BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media

2.1.1 Pengertian Media

Sutjiati (2010:77) mengemukakan bahwa dalam melakukan suatu proses pendidikan, mulai dari yang paling tradisional dan paling sederhana bentuknya, maka paling sedikit akan melibatkan 2 pihak, yaitu pihak pendidik/pengajar dan pihak penerima/pembelajar. Secara mendasar suatu proses pendidikan dimaksudkan untuk memindahkan/mentransfer suatu pengetahuan dan kemampuan dari pihak pendidik/pengajar kepada pihak penerima/pembelajar.

Sementara itu, Munadi dalam Sutjiati (2010:77) berpendapat bahwa media dalam pendidikan, secara sederhana dapat didefinisikan sebagai alat, metode dan cara yang digunakan untuk proses perpindahan pengetahuan dan kemampuan tersebut. Sedangkan secara umum baik dalam maupun di luar pendidikan media dapat diartikan sebagai alat atau cara perpindahan pengetahuan, kemampuan dan sebagainya dari pihak yang satu ke pihak lainnya. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukkan proses belajar mengajar secara efisien dan efektif.

2.1.2 Jenis Media

Leshin, Pollock, & Reigeluth dalam Arsyad (2015:38) mengelompokkan media ke dalam lima jenis, yaitu: (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext).

Berdasarkan lima jenis kelompok media di atas, media *Tensai 3* termasuk ke dalam jenis media yang ke lima, karena media *Tensai 3* merupakan media pembelajaran dengan bantuan teknologi komputer yang dapat mempermudah dan membantu guru dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang.

2.2 Multimedia

2.2.1 Pengertian Multimedia

Sutjiati (2010:77) mengemukakan bahwa multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. Secara singkat *multi* dapat diartikan lebih dari satu atau banyak. Jadi, multimedia berarti berbagai macam alat/cara yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan suatu hal kepada sasaran yang dituju. Sementara itu, Sulistiyono dalam Sutjiati (2010:77) mengemukakan bahwa multimedia dapat diartikan sebagai gabungan dari berbagai media yang terintegrasi. Multimedia dibentuk melalui penyatuan dan integrasi beberapa elemen media mulai dari audio,

video, teks, animasi, dll menjadi satu kesatuan utuh yang saling berhubungan dan bersinergi satu sama lain.

Multimedia dibentuk dengan tujuan untuk memberikan manfaat yang lebih besar bagi pengguna, di mana manfaat yang diperoleh merupakan gabungan manfaat yang dapat diberikan oleh masing-masing media secara individu. Salah satu contoh alat multimedia yang paling umum digunakan adalah komputer. Dalam menggunakan komputer terdapat berbagai unsur media seperti gambar, suara, dan pengoprasiannya juga melibatkan unsur gerak. Menggunakan multimedia tidak harus menggunakan komputer, beberapa tenaga pendidik sering menggunakan multimedia dengan menggunakan slide OHP, rekaman suara, dan menggunakan papan tulis untuk menonton video atau film dalam melakukan pengajaran. Hal tersebut kurang praktis dibandingkan dengan multimedia yang sudah merupakan satu paket seperti komputer.

Menurut Daryanto (2013:51) multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: *multimedia linier* dan *multimedia interaktif*. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

2.2.2 Manfaat Multimedia Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2013:52).

2.2.3 Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran

Menurut Daryanto (2013:53) 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 mengakomodasikan respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

2.3 Pembelajaran Interaktif

Sutjiati (2010:78) mengemukakan bahwa, proses pembelajaran dapat diartikan sebagai proses pemindahan pengetahuan dan keahlian/kemampuan dari pihak yang satu ke pihak yang lainnya. Dalam proses ini, minimal salah satu pihak

aktif dalam melaksanakan proses belajar mengajar. *Inter* dapat diartikan antar atau saling, atau seluruh. Jadi, proses pembelajaran interaktif artinya semua pihak ikut aktif, ikut berperan serta, terlibat dalam proses pembelajaran yang dilakukan baik pendidik maupun siswa. Dalam pembelajaran interaktif semua pihak akan menerima hasil dari pembelajaran tersebut dan kemampuan mereka akan sama-sama meningkat. Selain itu, dengan melibatkan diri akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Multimedia interaktif akan menggabungkan berbagai unsur media untuk mencapai tujuan pengajaran yang membutuhkan interaktif siswa dan guru.

