BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Media

Medium dalam bahasa Latin berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006). Menurut EACT yang dikutip oleh Rohani (1997) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi, sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dengan mencapai tujuan pembelajaran.

Media atau perantara yang dimaksud dapat berupa pencitraan atau gambar, suara, atau keduanya. Media gambar sering kita dengar dengan istilah media visual, untuk media suara disebut dengan media audio, sedangkan untuk keduanya disebut dengan media audio-visual.

Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian dia atas bahwa media adalah suatu perantara untuk penyampaian sebuah pesan demi tujuan tertentu melalui perantara gambar, suara, ataupun keduanya.

1.2 Multimedia

1.2.1 Pengertian *Multimedia*

Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001). Sedangkan *multimedia* dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001) adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Dari asal katanya *multi* dan *medium,* dan beberapa pengertian tentang *multimedia* di atas, dapat disimpulkan bahwa *multimedia* adalah sebuah alat untuk menyampaikan informasi untuk tujuan tertentu melalui perantara suara, gambar, atau keduanya sekaligus.

1.2.2 Multimedia Linear

Samodra, dalam blognya http://didikwirasamodra.wordpress.com menjelaskan bahwa *multimedia* linear adalah suatu *multimedia* yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh penguna. *Multimedia* ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Dengan demikian pengguna *multimedia* ini hanya dapat menyaksikan atau hanya menerima informasi secara berurutan tanpa adanya alat pengontrol media tersebut.

1.2.3 *Multimedia* Interaktif

Pengertian interaktif sendiri dalam penggunaan *multimedia* adalah dialog sensorik yang terjadi antara manusia dan program komputer (whatis.com). Sedangkan menurut Samodra, dalam blognya *Didik Wira Samodra Webblog* (2008), mengatakan bahwa *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.

Berdasarkan pengertian *multimedia* interaktif di atas, penulis menyimpulkan bahwa *multimedia* interaktif adalah sebuah perantara untuk menyampaikan sebuah informasi kepada *user* media tersebut yang melibatkan *user* langsung dalam pengoperasian media tersebut secara aktif karena disertai pengontrol agar *user* dapat mengatur penerimaan informasi dalam media tersebut.

Thorn (2006) dalam Samodra (2008) mengajukan enam kriteria untuk menilai *multimedia* interaktif, yaitu :

1. Kemudahan navigasi.
2. Kandungan kognisi.
3. Presentasi informasi.
4. Integrasi media.
5. Artistik dan estetika.
6. Fungsi secara keseluruhan.

1.2.4 Karakteristik Media Dalam *Multimedia* Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan *multimedia* pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik *multimedia* pembelajaran adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang disatukan dalam satu media, misalnya menggabungkan media audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk merespon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dengan kata lain media tersebut dapat dioperasikan dengan mudah tanpa ada bantuan dari orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, *multimedia* pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memberikan perubahan yang positif dalam pembelajaran bagi *user*.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada *user* untuk mengontrol penggunaan media.
3. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari *user*.

1.2.5 Format Multimedia

Format *multimedia* pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

1. *Tutorial*

Format *multimedia* ini berupa penjelasan terhadap suatu materi yang dapat berupa suara, gambar, teks, atau video seperti penjelasan yang biasa dilakukan oleh pengajar ketika menyampaikan materi. Biasanya pada akhir tutorial diadakan pengulangan atau test untuk menguji pemahaman *user* terhadap materi yang disampaikan.

2. *Drill* dan *Practice*

Format ini biasanya digunakan untuk melatih *user* untuk dapat menguasai suatu keterampilan dengan menyajikan suatu kasus untuk diselesaikan disertai dengan penjelasannya. Pada bagian akhir dari penggunaan biasanya terdapat evaluasi untuk mengukur perkembangan *user*.

3. Simulasi

Format *multimedia* dengan format simulasi digunakan untuk menirukan suatu kejadian, aktifitas, pekerjaan dan lainnya dalam dunia maya seolah-olah *user* melakukannya di dunia nyata. Pembelajaran dengan menggunakan *multimedia* ini biasanya digunakan sebelum melakukan aktifitas yang sebenarnya. *Multimedia* ini dapat memberikan suatu pengalaman kepada *user* terhadap suatu aktifitas tanpa terjun langsung ke lapangan. *Multimedia* ini bahkan dapat memberikan pengalaman pada orang awam terhadap suatu aktifitas yang belum pernah dilakukan *user* sebelumnya yang dianggap berbahaya. Contoh dari

multimedia dengan format simulasi adalah aplikasi simulasi untuk menerbangkan pesawat.

