BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang yang dipelajari oleh pembelajar asing umumnya mengacu pada bahasa Jepang standar (*hyōjungo*). Namun, Jepang memiliki keragaman bahasa daerah yang berkembang di berbagai wilayah, salah satunya adalah kelompok bahasa Ryukyu yang secara lokal dikenal sebagai shimakutuba. Bahasa-bahasa Ryukyu merupakan bahasa pribumi yang digunakan di Kepulauan Ryukyu, meliputi wilayah Amami, Okinawa, Miyako, Yaeyama, dan Yonaguni. Berdasarkan *Atlas of the World's Languages in Danger,* UNESCO mengklasifikasikan enam bahasa Ryukyu sebagai bahasa yang terancam punah sejak tahun 2009 (Moseley & Nicolas, 2010). Keenam bahasa tersebut terbagi ke dalam dua kelompok utama, yaitu Ryukyu Utara yang meliputi *Shimayumuta* (Amami), *Yanbarukutūba* (Kunigami), dan *Uchinaaguchi* (Okinawa), serta Ryukyu Selatan yang meliputi *Myaakufutsu* (Miyako), *Yaimamuni* (Yaeyama), dan *Dunan Munui* (Yonaguni) (Heinrich, 2022).

Bahasa-bahasa Ryukyu tidak hanya berbeda dari bahasa Jepang standar dalam aspek kosakata, tetapi juga memiliki karakteristik fonologis, tata bahasa, serta unsur budaya yang khas. Oleh karena itu, dalam kajian linguistik, bahasa-bahasa Ryukyu diklasifikasikan sebagai bahasa tersendiri dalam rumpun Ryukyuan, bukan sekadar dialek bahasa Jepang (Heinrich, 2022). Akan tetapi, kebijakan bahasa yang berorientasi pada monolingualisme sejak aneksasi Kerajaan Ryukyu pada akhir abad ke-19 mendorong terjadinya pergeseran penggunaan bahasa ke arah bahasa Jepang standar sehingga seluruh bahasa Ryukyu mengalami penurunan jumlah penutur (van der Lubbe, 2023). Dominasi bahasa Jepang standar tersebut menyebabkan bahasa-bahasa Ryukyu semakin jarang digunakan oleh generasi muda sehingga vitalitas bahasa lokal terus menurun (Ishihara, 2016).

Pemerintah Prefektur Okinawa memandang pelestarian *shimakutuba* sebagai bagian penting dalam menjaga identitas budaya masyarakat Okinawa. Meskipun berbagai upaya revitalisasi telah dilakukan, pelestarian bahasa ini masih

menghadapi berbagai tantangan. Presiden Dewan Promosi Shimakutuba, Chosei Kuniyoshi, menegaskan bahwa *"Shimakutuba will disappear unless there is a revival",* sehingga diperlukan kerja sama antara pemerintah prefektur, pemerintah daerah, lembaga pendidikan, dan masyarakat untuk menghidupkan kembali penggunaan bahasa tersebut (Ryukyu Shimpo, 2022). Selain itu, Heinrich (2022) menyatakan bahwa lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam menjaga keberlanjutan bahasa-bahasa Ryukyu mengingat kesempatan mempelajarinya melalui pendidikan formal masih sangat terbatas.

Sebagai bentuk komitmen terhadap pelestarian bahasa daerah, Pemerintah Prefektur Okinawa menetapkan Hari Shimakutuba *(Shimakutuba no Hi)* setiap tanggal 18 September berdasarkan Peraturan Hari Shimakutuba yang ditetapkan pada tahun 2006 (沖縄県公文書館, n.d.). Selanjutnya, pada tanggal 12 September 2017 didirikan *Shimakutuba Promotion Center* yang bertugas menyebarluaskan penggunaan *shimakutuba*, mengembangkan berbagai program pelestarian, serta berkoordinasi dengan pemerintah daerah dan lembaga pendidikan agar bahasa tersebut dapat diwariskan kepada generasi berikutnya (しまくとぅば普及センター, n.d.).

Meskipun demikian, penggunaan *Uchinaaguchi* masih terus mengalami penurunan, terutama di kalangan generasi muda. Kondisi tersebut juga ditemukan penulis melalui observasi yang dilakukan di Kota Naha, Okinawa, pada 24–27 Februari 2026. Berdasarkan wawancara informal dengan salah seorang masyarakat lokal, diketahui bahwa sebagian besar generasi muda hanya mengenal beberapa ungkapan sederhana dalam *Uchinaaguchi*, sedangkan penutur yang masih mampu menggunakannya secara aktif didominasi oleh kelompok usia lanjut. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Uchinaaguchi* dalam kehidupan sehari-hari semakin terbatas sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu memperkenalkan bahasa tersebut kepada masyarakat, khususnya pembelajar bahasa Jepang.

