MEDIA INTERAKTIF *JIKOSHOUKAI SHIMASHOU* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERKENALAN DALAM BAHASA JEPANG

Oleh : Fauzia Astari Nurliana

ABSTRAK

Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin modern membuat banyak pula orang yang memanfaatkan produk teknologi sebagai media pembantu dalam sebuah proses pembelajaran. Begitu pula dimasa ini, bahasa Jepang yang tidak hanya dipelajari oleh mahasiswa jurusan bahasa Jepang saja namun juga untuk oleh mahasiswa Hubungan Internasional, khususnya di UNIKOM. **Katakunci : teknologi, perkenalan, media, mendia interaktif, *jikoshoukai***

PENDAHULUAN

Dalam perkembangannya bahasa Jepang tidak hanya dipelajari oleh mahasiswa yang mengambil program studi bahasa Jepang saja. Namun juga dipelajari oleh mahasiswa yang membutuhkan keterampilan berbahasa. Hal ini dikarenakan oleh persaingan global yang sangat ketat sehingga seseorang individu dituntut untuk memiliki lebih dari satu keterampilan dalam berbahasa selain bahasa Inggris.

Dikarenakan adanya hubungan diplomasi antar negara dan juga dibutuhkan keterampilan berbahasa asing dalam menghadapi persaingan global maka program studi Hubungan Internasional yang berada di Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), melaksanakan mata kuliah pilihan bahasa Jepang sebagai penambah wawasan berbahasa. Begitu pula yang dikemukakan oleh beberapa mahasiswa Hubungan Internasional yang mempelajari bahasa Jepang.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melakukan penelitian langsung terhadap mahasiswa program studi Hubungan Internasional tidak sedikit mahasiswa yang mengalami kesulitan ketika berkenalan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

a. Bagaimana cara pembuatan media interaktif *Jikoshoukai shimashou* sebagai media pembelajaran perkenalan dalam bahasa Jepang ?
b. Bagaimana pengoperasian media interaktif *Jikoshoukai shimashou* sebagai media pembelajaran perkenalan dalam bahasa Jepang ?

c. Bagaimanakah penilaian responden terhadap penggunaan media interaktif *Jikoshoukai shimashou* sebagai media pembelajaran perkenalan dalam bahasa Jepang ?

Dipilihnya tema *jikoshoukai* ini sebagai materi yang terdapat pada media interakif bahasa Jepang ini bertujuan untuk membantu para mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Jepang khususnya dibidang perkenalan, serta membantu mereka dalam memahami kosakata dan ungkapan persalaman secara lebih mudah dan menyenangkan.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) dapat diartikan sebagai alat pendistribusian dan mempresentasikan informasi. (Munir : 2013). Sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "wasaaila" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Hal ini di kuatkan oleh Bovee (1997) menyatakan bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Anggani Sudono mengemukakan bahwa media atau sumber belajar adalah bahan termasuk juga alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada siswa; antara lain buku referensi, buku cerita, gambar-gambar, nara sumber, benda atau hasil-hasil budaya. (http://februl.wordpress.com : 2012)

Sedangkan media interaktif atau multimedia pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai berikut ini. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik) animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002)

Munir (2012) mengungkapkan pembelajaran menggunakan multimedia dapat mengembangka kempuan indera dan juga menari minat dan perhatian. Disisi lain masih menurut Munir pembelajaran mengunakan multimedia memberikan keuntungan terhadap penyampaian dan penerima informasi, antara lain adalah lebih komunikatif, interaktif dan lebih leluasa untuk menuangkan kreatifitas.

Munir mengungkapkan beberapa fungsi dari media pembelajaran sendiri yaitu sebagai berikut :

a. Dapat meningkatkan respon pengguna dalam memahami sebuah pelajaran.
b. Pengguna dapat mengatur kemampuan belajarnya sendiri.
c. Meningkatkan minat belajar pada pengguna
d. Meningkatkan efektitas sebuah pembelajaran.

