

# Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Jepang Berbasis WEB

Mohammad Chotibul Umam<sup>1</sup>, Ire Puspa Wardhani<sup>2</sup>, Susi Widayati<sup>3</sup>  
Sistem Informasi  
STMIK Jakarta STI&K  
[irewardhani@jak-stik.ac.id](mailto:irewardhani@jak-stik.ac.id) ; [widayatisusi@yahoo.co.id](mailto:widayatisusi@yahoo.co.id)

## Abstrak

*Kebutuhan informasi mengenai teknologi terbaru mendorong masyarakat untuk memperoleh informasi sebanyak – banyaknya mengenai perkembangan teknologi terutama teknologi di bidang teknologi informasi, dan beberapa aplikasi pembelajaran saat ini telah banyak memanfaatkan teknologi tersebut untuk lebih banyak memberi pemahaman dalam proses belajar, khususnya dalam mempelajari budaya secara cepat dan efisien. Aplikasi pembelajaran yang disajikan harus efektif dalam penampilan, kemudahan dan menarik agar dapat mudah pahami dan dimengerti. Aplikasi Pengenalan budaya yang dikembangkan adalah aplikasi pengenalan budaya jepang berisikan tentang informasi kebudayaan negara jepang, sejarah, gambar serta fitur-fitur video yang menarik untuk ditampilkan nya.*

**Kata Kunci :** aplikasi, budaya jepang, berbasis Web

## Pendahuluan

Budaya adalah suatu pembelajaran yang banyak kita dapatkan, yang banyak kita temukan bukan hanya dari pendidikan formal saja, tetapi juga dapat diketahui langsung dengan cara mengunjungi negara tersebut. Tidak banyak orang yang mengetahui dan mehamai akan keindahan dari budaya suatu negara. Untuk mempelajarinya kita sangat perlu untuk mengetahui berbagai macam budaya dari suatu Negara dan jika kita sudah mengenal budaya dari negara tersebut kita pasti akan banyak mengetahui dan mendapatkan perbedaan budaya dari negara kita sendiri. Budaya juga merupakan aktivitas keseharian atau kehidupan masyarakat yang menetap di suatu negara. Dan budaya sudah ada sejak nenek moyang kita terdahulu dimana mereka melakukan kebiasaan disuatu tempat atau negara yang nantinya akan menjadi suatu karakter yang sangat unik, yang nantinya akan dikenal dengan sebutan “Budaya”. Budaya tidak hanya suatu perayaan acara adat saja tetapi keseharian

masyarakat yang menjadi kebiasaan dan ditunjukkan dalam kesehari-harian mereka. Maka untuk mempermudah mempelajari dan memahami tentang kebudayaan, dikembangkanlah Aplikasi Pengenalan Budaya Jepang Berbasis Web Dengan Menggunakan CSS.

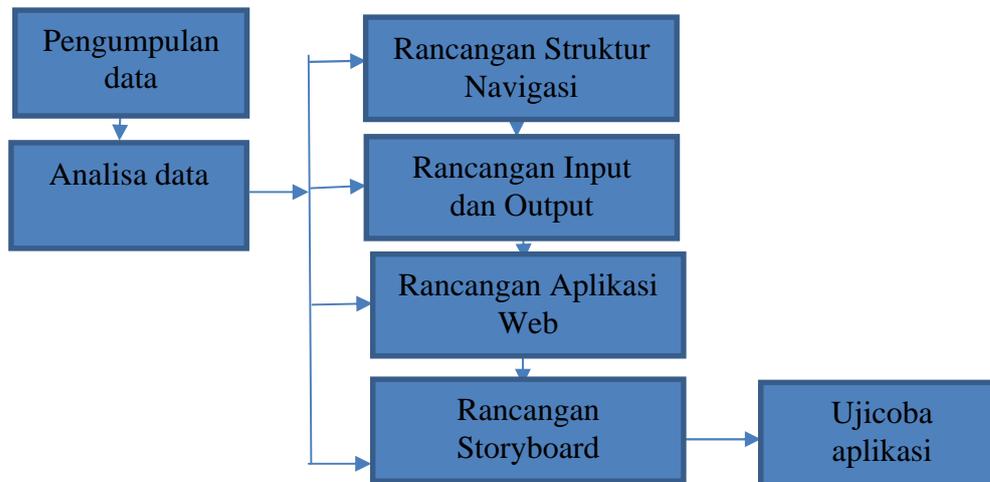
## Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk :

- a. Mempelajari dan memahami budaya jepang dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis web.
- b. Memperkenalkan tentang pengenalan budaya jepang lebih cepat dan mudah
- c. Membuat website yang bersifat sebagai informasi yang berhubungan dengan kebudayaan Jepang.
- d. Untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dengan membuat aplikasi website.

## Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi ini digunakan metode penelitian sebagai berikut :



## Kajian Teori Budaya Jepang

Jepang yang mempunyai kebudayaan yang unik membuat negara bunga sakura itu banyak di kenal masyarakat dunia. Kebudayaan jepang yang sampai saat ini masih dilakukan dalam berbagai kesempatan adalah perayaan hanami, dan berikut adalah beberapa contoh kebudayaan Jepang[1] :

- a. Perayaan Hanami, tradisi Jepang dalam menikmati kendahan bunga, khususnya bunga sakura. Masyarakat Jepang berbondong-bondong berpiknik menggelar tikar dan duduk-duduk di bawah pepohonan sakura untuk bergembira bersama, minum sake, makan makanan khas Jepang, dan lain-lain.[1]
- b. Samurai, adalah seseorang yang mengabdikan kepada bangsawan.
- c. Shogun, yang berarti jenderal atau panglima tertinggi.
- d. Baju Tradisional, adalah baju tradisional dari negara Jepang, seperti kimono, furisode, homongi, iromuji, tsukasage, komon, dan yukata.[1]
- e. Upacara Minum Teh, atau yang dikenal dengan Chado atau Sado.

Adalah upacara yang mencerminkan kepribadian dan pengetahuan tuan rumah yang mencakup antara lain tujuan hidup, cara berpikir, agama, apresiasi peralatan upacara minum teh dan cara meletakkan benda seni di dalam ruangan upacara minum teh (chashitsu).[1]

- f. Ikebana, adalah kesenian merangkai bunga. Bunga memiliki kehormatan dalam kebudayaan Jepang, karena bunga dianggap sebagai tempat bersemayamnya Tuhan. Bunga dirangkai dalam bentuk tertentu dan diletakkan di altar utama. Awalnya dalam pembuatan bungan sangatlah sederhana, namun saat ini pembuatan bunga semakin sulit dan kompleks, dan butuh pembelajaran keahlian dalam pembuatan.[1]

Banyak kebudayaan Jepang yang sampai saat ini kita sudah mengetahuinya, seperti origami seni melipat kertas, seni gambar yang sudah sangat terkenal hingga saat ini sampai dibuat manga dan anime nya. Belum lagi kebudayaan belakangan ini yang sudah sangat mendunia yaitu seni harajuku, fashion dengan menggunakan model ala anime.

Banyak kebudayaan Jepang yang sampai saat ini sudah mendunia, seperti kuliner, console game, fashion, movie, manga(komik), alat musik, rumah-rumah bergaya khas Jepang, bahkan bahasa Jepang juga dipakai dalam dunia pendidikan di negara-negara besar seperti halnya Indonesia.

