
Rancang Bangun Animasi Interaktif Berbasis Multimedia Pada Pengenalan Dasar Bahasa Jepang

Safitri Linawati¹, Siti Nurajizah²

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Jl. Raya Jatiwaringin, Cipinang Melayu, Makasar, Jakarta Timur-13630, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Kramat Raya No.98, Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10450, Indonesia

e-mail: 1Safitri.swt@nusamandiri.ac.id, 2Siti.snz@bsi.ac.id

Artikel Info : Diterima : 10-06-2021 | Direvisi : 29-06-2021 | Disetujui : 05-07-2021

Abstrak - Penggunaan bahasa sebagai media komunikasi saat ini menjadi hal yang penting. Bahasa merupakan cara untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Selain bahasa Inggris yang menjadi bahasa internasional, terdapat beberapa bahasa negara lain yang juga tidak kalah diminati untuk dipelajari, salah satunya adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang memiliki struktur penulisan serta pengucapan yang unik, sehingga dibutuhkan ketekunan dalam mempelajarinya. Namun penggunaan huruf, susunan kalimat, serta struktur tata bahasa yang berbeda dengan tata bahasa Indonesia menjadikan para pemula sulit untuk mempelajari bahasa Jepang. Penulis mencoba untuk membuat sebuah aplikasi yang menghubungkan antara fungsi multimedia yang ada dalam komputer dengan pengetahuan tentang pengenalan dasar bahasa Jepang. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak waterfall dalam pembuatan animasi pengenalan dasar bahasa Jepang. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah animasi yang membahas tentang pengenalan negara Jepang, huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang, ungkapan salam yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, serta cara memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang yang disajikan dalam bentuk animasi interaktif sehingga dapat membantu para pengguna untuk memahami dasar bahasa Jepang.

Kata kunci: animasi; bahasa Jepang; multimedia.

Abstracts - The use of language as a medium of communication is currently important. Language is a way to communicate and interact with other people. Besides English which is an international language, there are several other languages that are also popular to be learned, one of them is Japanese. Japanese language has a unique writing and pronunciation structure, so it takes persistence in learning it. However, the use of letters, sentence structure, and grammar structures that are different from Indonesian grammar makes it difficult for beginners to learn Japanese. The author tries to create an application that connects the multimedia functions on the computer with the knowledge of basic Japanese language introduction. In this study, using the waterfall software development method in making animation of basic Japanese language introduction. The result of this research is an animation that discusses the introduction of the country of Japan, the letters used in Japanese, greetings that are often used in everyday life, and how to introduce oneself in Japanese which is presented in the form of interactive animation so that it can help users to understand basic Japanese.

Keywords: animation; Japanese; multimedia.

PENDAHULUAN

Kegiatan berkomunikasi adalah bagian yang hakiki dalam kehidupan bermasyarakat (Sitepu & Rita, 2017). Bahasa juga merupakan salah satu cara mengetahui respon dari interaksi antar manusia (Komarudin & Noor, 2017). Tetapi, banyak diantara individu pada umumnya hanya menguasai bahasa daerah asal mereka saja serta tentunya bahasa negara sendiri. Era digitalisasi saat ini menuntut seseorang untuk memenuhi kebutuhan terhadap pengembangan diri dalam penguasaan bahasa asing yang merupakan salah satu faktor dalam leadership



identity (Akhbar et al., 2018). Hal ini tentu sangat diperlukan dalam mendukung aktualisasi diri terhadap kemampuan penguasaan bahasa internasional dalam hal ini tentu saja bahasa asing. Di setiap lini aktifitas masyarakat tidak terlepas dari sarana teknologi informasi seperti internet, website, gadget dan teknologi lainnya (Arnada & Putra, 2018). Hal ini dikarenakan era globalisasi yang terus berkembang dengan pesat.

Komunikasi melalui bahasa memungkinkan tiap orang untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan fisik dan lingkungan sosialnya serta memungkinkan tiap orang untuk mempelajari kebiasaan, adat istiadat, kebudayaan serta latar belakangnya masing-masing.