Multimedia pun tidak hanya berisikan teks-teks, tetapi juga menghidupkan teks, menyertakan audio dan juga video. Sehingga tercipta sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar para pembelajar, peranan media pembelajaran sebagai berikut ini :

1) Sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.
2) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar sehingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
3) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk dimengerti oleh peserta didik jika diterangkan hanya dengan pengajaran konvensional.
4) Melatih kemadirian peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan.
5) Membantu pengguna untuk belajar secara individual ataupun berkelompok.
6) Membantu pengguna untuk mengingat materi lebih lama dan mudah diungkapkan kembali dengan cepat.

Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll. (Wahono, 2007). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut **multimedia interaktif.**

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick 1996) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Dikarenakan penulis akan membuat suatu produk baru yaitu sebuah media pembelajaran bahasa Jepang yang berhubungan dengan jikoshoukai maka metode yang di butuhkan adalah metode penelitian dan pengembangan atau R&D. Dikarenakan pula produk ini memiliki tujuan tertentu dan juga menguji keefektifitasannya sebagai media pembelajaran bahasa

Jepang khususnya dibidang perkenalan atau jikoshoukai. Keefiktifitasan media ini dapat diperoleh dari pengambilan kuisioner. Kuisioner-kuisione ini berisikan akan tampilan dan juga fungsi serta manfaat dari media tersebut sehingga akan didapatkan penilaian yang diinginkan.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data-data dan informasi yang relevan sesuai dengan tema atau topik bahasan penulis. Studi pustaka yang dilakukan pada openelitian ini yaitu mengumpulkan sumber data dari buku-buku dan juga situs website.

b. Kuisioner

Kuisioner ini dapat digunakan pula untuk pengumpulan data yang relavan.Sugiyono (2012). Dengan menggunakan angket atau kuisioner peneliti atau penulis dapat dengan jelas mendapatkan gambaran keberhasilan dan juga kekurangan sebuah produk yang akan dibuat yaitu *Jikoshoukaishimashou*.

Sebelum mengaplikasikan media kedalam perangkat lunak *Adobe Flash CS5* penulis membuat konsep media terlebih dahulu. Perencanaan pembuatan media ini berlangsung selama satu bulan, pada bulan Februari 2013. Pertama-tama penulis membuat kerangka media yang akan diaplikasikan kedalam *Adobe Flash CS5.*

Produk yang akan dihasilkan adalah produk yang menggunakan *flash* yang dimana dalam produk tersebut berhubungan dengan *jikoshoukai*. Pada materi *jikoshoukai* itu sendiri akan ada tentang pola kalimat dan kosakata yang umum digunakan pada saat berkenalan.

Penulis mengumpulkan materi-materi *jikoshoukai* yang ada pada buku *Situational Functional Japanese*. Materi-materi tersebut akan dimasukan kedalam media aplikasi "*Jikoshoukai shimashou*".

Tahap pembuatan media :

1. Halaman Antarmuka Halaman

Pada tahap pertama pembuatan media ini penulis membuat *layout* dan *background* yang berisikan menu *grammar,vocabulary,test, conversation, profile* dan *exit*. Seluruh tampilan yang ada akan di buat dengan *Adobe Flash CS5.5*. Resolusi yang digunakan untuk media *Jikoshoukai shimashou* adalah resolusi *high definition 1280x768p*.

2. Membuat Tombol

Penulis membuat tombol yaitu tombol navigasi. Tombol navigasi yaitu merupkan tombol yang mengarahkan responden untuk menuju tampilan halaman sebelumnya maupun tampilan selanjutnya.

3. Tahap Pemerograman

Media *Jikoshoukai* ini menggunakan *Action Script 2.0*. Hal ini dikarenakan media ini merupakan media *flash* yang menggunakan *Adobe Flassh Player*.

