BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kanji

Sudjianto dan Dahidi,(dalam oki 2004) *Kanji* adalah salah satu dari empat aksara yang digunakan dalam tulisan modern Jepang selain katakana, hiragana dan romaji. Aksara *kanji* dipakai untuk melambangkan kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Dengan demikian dapat diasumsikan jumlah huruf kanji hamper sama dengan jumlah benda yang ada di dunia.

Tulisan *kanji* pertama kali diperkenalkan di Jepang karena adanya pertukaran perdagangan dan pembelajar diantara kedua negara. Seiring berkembangnya Jepang, tulisan *kanji* pun dibuat lebih sederhana, dengan memakai cara baca dan cara tulis bangsa Jepang.

Meski Jepang mengadaptasi *kanji* dari Cina, namun tidak semua *kanji* yang ada di Jepang sama dengan kanji Cina. Banyak sekali kanji yang diadaptasi dari Tiongkok, sehingga menimbulkan banyak kesulitan dalam membacanya. *Dai Kanji Jiten* adalah kamus kanji terbesar yang pernah dibuat, dan berisi 30.000 kanji. Kebanyakan kanji sudah punah, hanya terdapat pada kamus, dan sangat terbatas pemakaiannya, seperti pada penulisan suatu nama orang. Oleh karena itu Pemerintah Jepang membuat suatu peraturan baru mengenai jumlah aksara kanji dalam Joyō Kanji atau kanji sehari-hari yang dibatasi penggunaannya sampai 1945 huruf saja. Aksara kanji melambangkan suatu arti tertentu. Suatu Kanji dapat dibaca secara dua bacaan, yaitu Onyōmi (adaptasi dari cara baca China) dan Kunyōmi (cara baca asli Jepang). Satu kanji bisa memiliki

beberapa bacaan Onyomi dan Kunyomi. (siapindo.com/2012/04/sejarah-bahaasa-jepang.html)

Jadi menurut penjelasan tersebut, penulis menarik kesimpulan bahwa *kanji* merupakan huruf yang berasal dari Cina yang digunakan untuk melambangkan hampir semua benda-benda yang ada di dunia serta memiliki dua cara baca yaitu bacaan Onyomi dan Kunyomi.

2.2 Pembelajaran Kanji

Nakanishi, 2012:68 (dalam oki 2004) menyatakan bahwa para pembelajar memerlukan informasi yang lebih mengenai *kanji* yang akan mereka pelajari. Informasi tersebut dapat berupa kapan, dimana, dan dalam kondisi seperti apa *kanji* tersebut dapat digunakan. Tetapi, para pembelajar yang tidak memiliki latar belakang huruf kanji tidak mungkin dapat mempelajari huruf *kanji* dengan mudah. Oleh karena, diperlukan adanya metode pembelajaran yang tepat untuk membantu para pembelajar kanji dalam memahami makna dan penggunaan *kanji.* (*sumber* : library.binus.ac.id/.../2012-2-00802-JP%20Bab500)

Salah satu yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa *Jepang* ialah kanji. Oleh karena itu, banyak metode pembelajaran *Kanji* yang dimana pemblajaran secara manual atau menggunakan buku dengan cara menghafal melalui filosofi *Kanji-kanji* itu sendiri dan juga dengan cara menulis *kanji* secara berulang-ulang agar dapat diingat dan bagaimana cara urutan penulisan kanji itu sendiri. Tidak sedikit para pembelajar bahasa Jepang yang masih kesulitan dengan metode-metode terdahulu. Dengan ini penulis akan membuat metode

pembelajaran *kanji* yang dianggap cocok oleh penulis untuk digunakan dalam mempelajari *kanji* adalah metode pembelajaran alternative dengan menggunakan media alternatif, agar para pembelajaar dapat dengan cepat bisa menguassai *kanji*.

2.3 Strategi Belajar Kanji

Menurut Mathias dan Habein 2000:15,(dalam oki 2004) mempelajari huruf kanji berarti mempelajari bentuk. arti dan cara baca dari sebuah kanji. Kanji selalu diajarkan dalam kalimat tanpa keluar dari konteksnya.

Mempelajari kanji juga meliputi analisa tarikan dalam huruf kanji atau metode derivasi untuk kanji yang lebih bersifat huruf gambar (Matsuda & Silva. 2000:147).

