BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Teori yang akan dijelaskan pada bab ini meliputi teori media pembelajaran, multimedia, *Flash*, *Mnemonic*,dan *kanji.*

2.1 Media Pembelajaran

Media banyak digunakan oleh masyarakat dalam proses komunikasi sebagai alat perantara. Sesuai dengan definisi media yang dikemukakan AECT Task Force (1977) dalam Latuheru (1988) bahwa media merupakan alat, bentuk atau saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi.

Luasnya penggunaan media dalam kehidupan masyarakat sehari-hari sebagai alat pengirim informasi. Khususnya dalam dunia pendidikan media banyak digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, baik pada saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini bertujuan agar informasi (materi pelajaran) dapat tersampaikan dengan lebih menarik perhatian para murid. Selain definisi diatas Heinich dkk, dalam Susilana (2008) mengemukakan bahwa "media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata *"medium"* yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pedan *(a source)* dengan penerima pesan *(a reciver)*". Lebih lanjut Henichi dkk juga memberikan contoh bahwa komponen berupa film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer, atau

instruktur dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Namun sebuah koponen dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila didalamnya memuat sebuah pesan *(messeges)* berupa materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selain berperan sebagai alat perantara informasi kepada para peserta didik. Media pembelajaran juga dapat memeberikan variasi dalam kegiatan belajar mengajar, segingga para peserta didik akan lebih termotivasi. Seperti yang dijelaskan oleh Santyasa (2006) bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar."

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu bahan, komponen ataupun alat yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menunjang tersampaikannya pesan (materi pelajaran) dari pengajar kepada penerima pesan (pembelajar) sesuai dengan tujuan pencapaian belajar.

2.1.1 Ciri-Ciri dan Karakteristik Media Pembelajaran

Sebuah benda dapat dikatakan sebagai media pebelajaran apabila benda tersebut dapat mewakili dari beberapa ciri sebuah media pembelajaran . Adapun ciri media pembelajaran menurut Arshad (2005) adalah :

a) Ciri Fiksatif

   Menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruski suatu peristiwa atau objek.

b) Ciri Manipulatif

Kemampuan media untuk mentransformasi suatu objek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu.

c) Ciri Distributif

Menggambarkan kemampuan media mentransformasikan objek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Selain itu, sebuah media pembelajaran juga memiliki karakteristik yang jelas, seperti yang di ungkapakan oleh Schramn dalam Santiyasa (2011) , bahwa media pembelajaran dapat dikelompokan sesuai dengan karakteristinya, yaitu :

1. Liputan luas dan serentak, (TV, radio, *fax-email*)
2. Liputan terbatas pada ruang , (Film, video, slide, poster)
3. Media untuk belajar individual, (buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon)

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya sebuah media pembelajaran dihadirkan untuk menjadi alternatif juga pendukung dalam proses belajar. Adapun fungsi lain dari media pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Susilana (2008), bahwa media mempunyai kegunaan, yaitu:

a. Agar pesan lebih jelas dan tidak terlalu verbalistis.
b. Agar keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, dapat teratasi

c. Agar interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, sehingga dapat meningkatak motivasi
d. Anak dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
e. Untuk memberikan rangsangan yang sama, karena mempersamakan pengalaman dapat menimbulkan persepsi yang sama.

Kemudian menurut Kemp dan Dayton dari sumber yang sama Susilana (2008) menyebutkan kontribusi media terhadap pembelajaran antara lain:

a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
f. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
g. Peran guru berubah kearah yang lebih positif.

Penjelasan para ahli di atas mengenai fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa :

a) Inovasi dalam penyajian materi berupa media pembelajaraan mampu meningkatkan minat dan antusias siswa dalam belajar.

b) Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat menangkap materi sesuai dengan gaya belajar, tingkatan, kemampuan, dan kecepatanya mereka masing-masing.

c) Peran guru tidak hanya sebagai penyaji materi, tetapi akan berubah kearah yang lebih positif, yaitu menjadi fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar.

2.1.3 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Menurut Heinic, dkk (1996) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hypermedia, dan media jarak jauh.

Masih dalam sumber yang sama, disebutkan pula bahwa media dalam pembelajaran adalah :

a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, kartun, poster, dan komik.
b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
c. Media proyeksi seperti slide, film stips, film dan OHP.
d. Lingkungan sebagian media pembelajaran.

Untuk menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran perlu diketahui terlebih dahulu jenis-jenis medianya. Adapun jenis-jenis media pembelajaran itu terbagi kedalam tiga kelompol, sebagai berikut :

a. Media Grafis

Termasuk didalamnya media visual, yakni pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam symbol-simbol komunikasi visual.

b. Media Audio

Media jenis ini berkaitan dengan indera pendengaran, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang auditif, baik verbal maupun non verbal.

c. Media Proyeksi Diam

Media jenis ini mempunyai persamaan dengan media grafis, dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaanya, media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan.

2.1.4 Pemilihan Media Pembelajaran

Salah satu faktor penunjang keberhasilan belajar menggunakan media pembelajaran, adalah ketepatan dalam memilih media pembelajaran itu sendiri. Seperti yang di sebutkan oleh Koesnandar (2005) , yaitu pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dirumuskan menjadi satu kata, yaitu ACTION. ACTION merupakan singkatan dari istilah kata-kata *(Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty).*

1. *Access*

Yaitu pertimbangan mengenai ketersediaan media. Media yang dipilih sebaiknya mudah untuk didapatkan dan digunakan baik oleh pengajar maupun siswa.

2. *Cost*

Mahalnya biaya yang dikeluarkan untuk mendapatkan media yang canggih, harus sebanding dengan aspek manfaatnya yang akan didaptkan nantinya.

