

**PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAFTAR SUKU KATA BAHASA  
JEPANG BESERTA CARA PENULISAN UNTUK  
SEORANG PEMULA BERBASIS FLASH**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Nurdin Hamzah**

**10.01.2795**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAGEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAFTAR SUKU KATA BAHASA  
JEPANG BESERTA CARA PENULISAN UNTUK  
SEORANG PEMULA BERBASIS FLASH**

**Tugas Akhir**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang  
Diploma III Jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Nurdin Hamzah**

**10.01.2795**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAGEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAFTAR SUKU KATA BAHASA  
JEPANG BESERTA CARA PENULISAN UNTUK  
SEORANG PEMULA BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nurdin Hamzah**

**10.01.2795**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 27 Juni 2013

**Dosen Pembimbing**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**

**NIK.190302187**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAFTAR SUKU KATA BAHASA  
JEPANG BESERTA CARA PENULISAN UNTUK  
SEORANG PEMULA BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nurdin Hamzah**

**10.01.2795**

Yang dipertahankan didepan Dewan Penguji  
Pada tanggal 20 Juli 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Akhmad Dahlan, S.Kom**  
**NIK.190302174**



**Hartatik, M.CS**  
**NIK.19000017**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh Ahli Madya Komputer  
Tanggal 20 Juli 2013

**KETUA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, MM**  
**NIK.190302001**

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) , dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat di tulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Agustus 2013

Nurdin Hamzah  
Nim.10.01.2795

## MOTTO

❖ *Be yourself, be creative, be the best*

❖ **Jangan patah semangat walau apapun yang terjadi, jika kita menyerah, maka habislah sudah. (TOP "the billionaire")**

❖ *Apabila Anda melakukan hal yang Anda takutkan, maka rasa takut itu akan hilang.*

*(Deddy Corbuzier "Hitam Putih")*

❖ **Apa yang tidak terlihat bukan berarti tidak ada. (Deddy Corbuzier "Hitam Putih")**

❖ *Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)*

❖ **Memperoleh kesuksesan lebih mudah dari pada mempertahankannya. (Deddy Corbuzier "Hitam Putih")**

❖ *Setiap manusia memiliki bakat yang ada dalam dirinya. (Deddy Corbuzier "Hitam Putih")*

❖ **Setiap orang bertindak pasti dengan suatu alasan. (Deddy Corbuzier "Hitam Putih")**

❖ *Kekurangan adalah kelebihan yang tidak ditampilkan. (Deddy Corbuzier "Hitam Putih")*

❖ **Human Imagination Is Always Unlimited. (Deddy Corbuzier "Hitam Putih")**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur saya panjatkan atas kehadiranmu ya Allah. Atas segala nikmat dan karunia-mu sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tugas akhir ini Saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua saya Bpk Sahri, Ibu Ngaenurrohmah dan juga kedua adikku Wulan Nurdini dan Latifa Yasmin yang telah memberi dukungan, do'a, biaya, serta kebutuhan yang penulis butuhkan.
- Keluarga besar yang juga yang telah memberi dukungan dan doa.
- Buat sahabat saya Candra, Prastiono, Lirih dan Ela serta teman-teman 10-D3TI-02 yang juga memberikan dukungan dan bantuan.
- Teman yang jauh di sana Muhammad Fathan, Muhammad Syuhada, Arizka, Maya dan Noviyanto yang selalu menyemangati aku kalau sedang down.



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin penulis memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul *Pembelajaran Interaktif Daftar Suku Kata Bahasa Jepang Beserta Cara Penulisan untuk Seorang Pemula Berbasis Flash*. Sholawat serta salam kepada Nabi kita Muhammah, SAW, semoga di hari akhir kelak kita mendapatkan izin dari beliau untuk masuk ke surga Allah. Amiin.

Tugas Akhir ini dikerjakan demi memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana ahli madya komputer (Amd.Kom) jurusan Diploma\_3 Teknik Informatika. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas.

Selesainya Tugas Akhir ini sangat membawa kebahagiaan tersendiri bagi penulis.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M Suyanto, MM. Selaku Ketua Umum STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang dengan sabar meluangkan waktu membimbing dan mengarahkan penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
3. Orang tua, beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir



4. Teman-teman kelas 10-D3TI-02 yang telah banyak membantu dan memberisemangat dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
5. Teman yang jauh di sana Muhammad Fathan, Muhammad Syuhada, Arizka, Maya dan Noviyanto yang selalu menyemangati aku kalau sedang down.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Semoga karya penelitian tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi banyak pihak demi kemaslahatan bersama serta bernilai ibadah di hadapan Allah SWT. Amin.

Wassalammu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 12 Juli 2013

Penulis,

Nurdin Hamzah  
Nim. 10.01.2795

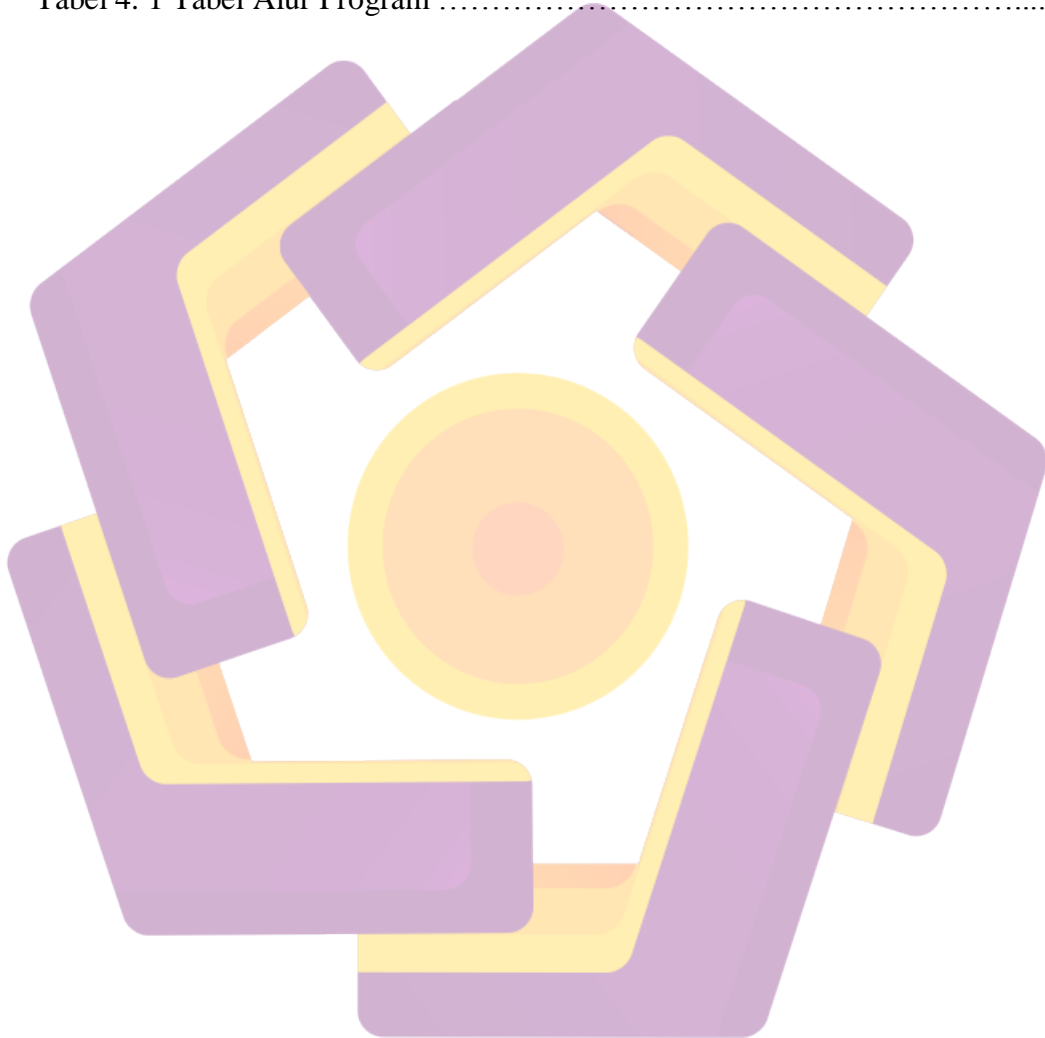
## DAFTAR ISI

COVER .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Pembuatan .....	3
1.5 Manfaat Pembuatan .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1 Definisi Multimedia .....	5
