

ABSTRAK

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang banyak dipelajari pada saat ini. Banyak orang menganggap sulit untuk belajar bahasa Jepang. Jika bahasa Jepang itu dipelajari dengan cara yang berbeda, akan membuat orang tertarik untuk mempelajarinya. Belajar bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi flash, dapat memudahkan orang dalam belajar bahasa Jepang.

Perancangan aplikasi belajar bahasa Jepang menggunakan macromedia flash 8.0 bertujuan untuk membuat suatu pembelajaran bahasa Jepang menggunakan macromedia flash.

Dirancang berupa tampilan animasi dengan berisikan suara-suara sesuai dengan bentuk pelajaran yang ditampilkan dan disertai dengan latihan-latihan yang melengkapi aplikasi belajar bahasa Jepang dengan menggunakan macromedia flash.

ABSTRACT

Japanese language is one of popular language that be learned nowadays. Many people think that is difficult to learn Japanese language. But, if we learn it in different ways it will be attract people to learn Japanese language. Application that animation made used macromedia flash can make people easier to learn Japanese language.

“ Using Macromedia Flash 8.0 To Design An Application Software For Basic Japanese Learning“ used to make people easier to learn Japanese language.

Designed with animation display that contains sounds where it's suit with displayed lesson form and included with exercises that make complete that application.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Sistematika Penulisan	2
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Bahasa Jepang.....	5

2.2 Animasi.....	6
2.2.1 Animasi Tradisional.....	6
2.2.2 Animasi Komputer.....	7
2.3 Perangkat Lunak.....	8
2.4 Perangkat Keras.....	8
2.5 Macromedia Flash 8.0.....	8
2.5.1 Pengaktifan Macromedia Flash 8.0.....	9
2.5.2 Pengenalan Lingkungan Macromedia Flash 8.0.....	9
2.5.3 <i>Menu Bar</i>	11
2.5.4 <i>Stage</i>	12
2.5.5 <i>Tool Box</i>	12
2.5.6 <i>Timeline</i>	14
2.5.7 <i>Symbol Dan Instance</i>	14
2.5.8 <i>Library</i>	15
2.6 Adobe Photoshop CS3.....	16
2.7 <i>WaveLab</i>	16

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	18
3.1 Perancangan.....	18
3.2 Pembuatan Unsur Flash.....	24
3.2.1 Teks.....	24
3.2.2 Suara.....	25
3.2.3 Gambar atau Foto.....	25
3.2.4 Tombol.....	25
3.2.5 Unsur Animasi.....	26
3.3 <i>Action Script</i>	26
3.4 Peta Situs.....	28
3.5 Proses Perancangan.....	28
3.5.1 Tampilan Aplikasi.....	29
3.5.2 Komponen Parameter Kuis	34
3.5.3 Perancangan Kuis.....	35
3.5.3.1 Lembar Kerja Kuis.....	35
3.5.3.2 Perancangan <i>Layer Background</i>	36

3.5.3.3 Perancangan Pertanyaan Dan <i>Input</i> Jawaban	37
3.6 Diagram Alir Kuis.....	52
3.7 Publikasi Hasil Perancangan.....	55
BAB IV DATA PENGAMATAN.....	56
4.1 Tampilan Aplikasi.....	56
4.2 Hasil Survey.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN A LISTING PROGRAM.....	A-1
LAMPIRAN B HASIL SURVEY.....	B-1
LAMPIRAN C NAMA KARAKTER TOKOH KARTUN.....	C-1
LAMPIRAN D HURUF JEPANG	D-1

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Memulai Macromedia Flash 8.0.....	9
Gambar 2.2 Tampilan Awal.....	10
Gambar 2.3 Tampilan pada bagian <i>flash document</i>	11
Gambar 2.4 <i>Menu Bar</i>	12
Gambar 2.5 <i>Stage</i>	12
Gambar 2.6 <i>Toolbox</i>	13
Gambar 2.7 <i>Timeline</i>	14
Gambar 2.8 <i>Symbol</i>	15
Gambar 2.9 <i>Library</i>	15
Gambar 2.10 Adobe Photoshop CS3.....	16
Gambar 2.11 <i>WaveLab</i>	17
Gambar 3.1 Sketsa Tampilan Awal.....	18

Gambar 3.2 Sketsa Tampilan Pada Pelajaran Hiragana.....	19
Gambar 3.3 Sketsa Tampilan Katakana	20
Gambar 3.4 Sketsa Tampilan Angka.....	21
Gambar 3.5 Sketsa Tampilan Kosakata.....	22
Gambar 3.6 Sketsa Tampilan percakapan.....	23
Gambar 3.7 Sketsa Tampilan Kuis.....	24
Gambar 3.8 Peta Situs Aplikasi Animasi Flash Pengenalan Bahasa Jepang.....	28
Gambar 3.9 Proses <i>Properties</i>	29
Gambar 3.10 Proses <i>Import</i> Gambar.....	30
Gambar 3.11 Memasukkan <i>Background</i> kedalam lembar kerja	30
Gambar 3.12 Pengaturan Posisi <i>Background</i>	31
Gambar 3.13 Proses Pembuatan Animasi	31
Gambar 3.14 Proses Pembuatan Tombol	32
Gambar 3.15 Suara Yang Telah Di- <i>import</i> Kedalam <i>Library</i>	33
Gambar 3.16 Proses <i>Drag</i> Suara	34

Gambar 3.17 Komponen Parameter Untuk Kuis	35
Gambar 3.18 <i>Background</i> Kuis Pada <i>Library</i>	36
Gambar 3.19 Penguncian <i>Layer Background</i>	37
Gambar 3.20 Tampilan <i>Component Learning Interaction</i>	38
Gambar 3.21 <i>Label</i> Pertanyaan.....	38
Gambar 3.22 Penamaan <i>Label</i>	39
Gambar 3.23 Perancangan <i>Text Input</i>	39
Gambar 3.24 Perancangan Tombol	40
Gambar 3.25 Penyusunan <i>layer</i> Dan <i>frame</i> Pertanyaan	40
Gambar 3.26 Tampilan Dari Rancangan Pertanyaan.....	41
Gambar 3.27 Parameter Pada <i>Component Learning Interaction</i>	42
Gambar 3.28 <i>Component Inspector</i>	42
Gambar 3.29 <i>Input Action script</i>	43
Gambar 3.30 Diagram Alir Dari Kuis 1	52
Gambar 3.31 Diagram Alir Kuis 2	54
Gambar 3.32 <i>Publish Setting</i>	56

Gambar 4.1 Tampilan Utama	57
Gambar 4.2 Tampilan Pada Tombol Kanan Atas.....	58
Gambar 4.3 Tampilan Huruf Hiragana.....	59
Gambar 4.4 Tampilan Huruf Katakana	60
Gambar 4.5 Tampilan Angka	61
Gambar 4.6 Tampilan Kosakata	62
Gambar 4.7 Tampilan Percakapan	63
Gambar 4.8 Tampilan Kuis	64

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 Data Pengamatan Hasil <i>Survey</i> Dari 10 Responden.....	66
--	----