BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada tinjauan pustaka, penulis akan menerangkan teori-teori yang berhubungan dengan tema penelitian ini.

2.1 Huruf Kana

Menurut sumber *wikipedia.com*, Kana (仮名) adalah sebutan untuk huruf silabik Jepang yang terdiri dari Hiragana dan Katakana. Keduanya merupakan penyederhanaan dari huruf Cina yang dikenal di Jepang sebagai Kanji.

Asal-usul kata "*kana*" adalah "*kari no ji*" (仮の字; huruf sementara) atau ditulis sebagai 借りの字 (huruf pinjaman). Sebelum dibaca sebagai "kana", huruf Cina untuk 仮名 juga dilafalkan "*karina*" atau "*kanna*". Huruf ini disebut "kana" untuk membedakannya dari kanji yang disebut "*mana*" (真名, huruf resmi).

Variasi yang tidak umum dari kana disebut *hentaigana*. Bentuknya berbeda dari kana yang dikenal sekarang. Penggunaannya terbatas pada kaligrafi, benda seni, atau papan reklame.

Sedangkan menurut sumber *kanamoji.blogspot.com*, huruf kana termasuk *onsetsu moji*, yaitu huruf yang terdiri dari satu suku kata atau silabel yang tidak memiliki arti tertentu. Karena kata-kata dalam bahasa jepang ada yang hanya terdiri dari sebuah silabel, maka kata-kata tersebut dapat dilambangkan hanya dengan sebuah huruf kana seperti: partikel-partikel (も(mo), を(o), へ(e), し(shi), が(ga), で(de), に(ni), や(ya), dan lain sebagainya). Selain itu ada juga benda

yang hanya terdiri dari satu suku kata, seperti え(e) = gambar, た(ta) = sawah, き(ki) = pohon, め(me) = mata, か(ka) = nyamuk, ち(chi) = darah, こ(ko) = anak, て(te) = tangan, ご(go) = lima, じ(ji) = huruf, dan lain sebagainya.

2.1.1 Jenis-Jenis Huruf Kana

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, huruf kana terdiri dari *hiragana* dan *katakana*. Pada pembahasan kali ini, penulis akan menjelaskan lebih detil lagi mengenai huruf *kana* yang mencakup pengertian, fungsi dan penggunaannya.

1. *Hiragana* (ひらがな)

Adalah suatu cara penulisan bahasa Jepang dan mewakili sebutan sukukata. Pada masa silam, hiragana juga dikenal sebagai *onna de* (女手) atau 'tulisan wanita' karena biasa digunakan oleh kaum wanita. Kaum lelaki pada masa itu menulis menggunakan tulisan *Kanji* dan *Katakana*. Hiragana mulai digunakan secara luas pada abad ke-10 Masehi.

Ishida, (dalam Sudjianto dan Ahmad dahidi, 2004:72) menyatakan bahwa "Karena huruf hiragana mulanya dipergunakan oleh kaum wanita, maka dari itu huruf ini disebut onnade". Huruf hiragana yang dipakai sekarang ini adalah huruf hiragana yang ditetapkan berdasarkan petunjuk departemen pendidikan jepang yang dimuat pada shoogakkorei shiko kisoku pada tahun 1900 (tahun 33 meiji).

Sampai sekarang belum ada pendapat yang pasti mengenai pencipta huruf Hiragana. Ada pendapat yang menjelaskan pembuat huruf Hiragana adalah Kooboo Daishi. Tetapi pendapat ini tidak beralasan karena huruf Hiragana tidak

dapat dibuat oleh satu orang dalam satu kurun waktu tertentu. Huruf hiragana ini terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung.

Untuk menguasai ragam tulisan (baca-tulis) diperlukan penguasaan semua jenis huruf beserta fungsinya masing-masing. Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi 2004:78-80), menyatakan ada beberapa fungsi huruf hiragana diantaranya:

1. Berdasarkan asal-usulnya, kosakata bahasa Jepang dibagi menjadi 4 kelompok besar yakni wago, kango, gairaigo, dan konshugo. Hiragana dapat dipakai untuk menulis wago, kango, dan bagian-bagian kata yang dipakai pada konshugo yang berasal dari wago atau kango, misalnya:
    1) Wago

       しずかだ (静かだ)

       はこ (箱)
    2) Kango

       だんじょ 男女

       けんきゅう 研究
    3) Gairaigo

       テブル (Table)

       オーストラリア (Australia)
    4) Konshugo

       てちょう (wago 手 + kango 帳)

       なまビール (wago 生 + gairaigo ビール)

2. Hiragana dapat dipakai untuk menulis bagian kata yang termasuk yoogen (verba, ajektiva-i, ajektiva-na) yang dapat mengalami perubahan seperti berikut:

    1) Pada verb: 言う 書く 話す

    2) Pada ajektiva: 黒い 白い 赤い

    3) Pada ajektiva na: ハンサムな
    上手な
    きれいな

3. Hiragana dapat dipakai untuk menulis partikel (joshi), misalnya:

    田中さんはバイクで学校へ行きます。

4. Hiragana dapat dipakai untuk menulis verba bantu (jodooshi), misalnya:

    ミルクを飲みたい。

    これは本です。

5. Hiragana dapat dipakai untuk menulis prefiks atau sufiks yang tidak ditulis dengan kanji, misalnya:

    山田さん ご家族

6. Sebagai Okurigana

    Okurigana adalah huruf kana yang ditulis langsung setelah huruf kanji untuk menentukan cara baca pada waktu menulis wago menggunakan huruf kanji. Atau okurigana ini bisa dibilang sebagai imbuhan/tambahan yang melekat pada dalam sebuah kata bahasa Jepang. Kata yang tertempel

oleh okurigana adalah pokok perhatian. kata ini biasanya ditulis dengan huruf kanji.

Misalnya: 読む　　食べる　　新しい

Dengan demikian, okurigana bisa dibilang sebagai imbuhan pembentuk kelas kata dalam bahasa Jepang. Mulai dari kata kerja, kata sifat, hingga *tenses*, semuanya diindikasikan oleh okurigana yang dipakai.

7. Sebagai Furigana

Furigana adalah huruf kana yang dipakai diatas atau disebelah huruf untuk menunjukkan cara baca huruf kanji. furigana ini biasanya ditulis dengan huruf kana kecil yang dipakai diatas kanji untuk menunjukkan cara baca kanji.

Misalnya: 日本語（にほんご）

2. *Katakana*（カタカナ）

Adalah huruf dasar kedua dalam huruf kana. Berbeda dengan hiragana yang memiliki banyak kegunaan. Huruf Katakana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus dan terkesan kaku (*chokusenteki*). Huruf katakana dulunya digunakan oleh kaum pria, namun sekarang huruf ini digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap ke dalam bahasa Jepang (外来語/*gairaigo*) selain itu juga digunakan untuk menuliskan *onomatope* (bunyi atau suara tiruan benda hidup atau mati), dan kata-kata asli bahasa Jepang, hal ini hanya bersifat penegasan saja.

Walaupun banyak dipakai untuk kata serapan, katakana juga memiliki penggunaan dalam konteks bahasa Jepang keseharian. Misalnya untuk kepentingan administrasi (pengisian formulir), penulisan nama, dan juga untuk *entry* cara baca *on* (*on-yomi*) kanji dalam kamus. Katakana juga dipakai untuk menekankan semangat/menarik perhatian. Penggunaan ini umum dipakai di majalah-majalah dan brosur promosi berbahasa Jepang.

Sebagaimana sudah disebutkan diatas, katakana memiliki kegunaan utama menuliskan kata serapan dan istilah asing. Termasuk di dalamnya adalah nama benda dan tempat yang bukan berasal dari Jepang.

Contoh:

ブリタニア(BURITANIA) = Britannia

コンピュータ(KONPYUUTA) = Komputer

ミネラル(MINERARU) = Mineral

Nama orang juga bisa ditransliterasikan menggunakan katakana, walaupun untuk kepentingan formal biasanya nama non-Jepang ditulis dengan huruf latin.

Contoh:

エミリ(EMIRI) = Emily

ルナマリア・ホーク(RUNAMARIA HOOKU)

= Lunamaria Hawke

マリアンヌ・ヴィ・ブリタニア(MARIANNU VI BURITANIA)

= Marianne Vi Britannia

Intinya, semua kata, istilah dan nama yang berasal dari bahasa asing ditulis menggunakan katakana. Katakana juga sering dipakai untuk menghasilkan

Onomatopeia (efek bunyi) dalam tulisan, terutama untuk bunyi yang keras atau menyentak. Dalam bahasa Indonesia, kurang lebih seperti menulis “dug-dug” untuk menggambarkan detak jantung.

Penggunaan ini umum untuk *sound effect* di berbagai *manga*. Jadi, jika kita sering melihat huruf-huruf *sound effect* yang tak diterjemahkan di *scanslation*, hampir pasti huruf tersebut ditulis dengan katakana.

Contoh:

ガツ(GATSU)

= bunyi hentakan, misal: “gats” atau “bats”

ゴゴゴゴゴ(GOGOGOGOGO)

= bunyi ledakan beruntun, misal: “dor-dor-dor”

ドクン(DOKUN)

= bunyi detak jantung mendadak, misal: “DUGG”

Dengan cara yang sama, katakana juga bisa dipakai untuk menggambarkan teriakan (misal: “AAAAAAAAAAAAAA!!!”). Menarik juga untuk dicatat bahwa katakana umumnya diterjemahkan sebagai ALL CAPS di huruf latin; paralel dengan bagaimana kita memakai ALL CAPS untuk efek bunyi di berbagai terjemahan. (seperti “DUGG”, “CRASH”, “BAM”, dan sebagainya).