2.2 Unsur-unsur Multimedia .....	6
2.2.1 Teks (text) .....	7
2.2.2 Gambar.....	7
2.2.3 Bunyi (suara) .....	8
2.2.4 Video.....	9
2.2.5 Animation.....	9
2.3 Struktur Aplikasi Multimedia.....	10

2.3.1	Struktur Linear .....	10
2.3.2	Struktur Hierarkis .....	10
2.3.3	Nonlinear .....	11
2.3.4	Struktur Komposit .....	11
2.4	Software yang Digunakan .....	12
2.4.1	Adobe Flash CS3 Profesional .....	12
2.4.2	Adobe Photoshop CS3 .....	15
2.4.3	Adobe Audition 1.5 .....	16
<b>BAB III GAMBARAN UMUM .....</b>		<b>18</b>
3.1	Negara Jepang .....	18
3.2	Objek Wisata .....	19
3.3	Budaya .....	21
3.4	Sejarah Huruf Bahasa Jepang .....	25
3.5	Hiragana .....	27
3.6	Katakana .....	29
3.7	Pelafalan .....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>		<b>35</b>
4.1	Identifikasi Masalah .....	35
4.2	Merancang Konsep .....	35
4.3	Merancang Isi .....	36
4.4	Merancang Naskah .....	37
4.5	Merancang Grafik .....	40
4.6	Merancang Sistem .....	44
4.6.1	Membuat Backround .....	45
4.6.2	Pembuatan Animasi .....	53
4.6.3	ActionScript .....	57
4.6.4	Membuat File (.exe) .....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>66</b>
5.1	Kesimpulan .....	66
5.2	Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