3. *Technology*

Kemudahan dalam pengoprasian media juga harus menjadi pertimbangan. Krena akan menjadi sia-sia apa bila memilih media hanya berdasarkan ketertarikan saja, namun justru tidak mampuh mengoptimalkan penggunaan media tersebut.

4. *Interactivity*

Interaktivitas atau komunikasi dua arah dalam sebuah media akan lebih baik. Sehingga media yang digunakan tersebut mampuh meberikan *feed back* kepada penggunanya.

5. *Organization*

Pengembangkan media yang didukung oleh lembaga atau organisasi ini sudah dipastikan secara khusus akan lebih terprogram. Karena dalam perancanganya akan lebih fokus pada kebutuhan yang diharapkan oleh lembaga atau organisasi tersebut.

6. *Novelty*

Hal-hal yang terbaru dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Maka dari itu, proses belajar mengajar yang efektif, efisien dan berkualitas, idealnya perlu memperhatikan jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar yang ada.

2.2 Multimedia

Pengertian multimedia dalam dunia komputer menurut Hofstetter (2001) dalam Mulyanta dan Leong (2009), adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) menjadi suatu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Adapun empat komponen penting dalam sebuah multimedia adalah :

a. *Komputer*, adalah alat yang mengkoordinasikan apa yang dapat dilihat dan didengar sehingga dapat terjadi interaksi dengan pemakai.
b. *Link*, yang menghubungkan pemakai dengan informasi.
c. *Navigasi*, yang memandu pemakai menjelajahi jaringan informasi yang saling terhubung satu sama lain dalam sistem multimedia.
d. *Tool*, menyedikan tempat bagi pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide pemakai itu sendiri.

2.2.1 Multimedia Pembelajaran

Multimedia Pembelajaran merupakan gabungan lebih dari satu media pembelajaran dalam satu alat. Seperti yang dijelaskan oleh Mulyanta dan Leong

(2009:1), bahwa multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara perinsip, multimedia pemebelajaran merupakan gabungan dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar, dan teks yang digunakan sebagai sarana belajar.

Suyanto dalam Luciana (2010) membagi multimedia ini kedalam dua kategori, yaitu Multimedia Linear dan Multimedia Interaktif :

a. Multimedia Linear

Multimedia liner adalah multimedia yang tidak dilengkapai dengan alat pengontrol dan dapat dioperasikan langsung oleh penggunanya. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah TV, Radio, Film, Cetak, Musik, Game, Entertaiment, Tutorial, dan ICT (Internet).

b. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi, game, dan lain-lain. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah media teks, media audio, media video, media animasi, media graph/image, media interactivity, dan media special effect.

2.3 Flash

Flash adalah peranti lunak komputer yang memiliki keunggulan dalam membuat animasi gambar vektor. Flash menggunakan bahasa pemograman yang

dikenal dengan istilah *Action Script.* Jonathan Gay adalah orang yang menciptakan flash pertama kali, hasil produknya berupa game *Mac Airborne* pada tahun 1956, Madhi (http://www.alimmahdi.com/2010/02/sejarah-flash-macromedia-flash-sebelum.html . 2010)

Kemudian pada tahun 1996 sebuah perusahan bernama *Macromedia* membeli program animasi vektor yang bernama *FutureSplash,* sehingga lahirlah program flash versi pertama dengan nama *Macromedia Flash 1.0.*

Menurut Jasmadi (2008: 1) "sejak diperkenalkan pertama kali oleh *Macromedia* pada tahun 1997, flash telah memiliki standar program interaktif dan animasi berkualitas tinggi pada Web. Mulai vesi keduanya, flash dilengkapi dengan fitur untuk mengekspor animasi ke dalam format video."

Versi terakhir yang diluncurkan ke pasaran dengan nama *Macromedia* adalah *Macromedia Flash 8*. Hingga pada tanggal 3 Desember 2005, perusahan peranti lunak dari Amerika Serikat yaitu *Adobe System Incorporated* mengakusisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash.* Berikut riwayat produk flash hingga awal 2010.

Tabel 2.1
Riwayat Flash Hingga 2010

NO	Tahun	Nama Produk
1	10 April 1996	FutureSplash Animator
2	3 Desember 1996	Macromedia Flash 1.0
3	Juni 1997	Macromedia Flash 2.0
4	13 Mei 1998	Macromedia Flash 3.0
5	15 Juni 1999	Macromedia Flash 4.0
6	24 Agustus 2000	Macromedia Flash 5.0 (Action Script 1.0)
7	15 Maret 2002	Flash MX (versi 6)

8	9 September 2003	Flash MX 2004 (versi 7 – Action Script 2.0)
9	9 September 2003	Flash MX Professional 2004 (versi 7)
10	13 September 2005	Macromedia Flash Basic 8
11	13 September 2005	Macromedia Flash Professional 8
12	16 April 2007	Adobe Flash CS3 Professional (sebagai versi ke 9 – Action Script 3.0)
13	15 Oktober 2008	Adobe Flash CS4 Professional (sebagai versi ke 10)
	2010	Adobe Flash CS5 Professional (sebagai versi ke 11)

Sumber : http://www.alimmahdi.com/2010/02/sejarah-flash-macromedia-flash-sebelum.html

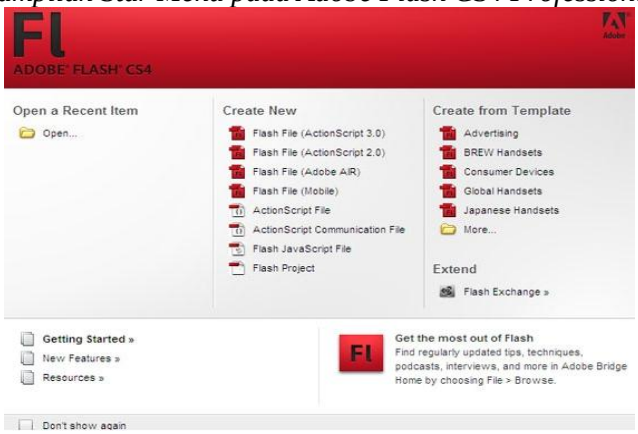
2.3.1 *Adobe Flash CS4 Professional*

Pada penelitian ini secara khusus penulis menggunakan program flash versi ke-10 yaitu Adobe Flash CS4 Professional. Dengan pertimbangan bahwa Adobe Flash CS4 ini memiliki fasilitas dan fitur yang lebih sempurna dibandingkan dengan versi-versi sebelumya. Sehingga proses pembuatan animasi dalam media pembelajaran ini dapat lebih mudah dan praktis.

