



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF
BAHASA JEPANG UNTUK
LANGUAGE BETTER AND COMPUTER (LBC)

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Dhia Khairunnisa
NIM : 10120210234
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhia Khairunnisa

NIM : 10120210234

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

**“PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BAHASA JEPANG
UNTUK *LANGUAGE BETTER AND COMPUTER (LBC)*”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 30 Juni 2015

Dhia Khairunnisa

A large, light blue watermark of the Universitas Multimedia Nusantara (UMN) logo is centered on the page. The logo consists of a circle containing several small squares arranged in a pattern, with the letters 'UMN' in a bold, sans-serif font below it.

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF

BAHASA JEPANG UNTUK

LANGUAGE BETTER AND COMPUTER

Oleh

Nama : Dhia Khairunnisa

NIM : 10120210234

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 30 Juni 2015

Pembimbing

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn, M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Yuli Asmanto, M.Sn.

Ketua Program Studi

Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul Perancangan Media Interaktif Bahasa Jepang Untuk *Language Better and Computer* (LBC). Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Seni Fakultas Seni dan Desain di dalam bidang Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

Language Better and Computer (LBC) adalah salah satu tempat bimbingan bahasa dan komputer yang terletak di kota Depok. Agar dapat bersaing dengan tempat bimbingan belajar yang lainnya, LBC ingin meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara memanfaatkan lab komputer yang mereka miliki untuk tempat belajar Bahasa Jepang untuk murid tingkat Sekolah Dasar. Penulis ingin membantu dan mempermudah murid LBC dalam mempelajari Bahasa Jepang dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mereka dengan cara membuat sebuah media interaktif yang dapat mempermudah menyampaikan materi pembelajaran dan membuat belajar Bahasa Jepang menjadi menyenangkan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung penulis selama melakukan Tugas Akhir ini, yakni kepada:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.

2. Bapak Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan masukan serta memotivasi penulis selama pembuatan Tugas Akhir.
3. Ibu Merliana, selaku pemilik *Language Better and Computer (LBC)* yang telah menjadi narasumber dalam pengerjaan tugas akhir ini dan mengizinkan penulis untuk melakukan pengumpulan data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Bahasa Jepang dan LBC.
4. Kedua orangtua dan keluarga penulis yang telah mendukung secara moril maupun materiil dalam pembuatan Tugas Akhir.
5. Amaziane Grace, Virra Dianka dan Renanda Kurniawan yang selalu bersama penulis dalam susah maupun senang selama lima tahun masa perkuliahan ini, juga teman-teman di Universitas Multimedia Nusantara yang telah berjuang bersama-sama menyelesaikan studinya.

Akhir kata, penulis mohon maaf sebesar-besarnya apabila ada kesalahan dan kekurangan dalam pengerjaan tugas akhir ini. Penulis berharap laporan ini dapat menambah wawasan serta bermanfaat bagi pembaca.

Tangerang, 30 Juni 2015

Dhia Khairunnisa

ABSTRAKSI

Language Better and Computer (LBC) ingin meningkatkan kualitas dan memudahkan proses pembelajaran Bahasa Jepang untuk tingkat Sekolah Dasar dengan cara memanfaatkan lab komputer yang mereka miliki. Penulis tertarik untuk membantu LBC melalui perancangan media interaktif mengenai materi pembelajaran Bahasa Jepang.

Penulis berharap dengan adanya media interaktif ini, murid Bahasa Jepang LBC dapat belajar Bahasa Jepang dengan mudah dan menyenangkan serta agar LBC dapat bersaing dengan tempat bimbingan Bahasa Jepang lainnya.

Kata kunci : Media interaktif, Bahasa Jepang, Anak Tingkat Sekolah Dasar

UMN

ABSTRACT

Language Better and Computer (LBC) want to improve their quality and facilitate their Japanese Language for elementary learning process by utilize the computer room. The author's are interested to help LBC by making an interactive media design about Japanese Language based on LBC's learning materials.

Author hopes, with this interactive media, LBC's Japanese Language students can learn Japanese Language easily and fun while LBC cans also competing with another Japanese Language tutoring class.