2.4 *Online Japanese Accent Dictionary* (OJAD)

Online Japanese Accent Dictionary (OJAD) merupakan kamus aksen bahasa Jepang online untuk pembelajar dan pengajar bahasa Jepang. Kamus online ini dapat digunakan untuk belajar bahasa Jepang secara mandiri, atau dapat pula digunakan untuk pelatihan prosodi bahasa Jepang di lembaga bahasa ataupun program pelatihan pengajar bahasa Jepang. Selain itu dapat pula digunakan sebagai referensi dialek Tokyo bagi orang Jepang sendiri.

(http://www.gavo.t.u-tokyo.ac.jp/ojad/idn/pages/home)



Gambar 2.1
Tampilan *Online Japanese Accent Dictionary (OJAD)*

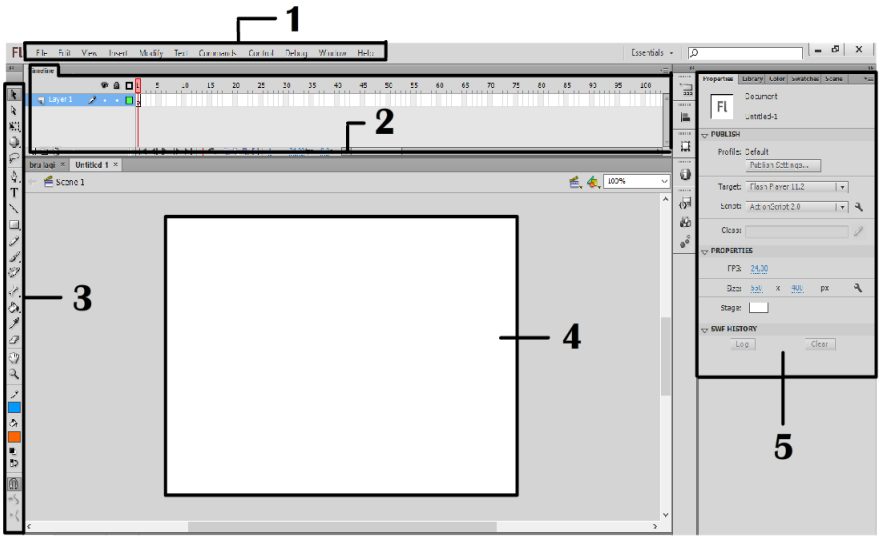
2.5 Adobe Flash CS6

Wahana Komputer (2012:2), *Adobe Flash CS6* merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya, *Adobe Flash CS5*. Program ini memiliki banyak fungsi, seperti game, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi. Meskipun secara keseluruhan memiliki tampilan dan proses kerja yang sama dengan versi sebelumnya, namun pada versi baru ini memili beberapa penambah fitur. Berikut ini adalah fitur terbaru yang ada pada *Adobe Flash CS6*:

1. Memberikan dukungan untuk HTML 5.
2. Ekspor simbol dan urutan animasi yang cepat menghasilkan *sprite sheet* untuk meningkatkan pengalaman gaming, alur kerja, dan *performance*.
3. Memberikan dukungan untuk *Android* dan *iOS* dengan *Adobe Flash Player* terbaru.

4. *Performance*nya memberikan pemuatan foto berukuran besar menjadi lebih cepat. Hal ini terwujud berkat adanya *Mercury Graphics Engine* yang mampu meminimalisir waktu render.

Meskipun berbeda versi tetapi dari segi tampilan program, *Adobe Flash CS6* masih memiliki tampilan yang sama dengan versi sebelumnya. Untuk memudahkan pengguna dalam pembuatan project, program *Adobe Flash* memiliki beberapa tampilan yang dapat menyesuaikan kebutuhan project. Panel-panel yang tampak pada program dapat diatur ulang posisinya dengan menggeserkannya. Berikut ini adalah tampilan program *Adobe Flash CS6* dan fungsi dari bagian-bagian program. Tampilan berikut merupakan tampilan *Classic* pada program *Flash CS6* menurut Wahana Komputer (2012:3):