4.Menentukan Format

Setelah media selesai dibuat dan seluruh tombol telah berfungsihal yang dilakukan adalah menentukan format *publish*. Format yang digunakan yaitu *.exe* agar dapat digunakan disetiap *pc* maupun laptop.

Selesai media *Jikoshoukai shimashou* ini dibuat, kemudian penulis menyebarkan kuisioner yang berisikan tampilan dan juga mengenai fungsi juga manfaat media. Sebelum mengisi kuisioner yang diberika, responden diberikan dan diperbolehkan untuk mencoba media *Jikoshoukai*.

Kuisioner yang akan digunakan oleh penulis berjumlah dua buah kuisioner. Kuisioner 1 digunakan untuk mencari data yang berkaitan dengan tampilan media, sedangkan pada kuisioner 2 digunakan untuk mencari data mengenai fungsi media *Jikoshoukai shimashou* dan manfaatnya. Dengan menggunakan *Skala Likert* sebagai skala pengukuran , hasil dari kedua kuisioner tersebut akan dihitung dan kemudian dimasukan ke *skala likert* untuk menemukan hasil sudah baik atau belumnya media *Jikoshoukai shimashou*, peneliti akan membuat angket dengan bentuk *checklist* dengan jumlah mahasiswa 10 orang.

Setelah hasil prosentase dan kriterium didapatkan dari setiap kuisioner yang diberikan pada responden, kemudian penulis akan menarik kesimpulan dengan cara menjelaskan dari masing-masing pertanyaan.

Setelah didapatkan hasil dari penghitungan kuisioner, maka langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Setelah diketahui hasil dari penghitungan kuisioner kemudian penulis akan menyimpulkan hasil tersebut yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden

mengenai media *Jikoshoukai shimashou* sebagai media pembelajaran akan materi perkenalan dalam bahasa Jepang.

Jikoshoukai (自 己 紹 介) yaitu memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang. Dalam memperkenalkan diri meliputi memperkenalkan nama,tempat tinggal, asal daerah umur dan juga pekerjaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) perkenalan atau memperkenalan dapat diartikan sebagai hal perbuatan, memperkenalkan atau memberitahukan nama dan sebagainya agar saling mengetahui.

Berikut adalah pola-pola kalimat yang lazim digunakan untuk berkenalan dengan orang lain. Penulis menggunakan 10 pola kalimat sederhana yang terdapat pada buku Minna No Nihonggo 1 (1998) dan Yasashi nihonggo karya Drs. Mulyana Adimihardja,M.Ed (2002) serta kosakata bidang studi pada buku milik *Tsukuba Language Group* yaitu *Situational Functional Japanese* (1991).

1. ~ wa ~desu / ~は～です

   Partikel wa membuat nomina yang diikutinya berfungsi menjadi sebuah subjek (*Yasashi Nihongo*;2002). Atau, kata maupun frasa yang mengikuti kata bantu *wa* merupakan topik yang akan disampaikan. Sedangkan *desu* digunakan pada akhir kalimat yang berguna untuk mempertegas sebuah kalimat. Begitulah yang diungkapkan Edizal (1997)

   Contoh :

   watashi wa gakusei desu [私は学生です。]

   Saya adalah seorang pelajar.

   Kata yang mengikuti wa adalah *gakusei* yang berarti pelajar maka kalimat tersebut menjelaskan bahwa ‘saya’ adalah seorang pelajar.

2. ~ *wa ~ dewa arimasen* / ~ は～ではありません

   Menurut 3A Corporation dalam bukunya yaitu *Minna no Nihongo (1998*) *dewa arimasen* adalah bentuk negatif dari *desu* yang biasa digunakan dalam percakapan formal.

   Contoh :

   Watashi wa nihon-jin dewa arimasen [私は日本人ではありません。]

   Saya bukan orang Jepang.

