BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media dan Multimedia interaktif

2.1.1 Pengertian Media

Kata “media” berasal dari kata *medium,* yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur pesan (Djamarah, dan Aswan, 2010: 120). berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media merupakan alat bantu untuk menyampaikan informasi.

Menurut Danesi (2010: 8) media dapat dibagi-bagi menjadi tiga kategori

1) *Medium Alami,* yaitu yang memancarkan gagasan dengan cara berbasis biologis (melalui suara, ekspresi wajah, gerakan tangan dan sebagainya).
2) *Medium Buatan,* bagaimana gagasan direpresentasikan dan dikirimkan menggunakan suatu altefak tertentu (buku, lukisan patung, surat dan sebagainya)
3) *Medium Mekanis,* bagaimana gagasan dikirimkan menggunakan peralatan mekanis temuan manusia seperti telepon, radio, pesawat, televisi, komputer dan sebagainya

Media *Katana Learning 1* ini masuk ke dalam kategori medium mekanis, karena menggunakan media komputer. Dengan

menggunakan media komputer siswa akan terangsang untuk belajar menggunakan media karena lebih praktis dan tidak membosankan karena terdapat gambar-gambar, background serta audio yang menarik bagi siswa.

2.1.2 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang memiliki alat pengontrol yang dapat dijalankan oleh pengguna yang menggunakan media tersebut, sehingga pengguna dapat memilih sendiri materi yang dikehendakinya.

Menurut Sanjaya (2012:225) dalam mempelajari satu topik bahasan, siswa dapat memilih mana yang akan dipelajari lebih dulu. Dengan demikian ciri khas dari multimedia interaktif adalah adanya semacam pengontrol yang biasa disebut dengan *graphical user interface (GUI),* yang dapat berupa *icon, button, scroll* atau yang lainnya. Setiap GUI tersebut dapat dioprasikan oleh siswa (pengguna) untuk mencari informasi yang diinginkan.

Dalam media *Katana Learning 1* terdapat *button-button* yang dapat mempermudah siswa untuk mengoprasikan media dan membantu mendapatkan informasi yang diinginkan dalam media tersebut.

2.1.3 Fungsi media pembelajaran

Media dapat dikatakan alat yang sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan media, proses belajar akan terasa semakin menarik dan memotivasi siswa dalam belajar. Media juga dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran di kelas. Menurut Asyhar dalam Apriyanti (2012: 12) media pembelajaran mempunyai banyak fungsi diantaranya sebagai berikut:

a. Sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan atau pengetahuan dari pengajar kepada pembelajar.
b. Fungsi semantik, yakni fungsi media dalam memperjelas arti dari suatu kata, istilah, tanda, atau simbol.
c. Fungsi fiksatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan.
d. Fungsi manipulatif, yakni fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dengan berbagai macam cara, teknik dan bentuk.
e. Fungsi psikologis, yakni fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi efektif (menggugah perasaan atau emosi), fungsi

kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi mendorong peserta didik membangkitkan minat belajar).

Fungsi-fungsi yang terdapat dalam media *Katana Learning 1* ini adalah sebagai sumber belajar yaitu media ini dapat memberikan informasi tentang pembelajaran bahasa Jepang yang terdapat pada menu materi *bunpou*. Juga memiliki fungsi semantik yaitu memberitahu siswa mengenai arti dari sebuah kosakata dengan bantuan gambar yang terdapat dalam menu materi *kotoba*. Serta memiliki fungsi psikologis yang dapat membantu siswa dalam hal ketertarikan untuk mempelajari bahasa Jepang, juga dapat mengembangkan daya pikir siswa tersebut.

2.1.4 Karakteristik media dalam multimedia pembelajaran

Menurut Daryanto (2012: 55) karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Karakteristik media pembelajaran menurut Nana Sudjana dalam Yarsa (2009: 23) antara lain:

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
3. Kemudahan memperoleh media
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya
6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Karakteristik media dalam multimedia pembelajaran adalah dapat membantu seseorang dalam hal menambah informasi atau ilmu pada saat menggunakan media tersebut. Serta mudah digunakan, sehingga pengguna dapat menggunakan media tersebut sendiri tanpa bantuan orang lain.

2.1.5 Keuntungan menggunakan multimedia interaktif

Menurut Sanjaya (2012:226) keuntungan penggunaan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif sifatnya lebih dinamis sehingga tidak membosankan.
2. Multimedia interaktif memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga siswa sebagai pemakai media ini memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang lebih disukai.