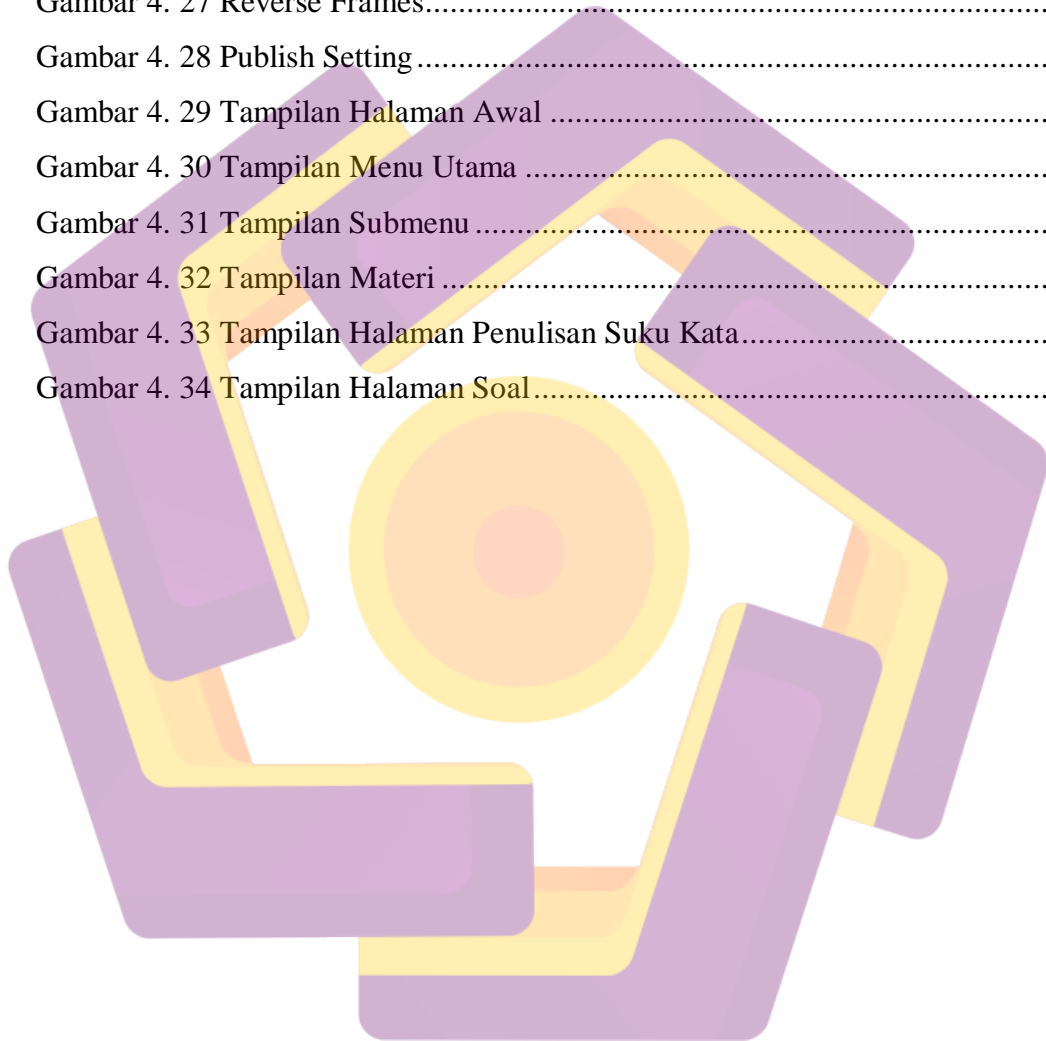
Tabel 3. 1 Suku Kata Hiragana 1.....	28
Tabel 3. 2 Suku Kata Hiragana 2.....	29
Tabel 3. 3 Suku Kata Katakana 1 .....	30
Tabel 3. 4 Suku Kata Katakana 2 .....	30
Tabel 4. 1 Tabel Alur Program .....	37



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Gambaran definisi multimedia .....	6
Gambar 2. 2	Navigasi linear .....	10
Gambar 2. 3	Navigasi hierarkis .....	11
Gambar 2. 4	Navigasi nonlinear .....	11
Gambar 2. 5	Navigasi komposit .....	12
Gambar 2. 6	Tampilan lembar kerja Adobe Flash.....	14
Gambar 2. 7	Tampilan lembar kerja Adobe photoshop .....	15
Gambar 2. 8	Tampilan lembar kerja Adobe audition 1.5.....	17
Gambar 4. 1	Rancangan Halaman Pertama.....	41
Gambar 4. 2	Rancangan Halaman Menu Utama .....	42
Gambar 4. 3	Rancangan Halaman Utama Hiragana Dan Katakana .....	42
Gambar 4. 4	Rancangan Halaman Materi.....	43
Gambar 4. 5	Rancangan Halaman Latihan.....	44
Gambar 4. 6	Rancangan Alur Pembelajaran .....	45
Gambar 4. 7	Pembuatan Pintu Geser .....	46
Gambar 4. 8	Tampilan Backround Pintu Geser.....	47
Gambar 4. 9	Mengatur Lembar Kerja.....	47
Gambar 4. 10	Pilih Warna.....	48
Gambar 4. 11	Nonaktifkan Stroke Color .....	48
Gambar 4. 12	Membuat Backround.....	49
Gambar 4. 13	Convert To Symbol.....	49
Gambar 4. 14	Dialog Convert To Symbol .....	50
Gambar 4. 15	Masuk Ke Halaman Kerja Symbol1 .....	50
Gambar 4. 16	Penambahan Objek Pada Layer 2 .....	51
Gambar 4. 17	Pengeditan Objek Bagian Atas .....	51
Gambar 4. 18	Pengeditan Objek Bagian Bawah .....	52
Gambar 4. 19	Penabahan Objek Pada Layer 3 .....	52
Gambar 4. 20	Penurunan Alpha .....	53
Gambar 4. 21	Hasil Backround .....	53

