

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman modern ini, hubungan antar manusia dilakukan dengan berkomunikasi. Komunikasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan lisan dan tulisan. Komunikasi lisan biasanya dilakukan antara dua orang atau lebih dengan memakai bahasa. Perkembangan era teknologi, komunikasi yang dilakukan oleh manusia dapat juga dilakukan dengan media lainnya, yaitu lewat media cetak maupun internet.

Saat ini, di era modern, komunikasi dapat dilakukan oleh alat cipta manusia yaitu robot. Secara umum robot dapat diartikan sebagai alat atau mesin yang dapat dioperasikan untuk membantu kegiatan manusia. Dalam buku *Schodt (1998:29)* mengatakan bahwa ada pengertian mengenai robot yakni:

“A machine that looks like human being and performs various complex acts of human being”

“Mesin dapat melakukan apapun seperti yang dapat dilakukan oleh manusia.”

Sejarah robot di Jepang dimulai pada abad ke-17 dengan sebutan “Boneka mesin.” Bentuknya seperti laki laki yang memakai *kimono* dengan kemampuan membawakan secangkir teh. Boneka tersebut disebut *karakuri*, yang berarti mekanisme. Boneka tersebut memiliki tinggi 14 inci. Kemudian robot diadaptasi menjadi *manga* atau komik yang dapat berteman dengan manusia maupun robot untuk bertempur seperti di serial *anime Gundam*. Juga robot yang berasal dari boneka dan dapat digerakkan oleh manusia.

Perkembangan robot pun masuk ke dalam dunia animasi. Selanjutnya manusia mulai memikirkan bagaimana cara agar robot yang dibuat dapat digunakan oleh manusia. Contohnya mudah saja, “*Robocop*”. *Robocop* merupakan animasi yang menggunakan tubuh robot tapi di dalamnya merupakan manusia. Perihal kemiripan dari sebuah kartun bernuansa robot dapat diambil untuk membuat robot-robot yang berguna untuk manusia.

Implementasi dari robot itu sendiri, awalnya robot adalah sebuah mesin yang diprogram oleh pembuat robot itu sendiri demi kepentingan pribadi dan publik. Di era sekarang robot pun mulai dikembangkan untuk memudahkan pekerjaan manusia, seperti membantu pekerjaan rumah, meningkatkan kinerja pada suatu perusahaan yang membutuhkan teknologi tinggi, serta memudahkan para pekerja kantor seperti mesin penjual otomatis atau biasa disebut juga "*Vending Machine*". Namun tidak sampai situ saja, pada sisi lain dari robot itu sendiri merupakan sistem yang dibuat untuk memenangkan kontes atau kejuaraan.

Perkembangan teknologi yang maju seperti sekarang, berbagai jenis robot dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia atau dapat membantu kegiatan manusia. Seperti dapat diajak berkomunikasi, dapat diajak berkencan, memasak, menendang bola, lompat, dan masih banyak kemampuan yang dimiliki robot lainya yang masih belum diketahui. Kini Jepang terus berinovasi dan mengembangkan robotnya sehingga memungkinkan bisa berbicara dengan bahasa yang sama layaknya dengan manusia.

Bahasa itu sendiri merupakan serangkaian kata-kata yang digunakan sebagai alat berkomunikasi. Di dunia ini ada banyak jenis bahasa di seluruh dunia, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Jepang dan masih banyak lagi bahasa yang ada di dunia. Penggunaan bahasa untuk robot sendiri, awalnya hanyalah sistem yang terus dikembangkan untuk menjadi data, selanjunya data tersebut diolah menjadi bahasa agar terciptanya proses berkomunikasi pada robot itu sendiri. Pemilihan bahasa robot itu sendiri sudah dapat menggunakan Bahasa Jepang, namun seiringnya perkembangan teknologi yang ada pada zaman sekarang, bahasa lainnya dapat digunakan. Karena teknologi yang semakin berkembang, manusia semakin berinovasi lewat kreativitasnya, yakni pembuatan robot yang dapat berkomunikasi dengan manusia.