3. Kajian materi pelajaran yang lebih lengkap memungkinkan multimedia interaktif lebih memiliki keanekaragaman materi yang dapat dipahami siswa.
4. Umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

2.2 *Adobe Flash CS5.5*

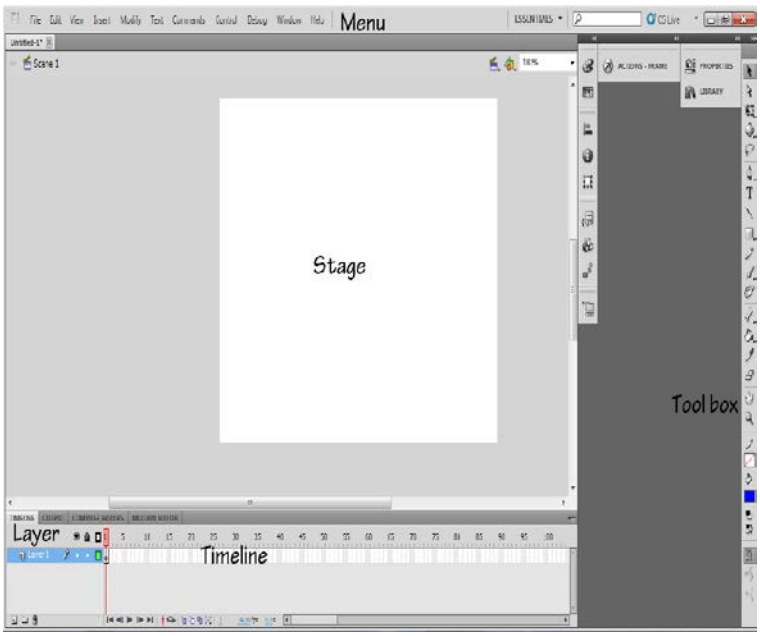
Menurut Yarsa dalam makalahnya (2009: 25) Flash adalah software untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet misalnya, untuk membuat situs, banner iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya.

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* dapat digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasangi *Adobe Flash Player*.

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia. Flash 1.0* yang diluncurkan pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. 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. (http://id.wikipedia.org).

2.2.1 *Area* Kerja *Adobe Flash CS5.5*



Gambar 2.1
Area Kerja *Adobe Flash CS5.5*

Berikut adalah area kerja pada *Adobe Flash CS5.5:*

1. **Menu** berisi control untuk berbagai fungsi seperti membuat, membuka, dan menyimpan file, copy, paste, dan lain-lain.
2. **Stage** adalah area persegi empat yang merupakan tempat dimana kita membuat objek atau animasi yang akan dimainkan.
3. **Toolbox** berisi koleksi untuk membuat atau menggambar, memilih dan memanipulasi isi stage dan timeline. Toolbox dibagi menjadi empat, yaitu **Tools, View, Colors dan Options.** Beberapa tool mempunyai bagian option. Contohnya, ketika Selection tool dipilih, Option snap, smouth, straigten, rotate dan scale akan muncul di bagian options.
4. **Timeline** adalah tempat kita dapat membuat dan mengontrol objek dan animasi.
5. **Properties** merupakan window yang digunakan untuk mengatur property dari objek yang kita buat.

2.2.2 Mengenal *Tool Box*



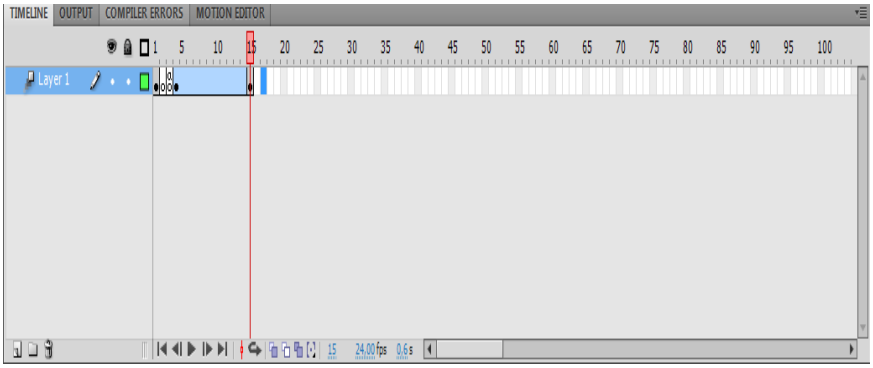
Gambar 2.2
Tool Box Adobe Flash CS5.5

1. **Selection tool** untuk memilih dan memindahkan objek.
2. **Subselect tool** untuk memilih titik-titik pada suatu garis dalam objek.
3. **Free Transform tool** digunakan untuk memperbesar, memperkecil atau memutar (rotate) objek yang kita buat serta dapat mengubah bentuk objek menjadi bentuk lain.
4. **Lasso tool** untuk memilih sebagian dari objek atau objek yang tidak teratur. Jika Selection tool hanya bisa memilih keseluruhan

dari objek, sedangkan Lasso tool bisa memilih apa pun yang terdapat dari objek yang digambar.