Metode yang paling umum untuk mengajarkan kanji adalah dengan cara menulis huruf kanji yang sama berulang kali. disusul dengan banyak membaca kanji tersebut. dalam Gamage (2003:5)

Menyatakan bahwa cara mempelajari kanji berbeda-beda sesuai dengan tingkatan dari pemelajar bahasa. Pembelajar tingkat lanjut lebih menyukai cara belajar kanji dengan menggunakan kamus atau memahami kanji tersebut tanpa menterjemahkan ke dalam bahasa asal pembelajar. Pembelajar tingkat menengah lebih memilih cara mengingat tempat di mana kanji tersebut diajarkan untuk mempelajari Kanji. Pembelajar tingkat awal lebih suka menggunakan *flash card* dan *Software* berbasis teknologi seperti menggunakan *SmatPhone* untuk mempelajari kanji.

Ada beberapa macam strategi dalam mempelajari *kanji* kebanyakan pembelajar bahasa Jepang dan hampir keseluruhan pembelajar bahasa Jepang menggunakan strategi kanji yang menuliskan huruf *kanji* tersebut secara berulang-ulang dalam jumlah yang tidak ditentukan sampai pembelajar merasa bisa menguasai *kanji*. Selain itu juga para pembelajar dapat mencari *kanji* yang tidak diketahuinya dan bertanya kepada seseorang untuk mengetahui *kanji* yang tidak diketahuinya.

Para pembelajar juga dapat belajar *kanji* dengan cara mengingat *kanji* melalui cerita yang di buat oleh pembelajar atau cerita bebas berdasarkan bentuk *Kanji* yang dilihat dan dipresepsikan oleh pembelajar itu sendiri dan juga para pembelajar bisa mengingat kanji dengan melalui *Bushu*, dimana para pembelajar mengingat kanji berdasarkan bentuk *Kanji*.

2.4 Kesulitan Pembelajaran Kanji

Menurut (Ishida dalam Sudjianto, (2004:57) Sistem tulisan Jepang yang sangat kompleks ini, menjadi satu alasan sulitnya mempelajari bahasa Jepang. Kanji merupakan *hyou-i moji* yang berarti sebuah *kanji* yang bisa melambangkan makna sekaligus bunyi pengucapan dan sebuah kanji bisa menyatakan arti tertentu. Hal ini dapat memberikan arti bahwa hampir semua benda yang ada di dunia dapat ditulis dengan kanji. Sehingga dapat dibayangkan kalau jumlah *kanji* hampir sama dengan jumlah benda yang ada di dunia.

Kesulitan pembelajar dalam mempelajari *Kanji* ialah kebanyakan pembelajar sulit dalam mengingat, menghafal dan memahami *kanji* dikarenakan

huruf *kanji* juga ada cara baca yang berbeda yang disebut dengan cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi*. dimana dalam factor ini disebabkan kebanyakan pembelajar jarang sekali menggunakan *kanji* dan membaca *kanji* atau pun melihat *Kanji*, itu lah yang menyebabkan kebanyakan pembelajar sulit dalam mempelajari *kanji*.

2.5 Urgensi Penguasaan Kanji

Takebe (1982) menyebut huruf kanji termasuk *Hyou i moji.* karena setiap huruf menyatakan arti. Bagi orang Jepang sendiri, apabila ia melihat kanji sepintas lalu maka meskipun ia belum mengetahui arti sebenarnya dan cara bacanya dari kanji yang ia lihat, akan tetapi secara sepintas lalu ia dapat dengan mudah memahami arti kata yang dimaksud.

Penulis menyimpulkan bahwa dalam mempelajari bahasa Jepang, *kanji* adalah salah satu yang harus di kuasi oleh para pembelajar bahasa Jepang. *kanji* ini merupahan bagian yang sangat penting dalam mempelajari bahasa Jepang, dimana setiap kalimat dalam bahasa Jepang dipastikan akan adanya huruf *kanji*, karena jika semua kaliamat bahasa Jepang tidak terdapat huruf *Kanji* maka akan sulit dalam mengartikan sebuah kalimat atau maksud kalimat itu sendiri, seprti kata はな yang dimana bisa di artika sebagai 花 (はな) bunga dan 鼻 (はな) hidung. Akan tetapi jika menggunakan kanji dapat membedakan makna atau arti kanji bunga dan hidung Karena karena itu *kanji* mempunyai maksud dan arti tersendiri. Jadi huruf *kanji* ini sangat penting dalam mempelajari bahasa Jepang.

