

BUKU BERGAMBAR PENGENALAN HURUF HANGUL PADA AKTIVITAS MAHASISWA

Riska farhani¹, Heldi²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email : riskafarhani06@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena kepopuleran Korean pop pada komunitas remaja dan mahasiswa, Menyebabkan kelompok pembaca teks budaya yang antusias. Konsumsi teks budaya membuat remaja ikut mengenal bahasa korea. Namun belum banyak ditemukan buku bergambar belajar dasar bahasa korea yang simple dan mudah dipahami. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan huruf hangul kepada remaja serta mahasiswa selaku pengkonsumsi dari teks budaya yang ditimbulkan oleh fenomena korean pop. Metodologi yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode glass box. Metode berfikir rasional secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu secara logis dan terbatas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (irasional) teknik analisis data dengan teknik 5W + 1H adalah (*what, where, who, why, when dan how*) untuk memudahkan menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Buku bergambar pengenalan hangul ini diberi judul “ *hello anyeong*”. Buku ini dirancang dengan teori huruf hangul, ilustrasi, layout, tipografi, warna. Buku pengenalan huruf hangul ini sebagai media utama dan perancangan ini memiliki media pendukung seperti poster, x banner, alfabet card, stiker, masker, feed instagram, t-shirt.

Kata kunci : buku, ilustrasi , huruf, mahasiswa

¹Mahasiswa penulis karya akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing, desen Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

PICTURE-BOOK INTRODUCTION OF HANGUL LETTERS IN STUDENT ACTIVITIES

Riska farhani¹, Heldi²

Visual Communication Design Study Program, Fine Arts Department

Faculty of Language and Arts, Padang State University

Email: riskafarhani06@gmail.com

ABSTRACT

Since the phenomenon of Korean pop popularity by teenage fan groups increased, it caused the enthusiasm of cultural texts reading groups. Reading cultural texts made teenagers recognize the Korean language. This design aimed to introduce Hangul letters to the adolescents and students as the readers of cultural texts which was caused by the Korean pop popularity phenomenon. The methodology used in this design was the glass box method. It was a method of rational thinking objectively and systematically in analyzing something logically. It has limitations from irrational (irrational) thoughts and considerations. Furthermore, the data analysis method used was the 5W + 1H technique which was *what, where, who, why, when, and how* in order to make it easier to facilitate finding a solution to the problems faced. This Hangul introduction picture-book was entitled "*Hello Annyeong*". This book was designed with Hangul letter theory, visual communication design, illustration, layout, typography, and color. This book was the main media and this design has the supporting media such as posters, x banners, alphabet cards, stickers, masks, Instagram feeds, and t-shirts.

Keywords: illustration-book, alphabet, student

1 Student writing the final work of Visual Communication Design Study Program

2 Advisor, desen, Faculty of Language and Arts, Padang State Universitas

A. Pendahuluan

Bahasa Korea memiliki kosakata yang berkembang dengan baik dan ekspansif oleh karena itu, sangat sulit untuk mengekspresikan sepenuhnya dalam huruf asing. Karna kesulitan membaca abjad korea secara cepat dibuatlah romanisasi. Romanisasi diartikan sebagai cara membaca abjad suatu bahasa yang dituliskan ke bentuk abjad latin.

Karena kesederhanaannya dan jumlah huruf yang sedikit, Hangul sangat mudah dipelajari bahkan oleh anak-anak dan orang asing. Bukan kebetulan bahwa pada saat mereka mencapai usia dua atau tiga tahun, sebagian besar anak-anak Korea sudah mampu mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka, meskipun dalam bentuk primitif. Pada saat mereka mencapai usia sekolah, sebagian besar menunjukkan penguasaan Hangul, yang memang merupakan fenomena langka di seluruh dunia. Fakta ini jelas membuktikan kemudahan belajar dan aksesibilitas alfabet Korea.

