

**BUKU PEMBELAJARAN HURUF JEPANG HIRAGANA
MELALUI ILUSTRASI**

JURNAL

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



**Oleh:
PANJI SUSANTO
14027079/2014**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN
JURNAL
“BUKU PEMBELAJARAN HURUF JEPANG HIRAGANA MELALUI
ILUSTRASI”

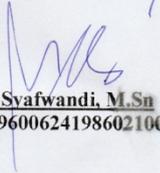
Panji Susanto

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Panji Susanto “Buku Pembelajaran Huruf Jepang Hiragana Melalui Ilustrasi” untuk persyaratan wisuda periode September 2019 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, Agustus 2019

Disetujui dan Disahkan oleh,

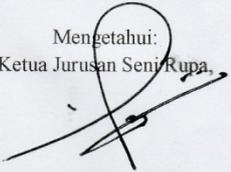
Dosen Pembimbing I,


Dr. Syafwandi, M.Sn
NIP. 196006241986021003

Dosen Pembimbing II,


Hendra Afriwan, M.Sn
NIP: 19770401200812.1.002

Mengetahui:
Ketua Jurusan Seni Rupa,


Drs. Syafwan, M.Si
NIP.19570101.198103.1.010

ABSTRAK

BUKU PEMBELAJARAN HURUF JEPANG HIRAGANA MELALUI ILUSTRASI

Panji Susanto¹, Syafwandi², Hendra Afriwan³

Email¹: susantou.panji@gmail.com

Email² : Onedei24@yahoo.com

Email³ : hendrafriwandkv@gmail.com

Panji Susanto (2019). :“Buku Pembelajaran Huruf Jepang Hiragana Melalui Ilustrasi” Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Tujuan perancangan buku pembelajaran huruf hiragana ini adalah untuk menghasilkan sebuah perancangan ikon yang disesuaikan dengan target audiens serta merancang sebuah alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien. Latar belakang perancangan adalah kesulitannya para pelajar dalam mengingat dan menulis huruf Hiragana. Oleh karena itu diperlukan adanya sebuah perancangan buku pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran. Strategi komunikasi visual digunakan untuk memberikan petunjuk memori dan gambar bisa berperan untuk meningkatkan daya ingat. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *glass box*, dimana dalam metode ini dapat diukurnya proses perancangan secara transparan dan rasional. Pemilihan media buku sebagai karya akhir ini. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan adalah 5W+1H (*What, Who, Why, When, Where, How*). Metode yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Media utama berupa buku pembelajaran, ditambah dengan media pendukung sebagai promosi seperti *notebook, X-Banner, Sticker, Poster, Pulpen, Kaos, dan Totebag*.

Kata kunci : Buku, Jepang, Huruf *Hiragana*, Ilustrasi.

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode September 2019

²Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

LEARNING BOOK OF LETTERS JAPAN HIRAGANA THROUGH ILLUSTRATION

Panji Susanto¹, Syafwandi², Hendra Afriwan³

Email¹: susantou.panji@gmail.com

Email² : Onedei24@yahoo.com

Email³ : hendrafriwandkv@gmail.com

Panji Susanto (2019). :“Learning Book Of Letters Japan Hiragana Throught Illustration”Final Task Visual Communication Design Study Program, Majoring Art, Faculty of Language and Design, Padang State University.

The purpose of designing this hiragana letters learning books is to produce an icon design that is tailored to the target audience and to design an effective and efficient alternative learning media. The design background is the difficulty of students in remembering and writing Hiragana letters. Therefore we need a learning book design as an alternative learning media. Visual communication strategies used to provide memory and picture clues can contribute to improving memory. The design method used is the glass box method, where in this method the design process can be measured transparently and rationally. The selection of book media as this final work. The approach used in design is 5W + 1H (What, Who, Why, When, Where, How). The method used in collecting data is through observation, interviews, and documentation. The main media in the form of learning books, coupled with supporting media as promotions such as notebooks, X-Banners, Stickers, Posters, Pens, T-shirts, and Totebag.

Keywords : Book, Japan, *Hiragana*, Illustrations.

A. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang adalah bahasa yang sangat menarik untuk dipelajari. Banyak alasan kenapa seseorang tertarik mempelajari bahasa Jepang, bisa karena alasan pekerjaan, travel, ataupun karena menyukai kultur Jepang seperti anime, manga dan kultur lain. Bahasa Jepang sendiri saat ini masih dianggap sebagai bahasa eksotik oleh banyak orang dan dipercaya sebagai sesuatu yang “terlalu sulit untuk dipelajari”. Namun Bahasa Jepang sebenarnya tidaklah terlalu sulit, khususnya bagi orang Indonesia. Suku kata dalam bahasa Jepang didasarkan pada kombinasi dari 5 vokal dan beberapa belas konsonan, sehingga pelafalannya seharusnya relatif mudah.

Putrilani (2016:36) mengatakan bahwa hal pertama yang harus dipelajari siswa dalam mempelajari bahasa Jepang adalah mempelajari huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang biasa disebut huruf *Kana*. Huruf *Kana* sangatlah penting untuk dipelajari agar nantinya siswa lebih mudah untuk mempelajari bahasa Jepang lebih dalam lagi. Tetapi, untuk mempelajari huruf *Kana* dimana masing-masing berjumlah 46 huruf, selain itu, cara penulisan huruf *Hiragana* dan *Katakana* haruslah sesuai dengan aturan, belum lagi bentuk huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang terlihat mirip. Hal ini membuat siswa kesulitan untuk mempelajari bahasa Jepang lebih dalam, karena siswa harus menghafal banyak huruf baru. Oleh sebab itu, tugas sebagai pengajar adalah mencari cara supaya pembelajaran dapat menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Pembelajaran bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas di masing-masing sekolah memiliki metode yang berbeda. Pro dan kontra juga pastinya terjadi didalam pembelajaran sebuah bahasa. Terutama bahasa Jepang yang memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bahasa asing lainnya. Penulis melakukan observasi di SMA ADABIAH PADANG dan mewawancarai guru bahasa Jepang yang sekaligus penulis pilih sebagai narasumber dalam proses perancangan nantinya.

Huruf *Hiragana* dipilih karena bentuk visual dari huruf Hiragana lebih mendekati *image* sehingga melakukan pendekatan menghafal dengan ilustrasi akan lebih efektif. Selain itu jumlah *stroke* yang terdapat dihuruf *Hiragana*

lebih banyak sehingga membuatnya lebih sulit dibandingkan dengan huruf *Katakana* yang lebih *simple*.

Pemilihan media buku sebagai karya akhir ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah perancangan ikon yang disesuaikan dengan target audiens serta merancang sebuah alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien. Strategi komunikasi visual digunakan untuk memberikan petunjuk memori dan gambar bisa berperan untuk meningkatkan daya ingat

B. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan metode atau tahapan yang digunakan dalam sebuah proses perancangan. Metode yang penulis gunakan dalam perancangan Buku Pembelajaran Huruf Jepang Hiragana Melalui Ilustrasi adalah metode *glass box*. Metode *glass box* adalah metode yang dilakukan secara rasional. *Glass box* adalah solusi kreatif yang pasti dari hasil proses informasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan output yang optimal.

Metode yang digunakan untuk melakukan analisis terhadap masalah yang terjadi adalah *5WIH*. *5WIH* merupakan singkatan dari *5W* yaitu *what, where, why, when, who* dan *1H* yaitu *How*. Habib (2015: 6) dalam jurnalnya ia menerangkan bahwa Analisis *5W+1H* merupakan sebuah analisis yang dicetuskan oleh William Cleaver Wilkinson pada tahun 1880-an. Awalnya analisis meliputi *3W* (*What, Why, dan What of it*). Kemudian dari *3W* ini dikembangkan dan diabadikan menjadi *5W+1H* oleh Rudyard Kipling dalam bukunya *Just So Stories* pada tahun 1902.

Penggunaan terhadap pendekatan kreatif untuk buku pembelajaran huruf Jepang melalui ilustrasi adalah sebagai berikut :

1. What (Apa)

Mengingat huruf Jepang yang memiliki bentuk tersendiri dan berbeda dengan huruf latin menjadi masalah utama dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang juga terdapat aturan penulisan yang harus di perhatikan, hal ini lah yang selama ini menjadi penghambat pelajar untuk menghafal dan menulis huruf Jepang tersebut. Kesulitan dalam menghafal huruf dasar bahasa Jepang, menjadikan kurangnya

ketertarikan siswa-siswa untuk belajar pelajaran bahasa Jepang. Untuk itu perlu dirancang berbagai media edukatif agar memudahkan para pelajar yang mempelajari bahasa Jepang dalam mengingat huruf Jepang dasar. Salah satunya melalui media buku ilustrasi.

2. *Where* (Dimana)

Permasalahan terjadi di lingkungan Sekolah Menengah Atas karena Bahasa Jepang sudah masuk kedalam kurikulum pembelajaran. Permasalahan juga terjadi di lingkungan universitas maupun lembaga non formal yang mempelajari bahasa Jepang.

3. *Why* (Kenapa)

Kurangnya minat dan ketertarikan pelajar dengan bahasa Jepang karena menganggap bahasa Jepang itu terlalu sulit terutama pada hurufnya. Serta minimnya buku tentang materi pembelajaran huruf Jepang dasar yang menfokuskan pada cara mudah menghafal huruf Jepang dasar. Dengan adanya perancangan ilustrasi dan layout diharapkan dapat memudahkan dalam mempelajari huruf Jepang dasar.

4. *When* (Kapan)

Bahasa Jepang saat ini sudah termasuk kedalam kurikulum mata pelajaran diberbagai sekolah menengah atas khususnya di kota Padang. Oleh karena itu masih banyak pelajar yang kesulitan saat mempelajarinya. Rata – rata usia pelajar yang mempelajari bahasa Jepang adalah pada usia 18 tahun. Pada usia ini juga banyaknya peminat bahasa Jepang, alasannya adalah karena mereka sudah mengenal budaya dan segala hal tentang Jepang melalui perkembangannya budaya Jepang itu sendiri yang sangat cepat.

5. *Who* (Siapa)

Desain buku baik itu ilustrasi maupun layout harus sesuai dengan pengamatan pembaca. Dalam kasus ini, penulis memilih remaja sebagai target utama dalam perancangan, dengan rentang usia 15-17 tahun. Pada usia inilah pelajar sudah mengenal bahasa Jepang melalui budaya dan

perkembangan teknologi yang sudah sangat pesat, sehingga pada usia ini banyak peminat untuk belajar bahasa Jepang. Selain itu, remaja juga sangat erat kaitannya dengan akademik maka penggunaan media buku juga akan sangat cocok untuk digunakan.

6. How (Bagaimana)

Menghasilkan sebuah perancangan ikon yang disesuaikan dengan target audiens serta merancang sebuah alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien. Strategi komunikasi visual digunakan untuk memberikan petunjuk memori dan gambar bisa berperan untuk meningkatkan daya ingat. Buku didesain baik itu ilustrasi maupun layoutnya harus sesuai dengan target audiens. Mengatasi permasalahan ini, diperlukan strategi yang sesuai dengan target audiens dan mampu menarik perhatian dan ketertarikan para pelajar dalam bentuk visual sebagai daya tarik utama. Dengan adanya bentuk visual berupa ilustrasi ikon, harapannya adalah agar lebih memudahkan pelajar dalam mengingat huruf Jepang dasar.

Dari penjelasan di atas, dapat di simpulkan bahwa cara pendekatan yang digunakan adalah *5WIH* yang mampu mengidentifikasi serta menjadi pemecahan masalah secara tepat dan sesuai dengan tujuan perancangan.

C. PEMBAHASAN

1. Media Utama

Media utama perancangan Buku Pembelajaran Tentang Huruf Jepang Hiragana Melalui Ilustrasi adalah media cetak berupa buku. Suhardi (dalam Oktaviani 2016: 63) mengatakan bahwa “buku adalah salah satu sumber belajar pegangan utama siswa. Buku selalu menjadi sumber belajar saat proses pembelajaran. Di sekolah buku pelajaran memiliki peran dominan di kelas dan menjadi bagian sentral dalam sistem pendidikan, karena buku merupakan alat yang penting untuk menyampaikan materi”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid berisi tulisan atau kosong. Buku yang dianggap berhasil jika dapat menggugah minat dari khalayak sasaran

dalam memahami isi dari buku tersebut. Untuk mendukung keberhasilan sebuah buku diperlukan sebuah desain yang dapat mencerminkan maksud dan tujuan tersebut. Menurut Sandy, (2018: 3) ada enam elemen yang harus diperhatikan pada saat merancang teks berbasis cetakan. Enam elemen tersebut adalah konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi. Keenan elemen tersebut sangat membantu dalam proses perancangan buku pembelajaran agar pesan yang disampaikan lebih efektif.

