



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya kemajuan teknologi di dunia membuat pertukaran informasi antar Negara menjadi mudah dan cepat. Salah satunya adalah pertukaran antar budaya dan bahasa. Kenichi Takeyama, selaku direktur Penerangan dan Kebudayaan dari Kedutaan Besar Jepang di Indonesia menyatakan pada situs Beritasatu (2014: 02 Desember) bahwa Indonesia menduduki peringkat dua tertinggi dengan peminat Bahasa Jepang terbanyak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh pihak *Japan Foundation* pada tahun 2012, terdapat 872. 406 masyarakat yang Indonesia yang berminat mempelajari Bahasa Jepang baik dari pendidikan formal maupun informal.

Semakin meningkatnya peminatan masyarakat tentang Bahasa Jepang membuat sebuah lembaga pendidikan *Language Better and Computer (LBC)* ingin membantu peminat bahasa asing, khususnya Bahasa Jepang untuk belajar bahasa tersebut. Salah satu bahasa yang paling banyak peminatnya adalah Bahasa Jepang dimana LBC memberikan program pembelajaran dari jenjang Sekolah Dasar hingga Universitas dan umum. LBC memiliki fasilitas ruang kelas ber-AC dan salah satu fasilitas yang dimiliki oleh LBC adalah sebuah lab komputer yang digunakan untuk kursus komputer.

Dalam pembelajaran Bahasa Jepang, Ibu Marlina selaku pendiri LBC menyatakan bahwa pengajar mengalami kendala dalam memberikan pembelajaran untuk tingkat Sekolah Dasar dikarenakan anak-anak tidak dapat mengerti materi

dengan mudah. Beliau juga ingin meningkatkan kualitas pengajaran agar dapat bersaing dengan tempat bimbingan yang lain.

LBC ingin membuat sebuah media interaktif edukasi berbasis komputer dimana media interaktif tersebut dapat membantu pengajar dalam menghantarkan materi yang akan diberikan kepada murid dengan bantuan visual yang menarik sehingga dapat mempermudah murid untuk mengerti materi yang diberikan.

Penulis mengangkat topik ini sebagai Tugas Akhir karena ingin memberikan sebuah media interaktif berbasis Bahasa Jepang untuk membantu LBC dan murid-murid tingkat Sekolah Dasar dalam mempelajari Bahasa Jepang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, rumusan masalah yang diajukan penulis adalah:

Bagaimana merancang visualisasi media interaktif Bahasa Jepang untuk murid tingkat Sekolah Dasar di *Language Better and Computer (LBC)*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan di atas, penulis membatasi perancangan sebagai berikut:

1. Perancangan media interaktif ditujukan untuk murid tingkat Sekolah Dasar.
2. Media interaksi ini berupa sebuah aplikasi yang dijalankan di perangkat komputer.

3. Media interaktif dimainkan secara *offline*.
4. Materi pada media interaktif adalah materi untuk pertemuan pertama yaitu huruf *hiragana*.
5. Isi materi dari media interaktif berasal dari modul yang dimiliki oleh LBC.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Merancang sebuah visualisasi media interaktif Bahasa Jepang untuk murid tingkat Sekolah Dasar yang kursus di *Language Better and Computer (LBC)*.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

1. Merancang media interaktif pembelajaran Bahasa Jepang yang dapat digunakan oleh LBC.
2. Menambah referensi tugas akhir bagi pihak Universitas yang dapat berguna bagi generasi mendatang.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Penulis melakukan pengumpulan data sebagai berikut:

##### **1.6.1 Data Primer**

1. Observasi

Mengumpulkan data langsung dari lapangan, seperti susunan kurikulum yang digunakan oleh pihak LBC dalam kursus Bahasa Jepang.

## 2. Wawancara

Mendapatkan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan kepada pihak LBC sebagai narasumber yang kemudian dijadikan bahan dasar untuk dianalisis dan juga salah satu orang tua dari murid kelas Bahasa Jepang.

## 3. Kuesioner

Melakukan kuesioner kepada murid kursus Bahasa Jepang mengenai metode pembelajaran yang telah diberikan oleh LBC.

### **1.6.2 Data Sekunder**

#### 1. Metode Studi Pustaka

Penelitian dengan meninjau bahan tertulis berupa buku maupun jurnal yang berhubungan dengan topik dari tugas akhir ini. Studi pustaka ini dapat membantu penulis dalam merancang konsep kreatif yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah media interaktif. Studi pustaka digunakan untuk mengetahui *layout*, warna, huruf, pola interaksi, dan karakter yang cocok digunakan untuk membuat media interaksi yang sesuai dengan target konsumen.

#### 2. Kesimpulan dari data dan analisis yang sudah ada

Hasil yang didapat dari data primer dikumpulkan dan dibuat sebagai sebuah kesimpulan teori-teori.

