DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACK ii

KATA PENGANTAR iii

UCAPAN TERIMA KASIH iv

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR BAGAN xi

DAFTAR GAMBAR xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 6

1.3 Batasan Masalah 6

1.4 Tujuan Penelitian 7

1.5 Manfaat Penelitian 7

1.6 Definisi Operasional 8

1.7 Sistematika Penulisan 9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pemebelajaran 10

2.2 Multimedia 12

2.3 *Adobe Flash* 13

2.3.1 *Adobe Flash Professional CS6* 15

2.4 *Adobe Photoshop* 18
2.4.1 *Adobe Photoshop CS6* 18
2.5 Buku Pelajaran Bahasa Jepang *Sakura* 21
2.6 *OJAD* 24
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Metode Penelitian 26
3.2 Objek Penelitian 27
3.2.1 Populasi dan Sampel 27
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian 28
3.4 Teknik Pengumpulan Data 28
3.4.1 Kuisioner (Angket) 28
3.5 Tahapan Penelitian 30
BAB IV PEMBAHASAN
4.1 Proses Pembuatan Media "Tensai 1" 34
4.1.1 Kerangka Media 34
4.1.2 Mengunduh Suara Penutur dari *OJAD* 36
4.1.3 Membuat Desain Media 40
4.1.4 Mengimpor Desain Ke Dalam *Adobe Professional Flash CS6* 41
4.1.5 Membuat Animasi 41
4.1.6 Membuat *Button* 43
4.1.7 Menambahkan *ActionScript* 45
4.2 Cara Pengoperasian 57

4.3 Tanggapan Pengajar Sebagai Responden Terhadap Media “Tensai 1”... 67

4.3.1 Hasil Angket Tertutup 67

4.3.2 Hasil Angket Terbuka 73

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 74

5.2 Saran 75

DAFTAR PUSTAKA

SINOPSIS

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP