

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media**

##### **2.1.1 Pengertian Media**

Kata “media” berasal dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan penyalur pesan (Djamarah, dan Aswan, 2010:120), dan menurut Arsyad (2002:3) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan definisi di atas media dapat diartikan sebagai alat penyalur pesan yang dapat mengandung materi yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

##### **2.1.2 Jenis Media**

Leshin, Pollock, dan Reigeluth dalam Arsyad (2015:38) mengelompokkan media kedalam lima jenis yaitu:

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*)
2. Media berbasis cetak (Buku, penuntun, buku latihan (workbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas)
3. Media berbasis *visual* (Buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide)
4. Media berbasis *audio-visual* (video, film, program slide-tape, televisi)
5. Media berbasis komputer (*Computer assisted learning*, video interaktif, hypertext)

Berdasarkan pengelompokan di atas animasi “*K Senpai no Bunpou Kouza*” yang memiliki unsur grafik dan *audio* dapat digolongkan ke media berbasis *audio-visual*.

## **2.2 Multimedia**

### **2.2.1 Pengertian Multimedia**

Menurut Yu dan Brandenburg (2011:2) Multimedia adalah beberapa media yang berbeda (teks, gambar, suara, *video*, animasi, dll) yang digabungkan untuk menyampaikan informasi melalui komputer sedangkan menurut Gunawardhana dan Palaniappan (2016) multimedia adalah beberapa media yang digabungkan menjadi satu yang memberikan hasil yang bermanfaat untuk penggunanya. Menurut pernyataan di atas multimedia dapat diartikan sebagai gabungan beberapa media yang digunakan untuk memberikan informasi yang bermanfaat melalui komputer kepada penggunanya.

### **2.2.2 Pembelajaran Multimedia**

Multimedia digunakan sebagai alat untuk membantu pembelajaran bukan untuk menggantikan pengajar. Pembelajaran multimedia digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efek pembelajaran, walaupun *advance* pembelajaran multimedia hanya berfungsi sebagai alat pembantu pembelajaran dan tidak dapat menggantikan pembelajaran tradisional (Xu, 2017:191).

Multimedia digunakan dengan asumsi bahwa pengguna mengetahui sebagian informasi dari materi di dalam multimedia tersebut atau digunakan bersama dengan orang yang mengetahui informasi dari multimedia tersebut sehingga saat

multimedia digunakan oleh pengguna yang sama sekali tidak memiliki informasi tentang materi multimedia tersebut dan tanpa pengajar, dapat menghasilkan hasil yang negatif.

Ketergantungan terhadap multimedia dalam pembelajaran tidak hanya berdampak negatif terhadap pembelajar tapi juga dapat mengurangi kemampuan pengajar dalam mengajar dan menurunkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, oleh karena itu saat menggunakan multimedia dalam pembelajaran harus ada interaksi antara pembelajar dan pengajar baik berupa diskusi atau dengan penjelasan mendalam dari pengajar.

### **2.2.3 Kriteria Multimedia Pembelajaran**

Menurut Moore (1996: 851-875) dalam Gunawardhana dan Palaniappan (2016) standar dari multimedia yang digunakan dalam multimedia adalah sebagai berikut:

1. Harus memperkuat pembelajaran siswa
2. Harus menyediakan lingkungan pembelajaran yang baik, elemen pembelajaran dari multimedia harus dapat diakses dari berbagai bentuk presentasi
3. Harus mengembangkan pemikiran logika dari penggunanya, pembelajar harus melakukan analisa sendiri terhadap apa yang mereka pelajari dan mengambil keputusan yang benar
4. Harus dibuat dengan UI yang mudah digunakan, menarik, dan interaktif

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa kriteria dari multimedia pembelajaran adalah multimedia yang memiliki UI yang mudah digunakan, menarik, interaktif, dan dapat memperkuat pembelajaran siswa dengan

menyediakan lingkungan belajar yang baik dan mengembangkan pemikiran logika dari penggunaannya.

