

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Huruf Kanji

2.1.1 Sejarah Huruf Kanji

Sampai abad ke-3 Masehi, Jepang tidak mempunyai satu pun bahasa tertulis. Mereka hanya memiliki bahasa lisan yang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Ketika mendengar bahwa bangsa tetangga mereka yaitu Cina, memiliki bahasa lisan maupun tertulis, mereka memutuskan untuk meminjam sistem penulisan Cina. Mereka mengambil huruf Cina dan mengembangkan serta menghubungkannya dengan kata-kata lisan bahasa Jepang yang berkaitan artinya. Kalau mereka tidak punya kata Jepang, mereka meminjam kata dan ungkapan Cina di samping huruf tertulisnya. (Len Walsh, 2001 : 13).

Karena tata bahasa dan morfologi Cina tidak memiliki akhiran yang terletak pada sebuah kata dimana kata tersebut dapat menunjukkan makna yang berbeda (contonya dalam bahasa Inggris, -tion, -ed, -ish), sehingga orang Jepang berusaha menggunakan huruf Cina untuk menuliskan kata dasar maupun akhiran. Namun hal itu tidak membuahkan hasil yang baik, sehingga orang Jepang memutuskan untuk menyingkat beberapa huruf menjadi sistem Fonetik, mirip dengan abjad kita, yang kemudian bisa mereka gunakan untuk menulis akhiran (Len Walsh, 2001 : 14).

Huruf Kanji disampaikan di Jepang kira-kira pada waktu negeri Cina merupakan zaman *Kan*. Oleh sebab itulah huruf tersebut dinamakan kanji yang

berarti huruf negeri Kan (Iwabuchi, dalam Sudjianto, 2004 : 56). Huruf kanji Cina yang dipakai di Jepang telah mengalami berbagai proses perubahan selama hampir 1500 tahun. Sekarang huruf kanji itu telah menjadi huruf resmi di Jepang. Secara resmi huruf kanji yang dipergunakan ada 1945 buah yang disebut *Jooyoo Kanji* (常用漢字). Dari 1945 buah kanji tersebut 5 buah diantaranya adalah *Wasei Kanji* (和製漢字). *Wasei Kanji* adalah huruf kanji yang dibuat di Jepang. Diantaranya yaitu, 込、働、畑、匆.(Mulyana A, 2002 : vii)

Karena pada dasarnya huruf kanji berasal dari negeri Cina, terdapat perbedaan-perbedaan pelafalan dengan bahasa Jepang. Faktor budaya dan masyarakat Jepang sangat mempengaruhi perubahan huruf kanji. Sehingga terdapat 2 jenis pelafalan huruf kanji, yaitu pelafalan Cina yang disebut *onyomi* dan pelafalan Jepang yang disebut *kunyomi*.

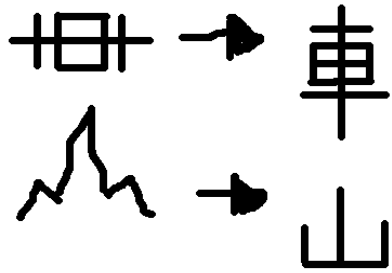
2.1.2 Pembentukan Huruf Kanji

2.1.2.1 Rikusho

Rikusho adalah kanji-kanji yang terdapat di dalam *koukujiten*. *Koukujiten* adalah kamus yang dibuat pada zaman Shin (1644-1911) di dalam kamus tersebut terdapat 462 kanji. Berdasarkan asal mula pembentukannya kanji ini dibagi ke dalam 6 grup, antara lain :

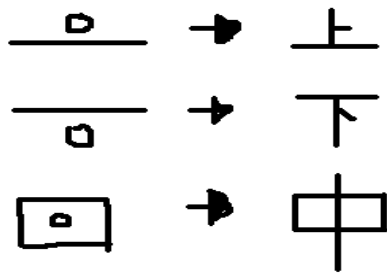
1. Shoukei Moji

Shoukei Moji adalah kanji yang terbentuk dari sebuah benda dan bentuk



2. Shiji Moji

Shiji Moji adalah kanji yang menunjukkan keberadaan sesuatu.



3. Kaitai Moji

Kaitai Moji adalah perpaduan dari beberapa kanji yang memiliki arti berbeda dengan kanji pembentuknya.