3. ~ *mo~ desu* / ～も～です。

Dalam bukunya Adimihardja mengungkapkan bahwa *mo* merupakan partikel untuk mengungkapkan kata ‘juga’ (2002)

Contoh :

Shin san mo Kankoku-jin desu [シンさんも韓国人です。]

Shin juga orang Korea.

4. *Hai ~ desu* / はい～です

3A mengemukakan bahwa pola kalimat *hai~desu* dapat menunjukan benarnya sebuah statment dari sebuah pertanyaan. (1998). Sedangkan menurut Adimihardja , dipergunakan untuk pertanyaan jawaban menyetujui atu membenarkan.

Contoh :

Q : *Miraa-san ha amerika-jin desuka*. [ミラーさんはアメリカ人ですか。]

Apakah Miller orang Amerika.

A : *Hai, miraa san ha amerika-jin desu.*

[はい、ミラーさんはアメリカ人です。]

Iya, Miller orang Amerika.

5. ~ ka / ~ か。

Adimihardja mengungkapkan bawa partik *ka* pada akhir kalimat menyatakan sebuah kalimat tanya.

Contoh :

Anata wa indonesia jin desuka. [あなたはインドネシア人ですか。]

Apakah anda orang Indonesia ?

6. *Iie ~ dewa arimasen* / いいえ～ではありません

3A mengemukakan bahwa pola kalimat *iie~desu* dapat menunjukan salahnya sebuah statment dari sebuah pertanyaan. (1998). Sedangkan menurut Adimihardja, dipergunakan untuk pertanyaan jawaban tidak menyetujui atau menyalahkan.

Contoh :

Q: *Miraa-san wa sensei desuka.*

「ミラーさんは先生ですか」

Apakah Miller itu guru ?

A : Iie, Miraa-san wa sensei dewa arimasen.

[いいえ、ミラーさんは先生ではありません]

Bukan, Miller bukan seorang guru.

7. ~ jin / ~人

   Adimihardja pun memaparkan bahwa akhiran Jin berfungsi sebagai menyatakan arti orang atau bangsa.

   Contoh :

   Watashi wa Indonesia jin desu. 「私はインドネシア人です」

   Saya adalah orang Indonesia.

8. ~ no ~ desu / 〜の〜です

   Pola kalimat ini menyatakan kepemilikan menurut buku *minna ni nihongo*. Sedangkan Adimihardja menyatakan bahwa *no* sendiri dapat berarti –nya atau dari.

   Miraa san wa IMC no kaisyain desu / 「ミラーさんはＩＭＣの会社員です」

   Miller adalah karyawan dari IMC.

9. ~ kara kimashita / ~から来ました

   Pada bukunya, Adimihardja mengungkapkan bahwa kara berfungsi sebagai dari...

   Sedangkan kimashita berarti datang namun dalam bentuk lampau.

   Contoh :

   Kim san wa kankoku kara kimashita. [キムさんは韓国から来ました]

   Kim datang dari Korea.

10. ~doko kara kimashita. / 〜どこから来ました。

    Untuk menyanyakan dari mana negara atau asal daerah seseorang.

    Contoh :

    Anata ha doko kara kimashita. / あなたはどこからきました。

    Anda datang dari mana?

PEMBAHASAN

Media '*jikoshoukai shimashou*' ini dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan warna-warna latar yang menarik minat. Selain itu dimasukan pula gambar-gambar dan animasi agar media '*jikoshoukai shimashou*' ini semakin menarik.

Adobe Flash CS5.5 ini dipilih dalam pembuatan media '*jikoshoukai shimashou*' dikarenakan penulis telah mendapatkan materi-materi dasar dalam pembuatan sebuah media yang berbasis *flash* pada mata kuliah komputer aplikasi bahasa Jepang pada tingkat empat semester delapan. Setelah melakukan pengumpulan data, selanjutnya adalah pembuatan video untuk media pembelajara "*Jikoshoukai shimashou*".