#### **2.2.4 Benefit Multimedia Pembelajaran**

Menurut Fenrich (1997) dalam Gunawardhana dan Palaniappan (2016) benefit dari pembelajaran menggunakan multimedia dapat diaplikasikan kepada pelajar dan pengajar:

1. Pelajar jadi memiliki ruang untuk belajar sendiri dan mengatur pembelajaran mereka sesuai dengan kebutuhan.
2. Pelajar dapat mengatur jadwal sendiri, siang ataupun malam
3. Pelajar dapat belajar dengan tutor dan dapat memilih apa yang berguna dalam pembelajaran mereka sesuai dengan *background* psikologi mereka.
4. Pelajar dapat belajar dengan aktif dan mendapat *feedback* yang cepat.

### **2.3 Animasi**

Menurut Suheri (2006:28-29) animasi adalah “kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi suatu objek. Ia membolehkan objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup”.

Berdasarkan definisi di atas animasi dapat di artikan sebagai kumpulan gambar yang melalui proses tertentu dibuat terus berganti ke gambar selanjutnya dalam kecepatan tinggi sehingga membuat gambar tersebut seolah-olah bergerak.

## **2.4 *Bunpou***

### **2.4.1 Pengertian *Bunpou***

*Bunpou* adalah bahasa jepang dari tata bahasa, sedangkan tata bahasa menurut Richards dan Schmidt (2010: 251-252) dalam Effendi dkk (2017: 42) *grammar* (tata bahasa) adalah deskripsi dari struktur bahasa dan bagaimana unit bahasa seperti kata dan frasa dibentuk menjadi kalimat, menurut Thornbury (1999:3) dalam Mart (2013:124) mengatakan bahwa *grammar* (tata bahasa) adalah deskripsi dari peraturan dalam membentuk kalimat termasuk penjelasan makna yang disampaikan oleh bentuk ini, dan menurut Iwabuchi (1989: 254) aturan penyusunan *bunsetsu* untuk membuat kalimat disebut gramatika.

Berdasarkan pernyataan diatas *bunpou* dapat diartikan sebagai deskripsi dari struktur bahasa dan peraturan pembentukan kalimat dalam bahasa jepang, sedangkan pembelajaran *bunpou* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mempelajari struktur dan aturan pembentukan kalimat dalam bahasa jepang.

### **2.4.2 Satuan Bahasa Dalam Bahasa Jepang**

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004: 136-146) terdapat lima satuan bahasa dalam bahasa jepang yaitu:

#### 1. *Tango*

Satuan terkecil dalam kalimat, *tango* dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu *tango* yang memiliki arti saat berdiri sendiri atau *jiritsugo* dan *tango* yang tidak dapat berdiri sendiri atau *fuzokugo*.

2. *Bunsetsu*

Satuan yang lebih besar dari *tango* yang membentuk kalimat atau *bun*, *bunsetsu* dapat terbentuk dari satu *tango* yang berupa *jiritsugo* atau dari satu *jiritsugo* ditambah *fuzokugo*.

3. *Bun*

Bahasa Jepang dari kata “kalimat”, *bun* dapat terbentuk dari satu *bunsetsu* atau beberapa *bunsetsu*.

4. *Danraku*

Bahasa Jepang dari kata “paragraf”, *danraku* terbentuk dari beberapa *bun* yang memiliki keterkaitan satu sama lain.

5. *Bunshou*

Satuan bahasa yang paling besar yang terbentuk dari gabungan beberapa *danraku* yang berkaitan.

### 2.4.3 Hubungan Antara *Bunsetsu*

Menurut Hirai (1982:145-146) dalam Sudjianto dan Dahidi (2004: 182-186) terdapat enam macam hubungan antara satu *bunsetsu* dan *bunsetsu* lainnya yaitu:

1. *Shugo-Jutsugo no Kankei*

Hubungan *bunsetsu* dimana *bunsetsu* predikat menjelaskan *bunsetsu* subjek.

