaan

Proses ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui hasil analisis studi literatur, jurnal, dan buku terkait.

b. Analisis

Pada tahap analisis, akan dilakukan analisa mengenai kebutuhan yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan Aplikasi pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana dengan menggunakan Augmented Reality.

c. Desain

Pada tahap ini akan dilakukan desain interface aplikasi, desain proses, dengan mengacu pada data yang telah diperoleh dari tahap analisis.

d. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahapan terakhir dari prosedur penelitian yang dilakukan untuk merealisasikan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya yaitu tahap desain.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang pengertian, latar belakang permasalahan, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini dijelaskan kemiripan antara penelitian yang telah dilakukan terdahulu dan memberi batasan logis pada sebuah penelitian, juga pada bab ini diambil teori-teori yang akan digunakan sebagai dasar Aplikasi yang akan

dirancang. Teori-teori tersebut diambil dari literatur, jurnal, dan buku yang sesuai dengan permasalahan yang telah ditulis sebelumnya.

BAB III Analisa dan Perancangan

Pada tahap ini dijelaskan tentang analisa, perancangan, dan gambaran teknis dalam pembuatan pembuatan Aplikasi pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana dengan menggunakan Augmented Reality.

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang alur jalannya Aplikasi yang dirancang dan program yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi dan juga hasil dari pengujian fungsionalitas dari aplikasi yang telah dirancang.

BAB V PENUTUP

Pada bab menyampaikan tentang kesimpulan yang didapat dari aplikasi yang telah dirancang sesuai dengan rancangan yang telah dikemukakan sebelumnya dan juga terdapat beberapa saran untuk pengembangan aplikasi kedepannya agar lebih baik lagi.