BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media

2.1.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal(Arsyad,2014).

Dengan penjabaran demikian, maka media dapat berbentuk apapun. Guru dalam proses pembelajaran pun merupakan media, karena guru berperan sebagai perantaramenyampaikan pesan kepada siswanya sebagai penerima pesan.

Menurut Seels & Richey, 1994 (dalam Arsyad, 2014), dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang pertama adalah teknologi percetakan, kemudian lahir teknologi audio-visual, dan teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor. Berdasarkan perkembagan teknologi tersebut, media

pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

2.1.2 Kelompok Media dan Ciri-cirinya

1. Media Teknologi Cetak

   Adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi cetak memiliki ciri-ciri berikut:

   a. Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang;
   b. Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif;
   c. Teks dan visual ditampilkan statis (diam)
   d. Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual;
   e. Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa;
   f. Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.

2. Media Audio-Visual

   Teknologi *audio-visual* cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk

menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut:

a. Mereka biasanya bersifat linear;
b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis;
c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya;
d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan *real* atau gagasan abstrak;
e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis *behaviourisme* dan kognitif;
f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

3. Media Teknologi Berbasis Komputer

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan oleh dua teknologi sebelumnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Beberapa ciri media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut:

a. Mereka dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear;
b. Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya;
c. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik;
d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini;
e. Pembelajar dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.

4. Media Teknologi Gabungan

Adalah cara utnuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut:

a. Ia dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear;
b. Ia dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa, bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangnya;
c. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa, dan di bawah pengendalian siswa;

d. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran;
e. Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan;
f. Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa;
g. Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Berdasarkan pemaparan dan ciri-ciri yang telah disebutkan diatas, multimedia *Gakuchi 2* lebih cenderung masuk ke dalam **Media Teknologi Berbasis Komputer**.

2.2 Media Pembelajaran

Menurut Aqib (2013), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

2.2.1 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

1. Media Grafis (simbol-simbol komunikasi visual)
    a. Gambar/ foto
    b. Sketsa
    c. Diagram
    d. Bagan/ *chart*
    e. Grafik/ *graphs*

f. Kartun

g. Poster

h. Peta/ globe

i. Papan flanel

j. Papan buletin

2. Media Audio (dikaitkan dengan indera pendengaran)

   a. Radio

   b. Alat perekam pita magnetik

3. Multimedia (dibantu proyektor LCD), misalnya *file* program komputer multimedia.

2.2.2 Prinsip Umum Pembuatan Media Pembelajaran

Ada tujuh prinsip umum dalam pembuatan media pembelajaran yang disingkat dengan ***VISUALS***, yaitu:

1. *Visible* : mudah dilihat.
2. *Interesting* : menarik.
3. *Simple* : sederhana.
4. *Useful* : bermanfaat bagi pelajar.
5. *Accurate* : benar dan tepat sasaran.
6. *Legitimate* : sah dan masuk akal.
7. *Struktured* : tersusun secara baik, runtut.

2.3 Multimedia

Multimedia adalah beberapa unsur media yang dijadikan satu. Perbedaan *media* dengan *multimedia* menurut penulis secara sederhana, *multimedia* itu pastilah sebuah *media* tetapi *media* itu belum tentu *multimedia*.

2.3.1 Pengertian Multimedia

Arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. (Arsyad, 2014). Dengan pemaparan arti multimedia diatas, *Gakuchi 2*termasuk multimedia karena terdapat kombinasi antara teks, suara, dan animasi. Disamping itu, *Gakuchi 2* juga merupakan satu kesatuan yang menampilkan informasi dan isi pelajaran.

2.3.2 Kategori Multimedia

Ada dua kategori Multimedia menurut Hofstetter dalam situs Satria Multimedia(2005), yaitu:

1. ***Multimedia Content Production*** adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (*text, audio, graphics, animation, video, and interactivity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (*music, video, film, game, entertaiment, etc.*)atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda

yang memungkinkan untuk menggabungkan media dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi.

2. ***Multimedia Communication*** adalah menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan internet, untuk mempublikasikan/menyiarkan/mengkomunikasikan material *advertising, publicity, entertainment, news, education,*dll.

2.3.3 Elemen Multimedia

Masih dari sumber yang sama, menurut Hofstetter terdapat lima elemen penyusun multimedia, yaitu:

1. Teks

   Teks merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil. Teks merupakan cara yang paling efektif dalam mengemukakan ide-ide kepada pengguna, sehingga penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh masyarakat.

2. Grafik(*image*)

   Sangat bermanfaat untuk mengilustrasi informasi yang akan disampaikan terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Jenis-jenis grafik seperti bitmap yaitu gambar yang disimpan

dalam bentuk kumpulan pixel, yang berkaitan dengan titik-titik pada layar monitor.

3. Audio

   Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa audio (suara). Audio bisa berupa percakapan, musik atau efek suara.

4. Video

   Video menyediakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan video dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan lewat kata-kata atau gambar diam dan dapat menggambarkan emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas.

5. Animasi

   Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan frame ke layer. Frame adalah satu gambar tunggal pada rentetan gambar yang membentuk animasi.

2.4 Adobe Flash CS6

2.4.1 Sejarah *Adobe Flash*

Adobe Flash CS6 adalah perangkat lunak (*software)* yang merupakan produk unggulan dari *Adobe System*. Sebelum *Adobe Flash*, namanya adalah *Macromedia Flash* yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat berbagai kreasi media dan animasi. Alasan penulis menggunakan

software ini karena dipelajari diperkuliahan dan menurut pengetahuan penulis, *software* ini yang sering digunakan untuk membuat berbagai media, khususnya media ajar.

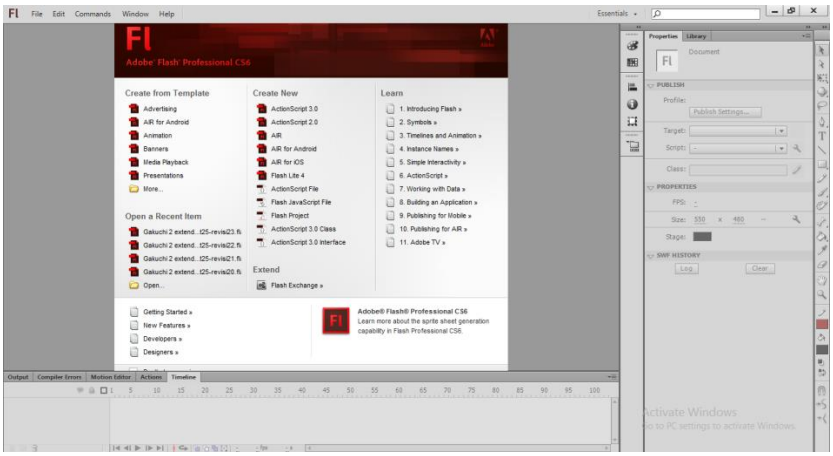
Sejarahnya, *Adobe Flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash* dikarenakan *Macromedia* yang merupakan produsen pembuat *flash profesional* kini telah merjer dengan *adobe corp*, perubahan terjadi pada *macromedia flash* series 9 menjadi *Adobe Flah CS6* pada April 16, 2007) merupakan *tools* yang dikembangkan untuk membuat berbagai aplikasi berbasis internet. Pada awalnya, *Flash* yang dilengkapi bahasa pemrograman *ActionScript* digunakan oleh *developer web* untuk mendesain web menjadi lebih interaktif dengan berbagai macam animasi. Namun, kemudian *Flash* banyak digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif. Seperti iklan *banner*, intro film, *CD interactive*, hingga pembuatan dan animasi.

