

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PENGUJI</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>要旨</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Penelitian .....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.5.2 Manfaat Praktis .....	6
1.6 Sistematika Pembahasan .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	8
2.1 Media .....	8
2.1.1 Pengertian Media .....	8
2.1.2 Jenis Media .....	8
2.2 Multimedia .....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	9
2.2.2 Pembelajaran Multimedia .....	9

2.2.3	Kriteria Multimedia Pembelajaran .....	10
2.2.4	Benefit Multimedia Pembelajaran .....	11
2.3	Animasi .....	11
2.4	<i>Bunpou</i> .....	12
2.4.1	Pengertian <i>Bunpou</i> .....	12
2.4.2	Satuan Bahasa Dalam Bahasa Jepang .....	12
2.4.3	Hubungan Antara Bunsetsu .....	13
2.4.4	Struktur Kalimat Bahasa Jepang .....	14
2.4.5	Kepentingan Tata Bahasa Dalam Belajar Bahasa .....	15
2.4.6	Metode Pembelajaran Tata Bahasa .....	16
2.4.7	Kesulitan Pembelajaran Tata Bahasa .....	16
2.5	AviUtl.....	17
2.6	Audacity .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>19</b>
3.1	Metode Penelitian.....	19
3.2	Objek Penelitian .....	21
3.2.1	Populasi.....	21
3.2.2	Sampel.....	21
3.3	Waktu dan Lokasi Penelitian .....	22
3.4	Prosedur Penelitian.....	22
3.4.1	Tahap Persiapan .....	22
3.4.2	Tahap Pembuatan Media.....	22
3.4.3	Tahap Pelaksanaan .....	23
3.4.4	Tahap Pengolahan Data .....	23
3.4.5	Tahap Penulisan Laporan .....	23
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	23
3.5.1	Studi Pustaka.....	23
3.5.2	Kuesioner .....	23
3.6	Teknik Pengolahan Data .....	25
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>27</b>
4.1	Proses Pembuatan Animasi <i>K Senpai no Bunpou Kouza</i> .....	27

4.1.1	Penetapan Konsep dan Desain Animasi.....	27
4.1.2	Membuat File Project.....	29
4.1.3	Import Objek Kedalam AviUtl .....	29
4.1.4	Mengatur Posisi dan Ukuran Objek .....	30
4.1.5	Membuat Objek Teks .....	31
4.1.6	Rekam Audio .....	31
4.1.7	Menambahkan Animasi Pada Objek.....	33
4.1.8	Export Animasi Menjadi File Video .....	36
4.1.9	Upload File Video Ke Youtube.....	36
4.2	Tanggapan Responden Terhadap Animasi <i>K Senpai no Bunpou Kouza</i>	39
4.2.1	Hasil Kuesioner Tertutup .....	39
4.2.2	Hasil Kuesioner Terbuka.....	43
4.3	Keterbatasan Penelitian.....	43
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>		<b>44</b>
5.1	Kesimpulan .....	44
5.2	Saran.....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		