### **Tentang Negara Jepang**

Jepang atau disebut dengan 日本 *Nippon* atau *Nihon* adalah sebuah negara kepulauan di Asia Timur. Letaknya berada di ujung barat Samudra Pasifik, di sebelah timur laut Jepang. Luas negara Jepang adalah 378.000km<sup>2</sup>(bahkan ada yang menyebutkan hanya 370.000km<sup>2</sup>) itu berarti hanya 1/25(seper dua puluh) dari negara Amerika. Jepang terdiri dari 6.852 pulau yang menjadikannya sebagai negara kepulauan.[5] Pulau-pulau utama dari utara ke selatan adalah :

- Hokkaido
- Honshu
- Shikoku
- Kyushu

Sekitar 97% wilayah daratan Jepang berada di keempat pulau-pulau tersebut. Sebagian besar pulau di Jepang bergunung-gunung, dan sebagiannya lagi merupakan gunung berapi. Gunung tertinggi di Jepang adalah gunung Fujiyama yang merupakan sebuah gunung berapi. Mata uang dari negara Jepang adalah Yen (¥ Dalam symbol Internasional), dan bahasa resmi yang digunakan adalah bahasa Jepang, sedangkan aksara yang dipergunakan adalah Kanji, Hiragana, dan Katakana.[1]

Penduduk dari negara Jepang berjumlah 127.333.022 jiwa, dan berada di peringkat 10 negara berpenduduk terbanyak di dunia. Secara de facto Tokyo adalah ibu kota dari negara Jepang, dan berkedudukan sebagai sebuah prefektur. Tokyo juga sebagai

daerah metropolitan terluas di dunia, dan bagi beberapa kota yang berada di prefektur sekelilingnya Tokyo di sebut dengan sebutan Tokyo Raya. [5]

Jepang juga merupakan salah satu negara yang mempunyai empat musim, jangka waktu empat musim tersebut kurang lebih tiga bulan. Dan empat musim itu adalah[4] :

- a. *Musim Semi* (Spring, 春, haru) dimulai sekitar bulan maret. Musim semi ditandai dengan muncul kuncup bunga pohon plum (梅, ume). Dan setelah bunga pohon plum berakhir, muncul bunga paling terkenal di Jepang, yaitu bunga sakura.
- b. *Musim Panas* (Summer, 夏, natsu) diawali dengan musim hujan sekitar seminggu yang disebut Tsuyu (梅雨). Musim Panas di Jepang dimulai sekitar bulan Juni ditandai dengan pohon-pohon hijau, dan musim Panas di Jepang bisa mencapai suhu maximum 35°C , dengan kelembapan lebih dari 90%. Sekolah di Jepang memberikan liburan musim panas sekitar satu bulan, dan musim panas adalah musim dengan jumlah festival terbanyak di Jepang.
- c. *Musim Gugur* (Autumn, 秋, aki) ditandai dengan mulai rontoknya dedaunan di pohon-pohon, dan juga berakhirnya hari panas dan lembab. Berawal sekitar bulan September. Musim ini terkenal dengan daun yang berubah-ubah warna yang disebut dengan Momiji (紅葉). Para binatang liar seperti beruang, mengumpulkan persediaan makanan untuk ditimbun selama mereka tidur jangka lama di Musim Dingin.