Bentuk ilustrasi dibuat sederhana agar memberikan pemahaman yang mudah diingat kepada para pembaca. Jenis dari gambar ilustrasi yang dibuat juga beragam, baik itu ilustrasi manusia, hewan, buah-buahan, maupun hal lainnya yang memiliki bentuk kemiripan dengan huruf Hiragana itu sendiri. Selain memberikan pemahaman mengingat bentuk huruf, dalam perancangannya juga akan di jelaskan tata cara penulisan huruf. Dua point inilah yang menjadikan kekuatan dari buku pembelajaran huruf Jepang Hiragana melalui ilustrasi ini. Penggunaan warna dalam perancangan adalah *fullcolor* (penuh warna) sehingga membuat ilustrasi yang ditampilkan tidak terlihat membosankan. Pemilihan tipografi yang digunakan dalam perancangan Buku Pembelajaran Huruf Jepang Hiragana Melalui Ilustrasi merujuk kepada target audiennya remaja yaitu font yang terkesan simple, menarik, ringan dan jelas. Penggunaan font modern sebagai judul besar serta font ringan, simple dan menarik untuk isi buku, sehingga lebih mudah dipahami dan nyaman dalam membaca agar pembaca tidak mudah bosan.

2. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan Buku Pembelajaran Huruf Jepang Hiragana Melalui Ilustrasi berupa bahasa yang ringan dan sederhana sehingga pesan yang diberikan dapat dengan mudah tersampaikan dan mudah dipahami oleh audien, karena bahasa yang seperti itu dirasa lebih cocok digunakan untuk siswa SMA yang pada dasarnya adalah remaja. Oleh karena buku yang akan dirancang nantinya

lebih memiliki kekuatan dibagian ilustrasi, penggunaan pesan verbal diperancangan nantinya hanya sebatas penjelasan dari ilustrasi ikon yang digambarkan. Penggunaan kata-kata didalam buku nantinya hanya akan menjelaskan gambar ilustrasi yang terdapat didalam buku.

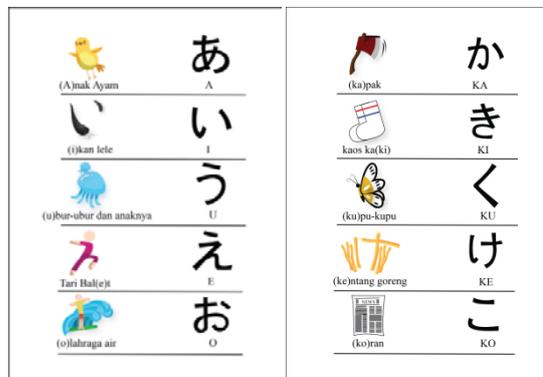
3. Pendekatan Visual

a. Ilustrasi

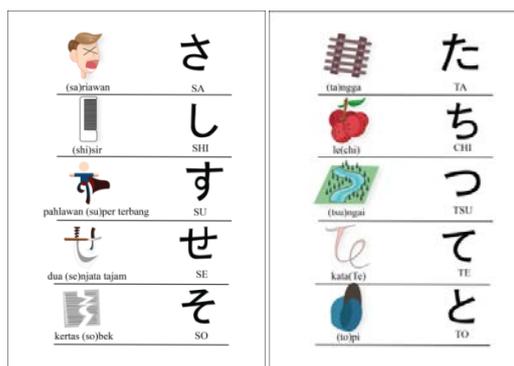
Pendekatan visual dari segi ilustrasi dalam perancangan buku pembelajaran huruf Jepang Hiragana melalui ilustrasi ini menggunakan bentuk ilustrasi berupa ikon. Bentuk ikon nantinya dirancang dengan merujuk dari bentuk asli dari huruf Hiragana itu sendiri. Bentuk ilustrasi ikon dibuat menarik dan lebih beragam mulai dari ilustrasi manusia, binatang maupun hal lainnya yang dari segi bentuk dan pengucapan memiliki kemiripan dengan huruf Hiragana. Hal tersebut dibuat agar lebih mudah dimengerti oleh target audiens nantinya. Bentuk ilustrasi yang akan dirancang nantinya akan menggunakan teknik ilustrasi vector 2D. Penggunaan ilustrasi vector agar gambar yang dihasilkan dari segi soliditas bentuk, warna dan fleksibilitas ukuran akan lebih detail dan baik. Warna-warna yang digunakan untuk ilustrasi dibuat lebih beragam dan menyesuaikan dengan bentuk objek aslinya.