4. Percobaan atau Eksperimen

Format *multimedia* ini hampir mirip dengan format simulasi namun bersifat eksperimen. Sama halnya seperti format simulasi, format *multimedia* eksperimen mencoba memberikan suatu pengalaman kepada *user* terhadap suatu aktifitas namun bersifat percobaan yang disertai dengan petunjuk. Contohnya percobaan pembuatan suatu masakan yang sudah disediakan berbagai bahan-bahannya sementara *user* mengolah bahan-bahan tersebut sesuai dengan petunjuk yang disediakan.

5. Permainan

Format *multimedia* ini membuat *user* tidak merasa seperti belajar, tetapi sebenarnya proses pembelajaran terjadi, hanya saja *user* tidak menyadarinya karena materi yang disampaikan berupa permainan.

1.3 *Kanji*

1.3.1 Pengertian *Kanji*

Secara harfiah, kata *kanji* (漢字) dibentuk dari kata "*kan*" yang berarti negeri *kan* yang pada masa itu adalah sebutan untuk negara China dan kata "*ji*" yang dalam bahasa Jepang berarti huruf. Jadi, secara keseluruhan *kanji* dapat diartikan "huruf dari negeri *kan*".

Menurut Sutedi (2008), huruf *kanji* yaitu huruf yang merupakan lambang, ada yang berdiri sendiri, ada juga yang harus digabung dengan huruf yang lainnya

atau diikuti dengan huruf *hiragana.* Sedangkan menurut Mangunsuwito (2001) dalam "*Panduan Membaca dan Menulis Kanji*":

> *"Kanji* merupakan huruf gambar dari Cina yang disederhanakan dan dikembangkan di Jepang dan digunakan untuk menuliskan kata benda, kata kerja, dan kata sifat. *Kanji* yang setiap lambang hanya mempunyai satu arti digunakan untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi *katakana* dan *hiragana* dalam penulisan kata-kata bahasa Jepang yang sering terhalang oleh banyaknya kata dengan ucapan sama, tetapi berbeda dalam arti."

Dari pengertian di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa huruf *kanji* merupakan huruf yang melambangkan sesuatu yang berasal dari Cina yang disederhanakan dan dikembangkan di Jepang. Dahulu, huruf *kanji* hanya digunakan oleh kaum terpelajar, sastrawan, dan hanya digunakan oleh laki-laki saja, sedangkan wanita menggunakan huruf *hiragana* untuk menulis. Tetapi seiring dengan berjalannya waktu, *kanji* pun dipakai oleh laki-laki maupun wanita.

1.3.2 Cara Baca

Dalam sebuah *kanji*, terdapat dua cara baca, yaitu cara baca *kun'yomi atau cara baca* Jepang dan *on'yomi* atau cara baca Cina. Biasanya *on'yomi* digunakan untuk membaca *jukugo* atau *kanji* gabungan. Menurut Dahidi dan Sudjianto (2004) dalam buku pelajaran *kanji* biasanya cara baca *kun'yomi* ditulis dengan *hiragana* sedangkan *on'yomi* ditulis dengan *katakana.* Namun pada pemakaian sehari-hari keduanya ditulis menggunakan *hiragana.*

1.4 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut *Photoshop*, merupakan perangkat lunak pengolah grafik yang dibuat oleh *Adobe System.* Versi terbarunya, yang

merupakan kolaborasi antara produk *Photoshop* dengan splikasi *Creative Suite* melahirkan produk baru bernama *Adobe Photoshop CS2* yang dirilis pada tahun 2005.

1.5 Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar dua dimensi. Selain itu *Adobe Flash* dapat digunakan untuk membuat CD pembelajaran interaktif atau game. Kemampuan *Adobe Flash* untuk membuat game, dan CD interaktif tersebut dikarenakan *Adobe Flash* dilengkapi dengan *ActionScript* yaitu bahasa pemrograman untuk animasi *flash* dengan versi terbarunya *ActionScript3*.