1. Tampilan Adobe Flash CS4 Professional

Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses Adobe Flash CS4 Professional. Cara mengakses Adobe Flash CS4 Professional pertama kali yaitu double klik pada icon yang ada di desktop atau lihat dari daftar program. Setelah itu maka akan muncul padah tampilan pertama pilihan untuk membuat *file* baru, membuka *file* lama, ataupun penggunaan *template* yang sudah tersedia.

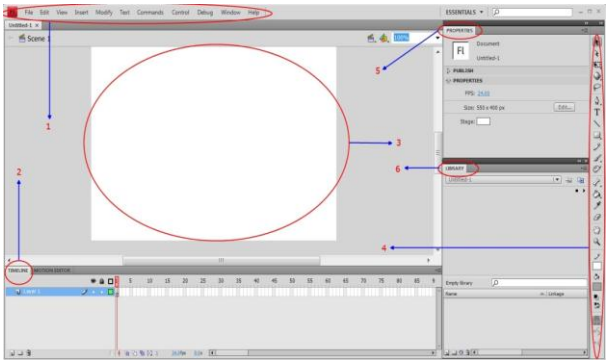
Gambar 2.1
Tampilan Star Menu pada Adobe Flash CS4 Professional



2. Jendela Utama

Jendela utama merupakan awal dari pembuatan program, pembuatannya dilakukan dalam kotak movie dan stage yang didukung oleh *tools* lainnya. Jendela kerja flash terdiri dari panggung *(stage)* dan panel-panel. Panggung merupakan tempat objek diletakkan, tempat menggambar dan menganimasikan objek. Sedangkan panel disediakan untuk membuat gambar, mengedit gambar, menganimasi, dan pengeditan lainnya. Berikut ini adalah bentuk tampilan jendela utama pada *Adobe Flash CS4 Professional:*

Gambar 2.2
Tampilan Star Menu pada Adobe Flash CS4 Professional



Keterangan gambar :

1. **Menu Bar** adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah *New, Open, Save, Import, Export,* dan lain-lain.
2. **Timeline** adalah sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah movie, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan layer, dan lain-lain.
3. **Stage** adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi frame-frame secara individual dalam sebuah movie.
4. **Toolbox** adalah kumpulan tools yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek.
5. **Properties** adalah informasi objek-objek yang ada di stage. Tampilan panel properties secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut properties dari objek yang terpilih.
6. **Panels** adalah sebagai pengontrol yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek dari animasi secara cepat dan mudah.

2.3.2 *Action Script 2.0*

Action Script adalah bahasa pemograman yang berlaku pada penggunaan *falsh*. Fungsi utamanya adalah membangun interaksi baik antara flash movie dengan penggunanya. Selain itu pengguanaan action script pada sebuah flash movie dapat dimanfaatkan untuk pembuatan permainan dan situs yang kompleks. *Actionscript 2.0* dirilis bersamaan dengan *Macromedia Flash MX 2004* atau yang

dikenal juga sebagia *flash 7* . Menurut Pranowo (2011) dalam Umam (2010) menjelaskan bahwa "*Actionscript 2.0* juga didasarkan pada ECMA Script yang merupakan standar untuk bahasa pemograman yang dikembangkan oleh Asosiasi Produsen Komputer Eropa. ECMA Script juga merupakan dasar yang digunakan oleh JavaScript."

2.4 Mnemonic

Pengertian Mnemonic menurut Solso (1995) dalam Pillai (2004), adalah :

> *A mnemonic (en-mahn'-ick)is a technique or device, such as a rhyme or an image, that used familiar associationsto enhance the storage and the recall of information in memory.*

Mnemonic sendiri menurut Wojowasito dan Wasito dalam Anshorulloh (2008) berasal dari kata *Mne'monics* yang berarti kepandaian menghafalkan. *Mnemonic* berasal dari mitologi Yunani yang bernama Dewi Mnemonyne. Hal ini menjadi indikasi bahwa bangsa Yunani sangat menghargai kemampuan untuk menghafal. Nama dewi ini kemudian menjadi nama sebuah metode mingingat. Inti dari metode ini adalah Imajimasi dan Asosiasi.

Mnemonic berkaitan erat dengan imajinasi dan asosiasi. Pasiaq (2003) dalam Anshorulloh (2008) mengatakan bahwa "imajinasi dan asosiasi adalah bagian dari kerja otak kanan yang menjadi pusat kreativitas, oleh sebab itu belajar dengan metode *mnemonic* secara tidak langsung mengkoordinasikan antara otak kiri dan otak kanan dalam satu aktifitas belajar."

Mnemonic juga merupakan metode mengingat yang dapat mengasah kemampuan dalam mengasosiasikan kata-kata atau ide dengan gambara, maupun

sebaliknya dari gambaran diasosiasikan kedalam bentuk kata-kata atau ide. Seperti yang dijelakan oleh Svantesson (1998) dalam Jaya (2009) bahwa :

> Penerapan teknik mnemonic didasarkan pada tiga elemen yang sama yaitu logika, imajinasi, serta asosiasi. Asosiasi berasal dari bahasa Latin, *ad*, yang artinya "mengarah ke" dan *socius* yang artinya "sesuatu atau seseorang yang bergabung teman" . Kata asosiasi berarti sesutau yang berhubungan satu sama lain.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses mengingat sebaiknya kita dapat mengkombinasikan informasi dengan sebuah asosiasi. Setiap asosiasi yang berkaitan dengan informasi tersebut menjadi sebuah "pancingan" dalam ingatan.

Karena keefektifanya metode *Mnemonic* ini telah banyak digunakan dalam berbagai bidang ilmu. Tidak terkecuali pada bidang ilmu bahasa, metode *mnemonic* dapat digunakan oleh para pembelajar bahasa asing dalam menghafal kosa-kata, baik secara verbal maupun visual.

a. Verbal (mencari kata kunci dari bahasa pertama yang familiar dengan partisipan dan kedengaran hampir sama dengan bahasa kedua).
b. Visual (membuat gambaran visual yang menghubungkan kata-kunci dengan kata yang menjadi target)

Oleh karena penulis menggunakan teknik menemonik ini kedalam pembelaran kanji. Adapun teknik yang digunakan berupa *mnemonic imajery visual* dan *mnemonic deskriptif* (teknik cerita). Kedua metode ini dirasakan sangat tepat untuk diterapkan dalam proses belajar kanji Jepang.

a) *Imajery Visual*

Suharman (2005) dalam Anshorulloh (2008) berpendapat bahwa "teknik *imajery visual* adalah teknik yang paling efektif dibandingkan metode lain. Teknik ini mendorong subjek untuk menghadirkan gambaran objek yang akan dihafal ke dalam fikiranya". Metode ini akan membatu dalam membuat gambaran (imajinasi), begitupun dalam pembelajaran huruf kanji. Contohnya sebagai berikut :

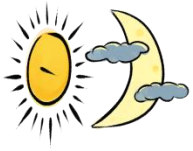
Tebel 2.2
Imajery Visual Pada Huruf Kanji

Imajery Visual	Kanji	Imajery Visual	Kanji
	月 /tsuki/ (Bulan)		日 /hi/ (Matahari)
	山 /yama/ (Gunung)		子 /ko/ (Anak-anak)

b) Teknik Cerita

Teknik cerita merupakan metode yang menyenangkan untuk menghafalan informasi yang tidak saling berhubungan ataupun yang berhubungan dengan informasi dalam jumlah yang banyak. Bahkan menurut DePoter dan Hernacki (2002) dalam Anshorulloh (2008) . Contohnya sebagai berikut :

Gambar 2.3
Mnemonic Deskripstif Kanji

Imagery Visula	Kanji	Mnemonic Deskriptif
	何 /nani/ (Apa)	***Apa*** *isi sebuah kotak yang sedang dipukul oleh orang itu?*
	東 /higashi/ (Timur)	*Matahari akan selalu terbit dari sebelah* ***timur.***
	明 /aka - rui/ (Terang)	*Apabila matahari dan bulan di satukan, pasti akan bersinar lebih* ***terang.***

2.5. Kanji

2.5.1. Sejarah Kanji

Kanji pada mulanya merupakan huruf yang berasal dari negeri China. Sebelum bangsa China memasuki zaman Dinasti Han huruf kanji ini digunakan oleh mereka sebagai sarana komunikasi dengan para Dewa. Seperti yang dijelaskan oleh Williams (2010), bahwa :

> *During the Han Dynasty (202 B.C to 220 A.D), which is the longest-ruling dynasty in china, the ancient writing forms that had existed over millenium for the ruling class as the means to communicate with teh God and demonstrate power over people came to be used as a means of communication among the popular class.*

Seiring perkembangan zaman, huruf *kanji* pun mengalami perubahan bentuk juga fungsinya. Huruf *kanji* mulai dipelajari dan digunakan oleh kalangan kerajaan dan para bangsawan, untuk memenuhi beberpa kebutuhan seperti

mencatat dokumen-dokumen kerjaan dan menuliskan karya-karya sastra. Perkembangan huruf kanji ini dilihat pada tabel sejarah perkembangan huruf *kanji* di bawah ini:

Tabel 2.4
Sejarah Perkembangan Huruf Kanji

	KANJI	MEDIA	FUNGSI	WAKTU
Huruf Kanji Kuno	甲骨文	Tulang Hewan, Tempurung Kura-kura	Alat untuk berkomunikais dengan para Dewa.	Akhir Zaman Shang (1300-1000 SM)
	金文	Perunggu	Alat komunikasi dengan para Dewa ; Untuk memperingati hari besar.	Akhir Zaman Shang (1300-1000 SM) dan Dinasti Zhou (1045 – 256 SM)
	篆文	Perunggu, Batu	Untuk menyebarkan kebijakan kerajaan ke seluruh negeri.	Zaman Qin (221-206 SM)
Huruf Kanji Modern	隷書	Bambu; Kertas dan kuas	Untuk menuliskan dokumen kerajaan dan karya-karya sastra.	Zaman Dinasti Han (202 SM – 220 M)
	草書	Kertas dan kuas	Untuk menuliskan huruf lebih banyak.	-

Dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa *kanji* mengalami perubahan dari bentuk yang paling kuno hingga bentuk yang paling modern. Yang termasuk kedalam kelompok *kanji* kuno adalah bentuk *kanji* 甲骨文 *(koukotsubun),* 金文 *(kinbun),*dan 篆文 *(tenbun).* Sedangkan yang termasuk kedalam kelompok kanji modern adalah 隷書*(reisho)* dan 草書 *(sousho).*

Bentuk kanji modern ini semakin populer pada masa Dinasti Kan dan perlahan-lahan mulai dikenal oleh masyarakat Jepang. Seperti yang di sebutkan oleh Iwabuchi (1989) dalam Sudjianto dan Dahidi (2009) bahwa masyarakat Jepang mulai mengenal huruf ini sekitar abad ke 4 masehi, tepat ketika China

berada dalam kekuasaan dinasti Kan. Oleh sebab itu pula huruf China ini dikenal dengan istilah *kanji* yang mengandung arti ‘huruf yang berasal dari negeri Kan’.

