

MY NIHON MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN BUDAYA JEPANG

Qoriani Widayati¹, Agin Padllyanto²
Universitas Bina Darma^{1,2}

Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 Palembang

Sur-el : Qoriani_widayati@binadarma.ac.id¹, aginpadllyanto27@gmail.com²

Abstract : Japanese culture is one of the most popular foreign cultures in Indonesia today. One of the learning media that is chosen by many Indonesian people is through hobbies such as watching movies and playing Japanese games, this is chosen because the learning media is more interactive when compared to learning through articles on the internet and books. These problems can be overcome by making an interactive multimedia-based introduction to Japanese culture using Adobe Flash CS6. The method used to design an application to introduce Japanese culture is to use MDLC (Multimedia Development Life Cycle). The result of this research is an interactive multimedia application in the form of animated motion graphics that can facilitate the learning process, where users can interact with learning features and not only get material.

Keywords: Multimedia interaktif, jepang, MDLC, Adobe Flash CS6

Abstrak : Budaya Jepang adalah salah satu budaya asing yang sangat disukai masyarakat Indonesia saat ini. salah satu media pembelajaran yang banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia adalah melalui hobi seperti menonton film dan bermain game Jepang, hal ini dipilih karena media pembelajaran tersebut lebih interaktif jika dibandingkan belajar melalui artikel di internet dan buku. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan dibuatnya aplikasi pengenalan budaya Jepang berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS6. Metode yang digunakan untuk merancang aplikasi pengenalan budaya Jepang ini yaitu menggunakan MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi multimedia interaktif yang berupa animasi motion graphic yang dapat mempermudah dalam proses belajar, dimana pengguna bisa berinteraksi dengan fitur pembelajaran dan tidak hanya mendapatkan materi saja.

Kata kunci: Multimedia interaktif, jepang, MDLC, Adobe Flash CS6

1. PENDAHULUAN

My Nihon memiliki arti Jepangku, dimana aplikasi ini yaitu untuk pengenalan budaya negara Jepang yang fleksibel, mudah digunakan dapat menyesuaikan diri serta dapat dipelajari secara mandiri. Jepang adalah negara dengan berbagai macam ragam budaya meliputi anime, manga, cosplay, game, J-pop dan sebagainya. Globalisasi terhadap budaya populer Jepang kini dibuktikan dengan semakin banyaknya acara-acara yang bertemakan festival manga, kontes cosplay dan anime di Indonesia

dan berdampak terhadap meningkatnya jumlah masyarakat Indonesia yang ingin mempelajari budaya Jepang. Namun peningkatan jumlah masyarakat Indonesia yang tertarik mempelajari budaya Jepang saat ini tidak disertai dengan peningkatan sarana dan fasilitas serta metode pembelajaran. Hal tersebut menjadi hambatan masyarakat Indonesia yang ingin belajar budaya Jepang saat ini. Satu-satunya media pembelajaran yang banyak dipilih masyarakat Indonesia saat ini adalah melalui hobi saja seperti melalui bermain game, dan menonton film. Selain itu minat baca masyarakat Indonesia

sangat rendah menurut UNESCO Indonesia berada di urutan 62 dari 70 soal literasi dunia, tidak heran jika belajar melalui teks seperti buku dan sejenisnya membuat mereka cepat bosan. Maka dari itu untuk meningkatkan minat belajar diperlukan nuansa pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Pemanfaatan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mudah digunakan. Multimedia menggabungkan sajian berupa gambar, suara, animasi dan tulisan sehingga mempermudah dalam proses belajar, dimana pengguna tidak hanya diberikan materi saja, tetapi bisa berinteraksi dengan fitur pembelajaran tersebut [1]. Dalam penelitian ini akan dibuat aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan budaya Jepang yang berisi materi tentang budaya populer, kuliner, wisata, fakta menarik dan sejarah Jepang. Untuk meningkatkan minat penggunaannya materi yang disajikan berdasarkan bantuan data yang dikumpulkan melalui kuisioner yang disebar di akun media sosial bertema Jepang dan topik yang dinyatakan mengenai materi-materi pembelajaran budaya Jepang paling mereka minati.