日 + 木, matahari yang baru saja terbit masih setinggi setengah pohon jadi masih berada di timur (東)

木 + 木, gabungan dari pohon-pohon yang banyak berarti hutan (林)

林 + 木, kumpulan pohon yang sangat banyak berarti hutan rimba (森)

4. Keisei Moji

Keisei Moji adalah gabungan dari 2 kanji yang berbeda dimana cara baca kanji tersebut mengikuti salah satu kanji yang digunakan.

頭 頁 = 頭 (意味) 豆 = トウ (音)

5. *Tenchu Moji*

Tenchu Moji adalah kanji yang menggunakan arti dari kanji pembentuknya. 楽しい, berasal dari kata 音楽 (musik) sehingga sering digunakan untuk menyatakan kata 楽しい ‘senang/gembira’ atau 楽しむ ‘bersenang-senang, menghibur diri’

6. *Kasha Moji*

Kasha Moji adalah kanji yang meminjam bunyi dari huruf kanji lain.

亜米利加 (アメリカ) = Amerika

印度根視亜 = Indonesia

2.1.2.2 *Kokuji*

Kokuji merupakan kanji yang dibuat oleh Jepang dengan mempertemukan arti dari kanji dengan bahasa Jepang tersebut. Biasanya kanji-kanji itu tidak memiliki *on’yomi* (hyoukihou, 2004:34)

鰯 (いわし), Ikan yang lemah sehingga mudah sekali mati

峠 (とうげ), tempat yang turun naik (lereng, bukit) di Gunung

2.1.2.3 *Bushu*

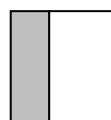
Bushu adalah bagian-bagian dari coretan dan garis pembentuk kanji. *Bushu* dapat digunakan untuk mencari arti suatu kanji didalam kamus.

Terdapat 7 macam *bushu* sesuai dengan letaknya pada suatu kanji yakni :

1. *Hen* yaitu *bushu* yang berada pada bagian kiri suatu kanji

イ : 作、体

ロ : 吹、晒



2. *Tsukuri* yaitu *bushu* yang berada pada bagian kanan suatu kanji

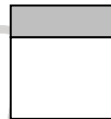
彡 : 形、彰



阝 : 鄣、都

3. *Kanmuri* yaitu *bushu* yang berada pada bagian atas suatu kanji

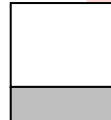
宀 : 定、容



雨 : 電、震

4. *Ashi* yaitu *bushu* yang berada pada bagian bawah suatu kanji

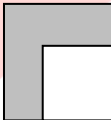
灬 : 点、熊



廾 : 弁、弁

5. *Tare* yaitu *bushu* yang membentuk siku-siku dari bagian atas ke kiri

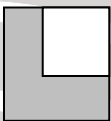
厂 : 原、厦



疒 : 渡、痕

6. *Nyoo* yaitu *bushu* yang membentuk siku-siku dari bagian kiri ke bagian bawah sebelah kanan

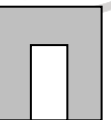
辶 : 辺、込



廴 : 建、廴

7. *Kamae* yaitu *bushu* yang tampak seolah-olah mengelilingi bagian kanji lainnya

冂 : 冂、冂



勹 : 勺、句

Tidak semua kanji dapat dilihat melalui *bushunya* karena ada beberapa kanji yang tidak memiliki *bushu* karena sudah membentuk kanji utuh dan memiliki arti tersendiri. Selain itu kanji tersebut dapat secara langsung menjadi sebuah *bushu*.

2.1.2.4 *Kakushu*

Kakushu adalah jumlah garis atau coretan yang membentuk sebuah kanji. Jumlah garis atau coretan yang membentuk sebuah kanji sangat beragam. Tetapi dalam mencari arti kanji menggunakan *kakushu* kita harus mengetahui jumlah coretan kanji tersebut dengan tepat. Karena sering terjadi kesalahan dalam menghitung jumlah coretan sehingga dapat memperlambat proses pencarian kanji itu sendiri. Berikut ini adalah contoh huruf kanji dan jumlah coretannya :

1 coretan 一、乙	6 coretan 百、名	11 coretan 魚、鳥	16 coretan 頭、懷
2 coretan 二、丁	7 coretan 見、車	12 coretan 森、間	17 coretan 溝、優
3 coretan 三、万	8 coretan 金、京	13 coretan 話、新	18 coretan 職、癖
4 coretan 水、天	9 coretan 食、南	14 coretan 駅、僕	19 coretan 離、嚮
5 coretan 目、巨	10 coretan 家、高	15 coretan 導、億	20 coretan 餓、壤

Tabel 2.1 Contoh Jumlah Coretan Huruf Kanji

Selain itu masih banyak lagi huruf kanji yang memiliki lebih dari 20 coretan.