Mengenai asal-usul istilah *kanji* juga dijelaskan oleh Williams (2010), bahwa, “*the word kanji is Japanese pronunciation of the Chinese word ‘hanji’, written as 漢字. Hanzi literally means the writing of the Han people (漢 / ‘han’ / in Chinese and / ‘kan’ / in Japanese; 字 /’zi’/ in Chinese and /’ji’/ in Japanese). “*

Kondisi masyarakata Jepang ketika itu hanya memiliki bahasa lisan saja, hingga kemudian bangsa China masuk dan masyarakat Jepang pun mulai mengenal sistem tulisan China yaitu *kanji*. Lebih lanjut masyarakat Jepang juga mengadopsi huruf-huruf *kanji* ini untuk menuliskan bahasa lisan mereka.

Namun beberapa ratus tahun kemudian huruf *kanji* yang digunakna oleh masyarakat Jepang mengalami perkembangan, yaitu dengan mencitpakan sistem fonetik sendiri yang sesuai dengan gramatikal dalam bahasa mereka. Mereka menamakan huruf fonetik tersebut dengan istilah huruf *kana (hiragana* dan *katakana.* Hal ini tertulis pada Matsuo (1991) dalam Kencana (2011) :

> 漢字を作って日本語で書かれた最古の書物。ここに(もち),用いられた、漢字を表音文字として使う用字法「万葉仮名」と呼ぶ。平安時代の最期(さいご)に漢字(かんじ)の一部(いちぶ)を採(と)って仮名(かな)が、漢字(かんじ)を崩(くず)した形(かたち)から平仮名(ひらがな)ができた。
>
> *Kanji o tsukutte nihongo de kakareta saiko no syomotsu. Koko ni mochi irareta, kanji o hyouon moji to shite tsukau youjihou (manyougana) to yobu. Heianjidai no saigo ni kanji no ichibu o totte kana ga, kanji o kuzushita katachi kara hiragana ga dekita.*

Dari penjelasaan diatas disebutkan bahwa masyarakat Jepang pada saat itu menulis huruf kanji ini dengan metode *manyougana*, yaitu tulisan kanji yang menunjukan bunyi dari tulisan tersebut. Kemudian pada zaman Heian mereka mulai meyederhanakan bentuk-bentuk kanji mejadi huruf-huruf fonetik yaitu *hiragana* dan *katakana.*

Adapun perubahan huruf kanji China menjadi huruf *kana* ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.5
Asal-usul Huruf Hiragana



Tabel 2.6
Asal-usul Huruf Katakana

ア 阿	イ 伊	ウ 宇	エ 江	オ 於
カ 加	キ 機	ク 久	ケ 介	コ 己
サ 散	シ 之	ス 須	セ 世	ソ 曽
タ 多	チ 千	ツ 川	テ 天	ト 止
ナ 奈	ニ 仁	ヌ 奴	ネ 祢	ノ 乃
ハ 八	ヒ 比	フ 不	ヘ 部	ホ 保
マ 末	ミ 三	ム 牟	メ 女	モ 毛
ヤ 也		ユ 由		ヨ 與
ラ 良	リ 利	ル 流	レ 礼	ロ 呂
ワ 和	ヰ 井		ヱ 恵	ヲ 乎
ン 尓				

Kemudian pengertian *kanji* sendiri menurut Satake (2005) dalam Kencana (2011) adalah :

> 漢字はその一時だけでなんらかの意味を表その表意文字と呼ばれている。ただ、厳密には、意味は表しているというよりも、一定の意味をもった語を表しているというべきである。
>
> *Kanji wa sono ichiji dakede nanraka no imi o omote sono hiyouo imoji to yobareteiru. Tada, kenmitsu ni wa, imi wa arawashite iru to iu yorimo, itte no imi o motta go o arawashiteiru to iu bekidearu.*

Sehingga kanji merupakan huruf yang berasal dari negeri China dan disebut juga dengan huruf ideograf, karena setiap bentuknya memiliki makna.

2.5.2 Pembentukan Kanji (六書 : *Rikusho*)

Dalam bahasa Jepang teori pembentukan kanji ini disebut juga dengan istilah *Rikusho(六書)* . Menurut Shimura (1990) dalam Oktavianai (2009) *rikusho* ini diklasifikaiskan lagi kedalam enam bagian yaitu:

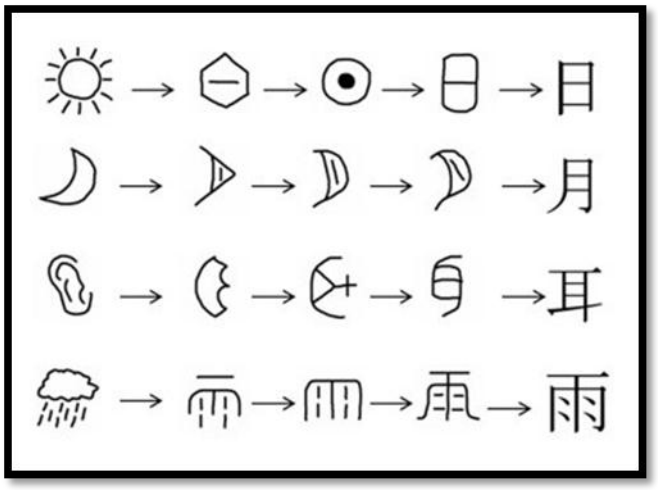
1. 象形：物の形に以せて字形を作ってもの。［例］：日、月.
2. 指事：物事の関係を図示して字形とするもの。［例］：下、上.
3. 形音：文と文を合成して一字として、一万は音、一万は意味は主して表すもの。［例］：清（きよし）、晴
4. 会意：二つ以上の文合成して一字として、新しい意味と音と表すの。［例］：森、林
5. 転注：漢字の構造の原理ではなく、使用法上特徴を言うものらしい。
6. 仮借：漢字の構造の原理ではなく、使用法上特徴を言うものらしい。

Dari klasifikasi diatas maka dapat diuraikan sebagai berikut :

a) Shoukei Moji

Shoukei Moji adalah huruf yang dibuat dengan cara meniru atau menggambarkan bentuk sebuah benda.