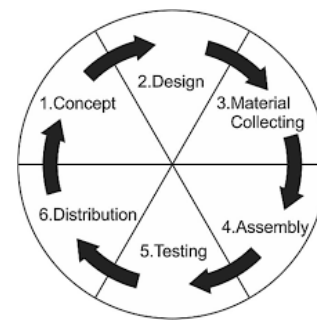
2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih

(independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel lain. [2].

2.1 Metode Pengembangan MDLC

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini MDLC (Multimedia Development Life Cycle) versi Luther yang dikembangkan oleh Sutopo yang terdiri dari *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* lalu hasil pengujian kemudian dianalisis tentang interaktifitas dan keefektifannya seperti pada gambar 1. [3]



Gambar 1. Tahapan Pengembangan MDLC

Dari gambar diatas terdapat 6 tahapan MDLC yang terdiri dari:

1. *Concept*. Tahap ini untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens).
2. *Design*. Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Tahap perancangan yang dibuat meliputi storyboard, UML diagram, *use case diagram*, *activity diagram*, diagram alur sistem, dan perancangan desain tampilan layar.
3. *Material collecting*. Tahap pengumpulan bahan yang sesuai kebutuhan yang dikerjakan.

4. *Assembly*. Tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia pembuatan aplikasi ini disadarkan pada tahap design, seperti *storyboard*, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.
5. *Testing*. Tahap ini dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasid/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak.
6. *Distribution*. Pada tahap ini dilakukan implementasi serta evaluasi terhadap aplikasi.

2.2 Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang di pakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau memebawa sesuatu. Sedangkan kata *nedium* diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan sebbuah informasi. Berdasarkan itu multimedia meruakan perpaduan anantara berbagai media format *file* yang berupa teks gambar *vektor* atau *bitmap*, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang dikemas menjadi *file* digital komputerisasi *American Heritage Electronic Dictionary* [4]. Ada 8 jenis multimedia antara lain:

1. Multimedia *hyperaktif* (*richmedia*). Multimedia ini mempermudah pengguna untuk mengarahkan tautan elemen-elemen terkait dengan media yang sudah ada.

2. Multimedia interaktif. Multimedia ini memungkinkan para pengguna untuk dapat mengontrol secara penuh dan bagaimana multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan.
3. Multimedia linier. Multimedia ini merupakan jenis yang berjalan lurus yang penyajiannya harus berurutan dari awal sampe akhir.
4. Multimedia presentasi pembelajaran. Multimedia ini merupakan alat bantu guru untuk melakukan proses pembelajaran di kelas.
5. Multimedia pembelajaran mandiri. Multimedia ini merupakan perangkat lunak yang bisa dimanfaatkan siswa mandiri tanpa bantuan guru.
6. Multimedia kits. Merupakan kumpulan bahan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media
7. Hypermedia. Merupakan kegiatan pemebelajaran yang dilakukan menggunakan link pada web.
8. Virtual realitas. Merupakan media yang dapat memvisualisasikan sebuat tempat menjadi dunia nyata, umumnya berbasis 3D [5].

2.3 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dimanfaatkan untuk keperluan belajar. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting yaitu perlatan (*hardware*) dan unsur pesan yang di bawa (*software*). Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu

yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugasnya dalam kependidikan. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus di pelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar [6].

2.4 Android Studio

Android Studio adalah lingkungan Pengembangan Terpadu (*Integrated Development Environment*) untuk pengembangan aplikasi android berdasarkan intellij IDEA. Selain merupakan kode intelleg dan alat pemngembang yang berdaya guna android studio menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas saat membuat aplikasi android.[7]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *My Nihon* ini berbasis mobile. Dimana aplikasi mobile merupakan peningkatan dari sistem perangkat lunak terpadu yang umumnya ditemukan pada PC Desktop. Sistem perangkat lunak ini memungkinkan setiap pemakai melakukan movilitas dengan perlengkapan PDA-asisten digital perusahaan pada telepon genggam atau seluler. Android dan iOS merupakan sistem operasi mobile yang banyak digunakan saat ini. Aplikasi mobile juga dikenal sebagai *web app*, *online app*, *iPhone app* atau *Smartphone app* [8].

