

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu hal yang terpenting di dalam kehidupan sehari-hari manusia [1]. Manusia adalah makhluk sosial dan membutuhkan bahasa sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan satu sama lain baik itu teman, keluarga, maupun dengan orang asing. Oleh karena itu pembelajaran dan penguasaan suatu bahasa sangatlah penting.

Di Indonesia bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang paling diminati dan dipelajari oleh orang Indonesia. Sebagai bahasa asing, bahasa Jepang mempunyai keunikan dan kesulitannya tersendiri. Salah satu kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang penulisan *kanji*, yaitu huruf atau karakter dari Tionghoa yang diadopsi oleh Jepang [2]. Karakter-karakter *kanji* ini merupakan unsur yang sangat penting di dalam bahasa Jepang sehingga pelajar-pelajar bahasa Jepang wajib menghafal dan bisa menulis dan membaca serta memahami *kanji*.

Mempelajari bahasa asing bukanlah hal yang mudah. Banyak sekali yang harus dipelajari dari cara penulisan hingga arti dan cara membaca karakter tersebut. Dalam bahasa Jepang banyak sekali kata-kata yang cara mengucapkannya menyerupai satu sama lain. Dengan adanya *kanji* kata-kata tersebut bisa dibedakan antara satu dengan yang lain dan bisa memiliki arti yang berbeda dengan menggunakan *kanji* yang berbeda, meskipun cara pengucapannya sama.

Oleh karena *kanji* adalah karakter yang berasal dari Tionghoa dan diadopsi oleh Jepang, *kanji* memiliki 2 cara membaca yang berbeda yaitu on-yomi, yaitu cara membaca menyerupai Tionghoa yang diubah sesuai ucapan Jepang, dan kun-yomi, yaitu cara membaca asli dari Jepang itu sendiri. Ada *kanji* yang memiliki lebih dari satu on-yomi dan ada *kanji* yang mempunyai lebih dari satu kun-yomi juga, ada juga yang memiliki lebih dari satu on-yomi dan kun-yomi. Selain pembacaan yang berbeda, ada beberapa *kanji* yang memiliki cara penulisan yang hampir sama sehingga sulit membedakan satu dengan yang lain [2].

Banyak sekali tantangan dan kesulitan ketika mempelajari *kanji*, oleh karena itu game ini adalah salah satu cara untuk mempelajari *kanji-kanji* pertama yang terpenting dan dikembangkan untuk membantu para pelajar bahasa Jepang untuk menguasai dan memahami serta melancarkan studi *kanji* mereka karena di dalam game ini terdapat kuiz-kuiz untuk mengetes kemampuan mereka dan detail ke-103 *kanji* lengkap dengan urutan penulisan dan cara pengucapan yang benar. Akan tetapi game ini bukanlah untuk pelajar bahasa Jepang yang pemula dikarenakan di game ini tidak mengajarkan penulisan dan pembacaan *hiragana* dan *katakana*, tetapi langsung ke pembelajaran *kanji*-nya.

Sebelumnya sudah ada penelitian menyangkut pembelajaran bahasa Jepang melalui game, tetapi di penelitian ini hanya mencangkup dan lebih berfokus kepada unsur *kanji* saja, sedangkan pada penelitian yang sebelumnya berfokus kepada karakter Jepang lainnya yaitu *hiragana* dan *katakana*, dan juga menambah sedikit *kanji* di akhir [3].

Ada juga game serupa yang penulis mengambil inspirasi dari seperti *Duolingo* dan *Obenkyo*. Kedua app/game ini juga mengajarkan Bahasa Jepang dengan mendetail, tetapi tidak berfokus ke *kanji* saja, sedangkan game penulis berfokus kepada 103 *kanji* utama terpenting dan menyediakan detail *kanji-kanji* tersebut lengkap dengan urutan penulisan dan cara pengucapan dan juga menambahkan BGM ke dalam game agar game tidak terasa sepi serta menyediakan kuiz dengan sistem *highscore* yang akan menguji pemahaman pemain terhadap *kanji* yang telah dipelajari.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara merancang game yang dapat berguna untuk pengguna game “Nihongo Jouzu” untuk menguasai aksara *kanji* bahasa Jepang?
- b. Bagaimana membuat game “Nihongo Jouzu” untuk mempelajari aksara *kanji* agar lebih mudah dikenali pemain?
- c. Bagaimana pengujian intensi pengguna game “Nihongo Jouzu” menggunakan variabel kebergunaan dan kemudahan bermain?

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Menemukan cara merancang game yang dapat berguna untuk pengguna game “Nihongo Jouzu” untuk menguasai aksara *kanji* bahasa Jepang
- b. Menemukan cara membuat game “Nihongo Jouzu” untuk mempelajari aksara *kanji* menjadi lebih mudah dikenali pemain
- c. Menguji intensi pengguna game “Nihongo Jouzu” menggunakan variabel kebergunaan dan kemudahan bermain