Hanif (2018: 8) dalam jurnal yang ia tulis menerangkan tentang perancangan buku atau ilustrasi berisikan isi, format, style dan urutandari sebuah buku. Halaman cover depan dan belakang merupakan komponendari sebuah buku seperti pengantar dan indeks. Daya tarik dalam publikasikarya terdiri dari bentuk fisiknya. “Buku yang menarik memiliki formatdalam menciptakan daya tarik orang membacanya”Kusrianto, Adi (2012:1).“Pembuatan buku perlu diperhatikan faktor penentu kualitas buku dan ilustrasi”Sutopo, (2011:18) Jarak dan baris beserta ilustrasi digunakan leading dalam font berdasarkan format buku serta layout yang dibuat.

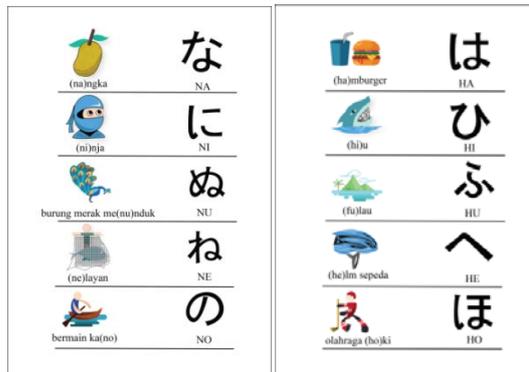
Patria, (2018: 208) dalam jurnal yang ia tulis, menyebutkan bahwa gambar ilustrasi dalam keterkaitannya dengan buku teks memberikan petunjuk bahwa gambar dapat menyediakan informasi verbal dan membuat informasi tersebut dapat diterima lebih konkrit, tentu bila digunakan secara efektif. Bila gambar-gambar disisipkan dalam buku pelajaran, maka gambar tersebut dapat membantu pembelajaran untuk mengorganisir informasi dan dapat memperjelas konsep-konsep yang rumit.



Gambar 1. Desain final ilustrasi ikon hiragana
Ilustrasi oleh Panji Susanto



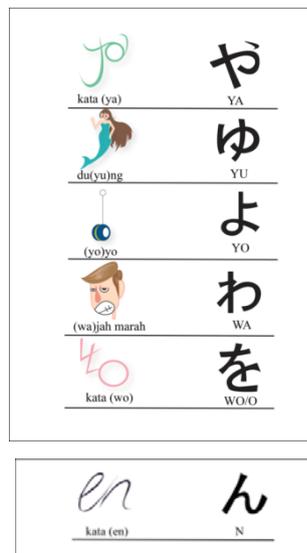
Gambar 2. Desain final ilustrasi ikon hiragana
Ilustrasi oleh Panji Susanto



Gambar 3. Desain final ilustrasi ikon hiragana
Ilustrasi oleh Panji Susanto



Gambar 3. Desain final ilustrasi ikon hiragana
Ilustrasi oleh Panji Susanto

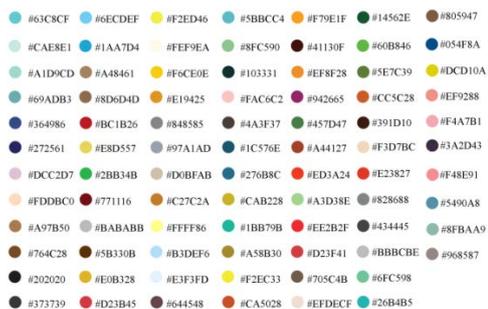


Gambar 4. Desain final ilustrasi ikon hiragana
Ilustrasi oleh Panji Susanto

Konsep dan ide perancangan dari masing-masing ilustrasi dalam buku penulis lakukan sendiri dengan bimbingan dari dosen pembimbing dan beberapa arahan dari guru SMA Adabiah yaitu ibu Suci Hati sebagai narasumber sekaligus membantu penulis dalam hal aturan penulisan huruf Hiragana. Perancangan ilustrasi ikon yang dirancang penulis disesuaikan dengan target audiens dan disesuaikan dengan benda-benda umum dilingkungan sekitar. Pemilihan ilustrasi juga disesuaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah diingat. Strategi komunikasi visual digunakan untuk memberikan petunjuk memori dan gambar bisa berperan untuk meningkatkan daya ingat.