2.6 Buku Ajar

Buku ajar adalah buku pegangan untuk suatu matakuliah yang ditulis dan disusun oleh pakar bidang terkait dan memenuhi kaidah buku teks serta diterbitkan secara resmi dan disebarluaskan.

(Kepmendiknas No 36 Th 2001, http://www.kepegawaian.stsi-bdg.ac.id/pdf/kepmendiknas36th2001.pdf)

Penulis bermaksud untuk meneliti buku ajar dari buku *Nihongo Shoho* yang diterbitkan oleh *The Japan Foundation*, untuk menjadi bahan penelitian ,meskipun buku ini sudah tidak di pakai oleh universitas-universitas akan tetapi didalam buku *nihongo shoho* ini terdapat *kanji* dasar yang sangat penting dan akan ada dalam test *Nouryokushiken* N5 dan *Nouryokushiken* N4 dan Jumlah kanji didalam buku ini adalah 383 kanji dasar yang sangat penting dan sering sekali di pergunakan.

2.7 Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “Medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “perantara“, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Jadi dalam pengertian lain media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran dan mendorong siswa untuk mengetahui proses penggunaan media sehingga akan adanya keinginan dalam melakukan pembelajaran lewat media.

Menurut Arsyad dalam Rudi (2002:4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide,gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan aau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Kemudian menurut *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

Penulis menyimpulkan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia sebagai penyampaian informasi atau pessan kepada penerima informasi dalam berbagai bentuk media.

(academia.edu/4563787/pengertian_media_pembelajaran)

2.8 Media Pembelajaran

Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah secara fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya.

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan perhatian dan merangsang kemampuan atau keterampilan belajar sehigga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan manusia yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Ada beberapa media pembelajaran,diantaranya :

1. Media Visual : grafik, diagram, chart,bagan, poster, kartun, komik.

2. Media Audio: radio, tape, recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. *Projcected still media* : *slide, over head, projector, in focus*
4. *Project motion media :* film, televsi, video, komputer.

(*Sumber:* Mutiara http://www.academia.edu/6302014/Pembahasan)

Sebagai media pembelajaran, peneliti *Shoho Kanji Mobile II* ini termasuk ke dalam Media Visual karena di dalamnya banyak unsur visual diantaranya grafik, diagram, chart,bagan dan animasi yang berhubungan dengan panca indra mata.

2.9 Media Visual

Menurut Daryanto (1993:27) media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati oleh panca indra mata. Media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media Visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual juga dapat pula menambah minat siswa dan dapat memberikan hubungan atara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Media Visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual dibedakan menjadi dua diantaaranya media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam diantaranya yaitu foto, ilustrasi, flashcard, gambar, poster, peta, sedangkan media visual gerak yaitu gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film, dan lainnya.

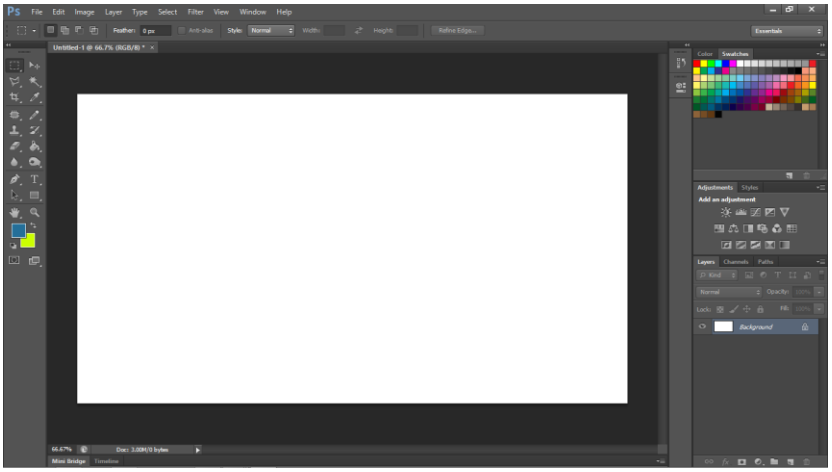
Media Visual yang bergerak ialah media yang dapat menampilkan atau membiaskan gambar atau bayangan yang dapat bergerak dari layar bias, seperti: bias gambar-gambar yang di tampilkam oleh *motion picture* film dan loopfilm.

