

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi sekarang, keinginan orang untuk belajar bahasa asing meningkat. Belajar bahasa asing ini menguntungkan bagi mereka, untuk dapat membuka kesempatan masa depan yang lebih besar di luar Indonesia (Haikai, 2023). Di Indonesia terdapat kenaikan yang besar pada belajar bahasa asing, dari data pengunduhan duolingo terdapat sebanyak 6 kali lipat pengunduhan selama 3 tahun terakhir dari tahun 2020 (Namira, 2023). Dari beberapa bahasa asing yang dipelajari, salah satunya yaitu Bahasa Jerman. Dari hasil penelitian terlebih dahulu, terdapatnya penurunan minat dan motivasi belajar Bahasa Jerman. Hal ini dikarenakan adanya tantangan yang dihadapi pelajar, seperti metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan pelajarannya, materi yang semakin sulit dimengerti pelajar, dan media pembelajaran yang kurang mendukung keaktifan pelajar (Oktaviasari, 2019). Kemudian dari hasil pengumpulan data dengan cara FGD (*Focus Group Discussion*) dan wawancara dengan narasumber yang telah dilakukan penulis, ditemukan menurunnya motivasi dikarenakan metode pendidikan yang tidak sesuai, materi semakin sulit, dan media yang masih tradisional.

Menurut Marbun (2021), menyatakan masalah dalam mempelajari Bahasa Jerman terdapat pada metode pembelajaran yang menggunakan media yang kurang memiliki interaksi dan dapat mengajak aktif pelajar, seperti penayangan video edukasi, kemudian pengajaran yang fokus pada guru mayoritas sehingga kurang adanya keaktifan siswa (h.166-167). Kemudian dari Zunairoh dan Retnantiti (2022), menyatakan kesulitan yang ditemukan dalam belajar bahasa Jerman dari media yang kurang membantu belajar dan memiliki interaktif yang tidak optimal, penampilan desain yang memiliki warna monoton, dan visual yang hanya menggunakan elemen teks tanpa ilustrasi, serta tidak adanya teman belajar bersama, maka diperlukannya untuk dicari solusi alternatif (h.109-110). Dengan media yang

ada terdapat kekurangan pada media yang memiliki desain warna yang monoton, desain yang tekstual, hingga media yang kurang memiliki interaksi sehingga menurunkan keaktifan pelajar dalam kegiatan belajar Bahasa Jerman.

Untuk dapat mengajak dan meningkatkan motivasi untuk belajar bahasa Jerman, diperlukannya sebuah media yang mendukung pembelajaran tersebut. Menurut Bahri dan Wahdian (2021), Game Edukasi adalah sebuah media pendidikan yang dapat memberi pelajaran dan pengalaman kepada pemain dengan desain yang dapat menarik pemain dan edukatif (h.25). Oleh karena itu, penulis merancang sebuah judul karya “Perancangan Gim Mengenai Pembelajaran Bahasa Jerman Untuk Usia 15-18 Tahun”, dengan konsep *game* yang dapat menjadi solusi dari masalah yang ditulis oleh penulis sebelumnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Menurunnya motivasi atau niat pelajar untuk belajar dikarenakan masalah yang dihadapi.
2. Terdapat media yang memiliki gaya visual yang mayoritas teks dan kurang interaktif.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang gim yang efektif dan menarik untuk meningkatkan belajar bahasa Jerman di kalangan remaja?

## **1.3 Batasan Masalah**

Target perancangan ditujukan untuk semua jenis kelamin, berusia 15-18 tahun, berpendidikan SMA, SES B-A, dan berdomisili di Jabodetabek. Dengan luaran media berbentuk gim 2D, yang berfokus pada desain media interaktif yang mengajarkan Bahasa Jerman.

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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat, perancangan gim mengenai pembelajaran Bahasa Jerman untuk remaja 15-18 Tahun.

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

Berdasarkan latar belakang yang sudah ditulis, maka manfaat tugas akhir dari penelitian ini yaitu,

##### **1. Manfaat Teoritis:**

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha pemberian informasi mengenai pembelajaran Bahasa Jerman melalui media yang interaktif dan edukatif, seperti gim edukasi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi khazana ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, untuk referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan gim edukasi ini.

##### **2. Manfaat Praktis:**

Penelitian ini yang dibuat, diharapkan dapat menjadi referensi dosen atau peneliti lain yang memiliki hubungan dengan pilar informasi DKV. Perancangan ini juga berharap dapat menjadi referensi untuk mahasiswa lainnya yang tertarik dalam perancangan media gim 2D yang serupa. Selain itu, penelitian dapat menjadi dokumen arsip universitas dengan pelaksanaan Tugas Akhir.