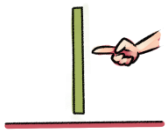
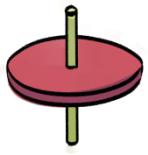
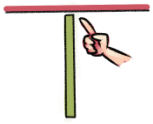
Gambar 2.3
Shokei Moji



b) Shiji Moji

Shiji artinya menunjuk sedangkan moji adalah huruf. Jadi, Shiji Moji adalah huruf yang dibuat dari bentuk yang menunjukan hal-hal abstrak yang digambarkan dengan bantuan garis atau titik.

Tabel2.7
Shiji Moji

		上	「うえ」 *Atas*
		中	「なか」 *Tengah*
		下	「した」 *Bawah*

c) Ka'i Moji

Ka'i Moji adalah huruf kanji yang terbentuk dari penggabungan beberapa penggabungan huruf sehingga menimbukan makna baru.

Contoh : kanji 「明」*(akarui)* = Terang

Kanji ini dibentuk dari gabungan 日*(hi : Matahari)* dan 月*(tsuki: Bulan).* Pengertianya adalah bahwa suasana 'terang' muncul karena adanya cahaya dari matahari dan bulan.

d) Keisei Moji

Yang dimaksud dengan Keisei Moji adalah kanji yang dibuat dari gabungan bentuk dan bunyi. Artinya, salah-satu bagianya merupakan karakter dasar *(bushu)* yang menunjukan makna dan bagian lainya menunjukan suara.

Contoh : 清 *(Kiyo- Meru)*= Jernih, Bersih

Kanji tersebut merupakan gabungan dari karkater dasar 氵*(san-zui)* yang menyatakan air dan 青 *(aoi)* yang berarti biru. Oleh karena itu, air yang biru adalah jernih/bersih.

Sedangkan kanji yang diambil dari bunyi atau suara biasanya digunakan untuk memudahkan dalam membaca onyoumi dengan melihat kemiripan huruf. Artinya jika ada huruf yang bagianya ada kesamaan, maka sebagian besar cara bacanya pun sama (Nandi :2003)

Contoh : 交 (kou)

Jika ada huruf yang mempunyai unsur 交 ini, maka dibaca sama ‘kou’ walau pun dalam arti berbeda.

効 *(kou)* : guna, faedah

校 *(kou)* : sekolah

郊 *(kou)* : luar, keliling (kota)

e) Tenchuu Moji

Tenchuu Moji sering disebut juga dengan karakter fonetik pinjaman. Ada kecenderungan bahwa ungkapan baru yang muncul selama percakapan kita sehari-hari memiliki pengucapan tapi tak ada katanya. Ungkapan ini dipinjam dari karakter lain dengan pengucapan yang sama dan dikenal sebagai karakter fonetik pinjaman.

Contoh : 分 *(bun)*

Kanji ini dibentuk dengan menambahkan karakter 刀(Pisau) dibawah karakter 几(makana asli adalah memisahkan). Apabila kedua karakter tersebut digabungkan akan memberi sebuah pengertian menggunakan pisau untuk memisahkan benda dan karakter baru 分 (memisahkan) diciptakan.

f) Kasha Moji

Kasha Moji adalah pinjaman bunyi, sedngkan artinya tidak ada hubungan sama sekali dengan hurif yang dipinjamnya. Biasanya Kasha Moji digunakan untuk nama-nama tempat, negara, dan lain-lain.

Contoh : 伊太利 *(itari)* : Italia ; 印度 *(indo)* : India

2.5.3 Urutan Penulisan Kanji *(Hitsuju)*

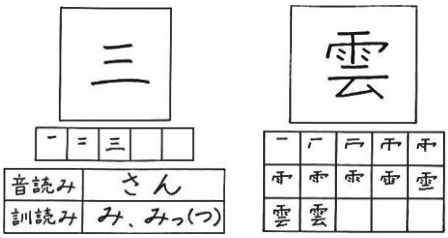
Huruf kanji harus ditulis dengan benar sesuai dengan bentuk coretan dan urutan penulisanya. Urutan penulisan kanji tersebut dikenal dengan istilah *hitsuju*. *Hitsuju* sangat bermanfaat dalam proses menghafal kanji satu persatu dengan tepat, Sudjianto dan Dahidi (2004).