Huruf-huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang antara lain (Rostineu, 2018) :

Huruf *hiragana* adalah huruf asli Jepang yang digunakan dalam setiap kata atau kalimat dalam bahasa Jepang. Kemudian Huruf *katakana* adalah huruf yang dipakai untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing atau serapan, nama orang asing, dan tempat asing. Dan yang terakhir Huruf *kanji* adalah huruf yang berasal dari Cina dan sering digunakan dalam bahasa Jepang. Huruf *kanji* ini merupakan simbol untuk mewakili sebuah benda. Dalam penggunaannya, huruf *kanji* bisa berdiri sendiri ataupun disandingkan dengan huruf *kanji* lain.

Dalam perihal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia dapat menjadi faktor yang bisa dipergunakan guna memperluas cakupan teks pada saat proses pengecekan suatu topik tertentu. Multimedia menjadikan sebuah pesan dapat tersampaikan dengan mudah karena didukung dengan bunyi, gambar, video yang lebih menarik dilihat (Anwar et al., 2018) .

Bahasa Inggris masih menjadi bahasa utama dalam standar kategori bahasa internasional (Fatihaturosyidah & Septiana, 2019). Beberapa bahasa dari negara lain juga banyak diminati untuk dipelajari, salah satunya adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang terdapat beberapa perbandingan dalam penggunaan huruf, susunan kalimat, serta struktur tata bahasa yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Hal ini membuat para pemula terkendala untuk mempelajari bahasa Jepang (Asih et al., 2018). Bahasa Jepang adalah pengetahuan yang harus diterapkan di kehidupan sehari-hari, semakin sering berlatih dan praktik maka peserta didik akan menguasainya dengan cepat, dengan adanya multimedia pembelajaran maka pembelajaran akan lebih efektif (Gunawan et al., 2020).

Animasi interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan media audio visual sebagai media penyampaiannya (Rosmiati, 2019). Animasi dapat diartikan sebagai proses perubahan visual yang terjadi sepanjang waktu dengan memberikan kekuatan proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Teknik animasi ini mempunyai banyak frame yang berjalan secara berurutan. Anime memakai tokoh-tokoh karakter serta background yang digambar dengan tangan dan dengan sedikit teknik komputer. Animasi GIF merupakan teknik animasi yang cukup sederhana karena menggunakan prinsip animasi dasar berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan. Storyboard adalah suatu cara untuk melakukan sketsa sebuah cerita yang disusun secara berurutan untuk keperluan visualisasi sebuah animasi (Enterprise, 2016). Penggunaan animasi interaktif berupa *audio*, *visual*, dan teks diharapkan sistem pembelajaran yang interaktif (Adikara, 2016). Pembelajaran dengan media animasi interaktif bertujuan untuk membantu proses pengenalan dasar bahasa Jepang sehingga membantu para pemula dalam memahami bahasa Jepang secara efektif dan efisien (Hidayatun et al., 2018).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data dan metode perangkat lunak untuk mendukung penelitian yang penulis ambil. Metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu Observasi, dimana penulis melakukan pengamatan pada lembaga kursus bahasa Jepang serta merujuk pada aplikasi serta website yang membahas tema yang penulis ambil. Studi Pustaka penulis mengumpulkan informasi atau referensi terkait tema yang penulis ambil yang bersumber dari buku, jurnal, maupun ebook.

Metode pengembangan perangkat lunak dalam penelitian ini penulis menggunakan metode waterfall sebagai pengembangan perangkat lunak. Metode *waterfall* terbagi menjadi 5 tahapan yaitu (Sukanto & Shalahuddin, 2018) :

1) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak pada tahap ini penulis menganalisa permasalahan dalam pembelajaran pengenalan bahasa Jepang, sehingga penulis dapat menentukan aplikasi seperti apa yang akan dibuat. 2) penulis membuat rancangan *storyboard* sebagai bahan untuk membuat alur program serta rancangan antar muka program guna proses pengoperasian program. 3) penulis melakukan pembuatan program menggunakan Adobe Flash CS6 serta Adobe Photoshop CS6 sebagai editor pengolah gambar. 4) penulis melakukan pengujian pada program yang telah dibuat dengan menggunakan *Black-Box Testing*. Pengujian ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan yang terjadi pada program. 5) penulis melakukan pengecekan dan pemeliharaan program untuk mengetahui adanya kemungkinan perubahan pada program yang telah dibuat dikarenakan adanya kesalahan atau penambahan instrumen pada program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi ini ditujukan bagi para pemula yang berkeinginan untuk mempelajari dasar-dasar bahasa Jepang. Penulis membuat program animasi bagi pengguna agar pengguna dapat mudah berinteraksi serta memahami materi yang disampaikan. Dalam program animasi interaktif ini terdapat beberapa penjelasan seperti : Pengenalan Negara Jepang sebagai salah satu negara maju yang terletak di Asia. Kebudayaan Jepang yang mendunia seperti manga, anime,serta cosplay