Masing-masing media yang bergerak maupun yang tak bergerak dilihat penggunaannya tak lepas dari kelebihan dan keterbatasan yang ada, tergantung pada situasi dan kondisi pengoprasiannya.

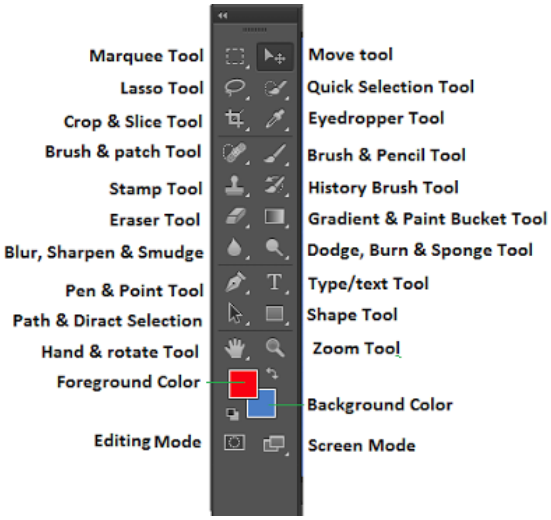
2.10 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah *software* yang di buat oleh perusahaan Adobe System, yang di khususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan *effect.* Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh Fotografer Digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolahan gambar. Meskipun pada awalnya *Photoshop* dirancang untuk menyunting gambar untuk cetakan berbasis kertas, Photoshop yang saat ini juga bisa di gunakan untuk memproduksi gambar untuk *World Wide Web.* Beberapa versi terahir juga menyerakan aplikasi tambahan, *Adobe Image Ready,* untuk keperluan tersebut.

Berikut ini adalah nama *ToolBox* pada Adobe Photoshop CS6



Gambar 2.9.1
Tampilan *Adobe Photoshop* CS6



Gambar 2.9.2
Tampilan Nama *ToolBox Adobe Photoshop CS6*

2.10.1 Fungsi *ToolBox Adobe Photoshop CS6*

- **Move tool**

  Fungsinya untuk memindah objek baik itu berupa teks maupun

- **Marquee Tool**

  Tools ini berguna untuk membuat seleksi objek

- **Lasso tool**

  Lasso tool: digunakan untuk membuat area seleksi secara bebas sesuai dengan gerakan mouse.

- **Quick Selection**

  Quick selection tool berfungsi untuk membuat seleksi dengan cepat.

- **Croping**

  Crop tool untuk memotong secara persegi dan sejajar.

- **Eyedropper Tool**

  Eye dropper tool berguna untuk mengambil sampel warna pada gambar dan menyimpannya di box warna.

- ***Spot healing brush tool***

  Spot healing brush tool, berfungsi untuk menghilangkan bagian tertentu dari gambar dengan cara menyesuaikan warnanya d*e*ngan sekitarnya.

- ***Brush tool***

  Brush tool berfungsi untuk membuat sapuan seperti kuas pada gambar.

- ***History brush tool***

  History brush tool ini digunakan untuk mengembalikan gambar yang sudah di brush ke kondisi awalnya.

- ***Clone stamp tool***

Clone stamp tool fungsinya untuk melukis sesuai target/objek yang kita tentukan

- ***Gradient Tool***

  Gradient Tool digunakan untuk memberikan warna pada gambar dengan pola gradasi tipe linier, reflected, angle, atau diamond.

- ***Eraser tool***

  Eraser tool berfungsi untuk menghapus objek/gambar

- ***Blur tool***

  Blur tool digunakan untuk menghaluskan bagian tertentu pada sebuah gambar.

- **Dodge, Burn & sponge tool**

  Dodge tool befungsi untuk memberikan efek terang pada sebuah objek/gambar tertentu. *Burn tool* berfungsi untuk memberikan efek gelap pada sebuah objek/gambar tertentu. *Sponge tool* berfungsi untuk meningkatkan saturation pada objek objek/gambar tertentu.