Gambar 4. 22 Contoh Huruf Yang Mau Dibuat Hand Writing .....	54
Gambar 4. 23 Ctrl + B Pertama .....	54
Gambar 4. 24 Ctrl + B Kedua (huruf tampak berbintik).....	55
Gambar 4. 25 Tambah Satu Frame Pada Layer 1 .....	55
Gambar 4. 26 Proses Penghapusan.....	56
Gambar 4. 27 Reverse Frames.....	56
Gambar 4. 28 Publish Setting .....	61
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Awal .....	62
Gambar 4. 30 Tampilan Menu Utama .....	63
Gambar 4. 31 Tampilan Submenu .....	63
Gambar 4. 32 Tampilan Materi .....	64
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Penulisan Suku Kata.....	64
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Soal.....	65



## INTISARI

Bahasa adalah hal yang paling penting dalam sebuah percakapan. Tanpa adanya bahasa susah bagi kita untuk mengetahui maksud apa yang ingin di katakana oleh lawan bicara. Sebagai contoh bahasa jepang yang akhir-akhir ini mulai banyak peminatnya. Bagi mereka penggemar anime jepang dan yang ingin mengenal jepang lebih dalam tentunya sangat penting untuk mengetahui daftar suku kata dalam bahasa jepang. Karena suku kata ini adalah hal dasar utama yang perlu di kuasai jika kita ingin bisa menulis dalam bahasa jepang.

Seiring berjalannya waktu teknologi semakin maju dan canggih. Dengan berbekal pengetahuan dan kemahiran mengoprasikan *software* kita bisa membuat media pembelajaran suku kata bahasa jepang tersebut. Adobe Flash adalah *software* animasi 2D yang mudah di gunakan. Dengan memanfaatkan frame pada Flash kita bisa membuat animasi *Handwriting* untuk membuat media pembelajaran cara penulisan suku kata huruf jepang dengan benar.

Membuat media pembelajaran dengan animasi *Handwriting* ini sangat memudahkan kita dalam membuat animasi agar terlihat seolah-olah kita sedang menulis. Animasi ini sangat sosok di terapkan untuk pembelajaran yang bertemakan tentang penulisan huruf, namun kita harus sabar dan teliti dalam membuatnya.

**Kata kunci:** Suku Kata Bahasa Jepang, Hiragana, Katakana



## ABSTRACT

*Language is the most important thing in a conversation. Without the language is difficult for us to know the purpose of what you want in katakana by the other person. For example, the Japanese language lately started much demand. For those fans of Japanese anime and Japanese who want to know more in the course is very important to know the list of syllables in Japanese language. Because these syllables is the main basic things that need to be in control if we want to be able to write in the Japanese language.*

*As time went on the more advanced and sophisticated technology. Armed with the knowledge and skills to operate the software we can make learning media syllable the Japanese language. Adobe Flash is a 2D animation software is easy to use. By utilizing frames in Flash we can create animations Handwriting media to make learning how to write Japanese letters syllables correctly.*

*Creating instructional media with animation Handwriting is easier for us to make the animation to make it look as if we were writing. The animation is very figure applied to the theme of learning about writing letters, but we must be patient and meticulous in making it.*

**Keywords:** *Japanese Syllabary, Hiragana, Katakana,*