

Perancangan Aplikasi Yoku Aisatsu Berbasis Flash

Alvin Mahebat Cangkar Aming

Japanese Departement, Universitas Komputer Indonesia
alvinbazar@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the process of making Yoku Aisatsu's media. This media is created using Adobe Flash CS3 for making applications and CorelDraw 2017 for making the required design. The method in this study uses the ADDIE method or Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Making this media there are several steps ., Make the initial display design to the about menu. This media contains material about Aisatsu which means greetings in Indonesian. Based on the application design that has been done, it can be concluded that the Yoku Aisatsu application design has been successfully carried out.

Keywords : Yoku Aisatsu, Adobe Flash, CorelDraw, ADDIE, Application

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan media Yoku Aisatsu. Media ini dibuat menggunakan Adobe flash CS3 untuk pembuatan aplikasi dan CorelDraw 2017 untuk pembuatan desain yang dibutuhkan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE atau Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Pembuatan media ini terdapat beberapa langkah, yaitu membuat rancangan tampilan awal hingga menu about. media ini berisikan materi mengenai aisatsu yang berarti salam dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan perancangan aplikasi yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi Yoku Aisatsu telah berhasil dilakukan.

Kata Kunci : Yoku Aisatsu, Adobe Flash, CorelDraw, ADDIE, Aplikasi

1 PENDAHULUAN

Salah satu materi yang penting dalam mempelajari bahasa Jepang adalah materi tentang *Aisatsu*. Materi ini merupakan materi dasar yang ada pada pembelajaran bahasa Jepang. materi ini dirasa penting karena *aisatsu* merupakan jempatan kita untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain. Bagi masyarakat Jepang sendiri *aisatsu* sudah menjadi budaya sehari-hari yang tidak bisa lepas dalam aspek kehidupan. *Aisatsu* menjadi gambaran apakah seseorang memiliki sopan santun atau tidak dilihat pada saat dia melakukan

aisatsu.

Dalam bahasa Jepang *Aisatsu* terdapat banyak macamnya, seperti mengucapkan salam, *aisatsu* meminta maaf, *aisatsu* berterima kasih, dan *aisatsu* lainnya.

Pada era digital saat ini, pembelajaran bahasa Jepang masih banyak menggunakan media konvensional seperti buku, padahal menggunakan media konvensional seperti buku dapat membuat para pembelajar bahasa Jepang cepat merasa bosan atau jenuh. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat

membuat pembelajar lebih bersemangat dan tertarik mempelajari bahasa Jepang. Media pembelajaran menurut Asyar (2012) merupakan alat atau media yang digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran dari sumber yang sudah dibuat sehingga dapat dilakukan pembelajaran yang baik dan efektif terhadap penerimanya.

Di era teknologi saat ini media interaktif dapat dengan mudah dibuat. Salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* merupakan program yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran ataupun game edukasi.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia Sebagai Media Pembelajaran

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media yang terdiri dari teks, gambar, video dan sebagainya yang tersusun secara integrasi.

Menurut Robin dan Linda (2001) multimedia merupakan alat yang diciptakan untuk menampilkan presentasi yang interaktif dan dinamis dimana menggabungkan teks, audio, grafik, video dan animasi. multimedia ini menurut mereka terbagi menjadi dua kategori, yang pertama multimedia

linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier merupakan multimedia yang mana tidak dilengkapi oleh berbagai alat pengontrol yang digunakan oleh pengguna. Multimedia linier berjalan secara berurutan seperti film dan tv.

Multimedia interaktif merupakan multimedia yang sudah dilengkapi dengan berbagai alat pengontrol yang memungkinkan untuk dioperasikan oleh penggunanya sehingga pengguna dapat memilih dan mengontrol apa yang ingin dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia ini adalah multimedia pembelajaran interaktif, game edukasi, dll.