Pembuatan video ini diawali dengan penulisan skenario situasi. Video ini dimaksudkan untuk memperjelas penggunaan pola-pola kalimat yang ada pada media. Proses pembuatan video ini berlangsung selama tiga minggu yang diperankan oleh orang Indonesia. Video direkam menggunakan *handycam* untuk mendapatkan hasil gambar yang baik. Setelah pembuatan video selesai, hal yang dilakukan adalah pengeditan video menggunakan perangkat lunak *Windows Movie Maker*, kemudian video tersebut diubah menjadi format *flash video (flv)* dengan menggunakan *Youtube video converter*.

Pada penelitian ini yang dijadikan populasi adalah mahasiswa Hubungan Internasional Universitas Komputer Indonesia Bandung semester IV yang mengontrak mata kuliah pilihan bahasa Jepang tahun akademik 2012/2013 sebanyak 17 orang. Penulis menentukan sample dan jumlah dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat dua program studi Hubungan Internasional UNIKOM yang mengkontrak mata kuliah pilihan bahasa Jepang tahun akademik 2012/2013 sebanyak 10 orang.

Pembuatan media pembelajaran "*Jikoshoukaishimashou*" ini menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS5*. Maka hal yang pertama dilakukan adalah memasukan objek-objek yang menjadi pengisi di dalam media, yaitu musik, video, gambar, gambar icon. Objek-objek ini akan masuk kedalam *library*, sehingga hal ini akan memudahkan penulis dalam memasukan objek-objek. Proses pembuatannya sebagai berikut ini :

a. Merancang media
b. Mengumpulkan Pola-pola kalimat dan juga kosakata
c. Membuat Video
d. Membuat media
    1. Memasukan objek gambar dan juga musik kedalam *library*
    2. Memasukan video yang sudah berbentuk *flv*
    3. Membuat tampilan awal
    4. Membuat tombol yang bertuliskan start dan dapat berubah kedalam huruf katakana.
    5. Membuat tampilan menu

6. Memasukan suara sebagai *backsound*
7. Membuat tampilan pola kalimat atau *grammar*
8. Membuat tampilan kosakata-kosakata
9. Membuat peta yang di ubah menjadi tombol
10. Membuat tampilan percakapan dalam bentuk video
11. Membuat tampilan tes
12. Membuat tampilan profil
13. Memberi *actionscript* pada tombol *exit.*
14. Mem-publish kedalam format exe
15. Memback-up media kedalam CD maupun *flaskdisk*.

Hal pertama yang dilakukan adalah membuat tampilan media *Jikoshoukai shimashou*.

a. Pilih *import library* pada menu
b. Pilihlah lagu ataupun gambar yang diinginkan
c. Pilhlah *import video* pada *menu bar File*.
d. Setelah masuk *select video* pilih lah pada tombol *browse* untuk menentukan video mana yang hendak dimasukan dan memilih *load external video with playback component*.
e. Kemudian pilih dan tekan tombol *next*.
f. Setelah next tanpa merubah apapun lagi pada menu sebelumnya pilih *skin* yang diinginkan untuk video, kemudian tekan *next*.
g. Terakhir akan muncul layout selesai kemudian tekan *finish*

Pada menu utama, penulis baru menambahkan fitur musik. Hal ini dilakukan agar media menjadi lebih menarik dan diharapkan dengan lagu yang memiliki tempo yang ceria dapat memancing minat para responden dan tidak merasa bosan. Digunakan *actionscript* pada musik sebagai berikut :

```
musik=newSound();
musik.loadSound("flash/musik.mp3");
```

musik,start(0,10);

musik,setVolume(80);