Belajar bahasa korea dapat berguna bagi siapapun. Baik itu untuk menambah pengetahuan atau pembelajaran. Belajar bahasa korea juga merupakan nilai tambah bagi mahasiswa yang ingin melanjutkan studi ke korea selatan ataupun berwisata dan berbisnis. Oleh karena itu penguasaan bahasa asing lainnya menjadi nilai plus bagi seseorang

Dalam hal penyebaran KPOP serta konsumsi teks budaya berupa bahasa hangul penulis ingin menggiring target pasar KPOP dimana dalam hal ini lebih ke pada mahasiswa. Penulis merancang buku pengenalan

bahasa hangul berkaitan dengan keseharian mahasiswa. Kata-kata sederhana dari hangul yang disisipkan dalam percakapan sehari-hari dengan mengvisualisasikan keadaan dengan ilustrasi. Penulis melakukan perancangan dengan judul “ buku bergambar huruf hangul pada aktivitas mahasiswa”

Buku merupakan satu diantara banyak sumber media informasi yang bergerak dalam bidang pendidikan dan pengetahuan, baik berupa karya ilmiah maupun sebagai media hiburan. Salah satu buku yang populer yakni buku bergambar. (Izwan, 2019:5)

Buku juga merupakan media cetak yang cocok untuk semua kalangan yang berperan untuk mendidik. Buku dijadikan sumber untuk ilmu pengetahuan dan membangun watak bangsa. Istilah Buku Cerita Bergambar ini digunakan para publisher untuk jenis buku Picture Book yang memiliki teks cerita dengan bahasa yang lebih tinggi daripada Picture Book pada umumnya. Ilustrasi pada buku muncul di beberapa halaman. (meliani, 2013:2)

B. Metode Perancangan

1. Metode Perancangan

metode perancangan adalah suatu cara yang harus dilalui untuk menghasilkan suatu perancangan. J . Cristhopel Jones membagi metode perancangan menjadi 2 bagian yaitu metode tradisional (black box) dan metode modern (glass box). Metode yang digunakan dalam buku bergambar pengenalan hangul ini yaitu metode kotak kaca (*glass box method*). Metode glass box adalah metode berfikir rasional secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu secara logis dan terbatas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (irasional), misalnya sentimen dan selera. Metode ini selalu berusaha menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul (Jonatha Sarwono, 2007:10).

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan buku bergambar pengenalan hangul ini dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung berupa observasi dan wawancara, secara tidak langsung berupa studi literatur melalui buku referensi, artikel atau jurnal ilmiah.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam buku cerita bergambar ini adalah analisis 5W+1H yaitu What (apa), When (kapan), Where (dimana), Why (kenapa), Who (siapa), How (bagaimana). (Zikmund & Babin, 2011:85)

1. **What (apa), Apa masalah yang diangkat?**

Masalah yang diangkat dalam karya akhir ini banyak buku bahasa hangul yang ada sekarang terlalu rumit serta mendalam untuk bisa dipahami dan dipelajari oleh para pembaca. Serta sulitnya ditemukan huruf hangul dasar yang bisa dipelajari oleh para pembaca awal. Sementara untuk remaja yang sudah mengenal hangul sering salah arti atau makna dari setiap huruf hangul.

2. **Who (Siapa) : Siapa yang mengalami masalah tersebut**

Masalah tersebut dialami oleh mahasiswa dengan usia 19-22 tahun, yang berdomisili di daerah perkotaan, dengan kelas sosial dan ekonomi menengah ke atas, serta berprofesi sebagai mahasiswa

3. **Where (Dimana) Dimana masalah tersebut cenderung terjadi?**

Masalah tersebut cenderung terjadi di daerah perkotaan, dimana rata-rata penduduknya berada di kelas sosial dan ekonomi menengah ke atas.

4. **When (Kapan) : Pada waktu seperti apa masalah tersebut dialami?**

Terjadi saat para remaja mengkonsumsi atau mendengarkan bahasa hangul di keseharian mereka.