Gambar 2.2
Tampilan Program *Adobe Flash CS6*

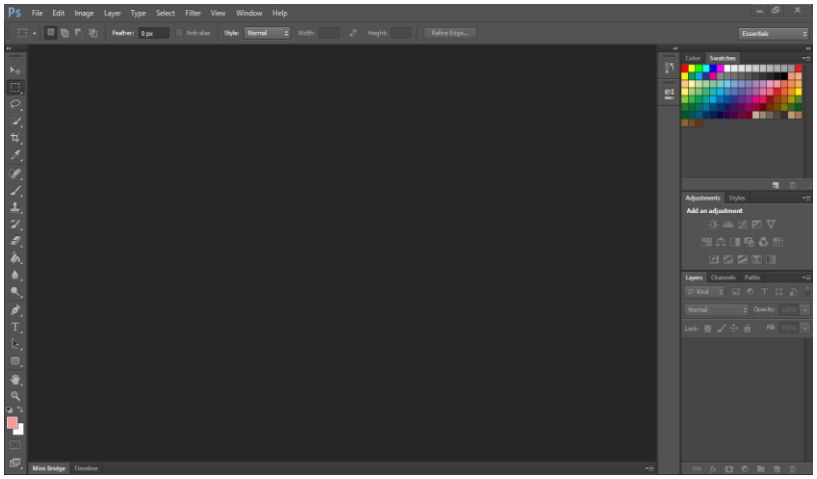
Berikut ini fungsi dari masing-masing bagian pada program:

1. *Menu Bar* merupakan bagian pengaturan utama pada program. Tampilan ini terdiri dari sub-sub menu.

2. *Timeline* dapat digunakan untuk mengatur susunan *layer*, mengatur durasi, dan animasi.
3. *Toolbox* merupakan tempal *tool-tool* yang digunakan untuk membuat dan mengolah objek.
4. *Stage* merupakan area kerja yang digunakan sebagai pembuatan project.
5. *Control Panel* adalah panel-panel yang digunakan untuk mengolah dan mengatur objek.

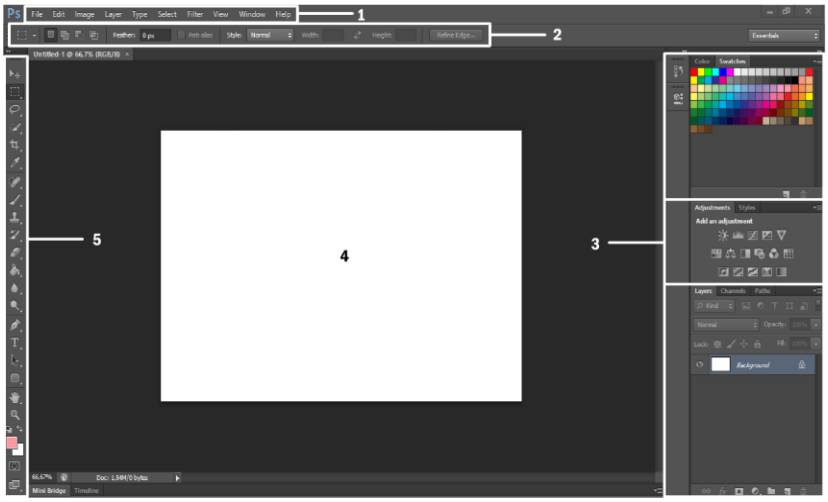
2.6 Adobe Photoshop CS6

Selain menggunakan software *Adobe Flash CS6*, penulis juga menggunakan software *Adobe Photoshop CS6* untuk membantu dalam pegeditan gambar karakter animasi.



Gambar 2.3
Tampilan Awal *Adobe Photoshop CS6*

Menurut Wibowo (2011:8) secara umum *Photoshop* memiliki enam bagian penting yaitu; Menu *Bar, Application Bar* (*Bar* ini hanya tersedia pada *Adobe Photoshop CS4* dan *CS5*), *Option Bar, Tool Box, Panel,* dan *Canvas.*



Gambar 2.4
Area Kerja *Adobe Photoshop CS6*

Berikut ini adalah menu-menu yang terdapat dalam *Adobe Photoshop CS6*:

1. Menu *Bar*

   Pada *Menu Bar* juga terdapat menu-menu lainnya, yaitu *File, Edit, Image, Layer, Type, Select, Filter, View, Windows,* dan *Help*

2. *Option Bar*

   Option Bar berfungsi untuk menunjukan opsi atau pilihan dari *tool* yang pengguna pilih di *Tool Box*. Selain itu, pada *Option Bar* pengguna juga bisa merubah nilai atau parameter dari *Tool*

3. *Panel*

   Secara umum, *panel* terdiri dari tiga bagian, yaitu:

a) *Panel* pertama terletak pada bagian atas *panel* yang terdiri dari *Color, Swatches, Histogram, 3D,* atau *Info.*

b) *Panel* kedua terletak pada bagian tengah *panel* yang terdiri dari *Adjustment, Character, Brush Presets 3D,* atau *Clone Source.*

c) *Panel* ketiga yang terletak pada bagian bawah adalah *Panel Layers*. *Panel Layers* merupakan tempat untuk mengatur semua yang berhubungan dengan *layer*.