Adapun jenis garis atau coretan yang biasa terdapat dalam huruf kanji itu adalah sebagai berikut, Kantoo (1991) dalam Sudjanto dan Dahidi (2004)

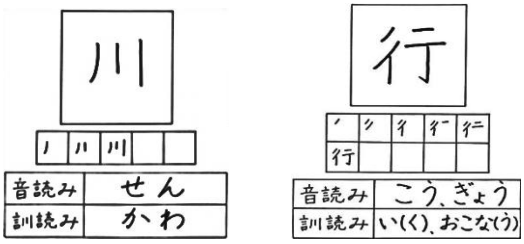
a. *Ten* (`)
b. *Yokokaku* atau *Ookaku* (一)
c. *Tatekaku* atau *Juukaku* (|)
d. *Hidariharai* (ノ)
e. *Migiharai* (㇏)
f. *Ore* (乛)
g. *Hane* (㇀)
h. *Tome* ( )
i. *Magari* (㇕)

Kemudian Iwabuchi (1989) masih dalam sumber yang sama Sudjianto dan Dahidi (2004), menjelaskan bahwa dalam *Hitsujun Shidoo no Tebiki* urutan penulisan kanji diklasifikasikan pada 8 kelompok, yaitu :

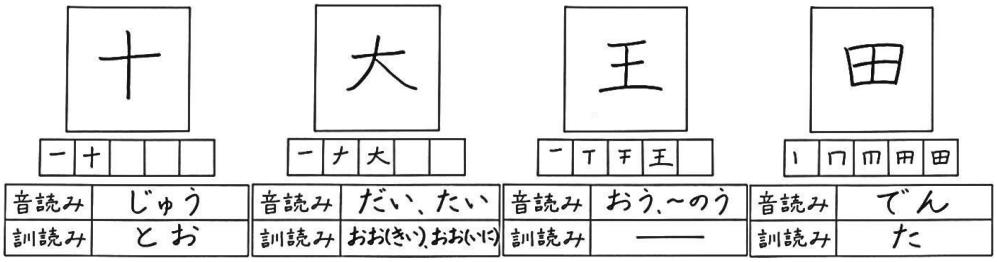
1) Kanji ditulis dengan urutan dari atas ke bawah, mislanya pada kanji 三 */San/*、雲 */Kumo/.*



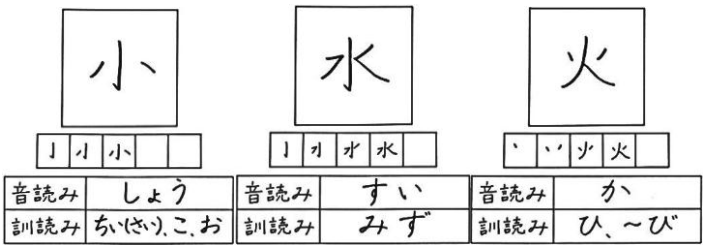
2) Kanji ditulis dengan urutan dari kiri ke kanan, misalnya pada kanji 川 */Kawa/*、例　*/Rei/*.



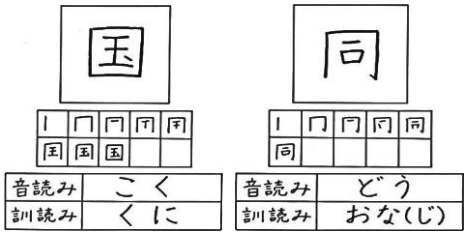
3) Yokokaku merupakan kanji yang memiliki bentuk silang dan ditulis lebih dahulu seperti pada kanji 十 */Juu/,* 大 */Dai/*. Namun ada juga bentuk kanji yokokaku yang coretan silangnya ditulis di akhir, mislanya pada kanji 田 */Ta/,* 王 */Ou/.*



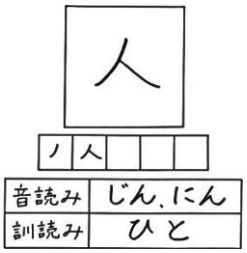
4) Coretan yang merupakan bagian tengah kanji ditulis lebih dahulu, mislanya kanji 小/Chiisai/, 水/Mizu/, kecuali coretan pada huruf kanji 火/hi/ .



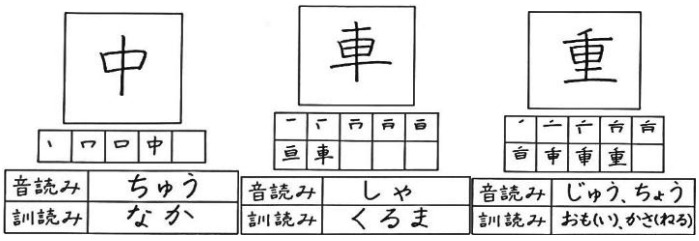
5) Garis atau coretan yang merupakan bagian luar kanji ditulis lebih dahulu, misalnya kanji 国 */kuni/* dan 同 */dou/*.



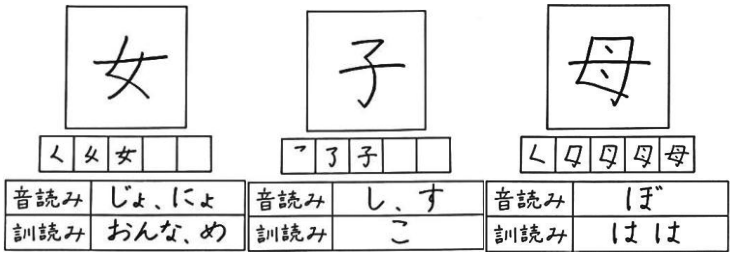
6) Coretan hidariharai ditulis lebih dulu, misalnya kanji 人/hito/



7) Coretan *tatekaku* yang menembus atau memotong/ membelah bagian kanji yang lainya ditulis pada urutan yang terakhir, misalnya kanji 中*/naka/,*車 */kuruma/.* Ada pula coretan tatekaku yang tidak sampai memembus bagian atas ataupun bagian bawah kanji, misalnya kanji 重*/Jou/.*



8) Coretan *yokokaku* yang menembus atau memotong / membelah bagian kanji lainya ditulis pada urutan yang terakhir, mislanya kanji 女*/onna/*、子*/ko/*、母*/haha/.*