5. Why (Kenapa) : Kenapa masalah tersebut dapat terjadi?

Masalah tersebut terjadi karna banyaknya produk budaya yang masuk menggunakan bahasa hangul dan menyebabkan penikmat yang banyak dari bahasa tersebut sehingga mereka hanya mengkonsumsi semata tanpa tau terjemahan dengan mudah karna banyak buku terjemahan yang masih sulit dipahami dan dimengerti.

6. How (Bagaimana) : Bagaimana cara pemecahan masalah tersebut?

Masalah tersebut akan diberi jalan keluar dengan cara merancang buku terjemahan bahasa berupa buku cerita bergambar, perancangan dalam buku menggunakan bahasa yang ringan dan ilustrasi menarik agar menumbuhkan motivasi minat belajar.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah buku bergambar. Buku ini berisikan kurang lebih 50 halaman. Buku ini dirancang untuk menambah wawasan pembaca remaja khususnya remaja perempuan untuk mengenal bentuk dari huruf hangul serta bagi pembaca awal sebagai pengenalan bentuk dasar dari huruf hangul.

Media utama	: Buku Bergambar
Ukuran	: 20 cm x 15 cm
Halaman	: 50 halaman
Warna	: Warna pastel atau warna soft

Software	: Adobe Illustrator
Format	: Buku Cetak
Material isi	: Art Paper
Material cover	: Hard Cover

a. Konsep Visual

Perancangan buku bergambar pengenalan bahasa hangul ini menggunakan 3 bahasa yang berbeda dalam setiap halaman nya. Dalam menjelaskan bahasa hangul asli harus melalui bahasa romanisation terlebih dahulu sebelum diterjemahkan langsung ke dalam bahasa indonesia. Romation berguna dalam menterjemahkan arti atau makna dari kalimat atau kata hangul.

Pada chapter awal buku ini hanya disajikan per huruf hangul menurut kategori vocal, konsonan serta gabungan vocal dan konsonan. Dengan menambahkan contoh kata dari masing-masing huruf secara jelas. Pada chapter selanjutnya barulah diberikan contoh-contoh kata ataupun kalimat yang disusun dari huruf hangul diatas.

b. Konsep Visual

a. Format Desain Buku

Perancangan buku bergemabar penegenalan hangul diawali dengan mencari ide besar terlebih dahulu, kemudian penulis mencoba mencari dan mempelajari beberapa referensi buku yang bisa dijadikan ajuan. Setelah mendapatkan ide besar penulis membuat mood board. Didaptlah ide Buku hangul ini lebih kepada penonjolan pengenalan huruf secara individu terlebih dahulu.

Dengan menambahkan beberapa karakter pengiring yang akan menutup dalam mengenalkan huruf hangul.

Setelah menentukan konsep perancangan dilanjutkan kepada pembuatan layout kasar atau kerangka halaman dari buku. Setelah menganalisis layout kasar baru dilanjutkan dengan layout komprehensif dengan mengunci konten-konten apa saja yang akan dimuat dalam buku. Setelah layout komprehensif jadi dan telah ditetapkan barulah dilakukan eksekusi visual. Eksekusi visual dilakukan menggunakan software adobe illustrator.

b. Ilustrasi

Pendekatan visual dari segi ilustrasi dalam perancangan buku pengenalan hangul menggunakan ilustrasi kartun. Penulis memilih jenis ilustrasi kartun karna terkesan santai dan simple. Sebelum membuat sketch digital penulis mengambil gambar asli agar ilustrasi yang digambar menjadi lebih jelas dan warna dari foto asli dapat dituangkan dengan kemiripan yang tinggi dalam ilustrasi yang dibuat.

c. Warna

Warna-warna yang digunakan dalam perancangan buku pengenalan hangul adalah warna subtractive. Disebut subtractive karna warna putih dihasilkan dari pengurangan dari seluruh warna

primer.buku bergambar pengenalan hangul ini mengangkat warna-warna pastel.

