

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara pusat inovasi teknologi dunia. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan Jepang sebagai negara tujuan utama para pelajar Indonesia untuk melanjutkan pendidikan. Berdasarkan data dari Badan Pelayanan Imigrasi (2024), jumlah Warga Negara Indonesia (WNI) yang tinggal di Jepang terus mengalami peningkatan setiap tahunnya, hingga mencapai 199.824 jiwa pada tahun 2024. Selain itu, banyaknya program beasiswa pendidikan dari pemerintah maupun institusi Jepang turut mendorong minat pelajar Indonesia. Selain itu banyak juga perusahaan-perusahaan internasional yang berasal dari Jepang yang menjadi incaran oleh para pencari kerja. Jepang juga terkenal akan budayanya, baik budaya tradisional hingga *pop culture* seperti *anime* dan *manga* yang digemari oleh masyarakat global. Jepang juga menjadi tempat destinasi wisata favorit. Berdasarkan *CEIC Data*, (2025) jumlah wisatawan yang mengunjungi Jepang pada Januari 2025 mencapai 3.781.200 orang, meningkat dari bulan sebelumnya yang tercatat sebanyak 3.489.800 orang.

Dengan hal ini menyebabkan tingginya minat untuk mempelajari budaya Jepang selaras dengan kebutuhan akan kemampuan berbahasa Jepang yang semakin meningkat. Salah satu persyaratan bagi warga asing untuk belajar ataupun bekerja di Jepang mengharuskan untuk memiliki kemampuan berbahasa Jepang. Hal ini disebabkan oleh rendahnya indeks kemampuan bahasa Inggris di Jepang, yang menempati peringkat ke-92 dari 116 negara menurut *EF English Proficiency Index* (2024). Salah satu standar kompetensi bahasa Jepang yang diakui secara internasional adalah *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)*, *nihongo nouryoku shiken*, yang terdiri atas lima level rendah N5 hingga tertinggi N1.

Mempelajari bahasa Jepang merupakan hal yang sulit bagi orang Indonesia. Hal ini dikarenakan bahasa Jepang memiliki karakter huruf yang sangat berbeda dari huruf alfabet biasanya. Karakter huruf dalam bahasa Jepang terbagi menjadi tiga jenis yaitu; *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Dimana huruf *hiragana* digunakan

untuk menulis kosakata asli bahasa Jepang. Selain itu, huruf ini juga biasa digunakan untuk menulis partikel dalam kalimat, *furigana* (cara baca *kanji*), *okurigana* (karakter yang mengiringi *kanji*), hingga *honorifik*, yakni ungkapan penghormatan untuk menyapa orang tertentu. Rumitnya menghafal setiap huruf bisa menurunkan niat untuk mempelajari bahasa Jepang. Huruf *hiragana* memiliki 46 huruf dasar (Guna dkk. 2022).

Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik dan edukatif, seperti *game* edukasi huruf *hiragana*. Media ini diharapkan meningkatkan minat untuk mempelajari huruf *hiragana*. Sehingga orang yang ingin mempelajari huruf *hiragana* menjadi tidak mudah bosan dalam mempelajarinya. Saat ini, sebagian besar *game* edukasi yang tersedia hanya terbatas pada permainan tebak kosakata seperti pada penelitian (Kusmadaru, 2024) Pengembangan *Game* Edukasi Bahasa Jepang berbasis Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata. Sehingga belum memberikan pengalaman secara langsung menulis huruf *hiragana*. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dikembangkanlah *game* edukasi huruf *hiragana* menggunakan *convolutional neural network* (CNN). Adapun Fitur-fitur dari *game* ini antara lain, menampilkan cara baca dari huruf *hiragana*, panduan urutan menulis huruf *hiragana*, dan test untuk menulis huruf *hiragana*. Huruf *hiragana* yang dapat dipelajari di *game* ini berjumlah 46 huruf. CNN dipilih karena telah terbukti memiliki akurasi tinggi dalam penelitian mengidentifikasi huruf bahasa Korea seperti *Hangul* (Yudha, 2024). Dalam menganalisis akurasi dari model CNN yang dibuat akan digunakan metode *confusion matrix*, sedangkan untuk menguji fungsionalitas dari *game* ini akan digunakan metode uji *black box*. Serta pengujian *user acceptance test* untuk mendapat penilaian dari pengguna. *Game* ini ditujukan bagi pemula yang baru mau belajar bahasa Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara merancang *game* edukasi yang bermanfaat bagi masyarakat Indonesia yang sedang belajar bahasa Jepang terutama huruf *hiragana*?

- b. Bagaimana cara mengembangkan *game* edukasi dengan fitur memprediksi huruf *hiragana* yang digambar oleh pemain?

1.3 Tujuan

Tujuan dari adanya penelitian ini yaitu:

- a. Membangun *game* edukatif yang dapat digunakan untuk belajar bahasa jepang dengan mudah terutama huruf *hiragana*.
- b. Mengembangkan *game* edukatif yang dilengkapi dengan fitur prediksi huruf *hiragana* berdasarkan gambar pengguna.

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

- a. Mengedukasi supaya mempermudah menghafal huruf *hiragana* bagi masyarakat atau pengguna awam.
- b. Membantu masyarakat dan pengguna awam dalam mengingat tata cara menulis dan urutan penulisan huruf *hiragana*.
- c. Sebagai media permainan yang menyenangkan dan bermanfaat bagi masyarakat dan pengguna awam.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Terbatas pada huruf *hiragana* saja.
- b. Huruf yang digunakan adalah 46 huruf dasar *hiragana*.
- c. Target pemain dari *game* yang dikembangkan adalah pemain yang pemain awam dan baru belajar bahasa jepan