Untuk memudahkan pengguna yang membutuhkan aplikasi ini maka aplikasi ini dimasukan ke dalam *Google Play Store*.

Penelitian ini menggunakan metode MDLC dalam pengembangannya. Berikut adalah uraian dari tahap-tahap pengembangan.

3.1 Concept (Konsep)

Pada tahap ini penulis menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras, pengguna, masalah dari sistem terkait dengan pengembangan media pembelajaran interkatif bahasa Jepang *My Nihon*. Data dalam sistem dikelompokkan menjadi dua kebutuhan yaitu:

Data masukan pada sistem dibedakan menjadi dua:

- a. Data yang dimasukan oleh admin, terdiri dari data otoritas sistem, data kategori, data materi berupa gambar dan video.
- b. Data yang dimasukan oleh pengunjung yaitu data komentar terhadap suatu materi baik berupa gambar ataupun video.

Data keluaran juga dibedakan menjadi dua:

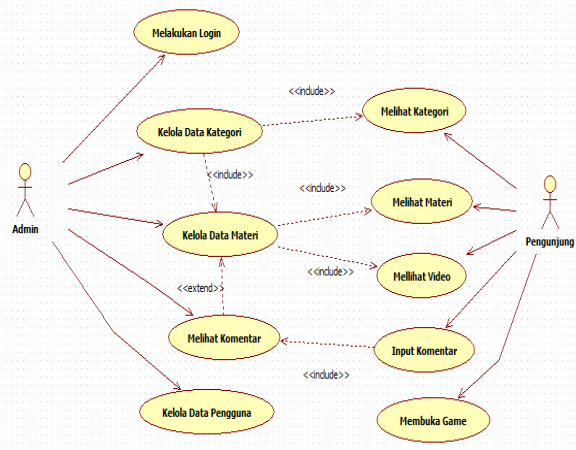
- a. Data keluaran bagi admin, terdiri dari materi
- b. Data keluaran bagi pengujung yaitu data komentar terhadap suatu materi baik berupa gambar ataupun video.

3.2 Design (Perancangan)

Pada tahap ini perancangan yang dibuat meliputi *storyboard*, *UML diagram*, *use case diagram*, *activity diagram*, diagram alur sistem, dan perancangan desain tampilan layar.

1. Use case diagram

Aktor dari perangkat lunak ini adalah admin dan pengunjung yang memiliki fungsi yang berbeda-beda.



Gambar 2. Use case diagram pengguna

Tabel 1 adalah hasil pendefinisian beberapa use case skenario dari masing-masing use case dan penjelasan mengenai aktor diagram use case.

Tabel 1. Penjelasan Aktor Use Case Diagram

Nama Use Case	Deskripsi Use Case	Aktor
Kelola data pengguna	Use case ini mendeskripsikan kejadian dimana proses untuk mengelola data user	Admin
Kelola data materi	Use case ini mendeskripsikan kejadian dimana proses untuk mengelola data pelanggan	Admin
Kelola data materi	Use case ini mendeskripsikan kejadian dimana proses untuk mengelola data service	Admin
Melihat Materi	Use case ini mendeskripsikan kejadian dimana proses untuk melihat materi	Pengunjung
Melihat video	Use case ini mendeskripsikan kejadian dimana proses untuk melihat video	Pengunjung

