

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Jepang tidak dapat terlepas dari pembelajaran huruf *Kana*. Dan huruf *Kana* itu sendiri merupakan silabik huruf Jepang yang terdiri dari dua jenis huruf yaitu huruf *Hiragana* dan huruf *Katakana*. Kedua jenis huruf tersebut merupakan turunan atau penyederhanaan dari China yang dikenal di Jepang sebagai huruf *Kanji*. Huruf Jepang cukup sulit untuk dipelajari, karena tidak hanya harus dapat menguasai cara pengucapannya saja, tetapi cara penulisannya yang memiliki langkah-langkah tersendiri. Hampir semua orang asing berpendapat bahwa bahasa Jepang sangat sulit dipelajari. Alasannya karena bahasa Jepang mempunyai huruf unik dan rumit serta jumlahnya yang banyak sama halnya seperti huruf *Kanji* .[1]

Mengenai pengucapan huruf atau bahasa Jepang tampaknya tidak begitu banyak terdengar pendapat yang menyatakan pengucapannya lebih sulit bila dibandingkan dengan hurufnya. Namun jika diperhatikan, mengapa pada bahasa Jepang orang asing sering kita temui bunyi-bunyi atau ucapan mereka yang terdengar janggal, meskipun secara gramatikal bahasa Jepang mereka baik dan benar? Kenyataan itu membuktikan bahwa di dalam bahasa Jepang terdapat keistimewaan pengucapan yang tidak terdapat pada bahasa lainnya.[1]

Dewasa ini perkembangan teknologi pendidikan sangat pesat sehingga tercipta metode-metode pembelajaran yang bermacam-macam. Cukup banyak metode pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan

komputer. Salah satunya yakni pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Untuk itu penulis membangun aplikasi media pembelajaran huruf Jepang berbasis multimedia interaktif agar dapat digunakan khalayak umum taraf pemula yang ingin mempelajari huruf Jepang. Aplikasi yang dibangun berperan sebagai media pengantar dalam pembelajaran bahasa Jepang. Tidak hanya sekedar materi-materi saja, tetapi juga terdapat video animasi mengenai sejarah huruf Jepang supaya *user* tahu seluk-beluk huruf Jepang itu sendiri. Untuk pengenalan huruf Jepang yang meliputi huruf *Hiragana* dan huruf *Katakana* berjumlah 92 huruf berupa tabel yang sesuai urutan huruf. Pengucapan semua huruf *Hiragana* dan huruf *Katakana* dengan benar sembari *user* mendengarkan rekaman suara huruf Jepang dan meniru mengucapkannya. Cara penulisan huruf *Hiragana* dan huruf *Katakana* sesuai dengan aturan agar *user* tahu bagaimana aturan yang benar menulis huruf *Hiragana* dan huruf *Katakana*. Supaya *user* tidak bosan, terdapat game interaktif berupa *drag and drop* sekaligus mengasah kemampuan *user*. Selain itu soal evaluasi juga untuk mengasah kemampuan *user* seberapa besar kemampuan kosakata bahasa Jepang *user*. Dalam hal ini *user* perlu pegangan kamus bilamana ada kosakata yang belum diketahui.

Pada setiap bagian pembelajaran juga disertakan suara guna membantu *user* lebih cepat memahami dan mengerti bahasa Jepang. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengembangkan aplikasi yang ada dalam rangka membuat aplikasi huruf Jepang sebagai pengantar dalam pembelajaran bahasa Jepang berupa aplikasi “**Media Pembelajaran Huruf Jepang Menggunakan Flash**”

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang diatas maka masalah-masalah pada Tugas Akhir ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi Media Pembelajaran Huruf Jepang Menggunakan Flash sebagai media interaktif pengantar dalam pembelajaran bahasa Jepang ?

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang diangkat pada Tugas Akhir ini terlalu luas untuk dibahas secara keseluruhan. Maka dari itu penulis membatasi permasalahan dengan :

1. Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Jepang Menggunakan *Flash* ini hanya meliputi pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana*
2. Aplikasi Pembelajaran Huruf Jepang Menggunakan *Flash* ini disertai dengan fasilitas menu sejarah huruf Jepang yang berisikan video sejarah huruf Jepang.
3. Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Jepang Menggunakan *Flash* ini disertai pengucapan huruf *Hiragana* dan huruf *Katakana* beserta contoh kata di setiap hurufnya.
4. Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Jepang Menggunakan *Flash* ini disertai penulisan huruf *Hiragana* dan huruf *Katakana* berupa animasi
5. Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Jepang menggunakan *Flash* ini disertai game interaktif berupa *game drag and drop* huruf *Hiragana* dan huruf *Katakana*.

6. Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Jepang menggunakan *Flash* ini disertai soal evaluasi berjumlah 20 soal.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah :

1. Sebagai pengantar pembelajaran bahasa Jepang dalam bentuk aplikasi Media Pembelajaran Huruf Jepang menggunakan *Flash*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah :

1. Bagi penulis dapat menerapkan apa yang dipelajari selama di perkuliahan mata kuliah multimedia dan mewujudkannya dengan pembuatan aplikasi pembelajaran huruf Jepang menggunakan software *Adobe Flash CS6*.
2. Bagi khalayak umum dapat digunakan para pemula yang ingin belajar huruf Jepang dalam bentuk multimedia interaktif .

1.6 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi pengerjaan dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Studi literatur

Tahapan awal dengan mempelajari literatur-literatur yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis Flash yang berguna untuk mendapatkan keseluruhan gambaran tentang apa yang dikerjakan dan bagaimana cara mengerjakannya.

2. Bimbingan

Bimbingan tugas akhir dilakukan dengan dosen pembimbing membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan topik tugas akhir serta diskusi pencarian solusi.

3. Pengembangan aplikasi

Metodologi yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dilakukan pengelompokan beberapa tahap pengerjaan yang terkait pada waktu. Satu lamanya pengerjaan tahap - tahap pekerjaan tersebut merupakan satu iteraksi.

[Halaman Sengaja Dikosongkan]