Setelah memasuki menu utama terdapat tombol, dan tombol inilah yang akan menghubungkan satu *timeline* dengan *timeline* lain. Misalnya, tombol *Grammar* akan masuk ke tampilan yang berisikan daftar pola-pola kalimat sederhana,lalu hal ini dapat menggunakan *action script* berikut ini :

on (release) {gotoAndStop(7);}

Setelah selesai maka langkah selanjutnya adalam mem-*publish* media dalam bentuk format ‘exe’, hal ini dilakukan agar aplikasi dapat dilakukan atau dioperasikanpada komputer yang tidak memiliki perangkat lunak *Adobe Flash CS5*. Setelah semua selesai *burn* dalam satu CD. Pilihlah *Publish Setting* yang ada pada menu, *Publish Setting* ini merupakan bagian untuk menentukan format yang di inginkan, dalam hal ini format yang diinginkan adalah .*exe* agar dapat digunakan di PC yang diinginkan, kemudian pilihlah *Win Projector* agar format media menjadi .*exe* sesuai dengan apa yang diinginkan sebelumnya.

Cara pengoperasian media “*Jikoshoukai shimashou*” sangatlah mudah, hal ini setara dengan jumlah persentase sebanyak 73,3 % cukup memasukannya kedalam PC kemudian dobble klik pada media dan langsung bisa digunakan. Berikut ini adalah proses pengoperasian media :

1) Menekan tombol *‘START’* sebelum memasuki menu utama.
2) Menekan tombol *‘Grammar’* untuk mempelajari pola kalimat mengenai perkenalan.
3) Menekan tombol ‘*Next*’ untuk melanjutkan ke halaman *‘Vocabulary’*.
4) Memilih tombol *‘Another Country’* akan memasuki peta.
5) Menekan salah satu tombol yang berupa gambar yang ada pada peta untuk melihat bendera dan nama negara dalam bahasa Jepang.
6) Menekan tombol ‘*B*’ atau*’Back’* untuk kembali ke halaman ‘*Grammar*’.
7) Tombol *‘Coversation’* untuk mempelajari perkenalan lewat media video.
8) Tombol *‘Test’* untuk melakukan tes yang berhubungan dengan perkenalan
9) Tombol *‘EXIT’* untuk keluar dari media.

Penilaian responden terhadap tampilan media *Jikoshoukai shimashou* sangat menarik berdasarkan kuisioner yang telah dilakukan sebesar 83,3 % . Menurut fungsi dan manfaatnya pun media *Jikoshoukai* shimashou sehingga dapat meningkatkan belajar para mahasiswa dan juga menambah pengetahuan sebesar 60 % bagi mahasiswa Hubungan Internasional Universitas Komputer Indonesia.

Berdasarkan hasil tanggapan responden pada saat kuisioner media pembelajaran "*Jikoshokai shimashou*", media ini sudah baik untuk sebuah media pembelajaran pengenalan diri dalam bahasa Jepang. Berdasarkan tampilannya yang menarik dan juga fungsi serta manfaat media tersebut yang sudah sesuai sebagai media pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai media interaktif pembelajar perkenalan dalam bahasa Jepang bagi para mahasiswa dan mahasiswi Hubungan Internasional Universitas Komputer Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Adimihardja,Mulyana.2002. Belajar Mudah Bahasa Jepang やさし日本語. Bandung : Penerbis Pustaka.

AOST. 1975. Indonesian Translation of NIHONGO NO KISO. Japan : Association for Overseas Tecnical Scholarship

Edizal. 1997. Nihongo Untuk Orang Indonesia. Padang : Penerbit Kayu Pasak.

Fitriyah. 2011. Yura-yuri Gesture sebagai Media pembelajaran Interaktif gesture Orang Jepang. Universitas Komputer Indonesia. Bandung : (Tidak di terbitkan)

Hidayaturohmah, Dini. 2012. "Tanoshiku Aishatsu" Sebagai Media Pembelajaran Ungkapan Salam Dalam Bahasa Jepang. Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM). Bandung : (tidak diterbitkan)

Janiansyah. ____. Pengertian Multimedia. Diunduh pada 20 Februari 2013. Tersedia pada : http://janiansyah.wordpress.com/2009/05/15/pengertian-multimedia/

Maeda Jun. _____. Practical Japanese. Jogjakarta : Cinta buku