2.1.2.5 Hitsujun

Hitsujun adalah urutan-urutan penulisan huruf kanji. Nama-nama garis atau coretan yang biasa dipakai untuk penulisan kanji dapat kita lihat sebagai berikut (Kato,1991 : 224).

1. *Ten* (ノ)
2. *Yokokau* atau *Ookaku* (一)
3. *Tatekaku* atau *Juukaku* (丨)
4. *Hidariharai* (ノ)
5. *Migiharai* (ㄨ)
6. *Ore* (ㄣ)
7. *Hane* (厶)
8. *Tome* (丨)
9. *Magari* (厶)

Urutan penulisan ini sering diabaikan oleh pembelajar bahasa Jepang karena cukup rumit. Padahal urutan penulisan suatu kanji merupakan aspek paling penting dalam menghafal huruf kanji itu sendiri. Selain itu kesalahan dalam penulisan akan mempengaruhi arti dari kanji yang ditulis. Oleh karena itu dilakukan upaya untuk menyeragamkan *hitsujun* (urutan penulisan kanji) untuk penulisan *kyooiku* kanji, maka pada tahun 1958 Monbusho menyusun *Hitsujun Shidoo no Tebiki*. Prinsip-prinsip penulisan urutan kanji yang dikemukakan pada *Hitsujun Shidoo no Tebiki* tersebut adalah sebagai berikut (Iwabuchi, 1989:227).

1. Kanji ditulis dengan urutan dari atas ke bawah (三、疊)
2. Kanji ditulis dengan urutan dari kiri ke kanan (misalnya 川、例)

3. *Yokokaku* pada kanji yang memiliki tulisan berbentuk silang ditulis lebih dulu (misalnya kanji 十、大). Tetapi *yokokaku* pada bentuk silang seperti pada kanji-kanji 田、王 dan sebagainya ditulis belakangan.
4. Coretan yang merupakan bagian tengah kanji ditulis lebih dulu (misalnya kanji 小、水), kecuali coretan-coretan pada huruf kanji 火 dan 性
5. Coretan yang merupakan bagian luar kanji ditulis lebih dulu (misalnya 国、回)
6. Coretan *hidariharai* ditulis lebih dulu (misalnya kanji 人、文)
7. Coretan *tatekaku* yang menembus atau memotong/membelah bagian kanji yang lainnya ditulis pada urutan yang terakhir (misalnya kanji 中、車). Huruf-huruf seperti 里、重 dan lain-lainnya (yang memiliki *tatekaku* yang memotong bagian kanji lainnya yang tidak sampai keluar menembus bagian atas ataupun bagian bawah) ditulis dengan urutan ; pertama-tama bagian atas kanji, lalu *tatekaku*, dan terakhir bagian bawah kanji tersebut.
8. Coretan *yokokaku* yang menembus atau memotong/membelah bagian kanji lainnya ditulis pada urutan yang terakhir (misalnya kanji 女、子、母).

2.2. Pembelajaran

Sebelum membahas lebih lanjut mengenai pembelajaran, terlebih dahulu kita harus memahami pengertian belajar dan mengajar.

2.2.1 Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah mengikuti penyelenggaraan pembelajaran, lalu memperoleh pengetahuan dari apa yang telah dipelajari. Belajar adalah menerima pengajaran. Belajar, mengingat pengalaman. (Nihongo Dai Jiten, 1863)

Dalam KBBI disebutkan bahwa pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu; berlatih; berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Dengan kata lain belajar adalah proses mempelajari dan mendapat pengetahuan dari pengalaman atau ilmu yang menyebabkan perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik secara keseluruhan.