5. **Pen tool** untuk menggambar kurva dan garis yang dapat dimanipulasi dengan Subselect tool.
6. **Text tool** digunakan untuk menuliskan kalimat atau kata-kata.
7. **Line tool** untuk membuat garis.
8. **Rectangle tool** untuk menggambar persegi atau kotak
9. **Pensil tool** untuk menggambar suatu bentuk teratur.
10. **Brush tool** seperti kuas dengan warna tertentu dapat membuat bentuk yang bebas.
11. **Bucket tool** untuk memberi atau mengubah warna pada suatu bidang (fill).
12. **EyeDropper tool** untuk mengidentifikasi warna atau garis dalam sebuah objek.
13. **Eraser tool** untuk menghapus area yang tidak diinginkan dari objek.
14. **Hand tool** untuk menggeser layer atau tampilan pada stage.
15. **Zoom tool** untuk memperbesar atau memperkecil tampilan **pada stage.**

2.2.3 *Timeline*



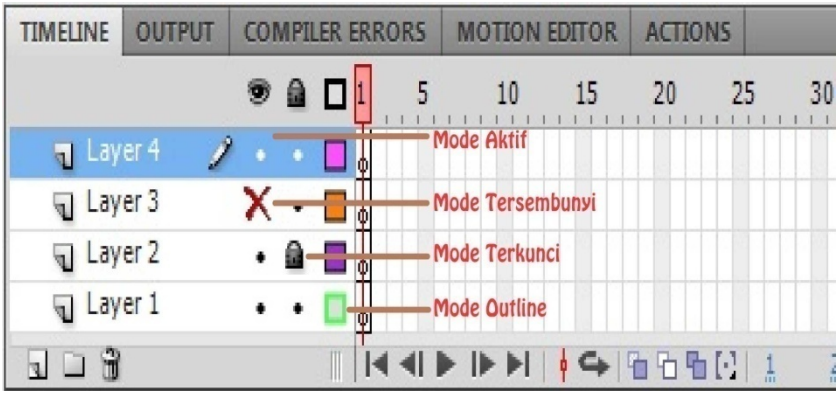
Gambar 2.3
Frame

Timeline terdiri atas **Layer** dan **Frame**. Fungsinya adalah sebagai tempat pengaturan timing atau waktu animasi dan penggabungan objek-objek dari masing-masing layer.

1. **Frame** adalah kotak-kotak berurutan dalam timeline, di frame inilah nantinya akan menentukan animasi apa yang akan dibuat atau dari frame awal sampai ke frame yang diinginkan untuk membentuk suatu pergerakan animasi.
2. **Keyframe** ditandai dengan titik hitam pada frame, ini berarti bahwa ada objek pada frame tersebut.
3. **Blank Keyframe** ditandai dengan frame yang putih atau kosong. Ini berarti bahwa tidak ada objek.
4. **Action Frame** ditandai dengan huruf ‘a’ di atas titik hitam, ini berarti bahwa ada action script padxa frame tersebut.
5. **Layer** merupakan hal yang sangat penting di flash. Layer digambarkan seperti tumpukan lembaran yang transparan. Layer yang paling atas akan menutupi objek layer yang dibawahnya. Kegunaannya antara lain:
   - Untuk pengaturan kerja, animasi dan elemen lainnya. Jadi, kita bisa memakai layer yang berbeda antara file suara, objek, action, label frame dan komentar frame.
   - Untuk memudahkan dalam menggambar atau mengedit suatu oobjek tanpa mempengaruhi objek yang berada di layer lain.
   - Agar bisa menemukan objek dengan cepat dan mudah ketika akan mengedit objek tersebut.

- Dapat membuat banyak objek dengan animasi yang berbeda antara yang satu dengan lainnya.