Salah satu media yang memiliki peran penting dalam penyebaran bahasa dan budaya Jepang adalah anime. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, anime juga menjadi media yang merepresentasikan berbagai variasi bahasa, termasuk

dialek dan bahasa daerah. Dalam konteks pembelajaran bahasa, anime memiliki potensi untuk menyajikan informasi linguistik dan budaya secara kontekstual sehingga dapat menjembatani proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas (Shintaku, 2022). Penelitian Mamat et al. (2018) serta Wahidati et al. (2018) juga menunjukkan bahwa anime berkontribusi dalam memperkaya kosakata, meningkatkan kemampuan menyimak, serta membantu pembelajar memahami penggunaan bahasa Jepang sesuai konteks percakapan. Oleh karena itu, anime berpotensi dimanfaatkan sebagai salah satu media pendukung dalam mempelajari bahasa daerah di Jepang, termasuk *Uchinaaguchi*.

Salah satu anime yang secara konsisten menampilkan penggunaan *Uchinaaguchi* adalah *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru* (沖縄で好きになった子が方言すぎてツラすぎる) atau disingkat Okitsura. Dalam anime tersebut, tokoh Kyan Hina menggunakan *Uchinaaguchi* dalam berbagai percakapan sehari-hari sehingga penonton dapat mendengar secara langsung bunyi dan pelafakan *Uchinaaguchi*. Kemudian, kehadiran tokoh Higa Kana yang menerjemahkan tuturan Kyan Hina ke dalam bahasa Jepang standar turut membantu penonton memahami makna percakapan yang disampaikan. Meskipun demikian, pembelajar yang baru mempelajari bahasa Jepang maupun *Uchinaaguchi* masih berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami kosakata yang muncul karena perbedaan bentuk bahasa yang cukup signifikan serta minimnya sumber belajar yang secara khusus membahas *Uchinaaguchi*.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu pembelajar mengenal kosakata *Uchinaaguchi* secara sistematis, menarik, dan mudah digunakan secara mandiri. Salah satu media yang dinilai sesuai untuk mendukung pembelajaran kosakata adalah *flashcard. Flashcard* menyajikan informasi secara ringkas melalui perpaduan teks dan visual sehingga memudahkan pembelajar dalam mengenali, mengingat, dan mengulang kosakata. Selain dapat digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran mandiri maupun kelompok, *flashcard* juga mampu meningkatkan keterlibatan pembelajar melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif (Lindawati, 2018).

Efektivitas penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran kosakata telah dibuktikan dalam berbagai penelitian. Angeline (2015) yang mengembangkan *flashcard* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang sekaligus sarana memperkenalkan kebudayaan Jepang melalui penyajian visual yang menarik. Penelitian Mangembulude et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* efektif membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA. Hasil serupa juga diperoleh Septiani et al. (2024) yang menyatakan bahwa media *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang. Selain itu, Wismadewi et al. (2026) menyimpulkan bahwa *flashcard* merupakan media yang layak digunakan dalam pembelajaran kosakata komunikasi bahasa Jepang karena mampu meningkatkan minat belajar dan mempermudah proses mengingat kosakata. Meskipun demikian, berdasarkan studi pustaka yang dilakukan penulis, belum ditemukan media *flashcard* yang secara khusus dikembangkan untuk mempelajari kosakata *Uchinaaguchi*. Dengan demikian, masih terdapat peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang berfokus pada bahasa tersebut.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini ditujukan bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula hingga menengah, khususnya mahasiswa Program Studi Bahasa Asing Terapan pada tahun pertama hingga tahun ketiga. Pemilihan target pengguna tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa pemahaman terhadap *Uchinaaguchi* akan lebih optimal apabila pembelajar telah memiliki dasar bahasa Jepang standar. Meskipun *Uchinaaguchi* memiliki hubungan kekerabatan dengan bahasa Jepang, perbedaan leksikal, fonologis, dan struktur bahasa yang cukup signifikan menyebabkan pembelajar tanpa latar belakang bahasa Jepang cenderung mengalami kesulitan dalam memahami kosakata yang digunakan. Oleh karena itu, pembelajar yang telah memiliki pengetahuan dasar bahasa Jepang dinilai lebih sesuai sebagai sasaran pengguna media yang dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa “trilingual flashcard” kosakata *Uchinaaguchi* berbasis anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru (Okitsura)*. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran

kosakata *Uchinaaguchi* yang menarik, mudah digunakan, serta mendukung pengenalan bahasa dan budaya Okinawa sebagai salah satu upaya pelestarian bahasa daerah di Kepulauan Ryukyu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran berupa *flashcard* kosakata *Uchinaaguchi* berbasis anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hougen Sugite Tsurasurigu (Okitsura)*?
2. Bagaimana pendapat responden tentang media pembelajaran *flashcard* kosakata *Uchinaaguchi* berbasis anime *Okitsura* sebagai media pembelajaran?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan media pembelajaran berupa *flashcard* kosakata *Uchinaaguchi* berbasis anime *Okitsura*.
2. Mengetahui pendapat responden media pembelajaran *flashcard* kosakata *Uchinaaguchi* berbasis anime *Okitsura*.