- ***Type tool* atau *text tool***

  Type tool atau *text tool* ini berguna untuk membuat/memasukkan text atau tulisan ke dalam gambar.

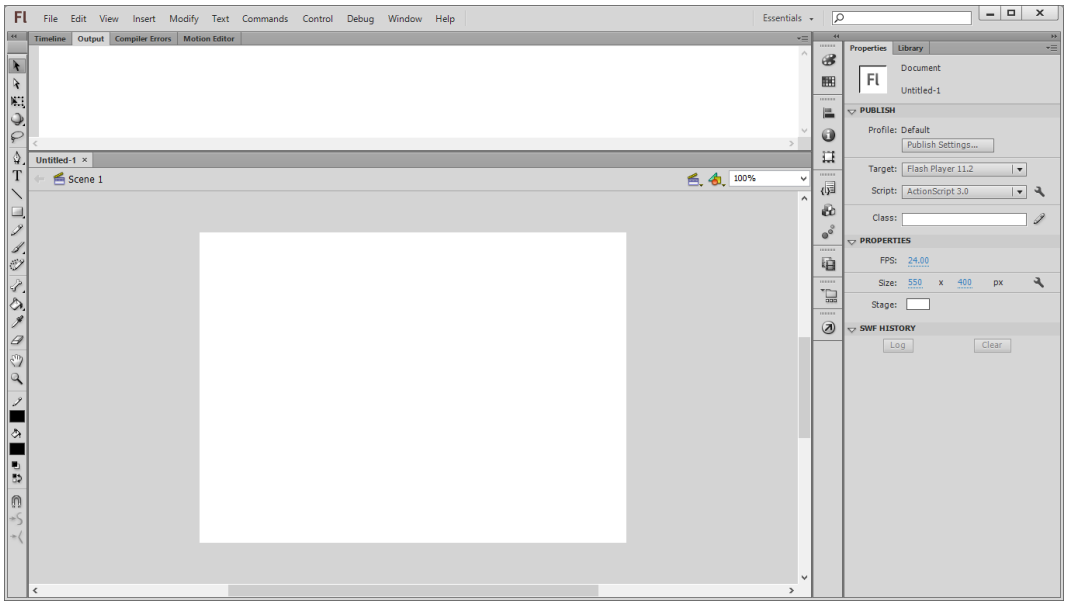
2.11 Adobe Flash

Menurut Asrumiati (2013) *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lumak komputer yang merupakan produk ungulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* sebelumnya bernama *Macromedia Flash.* Digunakan untuk menggambar vaktor maupun animasi gambar.

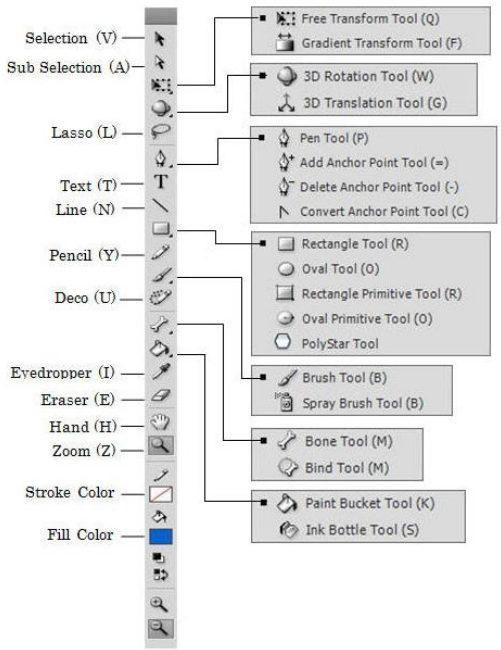
Adobe Flash adalah suatu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems. Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipassang *Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash* 5.

Adobe Flash merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sanyat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. *Flash* di disain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *web* maun pada perangkat lain. Selain itu perangkat ini juga dapat membuat logo atau pun gambar yang berformat GIF, game, pembuatan navigasi.

Berikut merupakan gambar area kerja Adobe Flash CS6



Gambar 2.10.1
Tampilan *Adobe Flash* CS6



Gambar 2.10.2
Tampilan Nama *ToolBox Adobe Plash CS6*

2.11.1 Fungsi *ToolBox Adobe Plash*

- ***Selection Tool***

  Selection Tool, Digunakan untuk memilih dan memindahkan objek-objek yang ada di dalam stage.