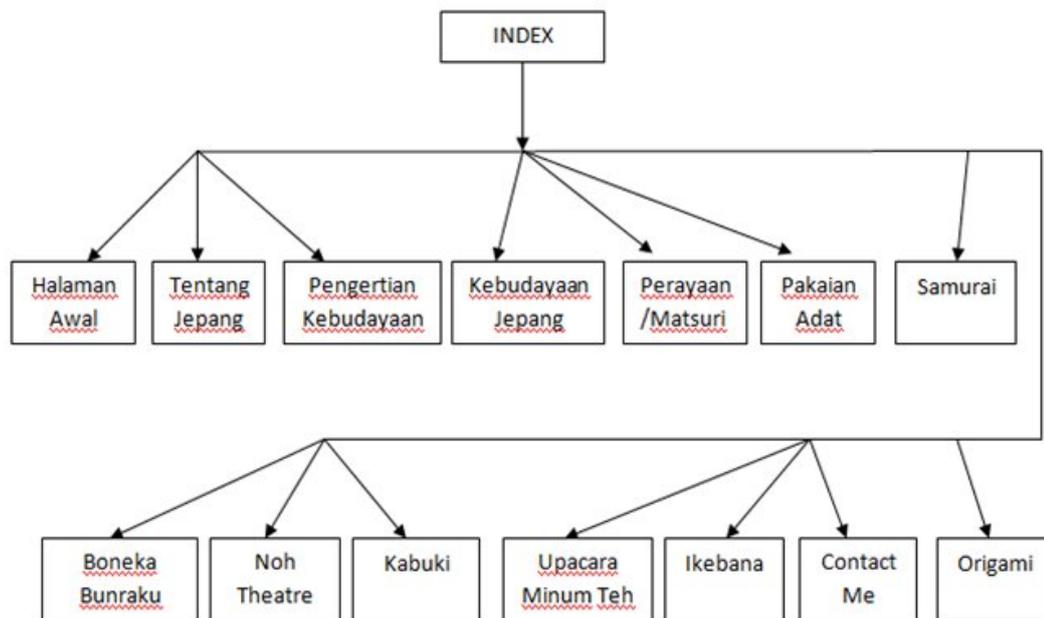
*Musim Dingin* (Winter, 冬, fuyu) ditandai dengan turunnya butir-butir salju pertama di awal Desember. Di jaman dulu, Musim Dingin ini adalah musim yang paling berat, dan mungkin paling banyak menelan korban jiwa karena ganasnya cobaan alam dengan hawa dingin dan badai salju. Di beberapa daerah seperti Hokkaido di utara, suhu udara bisa mencapai  $-20^{\circ}\text{C}$ .

### Pembahasan Rancangan aplikasi

Untuk membuat aplikasi dalam penelitian ini dilakukan tahapan sebagai berikut :

#### Rancangan Struktur Navigasi

Untuk memulai pembuatan aplikasi ini dibuatlah struktur navigasi yang terlihat pada gambar-1 berikut ini :



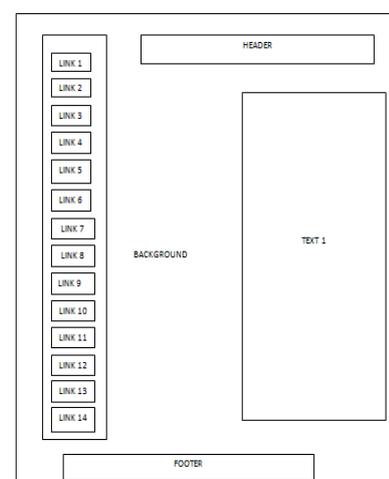
Gambar-1 : Struktur Navigasi pembuatan aplikasi

#### Rancangan Tampilan Awal

Rancangan tampilan adalah gambaran penjelasan secara rinci dari tiap gambar dan juga text yang akan membawa kita untuk melihat seluruh halaman website. Gambar 2 adalah rancangan dari website ini :

#### Rancangan Pembuatan Website Kebudayaan Jepang

Pada bagian ini akan dibahas bagaimana pembuatan website kebudayaan Jepang. Dalam membuat website ini, aplikasi yang digunakan adalah CSS TEMPLATE dan Notepad++. Tahap-tahap yang dilakukan penulis dalam pembuatan halaman website adalah sebagai berikut :



Gambar 2 : Rancangan Tampilan awal

## Rancangan Pembuatan Template Website

Dalam pembuatan template penulis memakai aplikasi CSS TEMPLATE dan Notepad++. CSS TEMPLATE adalah aplikasi yang menyediakan banyak template free yang dengan mudah bisa kita gunakan, banyak varian yang berbeda dalam CSS TEMPLATE. Dalam CSS sangat memudahkan bagi yang masih belum mahir dalam website builder, karena kita tidak perlu membuatnya dengan jangka waktu terlalu lama, dan hanya merubah sedikit navigasi dari template itu sendiri. Banyak tersedia template website gratis melalui internet, kita hanya perlu men-search di search engine, seperti google.[3][4]