Negara Jepang dengan populasi masyarakatnya yang semakin hari semakin tua, mereka membutuhkan sosok seorang perawat yang dapat merawat kehidupan mereka. Berdasarkan penggunaan robot yang makin meluas di negara Jepang, maka setiap robot dapat disesuaikan dengan kebutuhan para konsumen atau pemakai robot itu sendiri, secara teknis dapat dibuat dengan berbagai macam robot dan fungsi yang dapat memenuhi permintaan konsumen. Misalnya, pada rumah yang mempunyai robot, akan terbantu dengan fitur yang disediakan oleh robot tersebut, mulai dari bangun tidur, menyalakan televisi, memasak makanan, dan dapat diajak ngobrol sebagai teman atau pasangan, dapat memeriksa kesehatan pada manusia yang sedang sakit atau yang membutuhkan pertolongan, selain itu juga dapat dibutuhkan untuk menemani pergi ke restoran atau kafe sebagai pasangan atau teman, pastinya di kafe atau restoran itu sendiri yang sudah menggunakan teknologi pelayan pada robot sudah dapat melayani pesananan seseuai yang diinginkan pelanggan.

Intinya adalah ketika memasuki kafe yang sudah memiliki robot akan disambut oleh robot pelayan. Kemudian untuk pihak restoran pun akan semakin terbantu karena tidak lagi membutuhkan biaya untuk memenuhi kemakmuran tenaga kerja manusia. Sebaliknya manusia yang sering dituntut untuk bekerja lebih baik pun akan mulai berkurang karena adanya robot ini, juga dapat dilihat dengan cara kerja robot yang tidak membuat pihak restoran rugi karena sudah diatur dalam pemograman untuk melakukan pekerjaan sebagai pelayan di restoran atau kafe. Dengan adanya robot pelayan yang menggantikan manusia dalam pekerjaan maka kinerja dari suatu restoran pun akan meningkat. Robot karyawan atau biasa disebut robot pelayan ini dapat berguna dalam kehidupan manusia. Untuk menggunakan robot digunakan baterai sebagai sumber energi penggerak. Bila energi baterai dari robot itu sudah melemah, biasanya baterai robot tersebut akan diisi kembali.

Meningkatkan efisiensi kerja, pastinya akan menguntungkan pihak restoran atau kafe itu sendiri. Hal itu merupakan satu hal keuntungan dalam menggunakan robot. Hal itu sudah sangat wajar mengingat cara robot bekerja berbeda dengan manusia. Karena robot melakukan pekerjaan terus menerus

tanpa berhenti, untuk memulihkan energinya dapat *discharge* dengan menggunakan sumber listrik, sedangkan manusia harus beristirahat dan tidur. Penggunaan robot juga dapat dikendalikan dengan teknologi *smartphone* atau telepon pintar.

Penggunaan *Smartphone* atau telepon pintar di dunia, tidak menjadi acuan untuk membantu kegiatan manusia karena masih terbatas tergantung tipenya. Penggunaan aplikasi atau biasa disingkat *APK* ini sudah setiap hari digunakan oleh masyarakat. Perkembangan teknologi robot yang semakin hari semakin canggih dan dapat diproduksi secara massal, maka suatu saat robot akan mudah dijumpai di semua negara dengan dikendalikan oleh semua manusia yang memiliki robot.. Di Jepang sedang dikembangkan aplikasi – aplikasi untuk memudahkan robot bekerja demi kepentingan publik. Sistem dari bahasa itu sendiri masih terus dikembangkan dan akan menjadikan robot layaknya manusia.