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam

mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs dalam Hariyanto (2012), Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Associaton (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Menurut Heinic, dkk dalam Cyntiasari (2012:10), jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran anatara lain : media proyeksi, media non-proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, *computer multimedia*, *hyper media*, dan media jarak jauh disebutkan pula media pembelajaran adalah :

a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan diagram, kartun poster dan komik.
b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model susun, dan lain-lain.
c. Media proyeksi seperti slide, film stips, film dan OHP.
d. Lingkungan sebagian media pembelajaran.

2.3 Media Interaktif

Pesatnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan dalam bahan belajar mengajar. Sebelum berkembangnya teknologi komputer, bahan belajar adalah yang tercetak pada kertas seperti buku, koran, majalah, dan lain-lain.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ini telah memberi alternatif dalam belajar mengajar. Bahan alternatif ini berupa bahan belajar yang tidak dalam bentuk kertas, melainkan berbentuk berkas yang dapat diakses oleh pembelajar dengan cara menyimpan dan membuka berkas itu melalui komputer atau *smartphone*.

Darmawan (2012:55) memaparkan beberapa karakteristik pembelajaran multimedia, antara lain :

a. Berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, audiovisual.
b. Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.
c. Memiliki kekuatan bahasa warna, dan bahasa resolusi objek.
d. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.
e. Pengembangan prinsip *Self Evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.
f. Dapat digunakan secara klasikal atau individual.'dapat digunakan secara *offline* maupun *online.*

Pemanfaatan media adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar (Darmawan. 2012:23). Oleh karena itu untuk mempermudah proses belajar, pemanfaatan media pembelajaran harus diterapkan. Pada hakikatnya bukan media pembelajaran yang menentukan hasil belajar. Keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu

diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut tersampaikan dalam media pembelajaran, tentu akan memberikan hasil yang maksimal.

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- mempermudah proses belajar-mengajar
- meningkatkan efisiensi belajar-mengajar
- menjaga relevansi dengan tujuan belajar
- membantu konsentrasi siswa
- Menurut Gagne : Komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar
- Menurut Briggs : Wahana fisik yang mengandung materi instruksional
- Menurut Schramm : Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional
- Menurut Y. Miarso : Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar siswa

Tidak diragukan lagi bahwa semua media itu sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Jika sampai hari ini masih ada guru yang belum menggunakan media, maka kuncinya hanya satu yaitu perubahan sikap. Dalam memilih media pembelajaran, harus disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Semua kembali kepada guru itu sendiri, untuk menentukan sebuah media pembelajaran, sebisa mungkin mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, cara menjelaskan, dan karakteristik siswa.

Bona (2011), Sejumlah penelitian membuktikan bahwa penggunaan multimedia atau media interaktif dalam pembelajaran menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Francis M. Dwyer. salah seorang peneliti, antara lain menemukan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10 %, melalui audio 10 %, visual 30 % dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80 %. Dari penelitian ini dapat kita lihat bahwa penggunaan media interaktif dalam hal ini termasuk media interaktif berbasis komputer sangat signifikan dalam membantu proses pembelajaran di sekolah.

2.4 Adobe System

Adobe System atau istilah populernya *Adobe* adalah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis, animasi, video, dan pengembangan web. *Adobe* adalah salah satu perusahaan perangkat lunak yg paling besar di dunia. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1982 dan berpusat di San Jose, California, AS. Beberapa dari produk-produknya yang terkenal dan mendunia adalah *Photoshop*, *Flash*, dan *Acrobat*.

Adobe telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir baik dari segi penjualan ataupun jumlah pengguna. Pada tahun 2005 perusahaan *Macromedia* telah dibeli oleh *Adobe*.

2.4.1 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

tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasangi *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

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

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script, filter, custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback* FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik

yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan *web*, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keingginan. Aplikasi *Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi *web* dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam *Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi *web* yang kaya dengan pembuatan *script* tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-*debug script*. Dengan menggunakan *Code hint* untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *ActionScript* secara otomatis. Untuk memahami keamanan *Adobe Flash* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara HTML dan *JavaScript* dimana didalamnya terdapat banyak tools yang dapat diambil dari SWF termasuk *ActionScript*. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya. Oleh sebab itu, semua kebutuhan data yang terdapat dalam SWF dapat diambil kembali melalui *server*. Keuntungan menggunakan

metode yang sama dengan menggunakan aplikasi *web* yang standar adalah akan menjamin dan mengamankanpenyimpanan dan perpindahan data.

2.4.1.1 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5, dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6.

Photoshop tersedia untuk Microsoft Windows, Mac OS X, dan Mac OS; versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti Linux dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti CrossOver.