Huruf Jepang Dalam bahasa Jepang ada tiga jenis huruf yang sering digunakan yaitu, Hiragana, Katakana, dan Kanji. Selain dari ketiga huruf yang telah disebutkan, terdapat satu huruf latin atau dalam bahasa Jepang disebut roomaji. Akan tetapi penggunaan huruf ini hanya digunakan untuk kata serapan bahasa asing, atau kata yang bukan berasal dari bahasa Jepang dan tidak bisa dituliskan menggunakan huruf hiragana, katakana, maupun kanji. Huruf Hiragana digunakan dalam setiap kosakata asli dari bahasa Jepang. Huruf hiragana mempunyai 46 huruf pokok, 20 huruf turunan yang menggunakan ten-ten, dan 5 huruf yang menggunakan maru.

ア	カ	ガ	サ	ザ	タ	ダ	ナ	ハ	バ	パ	マ	ヤ	ラ	ワ
a	ka	ga	sa	za	ta	da	na	ha	ba	pa	ma	ya	ra	wa
イ	キ	ギ	シ	ジ	チ	ヂ	ニ	ヒ	ビ	ピ	ミ		リ	
i	ki	gi	shi	ji	chi	ji	ni	hi	bi	pi	mi		ri	
ウ	ク	グ	ス	ズ	ツ	ヅ	ヌ	フ	ブ	プ	ム	ユ	ル	ン
u	ku	gu	su	zu	tsu	zu	nu	fu	bu	pu	mu	yu	ru	n
エ	ケ	ゲ	セ	ゼ	テ	デ	ネ	ヘ	ベ	ペ	メ		レ	
e	ke	ge	se	ze	te	de	ne	he	be	pe	me		re	
オ	コ	ゴ	ソ	ゾ	ト	ド	ノ	ホ	ボ	ポ	モ	ヨ	ロ	ヲ
o	ko	go	so	zo	to	do	no	ho	bo	po	mo	yo	ro	wo

キャ	ギャ	シャ	ジャ	チャ										
kyā	gyā	shā	jiā	chā										
キュ	ギュ	シュ	ジュ	チュ										
kyū	gyū	shū	jū	chū										
キョ	ギョ	ショ	ジョ	チョ										
kyō	gyō	shō	jō	chō										

ニャ	ヒャ	ビャ	ピャ	ミャ										
nyā	hyā	byā	pyā	myā										
ニユ	ヒユ	ビユ	ピユ	ミユ										
nyū	hyū	byū	pyū	myū										
ニョ	ヒョ	ビョ	ピョ	ミョ										
nyō	hyō	byō	pyō	myō										

リャ														
ryā														
リュ														
ryū														
リョ														
ryō														

Sumber : (Data penelitian,2019)

Gambar 1. Tampilan Huruf HiraganaHuruf Katakana

Huruf Katakana digunakan antara lain untuk menulis kosakata serapan dari bahasa asing. Huruf Katakana mempunyai 46 huruf pokok, 20 huruf turunan yang menggunakan ten-ten, dan 5 huruf yang menggunakan maru.

あ	か	が	さ	ざ	た	だ	な	は	ば	ぱ	ま	や	ら	わ
a	ka	ga	sa	za	ta	da	na	ha	ba	pa	ma	ya	ra	wa
い	き	ぎ	し	じ	ち	ぢ	に	ひ	び	ぴ	み		り	
i	ki	gi	shi	ji	chi	ji	ni	hi	bi	pi	mi		ri	
う	く	ぐ	す	ず	つ	づ	ぬ	ふ	ぶ	ぷ	む	ゆ	る	ん
u	ku	gu	su	zu	tsu	zu	nu	fu	bu	pu	mu	yu	ru	n
え	け	げ	せ	ぜ	て	で	ね	へ	べ	ぺ	め		れ	
e	ke	ge	se	ze	te	de	ne	he	be	pe	me		re	
お	こ	ご	そ	ぞ	と	ど	の	ほ	ぼ	ぽ	も	よ	ろ	を
o	ko	go	so	zo	to	do	no	ho	bo	po	mo	yo	ro	wo

きゃ	ぎゃ	しゃ	じゃ	ちゃ										
kyā	gyā	shā	jiā	chā										
きゅ	ぎゅ	しゅ	じゅ	ちゅ										
kyū	gyū	shū	jū	chū										
きょ	ぎょ	しょ	じょ	ちょ										
kyō	gyō	shō	jō	chō										

にゃ	ひゃ	びゃ	ぴゃ	みゃ										
nyā	hyā	byā	pyā	myā										
にゅ	ひゅ	びゅ	ぴゅ	みゅ										
nyū	hyū	byū	pyū	myū										
にょ	ひょ	びょ	ぴょ	みょ										
nyō	hyō	byō	pyō	myō										

りゃ														
ryā														
りゅ														
ryū														
りょ														
ryō														

Sumber : (Data penelitian,2019)

Gambar 2. Tampilan Huruf Katakana

A. Perancangan Perangkat Lunak
 Rancangan Storyboard Halaman Huruf Hiragana

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>frame</i> ini akan ditampilkan huruf <i>hiragana</i> yang bisa dipilih untuk menampilkan contoh huruf <i>hiragana</i> beserta huruf latinnya pada gambar, dan terdapat 1 menu yang bisa dipilih antara lain: Kembali.		Musik : Soundtrack Harvestmoon- Festival-1-fun.mp3

Sumber : (Data penelitian,2019)
 Gambar 3. Tampilan Huruf Katakana

Rancangan Storyboard Halaman Huruf Katakana

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>frame</i> ini akan ditampilkan huruf <i>katakana</i> yang bisa dipilih untuk menampilkan contoh huruf <i>katakana</i> beserta huruf latinnya pada gambar, dan terdapat 1 menu yang bisa dipilih antara lain: Kembali.		Musik : Soundtrack Harvestmoon- Festival-1-fun.mp3

Sumber : (Data penelitian,2019)
 Gambar 4. Tampilan Huruf Katakana

B. Implementasi User Interface

Tampilan Belajar Bahasa Jepang

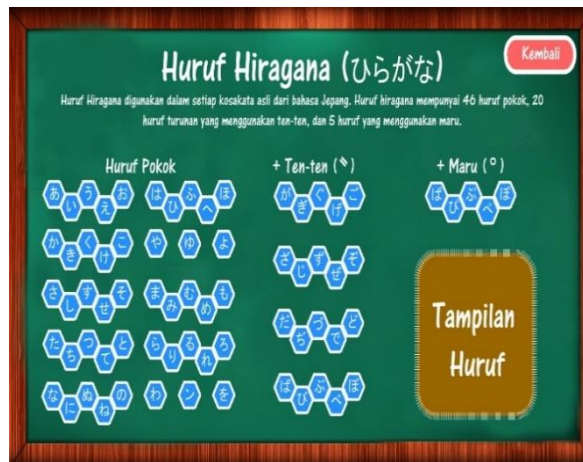
Tampilan ini berisi 3 tombol menu yaitu tombol ke menu huruf hiragana, huruf katakana, salam, perkenalan. Dan 1 tombol navigasi untuk keluar.



Sumber : (Data penelitian,2019)
 Gambar 5. Tampilan Huruf Katakana

Tampilan Huruf Hiragana

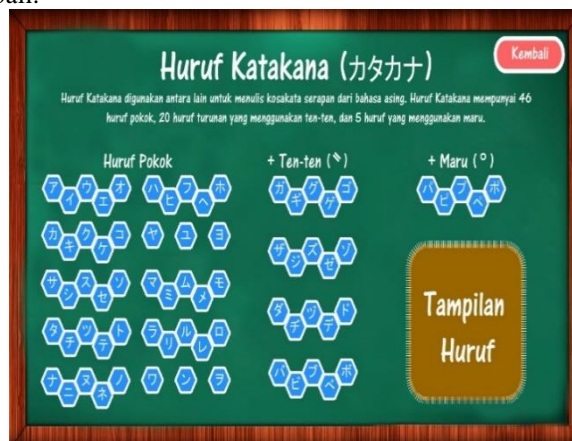
Tampilan ini berisi 1 tombol menu untuk menampilkan contoh huruf hiragana beserta huruf latinnya dan 1 tombol navigasi untuk kembali.