Adapun kelemahan yang dimiliki robot, yaitu proses berkembang biak, layaknya manusia dengan melahirkan. Robot pun tidak dapat melakukan demikian, karena robot merupakan sebuah mesin. Jika robot dapat berkembang biak layaknya manusia pastinya mengerikan. Selain itu masih ada virus yang dapat mengacaukan sistem robot sehingga robot dapat menjadi kacau dan dapat menyerang manusia layaknya film animasi serial "*Kamen Rider*." Dalam film tersebut terdapat adegan robot yang menyerang manusia karena virus yang merasukinya. Oleh karena itu sisten pengamanan pada robot pun harus ditingkatkan agar virus yang masuk dapat dicegah. Sementara itu penggunaan sistem keamanan pada robot dapat melindungi manusia dari ancaman tertentu misalnya kasus penganiayaan pada manusia dan jika diperlukan dalam membantu masyarakat seperti menolong manusia yang sedang kesulitan seperti membantu para lansia. Zaman pasti akan berubah jika robot dapat berkembang biak karena robot itu adalah buatan manusia yang tidak memungkinkan untuk berkembang biak dengan sumber kehidupan seperti layaknya manusia.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diungkapkan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Pengaplikasian bahasa pada robot sebagai pelayan di kafe Jepang.
2. Cara robot berkomunikasi sebagai pelayan di kafe Jepang.
3. Cara robot melayani pelanggan sebagai pelayan di kafe Jepang.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada aplikasi bahasa yang digunakan pada robot untuk berkomunikasi sebagai pelayan di kafe Jepang.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaplikasian bahasa pada robot agar dapat digunakan sebagai pelayan di kafe Jepang ?
2. Bagaimana cara robot berkomunikasi dengan pelanggan sebagai pelayan di kafe Jepang ?
3. Bagaimana cara robot pelayan melayani pelanggannya di kafe Jepang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari permasalahan di atas adalah :

1. Untuk mengetahui pengaplikasian bahasa pada robot sebagai pelayan di kafe Jepang.
2. Untuk mengetahui cara robot berkomunikasi dengan pelanggan sebagai pelayan di kafe Jepang.
3. Untuk mengetahui cara robot pelayan melayani pelanggan di kafe Jepang.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pelayanan dari segi industri pabrik maupun non industri, juga dapat diharapkan berguna bagi dunia pendidikan agar dapat memudahkan pelajar atau mahasiswa yang ingin mengetahui tentang budaya robot serta mempelajarinya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, di antaranya :

- a. Sebagai masukan bagi pihak Perpustakaan UNSADA dalam bidang kebudayaan Jepang yang baru dan layak untuk dipelajari.
- b. Sebagai masukan untuk jurusan dalam memberikan arahan kepada mahasiswa untuk memanfaatkan perpustakaan sebagai pusat sumber belajar dan menjadikan mahasiswa dapat mengembangkan dan membuat inovasi yang baru terutama perpustakaan.
- c. Agar dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa dalam pengembangan kebudayaan Jepang sebagai bahan untuk belajar, dalam pemanfaatan bahasa pada robot untuk membantu dalam menulis skripsi.
- d. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai cara mengamalkan ilmu pada waktu kuliah dengan melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan. serta memberikan pengetahuan kepada peneliti mengenai penggunaan bahasa pada robot sebagai pelayan untuk menyelesaikan skripsi mahasiswa di UNSADA.
- e. Berdasarkan penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.

1.7 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan untuk penelitian ini dengan menggunakan metode kepustakaan, yakni berasal dari berbagai buku yang ada, serta internet untuk menambah informasi seperti gambar, dokumen jurnal yang ada untuk menyempurkan penulisan skripsi.

Penelitian ini bersifat analisis deskriptif, di mana data yang sudah dikumpulkan diolah secara sistematis dengan menggunakan grafik, kemudian digunakan kesimpulan yang bersifat khusus yang berisi hasil analisis data dari penelitian.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, pada bab ini, berisi tentang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, berisi landasan teori.

Bab III, pada bab ini penulis menerangkan tentang bagaimana cara robot pelayan di Jepang menggunakan Bahasa Jepang sebagai alat berkomunikasi, serta melayani pelanggan.

Bab IV, kesimpulan