a. Warna

Berikut adalah warna yang digunakan dalam perancangan Buku Pembelajaran Huruf Jepang Hiragana Melalui Ilustrasi :



Gambar 10. Warna yang digunakan dalam perancangan

b. Tipografi

Tipografi merupakan ilmu memilih dan menata huruf. Pada buku Huruf Font Tipografi yang ditulis oleh Rustan (2017:51). Dalam perancangan,, font Kashima Brush digunakan untuk headline pada perancangan.karena memiliki kesan santai, bebas,

fleksibel, Bernuansa pop-modern font ini sesuai dengan ilustrasi yang ditampilkan. Font yang digunakan juga lebih mendekati dengan konsep dan bentuk visual dari huruf Jepang itu sendiri. Sedangkan font Kalam digunakan untuk isi dari teks Buku Pembelajaran Huruf Jepang Hiragana Melalui Ilustrasi, karena memiliki kesan teratur, ringan dan santai sehingga target audien nyaman dalam membaca dan text.

D. Final Desain

1. Final Desain Media Utama



Gambar 11. Final Desain Buku

2. Final Desain Media Pendukung



Gambar 12. Final Desain Totebag



Gambar 13. Final Desain Poster



Gambar 14. Final Desain Pena



Gambar 15. Final Desain Notebook



Gambar 16. Final Desain Kaos



Gambar 17. Final Desain X-banner



Gambar 18. Final Desain Stiker

E. PENUTUP

1. Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil perancangan Buku Pembelajaran Huruf Jepang Hiragana Melalui Ilustrasi, yangmana pengamatan masalah serta perumusan pemecahan masalah beserta solusinya penulis menyimpulkan bahwa dalam sebuah perancangan buku pembelajaran diperlukannya melakukan kegiatan observasi, studi pustaka dan wawancara ke sumber yang lebih memahami dan konkrit dengan permasalahan dalam perancangan yang akan dilakukan. Oleh karena itu diperlukan adanya sebuah perancangan buku pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran. Strategi komunikasi visual digunakan untuk memberikan petunjuk memori dan gambar bisa berperan untuk meningkatkan daya ingat. Dengan dirancangnya sebuah buku pembelajaran huruf Hiragana ini harapannya bisa menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Media utamaberupabukupembelajaran, ditambah dengan media pendukung sebagai promosi seperti *notebook*, *X-Banner*, *Sticker*, *Poster*, *Pulpen*, *Kaos*, dan *Totebag*. Diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran baik itu dilembaga formal maupun non formal sehingga bisa membantu dalam metode pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Habib Berta, D., Syafwandi, M. S., & Ishakawi, S. P. (2015). Perancangan Media Interaktif Seni Beladiri Tarung Derajat. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(1).
- Hanif, M. Z., Afriwan, H., Sn, S., & Kamal, M. N. (2018). Re-Desain Buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- KA Putrilani. 2016. efektivitas Media Permainan Sudoku Dalam Menghafal Kana. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, (online), Vol. 1, No. 3, (ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/article/download/5840/3949 , diakses 31 Oktober 2018).
- Patria, A. S. (2018). Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar Ditinjau Dari Teori Psikologi Persepsi.
- Pertiwi, Deby Oktaviani. 2016. Pengembangan Buku Pengayaan Menyusun Teks Eksposisi Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (online) 5 (2),(<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/14713>, diakses 23 April 2019
- Rustan, Suriyanto. 2017. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sandy Kelana, D., Syafwandi, M. S., & San Ahdi, S. S. (2018). Rancangan Booklet Wisata Kawasan Saribu Rumah Gadang Di Kabupaten Solok Selatan. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, (72).