2.5.4 *On'Yomi* dan *Kun' Yomi*

Beberapa kanji memiliki lebih dari satu cara pengucapanya yaitu *Onyomi* dan *Kunyomi*. Meskipun ada pula huruf kanji yang hanya memiliki satu cara baca saja. Misalnya *on youmi* seperti kanji 愛(アイ), 絵(エ、カイ)、菊(キク) dan sebgainya. Kemudian huruf kanji yang hanya memiliki *kun yomi* seperti 畑(はたけ、はた)、扱(あつかう)、峠(とうげ）、dan sebagainya, Sudjianto dan Dahidi (2004). Berikut mengenai penelasan *on yomi* dan *kun yomi.*

a. Onyomi

Onyomi bagi para pembelajar bahasa Jepang biasa di sebut juga dengan cara penguacapan China. Hal ini merujuk pada sejarah huruf kanji Jepang itu sendiri yang merupakan huruf yang berasal dari China. Sehingga, banyak huruf kanji yang memiliki beberapa *on yomi.* Adapun tahap perkembangan *on yomi* pada huruf kanji Jepang sebelum akhirnya di dilakukan pembakuan, menurut Solihul (2009) dalam Pratama (2012) , adalah sebagai berikut :

1. ***Go-On*** **呉音 (ucapan Wu)**

   Menurut perkiraan pada abad ke-5 hingga abad ke-6, ucapan *Wu* mulai masuk ke Jepang melalui semenanjung Korea. Ucapan ini berasal dari daerah Wu dibagian selatan pada zaman Enam Dinasti Tiongkok. Sebelum masyarakat

Jepang mengenal cara baca *Kan-On* (ucapan Han), terlebih dahulu mereka mengenal ucapan Wu melalui cara membaca kitab-kitab Budha yang diwariskan secara turun temurun. Maka dari itu, semua cara pengucapan sebelum *Kan-On* digolongkan sebagai *Go-On* meskipun berbeda zaman dan bukan berasal dari daerah Wu.

2. *Kan-On* 漢音 (ucapan Han)

Pada zaman Nara hingga zaman Heian, banyak utusan dan biksu dari Jepang yang belajar dan mencari ilmu ke Dinasti Tang di Tiongkok. Secara khusus mereka mulai mempelajari huruf kanji dan cara pengucapanya. Cara pengucapan yang ditiru adalah cara pengucapan orang Chang'an.

3. *Tou-On* 唐音 (ucapan Tang)

Yaitu pengucapan huruf kanji seperti yang dipelajari oleh biksu Zen. Ucapan ini mulia populer pada zaman Kamakura dan zaman Muromachi. Masuknya ucapan Tang ini ke Jepang melakui kegiatan belajar ke Dinasti Song, dan perdagangan dengan Tiongkok.

4. *Kanyou-On* 慣用音 (ucapan populer)

Ini merupakan cara pengucapan on-yomi yang salah, karena tidak ada dalam bahasa China, namun telah diterima sebagai kelaziman.

Tabel 2.8
Perubahan Ucapan Onyomi

Kanji	Arti	*Go-On*	*Kan-On*	*Too-On*	*Kan'yo-On*
明	Terang	*(myou)* 明星 *myoujou*	*(mei)* 明暗 *meian*	*(min)* 明国 *minkoku*	—
行	Pergi	*(gyou)*	*(kou)*	*(an)*	—

		行列 *gyouretsu*	行動 *koudou*	行灯 *andon*	
京	Ibu Kota	*(kyou)* 京都 *kyouto*	*(kei)* 京阪 *keihan*	*(kin)* 南京 nankin	—
青	Biru	*(shou)* 緑青 *rokushou*	*(sei)* 青春 *seishun*	*(chin)* 青島 *chianto*	—
清	Murni	*(shou)* 清浄 *shoujou*	*(sei)* 清潔 *seketsu*	*(chin)* 青島 *Chintao*	—
輸	Mengirim	*(shu)*	*(shu)*	—	*(yu)* 運輸 *Unyu*
眠	Tidur	*(men)*	*(ben)*	—	*(min)* 睡眠 *Suimin*

b. Kun'youmi

Kun'yomi adalah cara pengucapan kanji menggunkan kata asli bahasa Jepang. Kata "*kun"* dalam *kun'yomi* ini berasal dari kata *"kunko"* (訓詰) yang berarti penafsiran kata demi kata dari bahasa kuno atau dialek dengan bahasa modern. Aksara China adalah aksara asing dalam bahasa Jepang, sehingga *kunko* adalah penerjemahan aksara China ke dalam bahasa Jepang. Setiap makna huruf kanji diberikan padanannya dengan kosakata asli bahasa Jepang.

Williams (2010:20) juga menjelaskan mengenai asal-usul istilah *kun'yomi* dalam sistem pengucapan kanji Jepang sebagai berikut:

> *Japanese people learned to associate their existing Japanese word with the kanji of the same meaning and read it as pronounced in Japanese. This reading was called the /kun/ "interpretation; meaning"reading. The words that had existed before the influence of the Chinese language are called yamato-kotoba "the language of Yamato," Yamato being the old name of Japan. As more Chinese words were learned and more Yamato-Kotoba were assigned to the Chinese kanji the Japanese language ended*

> *up with two sets of sounds per kanji, one in the Chinese On-reading and one in the Japanese Kun-reading.*

Selain itu *kunyomi* juga digunakan pada kanji-kanji tunggal yang dikuti oleh *okurigana* (huruf *hirgana* yang mengikuti kuruf kanji) , misalnya 新しい */atarashii/* (baru). Kemudian *kunyomi* juga banyak digukan dalam penulisian nama keluarga Jepang, seperti 山田*/yamada/* atau 金田 /*kaneda/.*

Seperti halnya *onyomi,* pada satu karakter kanji juga memiliki beberapa *kunyomi. Kun'yomi* ini dapat dibedakan berdasarkan konteks *okurigana* yang mengikutinya. Namun ada pula karakter kanji yang berbeda tetapi memiliki *kun'yomi* yang sama, dan tidak semua karakter kanji memiliki *kun'yomi.*