Warna pastel yang digunakan yakni kuning, biru muda, ungu, biru, hijau. Kuning bermakna ceria, kreatifitas, dan kebahagiaan. Biru bermakna luas, kepercayaan, kesetian dan kedamaian tak terbatas. Ungu bermakna keseimbangan, kemewahan dan kebaksanaan. Sedangkan hijau bermakna tenang, damai. Juga dalam perancangan buku bergambar pengenalan hangul ini digunakan warna hangat seperti biru tua dan merah.



Gambar. Pallate warna pastel

d. Tipografi

Ada 3 jenis font yang digunakan dalam buku bergambar pengenalan hangul kedua font berasal dari font script yaitu party pocket demo reguler untuk headline, untuk font paragraf dan huruf hangul digunakan font gaegu, untuk font judul sendiri digunakan font cute n cuddly italic.

1. Judul

Judul buku menggunakan jenis huruf script dengan font diniko layered. Penulis memilih font ini berdasarkan karakter huruf besar yang tegas dan jelas sehingga font judul pada cover dapat dengan jelas dibaca oleh pembaca.

Font judul cover

2. Narasi

Jenis huruf yang dipakai untuk tulisan narasi dalam buku pengenalan hangul adalah jenis huruf script menggunakan font gaegu. Font gaegu sendiri didapat dari font hangul untuk pengenalan huruf dan kata. Untuk menyamakan font huruf hangul dan huruf alfabet maka penggunaan font gaegu disamakan. Pemilihan ini berdasarkan karakter font yang santai dan setiap satu huruf ke huruf lain memiliki spasi yang cukup. Karena dalam pengenalan huruf per huruf harus jelas legibility dan readability.

Gaegu
Gaegu
Gaegu

Gaegu
Gaegu
Font narasi bahasa indonesia

야단스레
야단스레
야단스레
야단스레
야단스레

Font narasi huruf hangul

3. Headline

Jenis huruf yang dipakai untuk headline buku bergambar pengenalan hangulyakni jenis huruf script dengan font party pocket demo italic. Font ini cenderung tipis dan menggunakan huruf kapital. Font ini terkesan seperti tulisan tangan yang tipis namun jelas.

PARTY POCKET DEMO ITALIC
PARTY POCKET DEMO ITALIC
PARTY POCKET DEMO ITALIC
PARTY POCKET DEMO ITALIC
font headline halaman

e. Layout

Hal terpenting yang harus diperhatikan dalam pembuatan buku pengenalan bahasa hangul adalah layout dafi isi buku. Buku

bergambar pengenalan huruf hangul ini merupakan penggabungan antara ilustrasi dan teks. Prinsip layout yang digunakan dalam buku ini yakni keseimbangan, irama, dan kesatuan. Keseimbangan membantu menentukan ukuran setiap bagian dalam layout, dalam buku huruf, teks serta ilustrasi dibuat simetris antara kiri dan kanan. Ilustrasi diletakkan antara huruf dan huruf serta narasi berada di tengah.

Irama dalam buku pengenalan hangul ini dihasilkan dari pengulangan elemen teks, ilustrasi, teks pada satu halaman. Serta secara konsisten dilakukan pada halaman berikutnya. Dengan penambahan beberapa variasi agar tidak tampak membosankan. Keseluruhan elemen pada layout memiliki kesatuan satu sama lain.

