

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang banyak dipelajari. Banyak orang menganggap sulit untuk belajar bahasa Jepang. Padahal, jika bahasa Jepang itu dipelajari dengan cara yang berbeda, akan membuat orang tertarik untuk mempelajarinya.

Dengan perkembangan komputer saat ini membawa dampak yang sangat besar pengaruhnya pada proses belajar. Setiap orang yang menggunakan komputer pada saat ini kebanyakan memasukkan unsur multimedia pada komputernya.

Dengan menggunakan animasi flash, belajar bahasa Jepang yang akan disajikan lebih menarik. Masyarakat akan lebih menyukai informasi yang menghibur daripada hanya sekedar tulisan atau gambar. Melalui animasi flash, akan didapatkan nilai tambah pada suatu paket informasi misalnya dengan animasi-animasi yang menakjubkan, suara-suara yang unik yang membuat animasi flash itu semakin

menarik, ditambah lagi adanya gambar dengan warna-warna yang indah sehingga membuat tidak terasa bosan untuk melihatnya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Bagaimana membuat suatu aplikasi belajar bahasa Jepang dengan menggunakan Macromedia Flash 8.0 ?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk membuat aplikasi pengenalan dasar bahasa Jepang dengan menggunakan macromedia flash 8.0 .

## **1.4 Batasan Masalah**

Dalam membuat aplikasi ini, dibuat suatu batasan masalah, yaitu :

1. Aplikasi ini menggunakan beberapa *software* yaitu :
  - a. Macromedia Flash 8.0
  - b. Adobe Photoshop CS 3
  - c. Wavelab
  - d. Ms, Paint
2. Huruf kanji dibatasi sejumlah 43 karakter.

## **1.5 Sistem Penulisan**

Untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan, maka laporan ini disusun dalam sistematika sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan secara umum tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara singkat landasan-landasan teori mengenai perangkat lunak yang membantu dalam pembuatan aplikasi belajar bahasa Jepang dalam bentuk animasi.

## BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi mengenai pembahasan rancangan yang terdiri diagram blok, input-output dan beberapa tahapan dari pembuatan animasi.

## BAB IV DATA PENGAMATAN

Pada bab ini berisi mengenai semua tampilan tampilan dari animasi yang telah di buat.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran hasil dari semua bahasan yang terdapat didalam penulisan ilmiah ini yakni tentang pembuatan animasi yang dibahas oleh penulis pada bab-bab sebelumnya.