2.2 Aisatsu

Aisatsu dalam masyarakat Jepang menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan. Aisatsu ini wajib dilakukan karena masyarakat Jepang sangat menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam hal saling menghormati

Menurut Ina, Mael dan Nurhadi (2018) *aisatsu* merupakan ungkapan yang diucapkan dengan ekspresi ramah, penuh kasih sayang dan hormat oada kehidupan sehari-hari terhadap seseorang. *Aisatsu* ini juga adalah hubungan timbal balik dengan orang lain karena setiap *aisatsu* ini menuntut untuk direspon oleh orang lain. Aisatsu

juga dipakai untuk membuka sebuah percakapan atau bisa digunakan sebagai penutup topik yang akan dibicarakan.

Aisatsu terbagi kedalam 6 kelompok besar yang terdiri dari 30 aisatsu yang sering digunakan oleh masyarakat Jepang, di antaranya adalah ;

1. Ucapan salam

Ohayougozaimau /selamat pagi, *Konnichiwa* /selamat siang, *Konbanwa* /selamat malam, *Oyasuminasai* /selamat tidur, *Sayounara* /selamat tinggal, *Dewa mata/ Ja mata* /sampai bertemu, *Mata ashita* /sampai jumpa besok, *Mata raishuu* /sampai jumpa minggu depan, *Mata aimashou* /ayo berjumpa lagi, *Ohisashiburi* /lama tak jumpa, *Ogenkidesuka* /apa kabar

2. Aisatsu meminta maaf

Gomennasai /maaf, *Sumimasen* /maaf/permisi, *Shitsureishimasu* (permisi)

3. Aisatsu berterima kasih

Arigatougozaimasu /terima kasih, *Doumo arigatougozaimasu* /terima kasih banyak, *Doutashimashite* /sama-sama

4. Aisatsu memberi selamat

Omedetougozaimasu /selamat, *Otanjoubi omedetougozaimasu* /selamat ulang tahun, *Akemashite omedetougozaimasu* /selamat tahun baru

5. Aisatsu saat berkenalan

Hajimemashite /perkenalkan, *Douzo yoroshiku onegaishimasu* /senang bertemu dengan anda, *Kore kara osewaninarimasu* /mulai sekarang mohon bantuannya

6. Aisatsu lainnya

Itadakimasu /selamat makan, *Gochisousamadeshita* /erima kasih makanannya, *Ittekimasu* /saya berangkat, *Itterasshai* /hati-hati, *Tadaima* /saya pulang, *Okaerinasai* /selamat datang kembali, *Odaijini* /lekas sembuh

2.3 Adobe Flash

Adobe Flash merupakan program yang didesain dan digunakan untuk membuat animasi. Program ini dapat digunakan untuk membuat presentasi, animasi 2 dimensi, tampilan interaktif dan juga untuk mendukung pembuatan desain sebuah web.

Sebelum 2005, Flash merupakan bagian dari Macromedia yang versi terakhirnya adalah Macromedia Flash delapan. Pada tahun 2005 Adobe mengakuisisi Macromedia dan seluruh

produknya termasuk flash, sehingga Flash tidak lagi menjadi bagian Macromedia dan berubah nama menjadi *Adobe Flash*.

Menurut Andi (2013) *Adobe Flash* merupakan program yang digunakan untuk membuat sebuah objek bergerak atau animasi. program ini dapat digunakan untuk beberapa keperluan seperti pembuatan presentasi, animasi kartun, dan tampilan interaktif, serta digunakan sebagai program pendukung pembuatan desain web.

2.3.1 Adobe Flash CS3

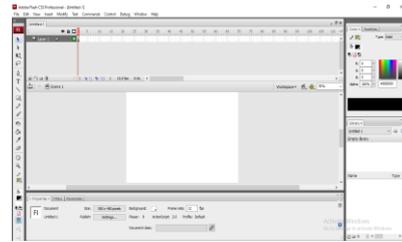
Adobe Flash yang digunakan dalam pembuatan media *Yoku Aisatsu* adalah *Adobe Flash CS3* yang merupakan salah satu versi dari *Adobe Flash*.



Gambar 1

Tampilan Adobe Flash CS3

Layer Flash terbagi menjadi 7 area utama, yaitu *menu bar*, *toolbar*, *Timeline*, *Stage*, *Panel*, *Panel Properties*, *layer*.