1.4 Manfaat

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian linguistik, khususnya yang berkaitan dengan *Uchinaaguchi* sebagai salah satu bahasa Ryukyu. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis budaya populer, khususnya anime, dalam konteks pembelajaran bahasa asing.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Pembelajar

   Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembelajar bahasa Jepang, khususnya mahasiswa dan pembelajar tingkat pemula hingga menengah, dalam mempelajari kosakata *Uchinaaguchi* secara lebih mudah, menarik, dan kontekstual melalui media *flashcard* berbasis anime.

2. Bagi Pengajar

   Penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam mengenalkan kosakata *Uchinaaguchi* serta budaya Okinawa secara lebih interaktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran bahasa daerah, khususnya bahasa-bahasa Ryukyu, maupun penelitian mengenai pemanfaatan anime sebagai media pembelajaran bahasa.

1.5 Luaran

Luaran yang dihasilkan dalam penelitian tugas akhir ini berupa satu set "trilingual flashcard" bernama UCHI. Produk ini dikembangkan sebagai media pembelajaran kosakata yang menyajikan tiga bahasa sekaligus, yaitu *Uchinaaguchi*, bahasa Jepang standar (*hyōjungo*), dan bahasa Indonesia. Media ini dirancang untuk membantu pembelajar mengenal kosakata *Uchinaaguchi* secara lebih mudah, menarik, dan kontekstual melalui pendekatan visual yang terinspirasi dari anime *Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hōgen Sugite Tsurasugiru (Okitsura).*

Satu set produk UCHI terdiri atas tiga komponen utama sebagai berikut.

1. 50 kartu kosakata (*flashcard*), yang memuat kosakata *Uchinaaguchi* beserta pelafalannya, padanan dalam bahasa Jepang, dan terjemahan dalam bahasa Indonesia, serta dilengkapi ilustrasi ikon yang merepresentasikan makna kosakata secara visual. Kelima puluh kartu tersebut dikelompokkan ke dalam enam kategori tematik, yaitu Kata Dasar (15 kosakata), Macam

Ekspresi (14 kosakata), Angka (5 kosakata), Makhluk Hidup (3 kosakata), Budaya (4 kosakata), serta Makanan dan Teknik Memasak (9 kosakata). Setiap kartu memiliki dua sisi, yaitu sisi depan yang memuat kosakata *Uchinaaguchi*, pelafalan, dan ilustrasi ikon, serta sisi belakang yang memuat padanan dalam bahasa Jepang, pelafalan bahasa Jepang, dan terjemahan bahasa Indonesia.

2. Satu lembar panduan penggunaan, yang berisi deskripsi singkat produk, penjelasan mengenai bagian-bagian kartu, dua alternatif cara bermain (hafalan mandiri dan permainan berpasangan), serta daftar lengkap kosakata yang terdapat dalam satu set produk. Panduan disusun dalam bentuk lembar lipat agar praktis disimpan bersama komponen lainnya.
3. Satu kotak penyimpanan, yang berfungsi sebagai kemasan sekaligus pelindung seluruh komponen produk. Kotak didesain menggunakan motif Bingata, yaitu motif tekstil tradisional khas Okinawa. Bagian depan kemasan memuat nama produk, jenis media, informasi mengenai tiga bahasa yang digunakan, serta *tagline* "Mari Belajar Bahasa Okinawa!", sedangkan bagian belakang memuat deskripsi singkat produk beserta informasi isi paket.

Secara keseluruhan, desain visual produk mengadopsi motif Bingata sebagai identitas budaya Okinawa. Selain itu, digunakan pula ilustrasi terumbu karang yang merepresentasikan karakter geografis Okinawa sebagai wilayah kepulauan serta bunga kembang sepatu *(hibiscus)* yang identik dengan daerah tersebut. Penggunaan unsur-unsur visual tersebut bertujuan memperkuat identitas budaya Okinawa pada media pembelajaran sekaligus membedakannya dari media pembelajaran bahasa Jepang yang umumnya mengangkat budaya Jepang daratan.

Produk UCHI ditujukan bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula hingga menengah, khususnya mahasiswa Program Studi Bahasa Asing Terapan pada tahun pertama hingga tahun ketiga. Media ini dapat dimanfaatkan secara mandiri maupun dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai alternatif media untuk mengenalkan kosakata *Uchinaaguchi* beserta budaya Okinawa secara interaktif dan kontekstual.