Sumber : (Data penelitian,2019)
 Gambar 6.Tampilan Huruf Hiragana

Tampilan Huruf Katakana

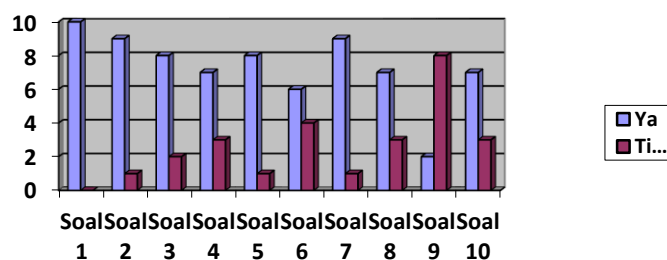
Tampilan ini berisi 1 tombol menu untuk menampilkan contoh huruf katakana beserta huruf latinnya dan 1 tombol navigasi untuk kembali.



Sumber : (Data penelitian,2019)
 Gambar 7. Tampilan Huruf Katakana

C. Penerima User Terhadap Animasi

Untuk mengetahui penilaian dari pengguna atau user terhadap animasi yang telah dibuat, penulis menggunakan metode kuesioner langsung dengan responden yang dapat mewakili pengguna. Untuk wawancara penulis mengambil narasumber sebanyak 10 (sepuluh) orang untuk mengisi kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan. Dari hasil survey terhadap aplikasi pengenalan dasar bahasa Jepang ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mempunyai tampilan yang menarik dan mudah digunakan, serta dapat membantu para pengguna dalam mengenal dasar bahasa Jepang.



Sumber : (Data penelitian,2019)
 Gambar 8. Tampilan grafik kuesioner responden

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah penulis bahas maka dapat disimpulkan Pembuatan animasi interaktif pengenalan dasar bahasa jepang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi lembaga kursus bahasa jepang. Hal ini dapat diketahui berdasarkan dari hasil pengolahan kuesioner yang penulis berikan dimana aplikasi ini menunjukkan kemudahan penggunaan serta tampilan yang menarik menurut responden serta dianggap membantu para pengguna animasi dalam mengenal dasar bahasa jepang. Aplikasi animasi interaktif ini menyajikan unsur audio serta visualisasi yang membuat pengguna tidak merasa bosan untuk mempelajari dasar bahasa jepang. Aplikasi pengenalan dasar bahasa Jepang diharapkan dapat membantu peserta lembaga kursus dalam mempelajari dasar-dasar pengenalan bahasa Jepang. Pada aplikasi ini terdapat menu kuis yang bisa membuat para penggunanya mengetahui sejauh mana pemahaman mengenai dasar bahasa Jepang.

REFERENSI

- Adikara, F. (2016). Pengembangan Fungsi Pengajuan Cuti Karyawan pada Sistem Absensi Mobile. *Information System Journal*, 06(01), 78–86.
- Akhbar, M. N., Ridfah, A., & Tamar, M. (2018). Pengembangan Diri Mahasiswa Universitas Hasanuddin Dalam Kaitannya Dengan Leadership Identity. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 3(2), 98. <https://doi.org/10.26858/talenta.v3i2.6571>
- Anwar, S., Schadaw, F. E., & Althafani. (2018). Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Bahasa Sunda Untuk Anak-Anak Metode ADDIE. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 195–202.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada PAUD Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Idealis*, 1(5), 393–400.
- Asih, R. P., Juangsih, J., & Rasiban, L. M. (2018). Teknik Word Flow Game Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 3(1), 38–50.
- Enterprise, J. (2016). *30 Bisnis Berbasis Ide untuk Siapapun* (II). Elex Media Komputindo.
- Fatihaturrosyidah, F., & Septiana, T. I. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Bagi Pembelajar Usia Dini. *Aş-Şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 63–74.
- Gunawan, F., Soepriyanto, Y., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Drill And Practice Meningkatkan Kecakapan Bahasa Jepang Ungkapan Sehari-Hari. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 187–198. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p187>
- Hidayatun, N., Rosmiati, M., & Purnama, M. R. (2018). Animasi Interaktif Berbasis Android Untuk Mengenal Huruf Hiragana Katakana. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(1), 1–8.
- Komarudin, R., & Noor, R. R. (2017). Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 12–20.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>
- Rostineu. (2018). *30 Hari Belajar Bahasa Jepang*.
- Sitepu, T., & Rita. (2017). Bahasa Indonesia Sebagai Media Primer Komunikasi Pembelajaran. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 67–73.
- Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.