Beberapa macam mode layer terlihat pada gambar di bawah ini:



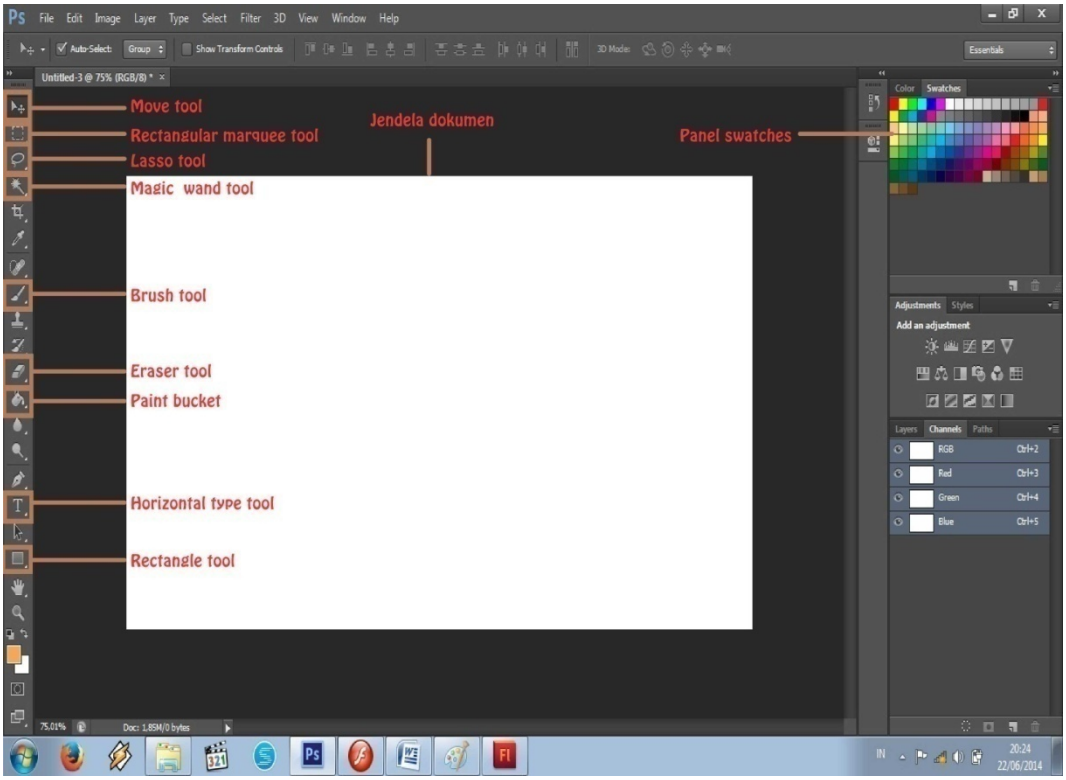
Gambar 2.4
Layer

1. **Mode Aktif** Ditandai dengan gambar pensil, mode ini menunjukkan bahwa layer sedang aktif dan siap untuk mengerjakan suatu objek pada layer tersebut.
2. **Mode Terkunci** ditandai dengan gambar gembok kecil yang terkunci. Pada mode ini kita hanya bisa melihat objek pada layer tanpa bisa mengeditnya.
3. **Mode tersembunyi** ditandai dengan tkita X, pada mode ini kita tidak dapat melihat objek pada layer. Mode ini diperlukan untuk lebih leluasa mengedit objek pada layer lain.
4. **Mode Outline** ditandai dengan kotak tanpa warna, yang berarti tidak menampilkan objek secara keseluruhan, hanya garis luarnya saja yang terlihat.

2.3 *Adobe Photoshop CS6*

Dalam pembuatan karakter animasi, selain mengunakan *Adobe Flash CS6*, penulis juga dibantu dengan *Adobe Photoshop CS6*.

Photoshop adalah suatu program editing gambar yang digunakan untuk membuat, mengolah dan menghasilkan suatu gambar. *Adobe Photoshop CS6* adalah *software* profesional untuk pengolahan gambar digital dengan kualitas, efek dan berbagai macam perubahan yang dapat secara signifikan meningkatkan produktifitas. *Adobe Photoshop CS6* memungkinkan untuk mengedit gambar dan juga membuat grafis tiga dimensi, proyek dua dimensi, serta perfilman.(http://www.sagitasoft.com).