Pada ketiga *panel* tersebut, pengguna bisa menambah atau menghilangkan *layer* sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

4. *Canvas*

Canvas merupakan tempat untuk memunculkan foto atau gambar. Selain itu, pada menu *canvas* pengguna juga bisa membuat sebuah objek baru dan memberikan efek-efek yang bisa diaplikasikan pada foto, gambar, atau objek baru yang akan dibuat.

5. *Tool Box*

Tool Box merupakan bagian terpenting dalam *photoshop*, karena *Tool Box* terdiri dari berbagai macam *tool* yang berfungsi untuk membuat atau mengedit sebuah gambar atau objek lainnya.

(Wibowo, 2011:9–33).

2.7 Buku Sakura dan Buku Nakayoku Nihongo

Buku Sakura merupakan buku pelajaran bahasa Jepang yang diterbitkan atas kerjasama Japan Foundation dan Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Manajemen Dikdasmen Kementerian Pendidikan Nasional RI. Buku sakura terdiri dari 3 jilid yaitu Sakura jilid 1, Sakura jilid 2, dan Sakura jilid 3. Buku Sakura jilid 3 ini diperuntukan untuk siswa kelas XII SMA/Sederajat. Selain menggunakan buku Sakura jilid 3, penulis juga menggunakan buku Nakayoku Nihongo untuk siswa kelas XII SMA/Sederajat dengan materi pembelajaran yang sama dengan buku

Sakura jilid 3. Adapun materi dalam buku Sakura jilid 3 yang terdapat dalam media alternatif pembelajaran bahasa Jepang yang dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut:

BAB 51 (くすりをのんだほうがいいですよ)

Dalam bab ini menjelaskan tentang menyampaikan saran kepada orang yang sedang sakit. Juga pola kalimat yang menyatakan kata kerja yang digunakan untuk memberikan saran agar lawan bicara mlakukan suatu hal, serta pola kalimat yang digunakan untuk memberikan saran agar lawan bicara tidak melakukan suatu hal. Selain itu, dalam bab ini juga terdapat kanji 一, 二, 三, 四, dan 五.

Pola kalimat :

1. KK (bentuk-ta) たほうがいいです。
2. KK (bentuk-nai) ない ほうがいいです。

BAB 52 (うちへかえってもいいですか)

Dalam bab ini menjelaskan bagaimana meminta ijin, mengemukakan alasan dan mengungkapkan larangan yang berhubungan dengan kesehatan. Juga pola kalimat yang menyatakan kata kerja atau kata sifat yang digunakan untuk meminta ijin dan meyatakan alasan melakukan sesuatu. Selain itu, dalam bab ini juga terdapat kanji 行, 前, 国, 山, dan 年.

Pola kalimat :

1. KK (bentuk-te) てもいいですか。
2. KK/KS ので、KK (bentuk-te)てもいいですか。

BAB 53 (なにがほしいですか)

Dalam bab ini menjelaskan bagaimana menyebutkan barang-barang dan ungkapan keinginan agar dapat menyatakan barang yang diinginkan. Juga pola kalimat yang menyatakan kata benda yang digunakan untuk menyatakan keinginan pembicara itu sendiri akan suatu benda. Selain itu, dalam bab ini juga terdapat kanji 六, 七, 八, 九, dan 十.

Pola kalimat :

1. KB がほしいです。

BAB 54 (とけいをもらいました)

Dalam bab ini menjelaskan bagaimana menyatakan ungkapan memberi dan menerima agar dapat mengungkapkan barang-barang yang kita beri atau terima. Juga pola kalimat yang menyatakan kata benda yang digunakan untuk memberikan hadiah kepada seseorang atau menerima hadiah dari seseorang. Selain itu, dalam bab ini juga terdapat kanji 父, 母, 友, 花, dan 白.

Pola kalimat :

1. KB (pemberi)は KB (penerima)に KB (hadiah)をあげました。
2. KB (penerima)は KB (pemberi)に KB (hadiah)をもらいました。

BAB 55 (なにになりたいですか)

Dalam bab ini menjelaskan tentang menyebutkan jenis pekerjaan agar dapat menyatakan pekerjaan yang dicita-citakan. Juga pola kalimat yang menyatakan kata benda yang digunakan untuk menyatakan cita-cita atau pekerjaan yang akan

ditekuni di masa yang akan datang. Selain itu, dalam bab ini juga terdapat kanji 書, 後, 雨, dan 来.

Pola kalimat :

1. KB (pekerjaani)になりたいです。