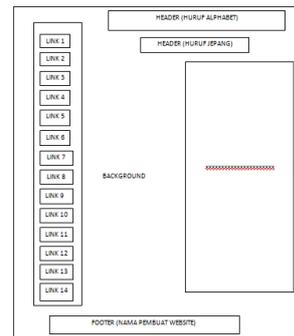
Hanya perlu meng-klik download kita sudah bisa mem-builder dari template website itu sendiri. Dalam bantuan mengubah website template, penulis menggunakan Notepad++. Aplikasi Notepad++ juga sudah banyak ter-unggah di internet, kita juga bisa mendownload aplikasi tersebut dan cara pemakainya sangatlah mudah. Banyak aplikasi yang menyediakan dalam membuat website, diantaranya Joomla, Dreamweaver, Notepad, dan masih banyak lagi aplikasi yang menyediakan pembuatan website.

## Rancangan Halaman Home

Menu adalah tampilan awal atau halaman pembuka dari sebuah website, pada website ini, halaman berisi penjelasan dari beragam macam kebudayaan Jepang. Lihat gambar 3.

## Perancangan Storyborad Aplikasi

Sebuah aplikasi membutuhkan alur atau arus yang menggambarkan program yang akan kita buat. Storyboard dibutuhkan agar dalam pembuatan aplikasi kita tidak menemui kesulitan.[2]



Gambar 3 : Rancangan halaman home

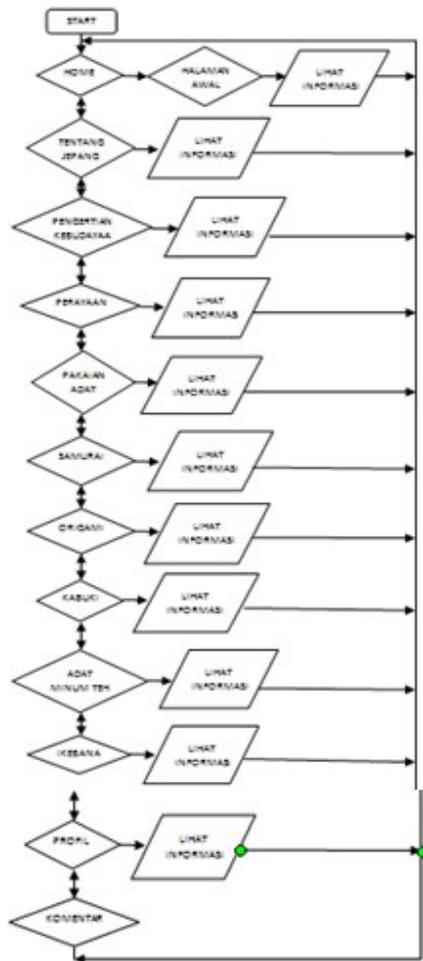
Pada storyboard aplikasi ini memiliki menu yang bertunjukan ke kebudayaan jepang, yaitu:

- a. Halaman Awal
- b. Tentang Jepang
- c. Pengertian kebudayaan
- d. Kebudayaan Jepang
- e. Perayaan
- f. Pakaian adat
- g. Sejarah Samurai
- h. Sejarah Origami
- i. Sejarah Boneka Bunraku
- j. Sejarah Kabuki
- k. Sejarah Upacara Minum teh
- l. Sejarah Ikebana
- m. Tentang Saya
- n. Komentar

Dalam menu-menu tersebut berisikan informasi dari keterangan menu tersebut. Ada berupa gambar yang tertera bahkan penulis cantumkan sedikit cuplikan video dari menu di website ini. Penulis juga mencantumkan keterangan dari saya pribadi, dan juga bila ingin kasih kritik & saran dari website ini, penulis sudah menyiapkan tempat untuk berkomentar.

## Diagram alur aplikasi

Langkah-langkah dalam menjalankan aplikasi berbasis web ini dapat dilihat pada diagram alur yang terlihat pada gambar 4 berikut :



Gambar 4 : Diagram alur aplikasi

### Uji Coba Aplikasi

Uji coba aplikasi dilakukan guna melihat hasil akhir dari aplikasi yang telah dibuat yang nantinya akan diimplementasi. Hal ini dilakukan dengan tujuan evaluasi sehingga kekurangan dan kesalahan hasil rancangan yang terdapat dalam aplikasi dapat diketahui.

Dalam hal ini, pembuatan aplikasi hanya memakai satu form atau satu html saja. Penelitian ini hanya membuat home yang didalamnya sudah ada semua fitur walaupun hanya menggunakan satu html saja. Berikut adalah aplikasi pembelajaran berbasis web yang sudah berhasil digunakan.

### Uji Coba Aplikasi Pada Tampilan Awal

Tampilan home yang sudah bisa digunakan oleh pembaca. Pada tampilan home, website ini langsung berkunjung kepada Halaman Awal Website. Pada saat kita klik halaman awal, kita akan masuk pada bagian ini. Lihat gambar 5.



Gambar 5 : Tampilan awal aplikasi.

Setelah masuk pada aplikasi pembelajaran budaya jepang berbasis web ini, pengguna langsung bisa meng-klik dari semua tampilan. Website ini akan mengganti dengan

menggeser pada bagian informasi dari tampilan-tampilan tersebut. Gambar 6 dan 7 adalah tampilan-tampilan dari website ini.



Gambar 6. (a) Tentang jepang , (b) kebudayaan, (c) kebudayaan negeri sakura



Gambar 7. (a) pakaian tradisional, (b) Festival Jepang dan (c) Sakura

### Spesifikasi Hardware dan Software

Dalam membuat website ini ada dua perangkat yang harus dibutuhkan dan disiapkan yaitu perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software). Perangkat keras yang digunakan oleh penulis dalam proses pembuatan website ini yaitu:

- a. Processor AMD E-300 APU with Radeon™HD Graphics 1.30 GHz
- b. Memory RAM 2.00 GB
- c. System Type 32-bit Operating System

Sedangkan perangkat lunak yang dibutuhkan adalah:

- a. Microsoft Windows 7
- b. Google Chrome
- c. Xampp Version 2.5

CSS Template

### Penutup

Di dalam aplikasi ini sudah terangkum elemen-elemen yang mampu menarik perhatian masyarakat untuk dapat mengunjungi langsung negara Jepang jika dilihat dan dipelajari dari kebudayaannya itu sendiri. Dengan aplikasi ini secara langsung kita mempelajari sebuah kebudayaan dari negeri sakura dengan menyenangkan, karena inovasi aplikasi ini disertai animasi, gambar-gambar menarik, fitur-fitur video, dan didukung dengan tampilan (*interface*) aplikasi yang menarik dan *user friendly*, yang

nantinya akan meningkatkan antusiasme user dalam mengenal kebudayaan dan mempelajari dari kebudayaan lebih mendalam. Kelebihan dari aplikasi ini adalah : Sebagai sumber informasi mengenai kebudayaan Jepang, Mempermudah pengguna dalam meningkatkan pengetahuan tentang kebudayaan melalui website dan dengan rancangan yang menarik, sehingga membuat pengguna aplikasi ini menjadi semangat dalam membaca. Namun demikian aplikasi ini memiliki kekurangan bahwa tidak semua kebudayaan Jepang, yang ada dimasukkan dalam aplikasi pembelajaran berbasis web ini dan aplikasi ini masih dapat dikembangkan dengan menambah database.

### Daftar Pustaka

- [1] Kedutaan Besar Jepang, "*Jepang sebuah pedoman saku*", Foreign Press Centre Japan, 1985.
- [2] Santoso, Singgih, "*Aplikasi Design*", Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
- [3] Suandi, Chang "*10 Langkah Membuat Website Menjadi Nomer 1 Di Google*", Independent Publisher, Jakarta, 2001.
- [4] Smith Dev Community, Ali Zaki, "*Kiat Jitu Membuat Website Tanpa Modal*", PT Elektro Media Komputindo, Jakarta, 2009
- [5] Tutang, "*Petunjuk Praktis Belajar HTML Bagi Pemula*", D@takom, Jakarta, 2002