- ***Subselection***

  Subselection, Mirip dengan Selection Tool, tetapi kita bisa memilih komponen-komponen terkecil bila objek yang aktif merupakan objek shape.

- **Free Transform**

  Free Transform, Digunakan untuk memanipulasi objek yang terpilih. Manipulasi yang bisa kita lakukan antara lain rotate, scaling, skew, dll.

- **Gradient Transform**

  Gradient Transform, Digunakan untuk memanipulasi warna gradien yang ada pada objek.

- **3D Rotation**

  3D Rotation, Memanipulasi objek menjadi gambar tiga dimensi.

- **Lasso Tool**

  Lasso Tool, Digunakan untuk memilih bagian dar objek shape dengan bentuk yang kita inginkan. Tidak seperti selection Tool yang hanya memungkinkan kita memilih objek Shape dengan cakupan wilayah persegi.

- **Pen Tool**

  Pen Tool, Digunakan untuk menggambar objek shape secara manual.

- **Add Anchor Point**

  Add Anchor Point, Digunakan untuk menggambar objek shape secara manual.

- **Delete Anchor Point**

  Delete Anchor Point, Digunakan untuk menghapus vertex yang ada pada garis shape.

- **Convert Anchor Point**

  Convert Anchor Point, Merubah garis menjadi bentuk kurva.

- **Text Tool**

  Text Tool, Digunakan untuk menambahkan komponen teks pada satge, typenya antara lain Static text, dynamic text, input text.

- **Line Tool**

  Line Tool, Digunakan untuk menggambar garis lurus.

- **Rectangle**

  Rectangle, Digunakan untuk membuat objek shape berbentuk persegi.

- **Oval Tool**

  Oval Tool, Digunakan untuk membuat objek shape berbentuk oval/lingkaran.

- **Pencil**

  Pencil, Digunakan Untuk Menggambar garis secara bebas.

- **Brush**

  Brush, Digunakan untuk mewarnai stage, seakan layaknya sebuah cat, bentuk yang dihasilkan merupakan objek shape.

- **Eraser**

  Eraser, Digunakan untuk mengahapus objek shape yang ada dalam stage..

- **Zoom**

  Zoom, Digunakan untuk memperbesar/memperkecil ukuran semua objek yang ada pada stage.

2.12 Corel Draw

Menurut Dezzain (2014) *Corel Draw* adalah disain vector garis yang paling mudah dalam menggunakannya, yang menyatu dengan *Corel Draw* dengan edit gambar bitmap, *Corel Photo Paint dan program grafis lainnya.*

Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vector. Program ini dibuat oleh *Corel*, sebuah perusahaan *software* yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. *Corel Draw* memiliki keunggulan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerja dibidang publikasi atau percetakan ataupun pekerja dibidang lain yang membutuh kan proses *Visualisasi*.

2.13 Android

Menurut Dimario (2011) *Android* sebagai sebuah sistem,adalah suatu oprasi yang menggunakan basis java dan beroprasi pada kernel Linux.

Android yang artinya sistem operasi berbasis *Linux* yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel, *Smart Phone* dan juga *PC tablet*. Secara umum *Android* adalah *Platform* (rencana kerja) yang terbuka (*Open Source*), Bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri, untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak. Penemu *Android* pertama kali yaitu ditemukan oleh seorang yang berkewarganegaraan *Amerika Serikat* yang bernama *Andy Rubin* yang lahir pada tanggal 22 juni 1946 di *New Bedford,* lalu *Andy Rubin* bersama *Rich Miner, Nick Sears,* dan *Chris White* mendirikan *Android.inc* dan pada juli 2005 dibeli oleh *Google.*

Smart phone pertama yang mengunakan sitem oprasi *Android* adalah HTC Dream, dirilis pada 22 Oktober 2008. Sejak tanggal 9 Maret 2009 Android telah hadir dengan versi 1.1 yaitu sitem oprasi yang sudah dilengkapi dengan pembaharuan aplikasi. Diperkirakan di dunia ini *Smart Phone* yang menggunakan sitem *Android* ketika sampai tahun 2009 terdapat 18 jenis *Smart Phone* yang menggunakan *Android.*