Gambar 2.5
Fiture Adobe Photoshop CS6

Beberapa fiture yang digunakan adalah :

1. *Move tool* : untuk memindahkan area seleksi pada gambar, dan merubah posisi layer.
2. Rectangular marquee tool : untuk membuat seleksi yang berbentuk segi empat. Untuk menyeleksi dengan pola bujur sangkar adalah dengan menekan *shift* sambil men-*drag* pointer mouse.
3. Lasso tool : untuk menyeleksi objek dengan pola bebas, yaitu dengan cara: klik tahan dan geser mouse untuk membuat area seleksi, kemudian lepas untuk mengakhiri proses seleksi.
4. Magic wand tool : untuk menyeleksi objek berdasarkan warna-warna objek gambar yang sama, yaitu dengan cara klik pada salah satu area objek gambar yang ingin di seleksi.
5. Brush tool : untuk membuat goresan seperti saat kita menggunakan kuas.
6. Eraser tool : untuk menghapus area gambar.
7. Paint bucket : untuk memberi warna pada area tertentu dalam suatu bidang gambar. Caranya adalah dengan meng-klik mouse pada area yang ingin diberi warna.
8. Horizontal type tool : untuk membuat objek teks dengan arah horizontal..
9. Rectangle tool : untuk membuat objek berbentuk kotak, persegi empat, dengan cara tekan *shift* sambil men-drag pointer mouse.

10. Jendela dokumen : lembar kerja utama yang menampilkan gambar atau file yang sedang dikerjakan.
11. Panel swatches : untuk menentukan warna foreground dan background dengan memilih salah satu warna yang telah disediakan.

2.4 Buku sakura

Buku sakura yang diterbitkan oleh The Japan Foundation dan di susun oleh Direktorat pembinaan SMA dan The Japan Foundation ini terdiri dari tiga jilid, dan diperuntukan bagi siswa SMA yang mempelajari bahasa Jepang sebagai mata pelajaran bahasa asing di sekolah. Materi dalam buku pembelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 2 yang ada dalam multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

BAB 21 (うちにテレビがありますか)

Dalam bab ini menjelaskan bagaimana menyebutkan ruangan yang ada didalam rumah, peralatan rumah tangga atau peralatan elektronik. Juga pola kalimat yang menyatakan benda yang ada di tempat tersebut, serta pola kalimat yang digunakan untuk menyatakan seluruh benda-benda yang ada.

Pola kalimat :

1. KB (tempat) に KB (barang) があります.
2. KB (tempat) に KB1 (barang) と KB2 (barang) があります.

BAB 22 (マリアさんのへや)

Dalam bab ini menjelaskan bagaimana menyebutkan keadaan rumah dan kamar, serta pola kalimat yang menyatakan “sifat, ciri khas atau keadaan suatu tempat/benda.

Pola kalimat :

1. KB (tempat) は KS です.

BAB 23 (あさなにをしますか)

Dalam bab ini menjelaskan bagaimana menyebutkan kegiatan yang biasa dilakukan sehari-hari, serta pola kalimat yang digunakan untuk menyatakan kegiatan yang disertai dengan objek.

Pola kalimat :

1. KB (keterangan waktu) KK (bentuk-masu) ます.
2. KB (keterangan waktu) KK (bentuk-masu) ます. それから, KK (bentuk-masu) ます.

BAB 24 (なんじにおきますか)

Dalam bab ini menjelaskan bagaimana menyebutkan waktu melakukan kegiatan sehari-hari, serta pola kalimat yang digunakan untuk menunjukan “waktu pelaksanaan kegiatan”.

Pola kalimat :

1. KB (waktu) じ に / ごろ KK (bentuk-masu) ます.
2. KB (waktu) じ に/ ごろ KK (tempat) へ KK (bentuk-masu) ます.

BAB 25 (あさごはん)

Dalam bab ini menjelaskan bagaimana menyebutkan kegiatan yang dilakukan dan tidak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dan berlatih menyebutkan berbagai jenis makanan dan minuman yang dimakan sehari-hari. Juga belajar pola kalimat bentuk negatif dari pola “KK (bentuk masu) masu”.

Pola kalimat :

1. KK (bentuk-masu) ません.

BAB 26 (なんでがっこうへいきますか)

Dalam bab ini menjelaskan bagaimana menyebutkan jangka waktu dan alat transportasi yang digunakan bila pergi / datang / pulang ke suatu tempat. Juga pola kalimat yang digunakan untuk menunjukan perpindahan ke suatu tempat**.**

Pola kalimat :

1. KB (alat transportasi) で KB (tempat) へ いきます / きます / かえります.
2. KB1 (tempat) から KB2 (tempat) まで KB (alat transportasi) で KB (jangka waktu) ぐらいです.