2. *Shuushoku-Hishuushoku no Kankei*

Hubungan *bunsetsu* dimana *bunsetsu* secara jelas menerangkan atau menentukan *bunsetsu* selanjutnya, dalam hubungan ini *bunsetsu* pertama disebut *shuushokugo* (kata yang menerangkan) dan *bunsetsu* selanjutnya disebut *hishuushokugo* (kata yang diterangkan).

### 3. Taitou no Kankei

Hubungan *bunsetsu* dimana dua atau lebih *bunsetsu* dideretkan sebagai bagian yang memiliki kepentingan yang sama sehingga makna kalimat tidak berubah walaupun urutan dari *bunsetsu* dirubah.

### 4. Fuzoku no Kankei

Hubungan *bunsetsu* dimana *bunsetsu* pertama yang menyatakan makna utama menerima makna tambahan dari *bunsetsu* berikutnya.

### 5. Setsuzoku no Kankei

Hubungan *bunsetsu* dimana makna suatu *bunsetsu* menjadi sebab, persyaratan, atau alasan, lalu berhubungan dengan *bunsetsu* atau dengan kalimat secara keseluruhan yang ada pada bagian berikutnya.

### 6. Dokuritsu no Kankei

Hubungan *bunsetsu* dimana tidak ada hubungan langsung antara *bunsetsu*. Dalam hubungan ini kata yang biasa digunakan biasanya menyatakan panggilan, rasa haru, jawaban, atau saran.

## 2.4.4 Struktur Kalimat Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:186-187) kalimat dari bahasa Jepang memiliki struktur kalimat subjek-predikat atau subjek-predikat-objek dan jika kalimat terdiri dari kata yang menunjukkan hubungan antara kata “yang menerangkan” dan “yang diterangkan” maka kata “yang menerangkan” akan muncul lebih dulu dan kata “yang diterangkan” akan muncul setelahnya.

#### **2.4.5 Kepentingan Tata Bahasa Dalam Belajar Bahasa**

Tata bahasa adalah *core* dari pembelajaran bahasa, seperti yang dapat dilihat di penjelasan di atas, kemampuan tata bahasa berhubungan langsung dengan kemampuan penggunanya dalam membuat kalimat dan mengerti makna dari kalimat, selain itu menurut Dalil (2013:22) penggunaan tata bahasa dalam pembelajaran dapat mempermudah pengajar dalam mengajar dengan memberikan kemampuan kepada pengajar untuk memecahkan materi menjadi bagian yang lebih kecil untuk dijadikan silabus saat mengajar, kemampuan tata bahasa juga dapat memberikan pembelajar kemampuan dan pengetahuan peraturan bahasa yang dapat mempermudah mereka untuk mengartikulasikan pemikiran mereka. Tata bahasa juga penting untuk mengolah informasi yang didengar terutama pada percakapan yang panjang, Setiana dan Arianingsih (2018:141) mengatakan bahwa untuk memahami percakapan yang panjang membutuhkan akumulasi pemahaman terhadap kosa kata, pola kalimat, dan percakapan pendek.

Akan tetapi Dalil (2013:34) juga mengatakan bahwa penekanan yang berlebihan pada pembelajaran tata bahasa dapat menghilangkan motivasi dari pembelajar. Pembelajaran tata bahasa harus dimulai dari umur tertentu dan setiap pembelajaran peraturan dari tata bahasa harus ditentukan berdasarkan umur pelajar, selain itu pembelajaran tata bahasa harus dibersamakan dengan pelatihan komunikasi agar tidak mengorbankan kemampuan komunikasi dari pembelajar untuk mendapat kemampuan tata bahasa.

#### **2.4.6 Metode Pembelajaran Tata Bahasa**

Menurut Dalil (2013:23-26) terdapat tiga metode pembelajaran tata bahasa asing yaitu:

1. Metode *Direct*

Metode oleh Charles Berlitz dimana pembelajaran bahasa asing disamakan dengan pembelajaran bahasa ibu dimana pembelajaran ditekankan kepada interaksi lisan dan penggunaan bahasa yang spontan tanpa instruksi dalam bahasa *native* dan tidak terlalu menekan pada pembelajaran tata bahasa dan sintaksis.