Gambar 2

Area kerja *adobe Flash CS3*

1. Menu bar

Menu bar berisi kumpulan menu-menu atau perintah-perintah yang digunakan dalam *Adobe Flash CS3*

2. Tool bar

Tool bar berisi berbagai macam *tool*, terbagi menjadi 4 macam yaitu *Tools*; digunakan untuk membuat dan mengedit gambar, *View*; digunakan untuk mengatur tampilan lembar kerja, *Color*; digunakan untuk memberi warna, *Option*; alat bantu untuk mengedit gambar.

3. Timeline

Komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. *Timeline* terdiri dari *layer* dan *frame*.

4. Stage

Stage merupakan area kerja yang digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi.

5. *Panel*

Berisikan komponen-komponen yang digunakan untuk mempermudah dalam membuat dan mengedit animasi.

6. *Panel Properties*

Panel Properties merupakan tempat menampilkan informasi dari objek yang kita pilih. *Panel Properties* akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti objek mana yang kita pilih.

7. *Layer*

Layer berisikan lembar kerja yang kita gunakan dalam pembuatan suatu animasi. *Layer* terdiri dari *frame-frame* yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi.

3 METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE atau *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum membuat media, penulis membuat kerangka awal terlebih dahulu agar dapat mempermudah dalam pembuatan media. Hal ini dilakukan agar saat pembuatan media tidak terjadi kesalahan saat menghubungkan *link*

dari halaman satu ke halaman lainnya. Kesalahan menghubungkan *link* dapat mengakibatkan terganggunya pengguna ketika menggunakan media tersebut.

1. Awal : tampilan pembuka sebelum masuk ke menu *Yoku Aisatsu*.

2. Menu Utama : berisikan tiga pilihan menu yaitu, *Start, About, dan Exit*.

3 About : berisikan tentang media pembelajaran *Yoku Aisatsu*.

4. Exit : tombol navigasi untuk keluar dari media pembelajaran *Yoku Aisatsu*.

5. Materi : berisikan materi-materi *aisatsu* yang akan dipelajari

6. Latihan : berisikan latihan-latihan mengenai *aisatsu*

a. Perancangan Tampilan awal

tampilan awal adalah tampilan pertama kali yang dilihat oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi ini, klik dua kali pada logo maka akan masuk ke menu utama.



Gambar 3
Tampilan Awal

b. Perancangan Menu Utama

Menu utama tampil setelah melewati tampilan awal. Terdapat beberapa tombol yang dapat digunakan dalam aplikasi.



Gambar 4

Menu Utama

c. Perancangan Menu About

Dalam menu about berisikan informasi mengenai aplikasi Yoku Aisatsu beserta profil penulis.



Gambar 5

About Yoku Aisatsu



Gambar 6

Profil penulis

d. Perancangan Menu Exit

Menu exit diperuntukan untuk keluar dari aplikasi

e. Perancangan Menu Materi

Dalam menu materi, terdapat enam pilihan materi yang berisikan berbagai macam aisatsu. Gambar desain materi



Gambar 7

Materi

f. Perancangan Menu Latihan

Pada menu latihan terdapat latihan soal sesuai dengan materi yang sudah disampaikan. Jika benar maka akan lanjut ke pertanyaan selanjutnya, tetapi jika salah maka tidak bias lanjut ke pertanyaan selanjutnya.



Gambar 8

Penjelasan Latihan Yoku Aisatsu



Gambar 9

Latihan Yoku Aisatsu

5 KESIMPULAN

Dari hasil perancangan media pembelajaran yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran telah berhasil dilakukan dengan menggunakan metode ADDIE. Saran untuk pengembang media pembelajaran selanjutnya adalah untuk dapat mengembangkan media pembelajaran agar lebih sempurna dari segi materi dan tampilan

Andi. 2013. *Mahir dalam 7 Hari*

Adobe Flash CS6. Yogyakarta:

MADMOMS

6 REFERENSI

Asyar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.

Robin dan Linda. 2001. *Menguasai Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash*. Jakarta: Elek Media Komputindo.

Ina, Mael, Nurhadi. 2018. *Aisatsu as Phatic Communion (Tatemaie) in the Daily Life of Japanese People*. Tersedia dalam: <http://www.atlantispress.com/proceedings/sohec-18/25903362> (diakses pada 10 Agustus 2019)