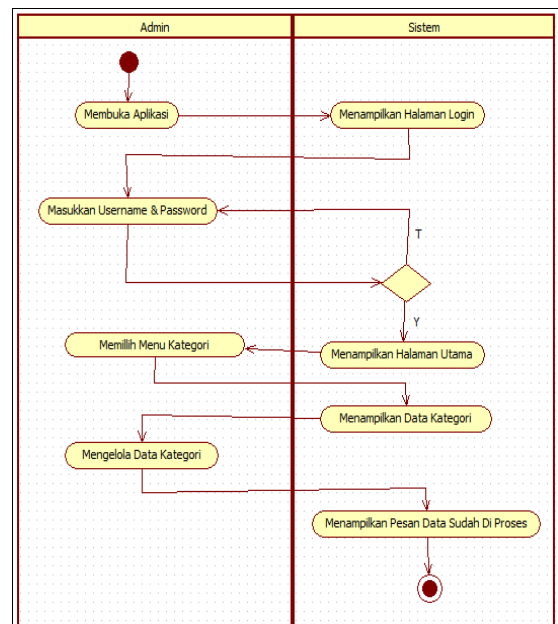
Membuka game	Use case ini mendeskripsikan kejadian dimana proses untuk membuka game	Pengunjung
Login	Use case ini mendeskripsikan kejadian dimana proses untuk masuk kehalaman sistem	Admin, pengunjung

2. Activity Diagram

Meliputi activity diagram Admin dan Activity diagram pengunjung.

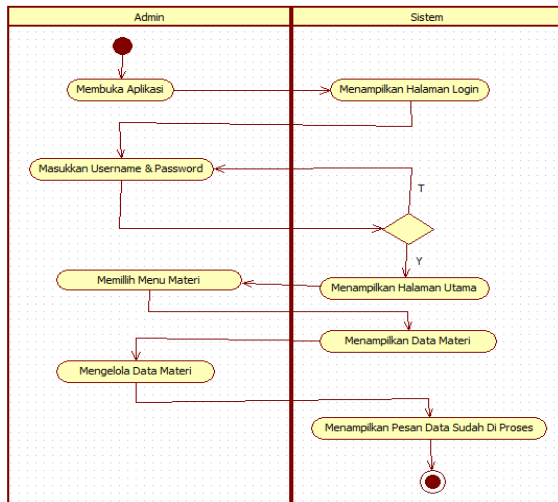
1) Activity diagram admin

a. Mengelola Kategori. Activity Diagram mengelola kategori materi diatas merupakan aktifitas aktor admin untuk mengelola data kategori yang akan ditampilkan.



Gambar 3. Activity diagram mengelola kategori

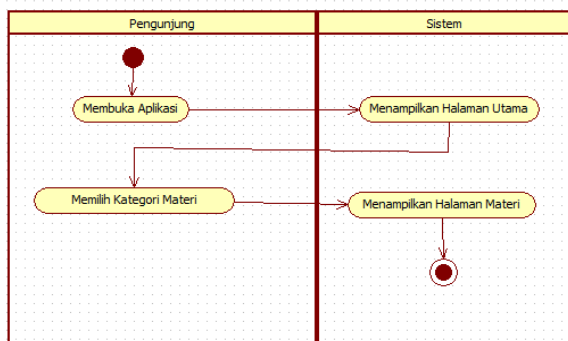
b. Mengelola Materi. Activity diagram mengelola materi pada pada gambar 4 merupakan aktifitas aktor admin untuk mengelola data materi.



Gambar 4. Activity diagram mengelola materi

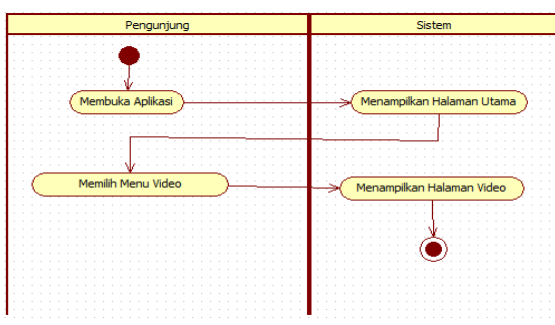
2) Activity diagram Pengunjung

- a. Melihat materi. Activity diagram melihat materi gambar 5 merupakan aktifitas aktor pengunjung untuk melihat materi.