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia. Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama*'Macromedia*' adalah adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakuisisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama*Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash.* (Mahdi, 2010)

2.4.2 Pengenalan halaman kerja pada *Adobe Flash CS6*

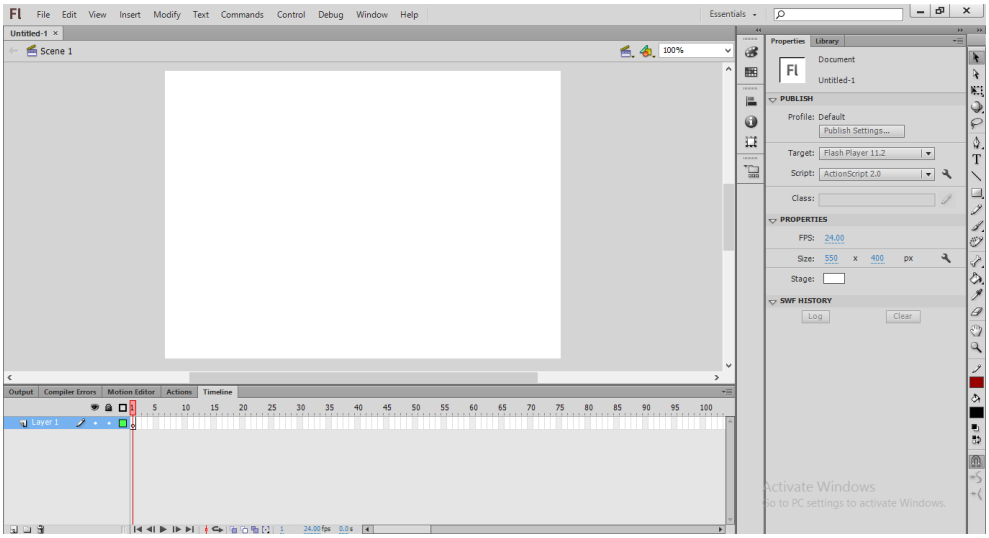
Ada beberapa istilah yang muncul ketika bekerja menggunakan *Adobe Flash*. Agar lebih familiar dengan istilah-istilahnya, perhatikan gambar dan penjelasannya di bawah ini:

Tampilan Awal *Adobe Flash CS6*



Gambar 2.1

Tampilan Dokumen Baru

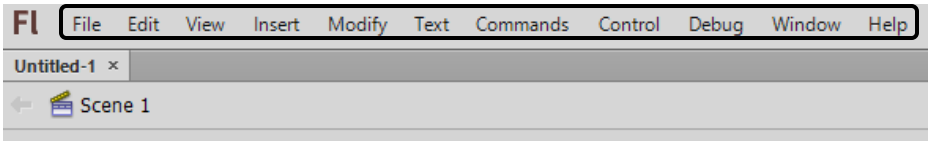


Gambar 2.2

1. ***Menu Bar***

Berisi perintah-perintah operasi yang ada di *Adobe Flash CS6*, terletak pada bagian paling atas.

Menu Bar Adobe Flash CS6

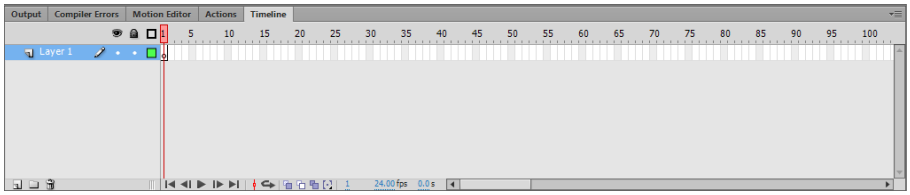


Gambar 2.3

2. ***Timeline Panel***

Panel yang digunakan untuk pengaturan *layer*, *timing* objek, pengaturan panjang atau lamanya durasi dari *movie* yang dibuat.

Timeline Panel Adobe Flash CS6

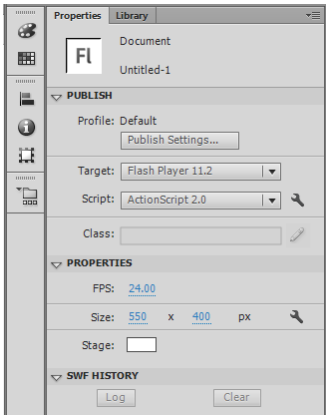


Gambar 2.4

3. ***Properties Panel***

Panel yang menampilkan informasi-informasi yang berkaitan dengan objek yang sedang aktif seperti gambar, teks, *stage*, dan sebagainya.