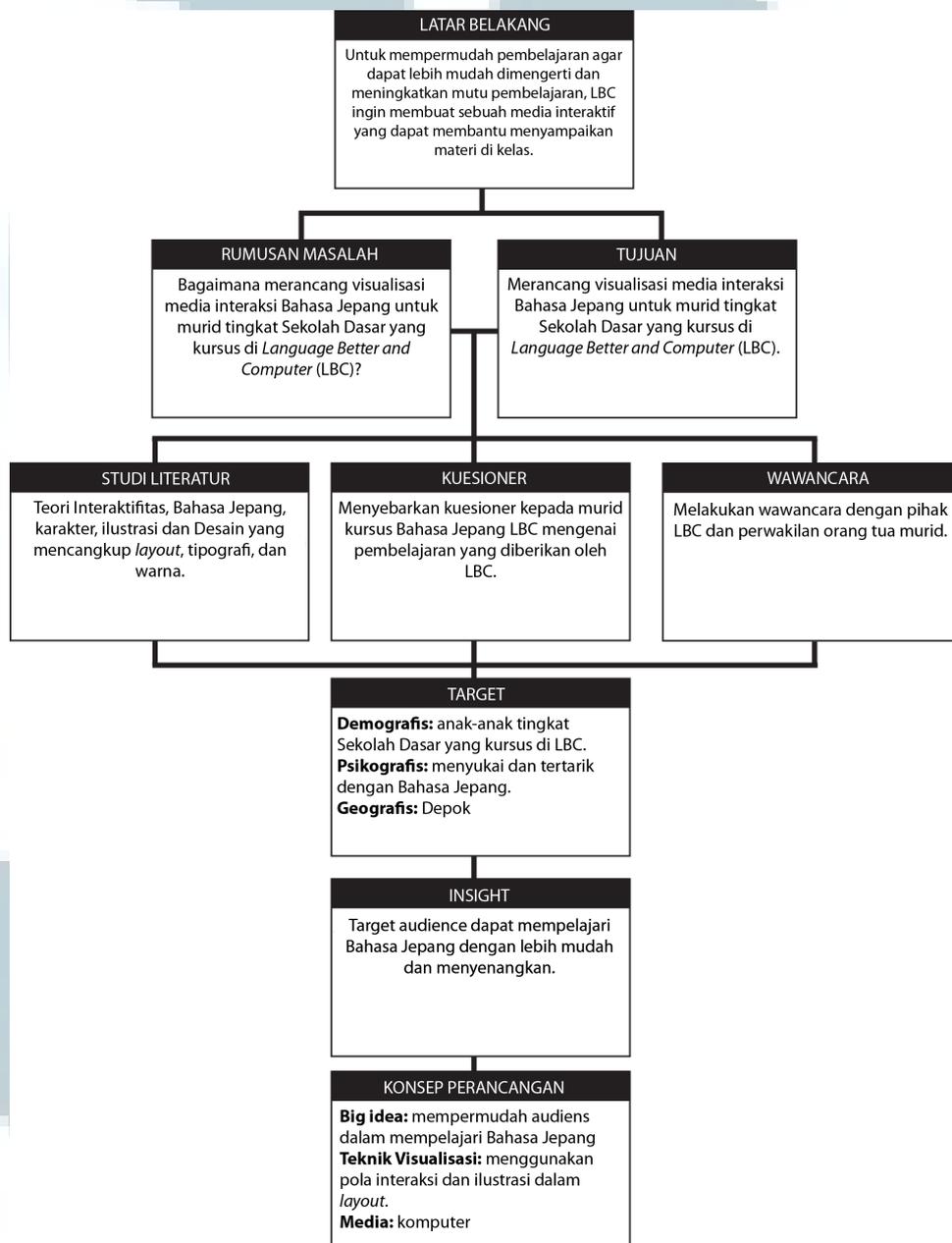
## 1.7 Metode Perancangan

Menjelaskan bagaimana tahapan perancangan yang akan dilakukan yaitu suatu proses berpikir sistematis dalam menyelesaikan suatu permasalahan untuk mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan perancangan yang ditentukan. Penjelasan dijabarkan mulai kegiatan awal rangkaian kegiatan dalam proses pembuatan, metode dan konsep kreatif apa yang digunakan, sampai tahapan desain akhir yang akan dibuat. (Gunakan metodologi desain).

1. *Brainstorming* tema/ide dan permasalahan yang ada.
2. Melakukan studi pustaka.
3. Membuat perumusan masalah.
4. Melakukan pengumpulan data dengan cara mewawancarai pihak *Language Better and Computer (LBC)* sebagai narasumber.
5. Menentukan sistem dan mencari jalan keluar dari permasalahan yang ada untuk merealisasikan tujuan tugas akhir ini dengan membuat “Perancangan Media interaktif Bahasa Jepang”.
6. Implementasi, dimana pada tahap ini penulis membuat media interaktif yang telah dirancang tersebut, dan memberikannya kepada pihak *Language Better and Computer (LBC)* untuk digunakan.
7. Setelah tugas akhir ini direalisasikan, maka dapat dilakukan evaluasi terhadap aplikasi ini yang tentunya akan bermanfaat bagi *Language Better and Computer (LBC)*, khususnya murid kursus Bahasa Jepang tingkat Sekolah Dasar.

8. Kesimpulan dan Saran, setelah semua tahap dilaksanakan maka dibuatlah kesimpulan dari tugas akhir yang telah penulis kerjakan dan saran untuk kemajuan kreativitas penulis dalam berkarya.

### 1.8 Skematika Perancangan



Bagan 1.1 Skematika Perancangan  
(Dokumen Pribadi)