2.2.2 Mengajar

Mengajar pada dasarnya adalah suatu proses yaitu proses mengatur, mengkoordinasi lingkungan yang berada di sekitar anak didik sehingga dapat mendorong anak didik untuk belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam belajar (Sudjana, 1991 : 29).

Mengajar adalah memberi pelajaran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2000:10). Pada hakikatnya proses mengajar ialah proses membimbing siswa untuk melakukan proses belajar (Burton dalam Gunadi, 2004:17).

Dapat disimpulkan mengajar adalah proses membimbing, mengarahkan dan memberi pelajaran kepada anak didik.

2.2.3 Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. (Ratnawilis, 1996 : 11)

Perubahan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui latihan, bukan perubahan dengan sendirinya karena pertumbuhan kematangan atau karena keadaan sementara. (Rahmat Ari, 2005 : 7)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses perubahan tingkah laku setelah mengikuti kegiatan pengajaran dan mendapat pengalaman positif dari proses pengajaran itu sendiri.

2.2.4 Strategi belajar

Setiap orang memiliki strategi yang bermacam-macam dalam menyerap suatu pembelajaran. Strategi itu digunakan untuk mempermudah penyerapan dan pengolahan informasi yang diterima. Strategi belajar juga dikenal dengan gaya belajar. Menurut Bobbi dePotter (2002: 211-212), Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Gaya belajar terdiri dari 3 yaitu gaya belajar visual, auditorial, atau kinestetik. Orang visual belajar melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan.

Banyak orang mengatakan bahwa mereka tidak memiliki memori yang baik dalam mengingat. Masalah sebenarnya adalah mereka memiliki kesulitan dalam mengingat informasi yang sudah tersimpan dalam memori mereka. Hal itu dapat diatasi dengan menciptakan hubungan-hubungan memori. Dengan menciptakan hubungan-hubungan memori kita dapat meningkatkan kemampuan untuk mengingat dan kreativitas pribadi. Kita juga dapat mengingat informasi dengan baik bila informasi itu diulang-ulang, atau berlatih menggunakan memori kita dengan lebih sering. Kita harus dapat meraih sebanyak-banyaknya pengalaman pribadi yang akan tersimpan di dalam memori. Karena orang dengan pengalaman pribadi yang banyak dan beragam serta memiliki kemampuan mengingat setiap detail dari pengalaman tersebut akan menjadi orang yang jauh lebih kreatif dalam memecahkan suatu masalah.

Kita dapat menggunakan asosiasi sederhana untuk mengingat potongan-potongan informasi yang tersembunyi dalam memori kita. Dengan asosiasi sederhana kita dapat mengkombinasikan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik secara bersamaan, dan pengkombinasian Macromedia Flash sebagai media dalam penulisan huruf Kanji sederhana sehingga bisa membentuk huruf Kanji lain yang lebih kompleks.

2.2.5 Pembelajaran Kanji

Penulisan bahasa Jepang terdiri dari tiga huruf yaitu, hiragana, katakana, kanji. Huruf kanji berbeda dengan huruf hiragana dan katakana sehingga harus dibedakan dari detailnya, dengan ciri-ciri :

1. Bentuk

Huruf kanji memiliki perbedaan dengan huruf-huruf lain. Dalam huruf kanji bentuk huruf bisa melambangkan arti dari kanji tersebut. Sehingga kita bisa mengartikan huruf kanji dengan melihat dari bentuk hurufnya. Misalnya kanji 口, kanji ini jika dilihat bentuknya melambangkan mulut (O), oleh karena itu orang Jepang mengartikannya “mulut”.

2. Tulisan

Cara penulisan huruf kanji berbeda dengan huruf alphabet biasa. Huruf kanji terbentuk dari beberapa coretan dan garis. Coretan dan garis membentuk bagian-bagian dari sebuah huruf kanji. Bagian tersebut dinamakan bushu. Bushu dapat mempermudah untuk mencari arti kanji dalam kamus.

3. Arti

Satu huruf kanji bisa memiliki arti yang bermacam-macam. Sehingga untuk membedakannya dapat dilihat dari bentuk dan cara penulisannya.