Properties Panel Adobe Flash CS6



Gambar 2.5

4. *Stage*

Halaman kerja yang digunakan untuk menempatkan berbagai macam objek *flash* yang akan ditampilkan.

Stage Adobe Flash CS6



Gambar 2.6

5. *Toolbox*

Kumpulan *tool* atau peralatan yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk berbagai keperluan seperti desain, *editing*, dan pengaturan gambar atau objek.

Toolbox Adobe Flash CS6

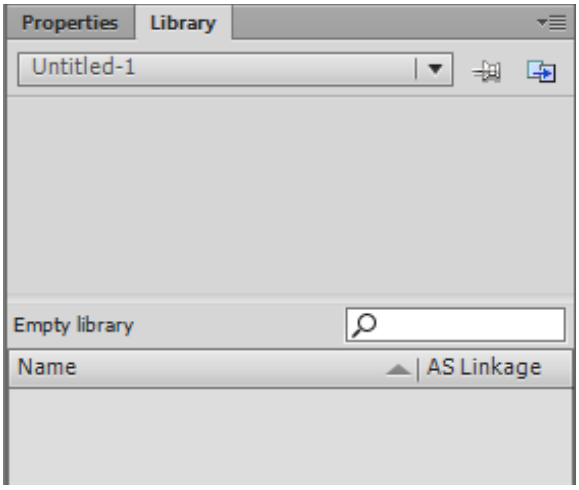


Gambar 2.7

6. *Library Panel*

Panel yang menyimpan objek-objek seperti *movie clip*, *graphic*, *button*, *sound*, *video*,dan lainnya dalam pembuatan aplikasi.

Library Panel Adobe Flash CS6

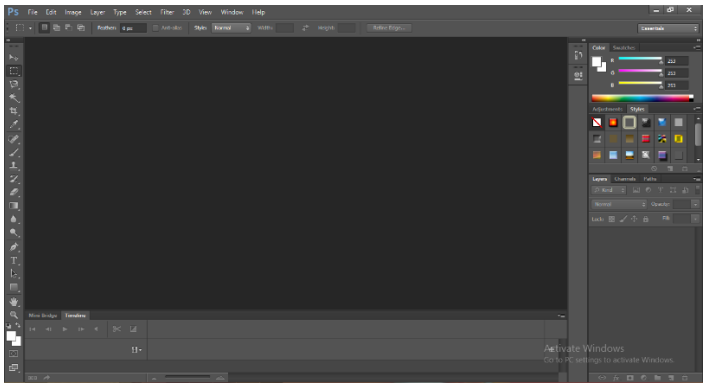


Gambar 2.8

2.5 Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop CS6 adalah perangkat lunak (*software*) pendukung dan pembantu penulis dalam mengedit gambar.Berikut adalah beberapa pengenalan dasar dari fitur yang ditawarkan oleh *Adobe Photoshop CS6*:

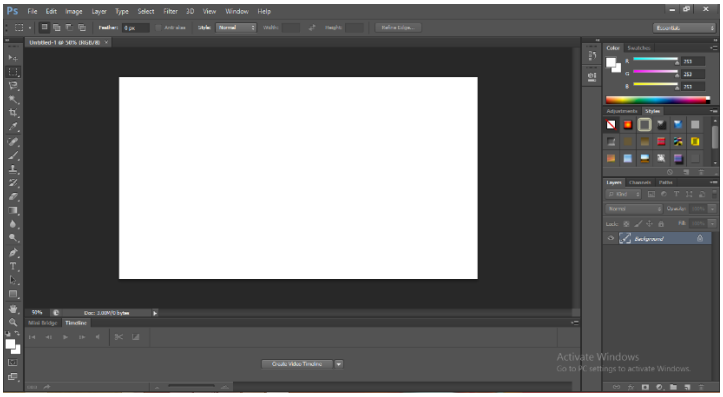
Tampilan Awal *Adobe Photoshop CS6*



Gambar 2.9

Untuk memunculkan halaman kerja baru, pilih menu *File* pada *menu bar*, lalu klik *New*. Setelah itu, tampilan halaman kerja akan tampak seperti Gambar 2.10 di bawah ini:

Tampilan Dokumen Baru *Adobe Photoshop CS6*



Gambar 2.10

Sama halnya dengan *Adobe Flash, Adobe Photoshop* juga terdapat *menu bar, tool box,* halaman kerja. Namun fungsinya tentu akan berbeda karena mengingat *Adobe Flash* dan *Adobe Photoshop* adalah jenis aplikasi yang berbeda fungsi. Di bawah ini akan dipaparkan fungsi dari beberapa*toolsAdobe Photoshop CS6* yang digunakan penulis.

Fungsi *Tools* pada *Adobe Photoshop CS6*

Icon	**Nama *Icon***	**Fungsi**
	*Move Tool*	Digunakan untuk menggeser atau memindahkan objek.
	*Marquee Tool*	Digunakan untuk menyeleksi gambar.
	*Magic Wand Tool*	Digunakan untuk membuat area seleksi yang memiliki warna serupa. Perbedaan toleransi warna dapat diatur pada *tool option bar*.
	*Crop Tool*	Digunakan untuk memotong gambar.
	*Spot Healing Brush Tool*	Digunakan untuk menyamarkan warna.
	*Brush Tool*	Digunakan untuk melukis bebas dengan goresan kuas.
	*Clone Stamp Tool*	Digunakan untuk menyamarkan warna dengan teknik cap.
	*History Brush Tool*	Digunakan untuk mengembalikan warna gambar ke warna semula setelah dilakukan beberapa proses mengedit pada gambar tersebut.
	*Eraser Tool*	Digunakan unruk menghapus objek.
	*Gradient Tool*	Digunakan untuk mengeat area yang dipilih dengan gradasi warna lebih dari

		satu.
	*Blur Tool*	Digunakan untuk menghaluskan atau mengaburkan area atau objek tertentu.
	*Dodge Tool*	Digunakan untuk memberikan efek yang lebih terang pada objek.
	*Horizontal Type Tool*	Digunakan untuk membuat ketikan huruf secara horizontal (menyamping) pada area kerja.
	*Shape Tool*	Digunakan untuk menggambar berbagai bentuk objek (persegi, lingkaran, segi banyak, maupun garis)

Tabel 2.1

2.6 Buku Sakura I dan Nihongo I

Buku Sakura dan buku Nihongo diterbitkan atas kerjasama *The Japan Foundation* dan Direktorat Pembinaan SMA DITJEN. Manajemen DIKDASMEN Kementrian Pendidikan Nasional RI. Kedua buku tersebut terdiri dari 3 jilid, yaitu Sakura 1-3 dan Nihongo 1-3. Dalam media yang akan dibuat, penulis berkesempatan untuk mencoba membuat media dengan panduan buku Sakura 1 (Bab 7- Bab 13) dan buku Nihongo 1 dengan tema "Kehidupan di Sekolah".

2.7 Online Japanese Accent Dictionary (OJAD)

Definisi *Online Japanese Accent Dictionary (OJAD)*seperti yang tertera pada situs http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/ adalah sebuah situs yang

digunakan untuk mengunduh suara penutur sesuai aksen orang Jepang. Berikut adalah penjelasannya:

> *OJAD* adalah kamus aksen bahasa Jepang *online* untuk pembelajar dan pengajar bahasa Jepang. Di dalamnya tercakup lebih dari 9.000 aksen kata benda dalam dialek Tokyo. Selain itu, ada sekitar 3500 kata yang memiliki konjugasi (kata kerja, kata sifat-i, kata sifat-na), yang terkonjugasi dalam 12 bentuk perubahan, dan mencakup sekitar 42.300 aksen (setiap bentuk konjugasi diberikan dalam kamus dengan disertai audio pria dan wanita).

OJAD sendiri memiliki kontribusi yang bersifat membantu untuk multimedia *Gakuchi 2*, karena dapat melengkapi kebutuhan audio sebagai latihan mendengarkan untuk siswa sebagai pengguna.