

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Permainan komputer saat ini telah membudaya dan menjadi ciri khusus manusia modern. Dalam bermain seorang pemain harus dapat mengerti aturan dan tujuan dari permainan. Untuk itulah bahasa memegang peranan yang amat penting sebagai media penghubung agar tujuan permainan dapat dimengerti dan dicapai oleh pemain.

Kenyataan yang ada permainan komputer dianggap mengganggu pembelajar dan memberikan efek negatif bagi pembelajar yang memainkan permainan tersebut. Padahal permainan komputer mempunyai potensi memberikan dampak positif bagi pembelajar.

Beberapa peneliti dari *University of Rochester* di *New York*, Amerika melakukan riset mengenai pengaruh dari bermain *game* yang dilansir dalam situs <http://www.ajurna.net/2011/05/menurut-para-ahli-manfaat-bermain-game.html>.

Dalam riset tersebut, para pemain usia antara 18 hingga 23 tahun. Pemain dilatih dengan *game Medal of Honor*. Mereka memainkan *game* tersebut satu jam tiap hari selama sepuluh hari berturut-turut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pemain *game* ini memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan mereka-mereka yang jarang main *game*, apalagi yang tidak main sama sekali.

Berbeda dengan judul permainan komputer *Medal of Honor* yang berjenis *FPS (First Person Shooter)* yang membutuhkan fokus dan ketangkasan dalam bermain, permainan komputer jenis *RPG (Role Playing Game)* salah satunya adalah *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)*. Permainan komputer tersebut menggunakan bahasa tertulis dalam bentuk dialog untuk mengarahkan pemain agar dapat menyelesaikan permainan dan menitikberatkan pada penguasaan bahasa yang digunakan sebagai bahasa pengantar permainan.

Permainan *RPG* khususnya *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)* yang menggunakan bahasa Jerman dapat membantu pembelajar untuk meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya dalam keterampilan membaca (*lesen*) dan menulis (*schreiben*). Dengan memainkan permainan komputer yang menggunakan bahasa Jerman sebagai pengantar pemain bukan hanya mendapatkan kesenangan saat memainkannya, melainkan juga melatih kemampuan membaca dan pemahaman teks bahasa Jerman.

Dengan permainan *RPG* yang menggunakan bahasa Jerman tentu terdapat unsur kebahasaan yang dapat dipelajari secara langsung ataupun tidak langsung oleh pembelajar. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan dialog dalam permainan dan didukung dengan pola permainan yang diciptakan seperti sebuah drama.

Dialog dalam permainan *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)* banyak menggunakan kalimat tanya karena jenis permainan ini lebih menuntut pemain untuk membuat sebuah keputusan atau pilihan bahkan pendapat. Untuk itu pemain yang sekaligus pembelajar bahasa Jerman harus mengerti

maksud dari kalimat tanya tersebut agar tidak keliru menentukan keputusan. Dalam proses untuk mengerti makna kalimat tanya tersebutlah pembelajar akan melakukan proses pembelajaran bahasa secara tidak langsung.

Kalimat tanya yang digunakan dalam permainan *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)* bukan hanya untuk memperoleh informasi yang ditanyakan, melainkan juga dipakai untuk menyatakan maksud lain seperti ajakan, permintaan atau perintah, seperti contoh berikut ini:



Gambar 1.1

- *Kannst du das jemand anderem geben?*

Jika dilihat pada kalimat tanya dan melihat ekspresi marah dari anak yang mengutarakannya pada gambar di atas, kalimat tanya tersebut tidak berarti menanyakan sesuatu tetapi menyatakan penolakan yang bisa diartikan menjadi:

- *Gibst du das (Ding) zu anderer Person!*

Dilihat dari contoh tersebut, ternyata kalimat tanya dalam bahasa Jerman memiliki beragam jenis dan fungsi. Setiap kalimat tanya memiliki arti tersendiri tergantung dari situasi dimana kalimat tersebut digunakan. Jika seseorang tidak

mengetahui jenis dan fungsi dari kalimat tanya, maka seseorang tersebut akan salah mengartikannya.

Untuk lebih memahami bagaimana jenis dan fungsi kalimat tanya dalam permainan *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)* maka perlu dilakukan analisis lebih mendalam pada permainan tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas penulis melakukan penelitian yang berjudul “ANALISIS PENGGUNAAN KALIMAT TANYA DALAM PERMAINAN KOMPUTER *HARVEST MOON – FRIENDS OF MINERAL TOWN (GERMANY)*” agar penulis dapat menganalisis lebih lanjut mengenai hal tersebut.

### **B. Batasan Masalah**

Atas dasar latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan hanya meneliti penggunaan kalimat tanya dalam permainan komputer *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)*. Permainan tersebut dipilih karena di dalamnya terdapat dialog yang memuat kalimat tanya.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana jenis-jenis kalimat tanya yang terdapat dalam dalam permainan *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)*?
2. Bagaimana fungsi kalimat tanya yang terdapat dalam permainan *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)*?

3. Bagaimana bentuk-bentuk kalimat tanya yang terdapat dalam permainan *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)*?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan yang telah disebutkan di atas, maka dalam penelitian ini penulis mempunyai tujuan untuk memperoleh deskripsi tentang:

1. Jenis-jenis kalimat tanya yang terdapat dalam permainan *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)*.
2. Fungsi kalimat tanya yang terdapat dalam permainan *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)*.
3. Bentuk-bentuk kalimat Tanya yang terdapat dalam permainan *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penulis mempunyai harapan besar bahwa penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi penulis, tetapi juga memberikan manfaat khususnya bagi pembelajar dan pengajar bahasa Jerman dan umumnya bagi pembaca. Adapun manfaat penelitiannya antara lain:

1. Pembelajar bahasa Jerman dapat mengetahui jenis dan fungsi kalimat tanya dalam bahasa Jerman.
2. Berdasarkan hasil penelitian ini pembaca dapat lebih mengerti fungsi kalimat tanya dan lebih tepat dalam menggunakannya.
3. Penelitian ini dapat berguna bagi penelitian yang lain.