Penulisan huruf kanji cukup menyulitkan bagi para pembelajar bahasa Jepang, terutama bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang budaya kanji. Bagi pembelajar pemula harus memperhatikan beberapa langkah-langkah sebagai berikut : pelajari kanji sederhana terlebih dahulu, perhatikan urutan penulisannya, kembangkan penulisan kanji sederhana tersebut menjadi kanji lain yang lebih kompleks. Karena setiap kanji memiliki hubungan erat satu sama lain. Menciptakan hubungan antara kanji satu dengan kanji lain dapat mempermudah kita dalam mengingat kanji tersebut. Dengan demikian penguasaan kanji akan lebih mudah karena memiliki hubungan dalam urutan penulisannya.

2.3 Media Pembelajaran

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin yang artinya adalah “*sesuatu yang berada ditengah-tengah atau sesuatu yang bersifat netral yang membawa informasi dari suatu sumber ke penerima*” (Molenda : 1996). Contoh dari media antara lain : televisi,radio, film, komputer, guru, dsb. Semuanya dapat disebut “media pembelajaran atau media instruksional” apabila media tersebut membawa pesan dengan muatan instruksional (pembelajaran).(<http://public.ut.ac.id/html/suplemen/idik4403/materi/pendahuluan.htm>).

Heyd (1990 : 185) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah semua alat yang digunakan oleh guru dan dapat mendukung proses belajar mengajar.

Menurut Hamidjojo (dalam Latuheru, 1988:14), media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran, yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat yang digunakan dalam proses komunikasi antara pembelajar dan pengajar yang memiliki muatan pendidikan dan bertujuan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.

2.3.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan tidak hanya terbatas pada yang telah disiapkan oleh pengajar saja tetapi juga dapat menggunakan media yang telah disiapkan oleh tim yang ahli dalam bidang yang bersangkutan serta ahli media.

Media dapat dibagi ke dalam beberapa klasifikasi dari segi penggunaannya yaitu,

- a. Media yang dapat dipakai secara massal. Contoh radio, televisi
- b. Media yang dipakai dalam kelompok kecil/besar. Contoh film, slide, OHP, video, lagu, tape recorder,
- c. Media yang dapat dipakai secara individual. Contoh komputer, cd audio, mp3, kaset recorder, modul.

Dari segi kerumitan pengoperasian/penggunaan dan besarnya biaya, maka Schramm membagi media dalam dua golongan yaitu, *big media* dan *little media*. *Big media* adalah media yang memerlukan biaya yang besar, mahal, kompleksitasnya tinggi, dan dalam pengoperasiannya memerlukan tenaga khusus yang terlatih. Sedangkan *little media* ialah media yang memerlukan biaya relatif kecil/rendah, mudah dalam pengoperasiannya, serta tidak memerlukan tenaga khusus yang terlatih.

Menurut Kimura Muneo, “jenis media audio visual diantaranya video, film, slide, foto, gambar dll. Alat-alat tersebut dapat digunakan sebagai bahan pengajaran (media pengajaran). Selain itu, guru dapat pula menggunakan saran pendidikan lainnya seperti video, televisi, proyektor dll. Alat peraga buatan yang lainnya yang biasa digunakan dalam pembelajaran adalah papan tulis, peta,

gambar-gambar, dan alat bantu pembelajaran lainnya. Selain alat peraga tersebut, guru juga dapat menggunakan alat peraga lainnya yang berasal dari benda-benda di sekitar kelas dan sering digunakan sebagai alat bantu pengajaran.” (1988 : 113)

2.3.2 Kriteria Media Pembelajaran

Sesuatu dapat disebut media pembelajaran jika media tersebut digunakan untuk menyalurkan/menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat yaitu :

1. Media tersebut harus dapat meningkatkan motivasi belajar pembelajar, harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari, selain itu dapat memberikan rangsangan belajar baru.
2. Media pembelajaran yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik, serta dapat mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Menurut Nana Sudjana (1990 : 4,5) kriteria media pembelajaran yang baik 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 media pengajaran adalah suatu bahan, alat, metode/teknik yang sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat digunakan dengan mudah dan efisien dalam proses

belajar mengajar yang bertujuan membantu proses pembelajaran sehingga dapat berjalan secara efektif dan tepat guna.

2.3.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana (1990: 2) “media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.”

Fungsi dari media pembelajaran yaitu :

1. Untuk memperlihatkan tindakan spontan anak

Materi dan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat anak yang merupakan salah satu faktor anak melakukan tindakan spontan alami.

