

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring zaman semakin modern, Indonesia dimasuki oleh berbagai macam pengaruh bahasa asing, salah satunya adalah Bahasa Jepang. Pengaruh tersebut dapat bersumber dari budaya, fesyen, otomotif, kuliner dan seni. Melalui aspek tersebut, ketertarikan warga Indonesia untuk mempelajari Bahasa Jepang pun meningkat. Setiap 3 tahun sekali, *Japan Foundation* melakukan sebuah survey untuk mencatat jumlah orang yang sedang belajar Bahasa Jepang, dan pada tahun 2021, Indonesia tercatat menjadi negara dengan pemelajar Bahasa Jepang terbanyak dengan jumlah sebanyak 711.732 orang, diikuti Thailand dengan jumlah pemelajar sebanyak 183.957 orang (*Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021, 2022*). Dilihat dari perbedaan jumlah pelajar yang begitu signifikan, dapat dikatakan bahwa bahasa Jepang sangat diminati oleh warga Indonesia.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa tidak banyak sekolah yang menyediakan Bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran dalam kurikulumnya. Alhasil para pelajar harus mencari sumber ilmu dari luar sekolah, yaitu tempat les. *Solas School of Languages* Batam, merupakan tempat les yang menyediakan berbagai macam kursus bahasa, mulai dari Inggris, Jerman, Korea, hingga Jepang. Berdasarkan wawancara penulis dengan Ibu Yunnia Wongso Dihadjo, selaku komisaris di *Solas School of Languages* Batam, mengatakan bahwa ada banyak siswa yang sudah

mengikuti kursus Bahasa Jepang sedari SMA, karena jadwal kursusnya yang cukup singkat dan pada malam hari, sehingga tidak mengganggu jadwal sekolah.

Perangkat lunak berbasis *handphone* memiliki peningkatan yang cukup pesat dalam perkembangannya. Internet mulai dapat diakses hanya menggunakan *smartphone* (Syakti, 2019). Aplikasi berbasis *smartphone* juga semakin memenuhi kebutuhan penggunanya dalam aspek produktifitas, informasi, dan juga hiburan, yang dimana adalah *game*. *Mobile games* berkembang dengan sangat pesat, membuatnya dapat bersaing dengan platform yang lebih tinggi seperti *PC* dan *Console*. Proses pengembangan *software game* memiliki tahapan yang penting, yaitu mulai dari *planning*, *analysis*, *design*, *implementation*, *testing*, dan *maintenance*. Mengikuti tahapan tersebut memungkinkan pengembang untuk menghasilkan sebuah produk yang optimal dan maksimal.

Dalam perancangan game, ada sebuah metode kerja system yang menggunakan aspek *State*, *Action*, *Event*, untuk menggambarkan tingkah laku sebuah karakter. Metode perancangan tersebut dinamakan *finite state machine* (FSM). Melalui implementasi metode tersebut, *game* yang dibuat akan menjadi lebih menarik. Penelitian-penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa metode pembelajaran menggunakan *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan lebih efektif (Nofrihensi, Iswari, Nurhastuti, Kusumastuti, & Safaruddin, 2023).

Semangat dan motivasi belajar bisa hilang jika metode dan sarana pembelajarannya tidak menarik. Metode belajar menghafal dari buku, atau mendengarkan penjelasan guru, cenderung membuat pelajar cepat jenuh dan bosan. Jika pada tempat les para murid membaca buku, dan mendengarkan penjelasan

guru, tidak menjamin semua murid akan mengulang kembali materi tersebut di rumah. Maka dari itu, dibutuhkan metode alternatif yang menarik dan efektif, dimana memungkinkan para murid belajar dimana saja dan kapan saja, yaitu *game*. Dirancang untuk memenuhi kebutuhan hiburan manusia (Purnomo, 2020). *Game* pada umumnya, hanya bertujuan untuk menghibur dan mengisi waktu luang tanpa ada aspek produktivitas. Dengan adanya *game* edukasi ini, para pelajar dapat mengisi waktu luangnya, dan tetap belajar hal baru yang mereka minati.

Berdasarkan uraian diatas, penulis berniat untuk merancang sebuah *game* yang dapat membantu para pemain untuk belajar Bahasa Jepang, dengan mengimplementasikan metode perancangan *finite state machine* ke dalam *game* tersebut. Penulis berharap, *game* edukasi ini dapat menambah wawasan pelajar tentang Bahasa Jepang melalui metode belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya sumber pembelajaran untuk orang-orang yang ingin belajar Bahasa Jepang.
2. Kurang efektif dan menariknya metode belajar secara tradisional, sehingga tidak menjamin para pelajar untuk mengulang kembali ketika di rumah.
3. *Game* pada umumnya hanya bersifat menghibur tanpa meningkatkan wawasan, maupun produktivitas.

1.3. Batasan Masalah

Agar perancangan *game* edukasi ini lebih spesifik dan detil, maka penulis membatasi perancangan *game* ini dalam hal:

1. *Game* akan dimainkan untuk perangkat berbasis *Android* setidaknya dengan versi 8.0 (Oreo).
2. Jenis *game* yang akan dirancang adalah *Visual Novel*, menggunakan *software Ren'Py*, dengan metode *finite state machine*, dan menggunakan *Visual Studio Code*, *Paint Tool SAI*, dan *Reaper* sebagai aplikasi pendukung.
3. Sampel penguji *game* ini akan diambil dari murid-murid kursus bahasa jepang pada tempat les *Solas School of Languages* Batam.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan metode *finite state machine* dalam *game* edukasi Bahasa Jepang?
2. Bagaimana *game* edukasi Bahasa Jepang ini dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas proses pembelajaran para pelajar Bahasa Jepang?
3. Bagaimana metode pembelajaran ini dapat membantu pihak guru dalam mengajar muridnya belajar Bahasa Jepang?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui perancangan *game* ini yang bisa diuraikan oleh penulis yaitu:

1. Untuk dapat mengimplementasikan metode *finite state machine* ke dalam perancangan *game* edukasi Bahasa Jepang.

2. Untuk membuktikan *game* dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas proses belajar para murid Bahasa Jepang yang belajar di *Solas School of Language*.
3. Untuk menggunakan metode pembelajaran ini untuk membantu pihak guru menarik muridnya untuk selalu belajar Bahasa Jepang.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, melalui perancangan *game* ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Menunjukkan bahwa metode *finite state machine* dapat diterapkan dalam perancangan *game* edukasi.
2. Meningkatkan motivasi pelajar untuk mempelajari Bahasa Jepang.
3. Menunjang penelitian-penelitian selanjutnya sebagai kajian dan referensi dalam perancangan *game* edukasi lainnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi penulis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis melalui pengalaman langsung dalam mengimplementasikan *finite state machine* ke dalam sebuah *game* edukasi.

2. Bagi pelajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah motivasi para pelajar untuk belajar Bahasa Jepang.