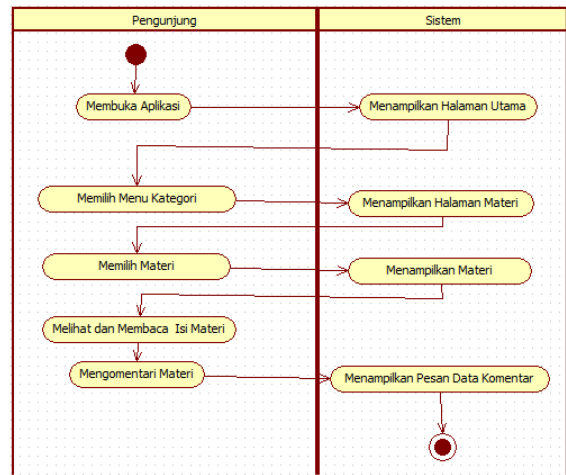
Gambar 5. Activity diagram melihat materi

- b. Melihat video. Activity Diagram pada gambar 6 merupakan aktifitas pengunjung melihat video.



Gambar 6 . Activity diagram melihat video

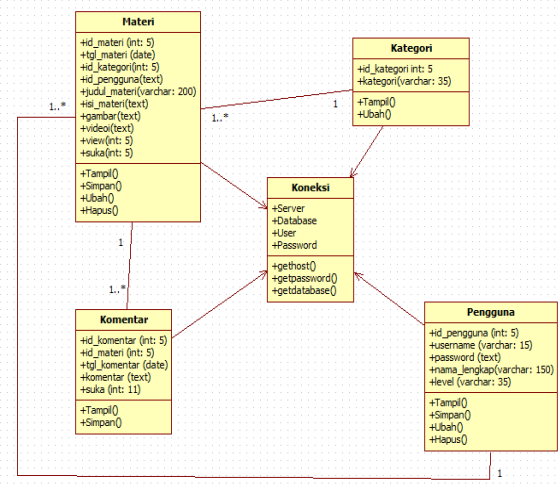
- c. Melakukan komentar. Activity diagram gambar 7 menunjukkan aktivitas pengunjung untuk memberikan komentar.



Gambar 6 . Activity diagram memberikan komentar

3. Class Diagram

Class diagram pada gambar 7 menggambarkan kelas-kelas pada aplikasi yang dibuat



Gambar 7 . Class diagram

4. Desain Perancangan Database

File pendukung yang berfungsi sebagai media penyimpanan data, dimana file dibuat menggunakan bahasa Database MySql.

Nama file : kategori
 Primary key : Id_kategori
 Foreign key : -

Tabel 2. Tabel Kategori

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Id_kategori	Int	5	Id kategori sebagai Primary key
Kategori	Varchar	75	Nama Kategori

Nama file : Materi
 Primary key : Id_Materi
 Foreign key : Id_kategori, id_pengguna

Tabel 3. Tabel materi

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Id_materi	Int	5	Id kategori sebagai Primary key
Tgl_Materi	Date	-	Tanggal upload
Id_Kategori	Int	5	Id Kategori materi sebagai foreign Key
Id_pengguna	Int	5	Id pengguna upload sebagai foreign key
Judul_Materi	Varchar	75	Judul materi upload
Isi_materi	Text	-	Isi materi upload
Gambar	Text	-	Gambar materi
Video	Text	-	Video materi
View	Int	5	Jumlah pembaca materi
Suka	Int	5	Jumlah like materi