2. Metode Terjemahan Tata Bahasa

Metode dimana pelajar mempelajari peraturan tata bahasa yang kemudian digunakan untuk menerjemahkan kalimat antara bahasa target dan bahasa *native*.

3. Metode *Audio-lingual*

Metode penelitian yang hampir sama dengan metode *direct* akan tetapi tidak berfokus kepada kosa kata tapi berfokus ke pelatihan penggunaan tata bahasa melalui menghafal.

#### **2.4.7 Kesulitan Pembelajaran Tata Bahasa**

Menurut Sutedi (2008) dalam Wahidati (2019:48) Secara gramatikal bahasa jepang dan bahasa indonesia memiliki perbedaan yang jauh. Dalam bahasa jepang terdapat banyak partikel dengan bermacam fungsi dan struktur kalimat bahasa jepang menempatkan predikat pada akhir kalimat (S-O-P).

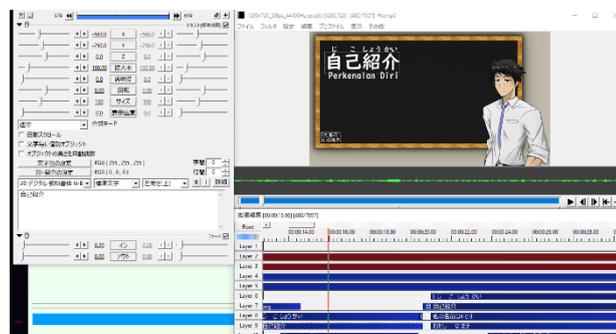
Perbedaan dari bahasa ini menjadi kesulitan bagi pembelajar yang ingin mempelajari tata bahasa dari bahasa lain seperti yang dapat dilihat dalam hasil penelitian Effendi (2017: 45) dimana 92% responden dari penelitian tersebut mengatakan bahwa mereka memiliki kesulitan mempelajari grammar bahasa Inggris dikarenakan perbedaan struktur antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Penelitian dari Muayad (2018: 29) juga menunjukkan hasil yang sama dimana beberapa dari sampel penelitiannya menulis bahasa Inggris menggunakan peraturan penulisan atau tata bahasa *native* mereka yaitu bahasa Arab.

## 2.5 AviUtl

AviUtl adalah program *video editing freeware* yang dibuat oleh KEN < 〃. Program ini dibuat untuk menambahkan berbagai macam filter pada file video berbasis .Avi dan dapat digunakan untuk melakukan *video editing* yang simpel dan melakukan *output file* video menggunakan berbagai macam codec, selain itu dengan menambahkan *Plugin* program ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi.

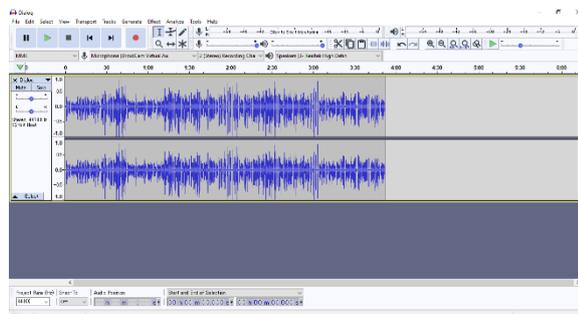
Fungsi utama program ini dalam penelitian ini adalah untuk membuat animasi yang dan juga untuk menggabungkan rekam suara dengan animasi.



Gambar 2.1 Interface AviUtl

## 2.6 Audacity

Audacity adalah program *audio editing freeware*, program ini merupakan program *open source* dan dibuat oleh grup *volunteer*. Program ini memiliki berbagai fitur diantaranya adalah memotong *audio*, menggabungkan dua atau lebih file *audio*, *output file audio* ke beberapa jenis ekstensi *file*, melakukan rekam audio, dll. Dalam penelitian ini, program ini digunakan untuk rekam *audio* yang digunakan dalam animasi.



**Gambar 2.2** *Interface Audacity*