2. Layout final media utama

a. Cover



Gambar cover

b. Isi buku bergambar



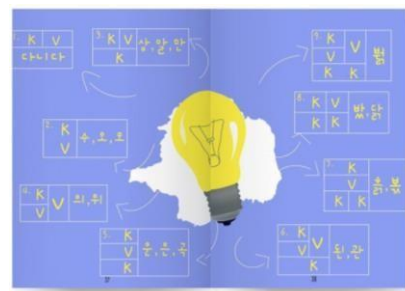
Gambar isi buku hal 9-10



Gambar isi buku hal 11-12



Gambar isi buku hal 23-24



Gambar isi buku hal 37-38

3. Media Pendukung

a. X – banner

X banner sebagai media promosi diharapkan bisa menarik perhatian bagi yang melihat dan membaca. X banner di buat simple agar pembaca tidak kebingungan saat melihat. X banner juga di sesuaikan dengan mock up yang sesuai agar terkesan menarik. Warna dari x banner sendiri disesuaikan dengan warna cover buku

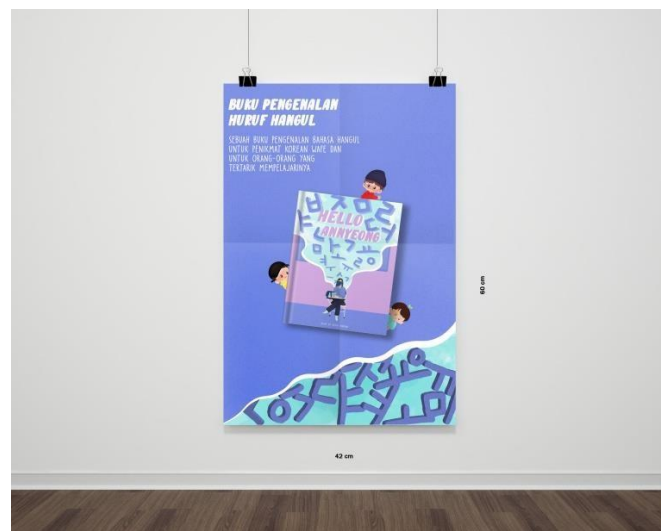
pengenalan hangul agar tetap konsisten dan juga bertujuan tetap mengingatkan bahwa ini adalah karakter dari buku.



Gambar. Final desain x banner

b. Poster

Poster dibuat dengan tetap konsisten pada warna dari buku ataupun dari x banner. Isi dari poster sendiri penulis ingin lebih menampilkan wujud dari buku bergambar pengenalan huruf hangul ini. Dengan menonjolkan cover dari buku yang diletakkan di tengah- tengah dengan ukuran yang besar



Gambar. Final desain poster

c. Alfabet card

Alfabet card berupa kartu- kartu huruf yang dikelompokkan berdasarkan kategori vocal, konsonan serta gabungan. Di kartu ini terdiri dari huruf hangul dan di kanan bawah terdapat terjemahan. Media pendukung alfabet card ini bertujuan memudahkan pembaca mengetahui katategori- kategori huruf.



Gambar. Final alfabet card

d. Stiker

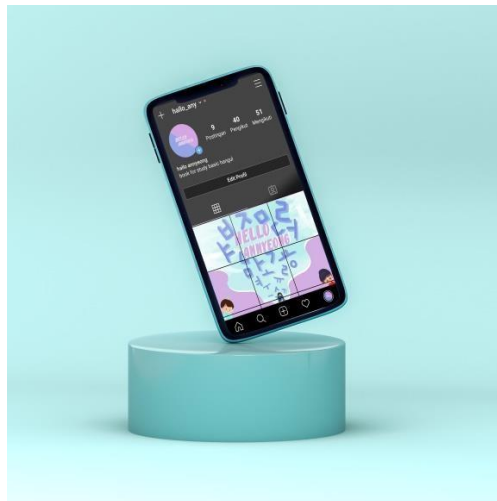
Ilustrasi yang ada di dalam buku pengenalan hangul ini di jadikan stiker ditambah dengan beberapa huruf yang dibuat menjadi stiker dengan digabungkan ke dalam satu kertas yang sama. Maka dari itu dinamakan stiker pack.