Nama file : Kategori
 Primary key : Id_komentar
 Foreign key : Id_Materi

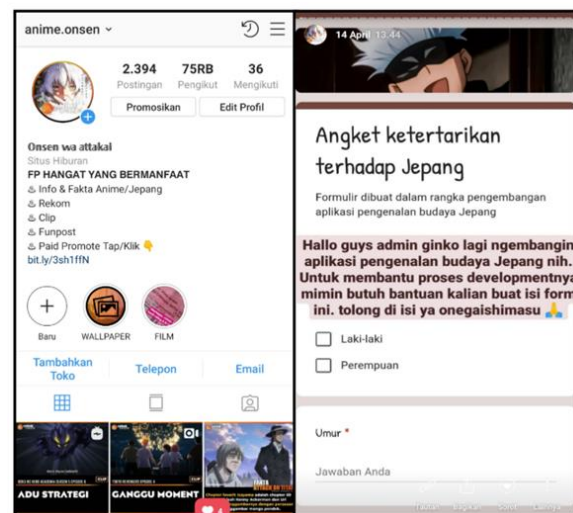
Tabel 4. Tabel Komentar

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Id_komentar	Int	5	Id komentar sebagai Primary key
Id_Materi	Int	5	Id materi sebagai foreign key
Tgl_komentar	Date	-	Tgl komentar pengunjung
Suka	Int	5	Jumlah like

komentar

3.3. Material Collecting (Pengumpulan Materi)

Pengumpulan data dilakukan dengan cara memanfaatkan media sosial instagram. Akun yang digunakan adalah akun bernama anime.onsen, akun fanspage yang memposting konten khusus seputar anime dan Jepang. Penulis membagikan google form yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan budaya Jepang melalui fitur instastory yang ada pada Instagram.



Gambar 3. Tampilan pengambilan data

Dari hasil kuisioner yang disebar kepada 167 responden didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Makanan jepang yang paling disukai ada 8 makanan yaitu *ramen, udon, takoyaki, sushi, yakiniku, sashimi, onigiri dan yakishoba.*
2. Budaya jepang yang paling diminati ada 5 budaya yaitu *J-pop, Etitude (budaya etika), Manga, Matsuri (festival Budaya) dan anime.*
3. Objek wisata paling ingin dikunjungi ada 6 wisata yaitu *Gunung fuji, Akihabara, Tokyo*

tower, Shibuya Crossing, Kyoto Kuil dan Kastil Osaka.

4. Data sejarah Jepang yang tertarik untuk dipelajari ada 6 sejarah yaitu *sejarah toko Oda nobunaga, Era Sengoku, Sejarah para samurái, Sejarah bom Nagasaki dan Hiroshima, dan Sejarah organisasi Yakuza dan Animasi Jepang.*

3.4. Assembly (Hasil Penggabungan)

Hasil dari pembuatan aplikasi pengenalan budaya Jepang berbasis mobile ini terdiri dari:

- a. Halaman utama berisi menú kategori
- b. Halaman kategori berisi pilihan materi
- c. Halaman materi berisi konten
- d. Halaman game
- e. Halaman video pembelajaran.

Interface halaman utama aplikasi berisi kategori materi yang diinginkan seperti budaya, kuliner, wisata, sejarah.



Gambar 8. Interface halaman utama

Interface halaman menú materi berisi pilihan materi sesuai kategori yang dipilih dari halaman home.



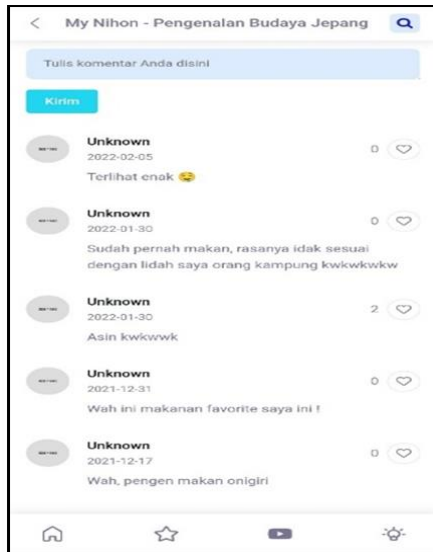
Gambar 9. Interface halaman menu

Interface isi konten yang tersedia di dalam materi yang telah dipilih sebelumnya.



Gambar 10. Interface isi konten

Interface kolom komentar dimana pengguna bisa menyematkan komentar pada konten materi yang mereka baca yang nantinya dapat berguna sebagai bahan evaluasi pengembangan aplikasi.