2. Untuk memotivasi belajar anak

Motivasi anak merupakan hal yang sangat penting untuk membuat anak memiliki kesempatan belajar. Selain itu tidak lupa untuk memberikan motivasi awal darimana anak mulai belajar.

3. Untuk mengembangkan pembelajaran anak dari sudut sistematis dan struktural

Sangat penting untuk memutar keinginan anak dari tempat belajar awal mengenai suasana, periode perpindahan dan lain-lain.

4. Untuk memperdalam pembelajaran, dari sudut pandang kemampuan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran

Pembelajaran akan dirasakan efektif apabila isi dan materi pembelajaran juga alat bantu pembelajaran sesuai dengan kenyataan sebenarnya dari masing-masing anak dipersiapkan dan dicoba. Terutama mengenai hal-hal yang menjadi masalah yang sulit berkenaan dengan penggunaan materi

pembelajaran dan alat bantu pembelajaran. Pada waktu yang sama dan untuk menghimbau keinginan anak untuk belajar tentang karakteristik materi pembelajaran dan materi pembelajaran menunjukkan bentuk, warna, ukuran, material, dan disain. (www.nise.go.jp)

Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

1. Pengajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap mata pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

2.4 Macromedia Flash

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.

Flash dikembangkan dari suatu aplikasi yang bernama SmartSketch. SmartSketch sendiri merupakan aplikasi untuk menggambar yang diluncurkan

pada 1994 oleh FutureWave, bukan oleh Macromedia. Aplikasi ini cukup sukses di tengah pasar aplikasi menggambar yang dikuasai oleh Illustrator dan Freehand.

Pada musim panas 1995, SmartSketch memperoleh masukan dari penggunanya agar SmartSketch dapat digunakan untuk membuat animasi. FutureWave sangat tertarik untuk membuat suatu aplikasi untuk membuat animasi. Namun FutureWave agak pesimis mengenai pemasarannya, karena pada saat itu animasi hanya didistribusikan dengan VHS atau CD-ROM.

Kemudian World Wide Web mulai mengembangkan sayapnya, dimana grafik dan animasi menjadi vital. FutureWave melihat kesempatan ini untuk memasarkan aplikasi yang mampu menghasilkan animasi dua dimensi. Kemudian SmartSketch dimodifikasi sehingga mampu menghasilkan animasi dengan menggunakan pemrograman Java sebagai player-nya. Namanya juga sedikit dimodifikasi menjadi SmartSketch Animator. Namun, nama SmartSketch Animator dirasakan kurang menjual, sehingga nama tersebut diubah menjadi CelAnimator. Tetapi kemudian, karena khawatir dicap sebagai aplikasi pembuat kartun, CelAnimator diubah menjadi FutureSplash Animator.

Walaupun dengan ide yang cukup revolusioner, FutureSplash sulit populer. Oleh karena itu FutureWave mendekati Adobe. Namun karena demo FutureSplash yang kurang memuaskan dengan lambatnya animasi, Adobe menolak memproduksi FutureSplash. Baru pada November 1996, Macromedia mendekati FutureWave untuk bekerja sama. FutureWave menyetujui tawaran Macromedia. Kemudian FutureSplash Animator diubah namanya menjadi Macromedia Flash 1.0. (Kamus Komputer dan Teknologi Informasi)

2.5 Hubungan Antara Macromedia Flash sebagai Media Pembelajaran Kanji

Macromedia Flash sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Media ini memiliki animasi yang lebih menarik dan variatif dibandingkan Power Point. Animasi yang menarik diperlukan dalam pembelajaran huruf kanji agar pembelajaran tidak monoton. Dengan penggunaan animasi yang terdapat dalam Macromedia Flash siswa diberikan visualisasi yang menarik mengenai tata urutan penulisan kanji, dari penulisan huruf kanji yang sederhana menjadi huruf kanji lain yang lebih kompleks. Selain itu Macromedia Flash juga menyediakan fitur *sound*, sehingga siswa bisa melatih pelafalan dari huruf kanji tersebut. Animasi Flash yang cenderung lebih interaktif diharapkan dapat menjadi media yang menarik dalam pembelajaran kanji. Dalam prakteknya media ini berisi pengenalan kanji, urutan penulisan, pelafalan kanji dan arti dari kanji itu sendiri.