Gambar. Final stiker

e. Feed instagram

Feed instagram digunakan sebagai promosi di media sosial. Tampilan dan warna feed disesuaikan kan karakter dari buku agar tetap konsisten.



Gambar. Final desain feed ig

f. Masker

Media pendukung masker dibuat berwarna biru dan ungu dengan penempatan judul buku sebagai identitas buku di bagian

samping. Masker dibuat dengan teknik sablon yang bebahan dasar kain yang dilampisi 2 lapis.



Gambar. Final desain masker

g. T-shirt

T-Shirt atau baju kaos didesain mengikuti desain buku dengan warna kaos berwarna biru dengan penempatan nama buku atau logo di bagian dada kanan. Di cetak sablon dengan bahan yang nyaman dipakai dan tahan lama.



Gambar. Final desain baju kaos

D. Kesimpulan Dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis terhadap buku bergambar pengenalan hangul pada aktivitas mahasiswa ini di simpulkan bahwa bahasa atau huruf apapun bisa dengan mudah dipelajari dimanapun itu dengan penggambaran apapun dan bagaimana pun. Jika dipelajari dengan sungguh dan dengan metode yang pas. Serta para meminat atau pembaca tidak muah bosan mempelajarinya. Huruf hangul memiliki banyak font dari mulai font yang sangat sederhana sampai ke font yang hampir menyerupai huruf jepang tau cina, dari sanalah banyak orang yang mengira bahwa huruf-huruf tersebut sama. Apabila sudah mempelajari dan mengenal huruf hangul akan mudah sekali membedakanya dengan huruf sejenis yang lainnya.

Buku pengenalan hangul ini dibuat karna ketertarikan anak muda sekarang akan korean wafe maka muncullah huruf hangul yang biasa mereka kenal. Penulis merasa tertarik dan mengangkatnya ke dalam buku ini. Tentu dengan menampilkan huruf hangul yang mendasar terlebih dahulu. Dengan ilustrasi serta gaya desain yang dikuasi oleh penulis sendiri.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari perancangan buku bergambar pengenalan bahasa hangul pada aktivitas mahasiswa penulis mengemukakan beberapa saran, yaitu :

- a. Mempelajari bahasa asing itu meyenangkan selain menambah ilmu dan wawasan mempelajarinya juga berguna bila kita berkunjung ke negara tersebut
- b. Mempelajari suatu bahasa berarti kita ikut mempelajari budayanya walau tidak banyak

Daftar Rujukan

- Septiawan, Arifin Nur, and Tedy Setiadi. "Aplikasi Pengenalan Huruf Hangeul Berbasis Multimedia Interaktif." *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* 1.1 (2013).
- Prasetia, Heni, Wibowo Wibowo, and Hendro Aryanto. "Perancangan Buku Ilustrasi Fashion Korea untuk Anak Muda di Surabaya." *Jurnal DKV Adiwarna* 1.2 (2013): 12.
- Triwibowo, Lorenzo Axel, Reza Budiawan, and Ely Rosely. "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Mengenal Huruf Dan Angka Korea (hangeul) Untuk Usia Remaja 18-20 Tahun Berbasis Android." *eProceedings of Applied Science* 3.2 (2017).
- Imaduddin, Abdullah, and Tjokorda Budi. "Pengenalan Karakter Huruf Hangul Korea Menggunakan Random Forest." *eProceedings of Engineering* 1.1 (2014).
- IZWAN JAILANI, I., & Heldi, M. S. (2019). PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK KABUPATEN KERINCI. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1).
- Hadi, M. S., Syafwan, M. S., & Heldi, I. D. (2018). Perancangan Media Buku Pop-up Cerita Rakyat Rambun Pamenan Sumatera Barat. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- MELIANI OKTAVIA, I., Heldi, M. S., & Elia Pebriyeni, S. P. (2018). Visualisasi Buku Cerita Bergambar Putri Tujuh Provinsi Riau Pelestarian Nilai-Nilai Tradisional. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).