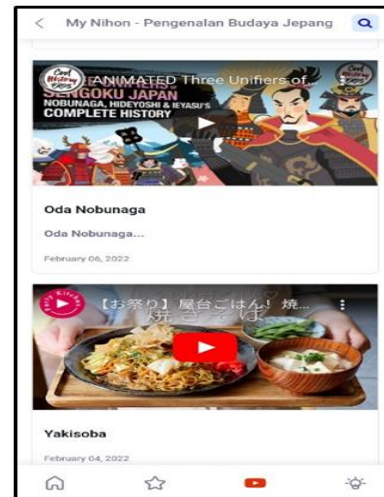
Gambar 11. Interface kolom komentar

Interface halaman game terdapat game ringan *tic tac toe* untuk memberikan penyegaran setelah menikmati konten dari materi-materi yang tersedia diaplikasi.



Gambar 12. Interface halaman game

Interface halaman video menyediakan video-video materi mengenai Jepang yang diambil dari platform video seperti Youtube. Video yang diambil disesuaikan dengan teman konten yang ada.



Gambar 13. Interface halaman video

3.5. Testing (Pengujian Aplikasi)

Dalam pengujian aplikasi penulis menggunakan metode *black box* sebagai metode pengujian. Hal ini dilakukan karena metode pengujian *black box* berfokus pada fungsionalitas sistem, tentang kesalahan fungsi, *interface*, *database* dan kemungkinan adanya kesalahan *performance* yang tidak diharapkan. Pada tabel 5 menunjukkan hasil tes aplikasi *My Nihon* menggunakan *Black Box*

Tabel 5. Tabel hasil uji laman login

No	Skenario pengujian	Kasus pengujian	Hasil yang dihaapkan	keterangan
1	Halaman Home	Mengklik icon aplikasi	Menampilkan halaman home	Valid
2	Halaman kategori	Admin mengklik menu kategori	Menampilkan halaman data kategori	Valid
3	Halaman materi	Admin mengklik menu Materi	Menampilkan halaman data materi	Valid
4	Halaman pencarian	Mengklik icon pencarian	Menampilkan hasil pencarian	Valid
5	Halaman Video	Mengklik icon video	Menampilkan video materi	Valid
6	Halaman info	Mengklik halaman info	Menampilkan info pengembang aplikasi	Valid

3.6. Distribution (Distribusi)

Tahapan dimana aplikasi di simpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak bisa menyimpan aplikasinya, maka dilakukan compress terhadap aplikasi tersebut., kemudian aplikasi yang berbentuk *.apk dimasukan kedalam *Google play store*.

4. KESIMPULAN

Berikut simpulan dari penelitian yang dilakukan

1. Aplikasi *My Nihon* ini dapat diakses dimana dan kapan saja pengguna membutuhkan.
2. Konten media yang disajikan sangat interaktif dan juga disajikan secara up to date sesuai dengan perkembangan aplikasi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Putra, R., & Dewi, R, "Pengembangan Media E-Book Interaktif pada Sub Materi Permintaan, Penalaran dan Harga Keseimbangan", *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, Vol. 9, No. 1, pp 1-7, 2021.
- [2] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung. CV Alfabet Suryana, 2018.
- [3] Husni, M. D., & Permana, S., Implementasi Model Luther pada Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Berbasis Android. *Jurnal VOI (voice of informatics)*, 5(2). 2016.
- [4] Munir., *Multimedia konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabet. 2015.
- [5] Limbong, T & Simarmata., *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Yayasan Kita Menulis. 2020.
- [6] Armanda, E.Z., & Putra, R.W., *Implementasi Multimedia Interaktif pada PAUD Nurul Hikmah Sebagai Media*

Pembelajaran. *IDEALIS: Indonesia Journal Infrmatika System*, I (5), 393-400. 2018.

- [7] Suryana, Dayat., *Belajar android studio untuk pemula*. Indonesia Dayat Suryana Independent. 2018.
- [8] Wongso, Viria., O., Halim. (2018). "Pengenalan Mobile" <https://sis.binus.ac.id/2018/02/13/pengenalan-mobile/>, diakses pada 25 Februari 2022