Keyword : Interactive Media, Japanese Language, Elementary School Student

UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
1.6. Metode Pengumpulan data	3
1.6.1. Data Primer	3
1.6.2. Data Sekunder	4
1.7. Metode Perancangan	4
1.8. Skematika Perancangan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7

2.1. Interaktifitas	7
2.1.1. Media Interaktif	8
2.1.2. Pola Interaksi	9
2.2. Desain	13
2.2.1. Elemen.....	15
2.2.2. Karakteristik	16
2.2.3. Interaksi	16
2.3. Ilustrasi.....	18
2.3.1. Media Ilustrasi	18
2.3.2. Bitmap dan Vektor	20
2.4. Karakter	22
2.5. Navigasi	25
2.5.1. Kontrol Interaktif	25
2.6. Warna	27
2.6.1. Skema Warna	30
2.6.2. Psikologi Warna	32
2.7. <i>Layout</i>	34
2.7.1 Struktur <i>Layout</i>	35
2.8. Tipografi	37
2.8.1. Anatomi Huruf	38
2.8.2. Kategori Huruf	40
2.9. Bahasa Jepang	45

BAB III METODOLOGI	47
3.1. Data Penelitian	47
3.1.1. Wawancara	48
3.1.2. Kuesioner	51
3.2. SWOT	52
3.3. Mind Mapping	54
3.5. Konsep Kreatif	54
BAB IV ANALISIS KARYA	56
4.1. Pengembangan Konsep	56
4.1.1. Brainstorming	56
4.1.2. Sketsa Perancangan	61
4.2. Aplikasi Kreatif	76
4.3 Rancangan Biaya	89
4.4 Biaya Percetakan	90
BAB V PENUTUP	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Interaksi <i>Linear</i>	10
Gambar 2.2 Pola Interaksi <i>Linear Interactive</i>	10
Gambar 2.3 Pola Interaksi <i>Multiple Ending</i>	11
Gambar 2.4 Pola Interaksi <i>Branching-path</i>	11
Gambar 2.5 Pola Interaksi <i>Toy Box</i>	12
Gambar 2.6 Pola Interaksi <i>Open World</i>	12
Gambar 2.7 Warna RGB dan CMYK	28
Gambar 2.8 <i>Color Wheel</i>	29
Gambar 2.9 Warna <i>Monochromatic</i>	30
Gambar 2.10 Warna <i>Analogous</i>	30
Gambar 2.11 Warna <i>Complementary</i>	31
Gambar 2.12 Warna <i>Split Complementary</i>	31
Gambar 2.13 Warna <i>Triadic</i>	32
Gambar 2.14 Warna <i>Tetradic</i>	32
Gambar 2.15 Huruf <i>Serif</i>	41
Gambar 2.16 Huruf <i>Sans Serif</i>	42
Gambar 2.17 Huruf <i>Slab Serif</i>	42
Gambar 2.18 Huruf <i>Script and Cursive</i>	43
Gambar 2.19 Huruf <i>Black Letter</i>	43
Gambar 2.20 Huruf <i>Decorative</i>	44

Gambar 2.21 Huruf <i>Symbols</i>	44
Gambar 2.22 Huruf <i>Hiragana</i>	45
Gambar 2.23 Huruf <i>Katakana</i>	46
Gambar 3.1 Logo <i>Language Better and Computer</i>	47
Gambar 3.2 Ruang Lab Komputer LBC	48
Gambar 3.3 Foto Dengan Narasumber	49
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner	53
Gambar 4.1 Contoh Gambar Vektor	57
Gambar 4.2 <i>Grid</i> Media Interaktif	59
Gambar 4.3 <i>Grid</i> untuk Bagian Kuis	60
Gambar 4.4 Pengaplikasian <i>Grid</i> pada Media Interaktif	60
Gambar 4.5 Refrensi Seragam Sekolah Dasar di Jepang	61
Gambar 4.6 Murid Sekolah Dasar di Jepang	62
Gambar 4.7 Referensi Gambar untuk Karakter	63
Gambar 4.8 Sketsa Awal Karakter	64
Gambar 4.9 Hasil Akhir Karakter	65
Gambar 4.10 Referensi Pohon Sakura	66
Gambar 4.11 Pintu Kuil <i>Itsukushima</i>	67
Gambar 4.12 <i>Background</i> Pada Halaman Pengenalan Hiragana	68
Gambar 4.13 <i>Background</i> Media Interaktif	69
Gambar 4.14 <i>Background</i> Halaman <i>Home Screen</i>	70
Gambar 4.15 <i>Home Screen</i> Game <i>Angry Birds</i>	71
Gambar 4.16 Hasil Akhir Tombol	72

Gambar 4.17 Logo Awal Media Interaktif	72
Gambar 4.18 Logo Akhir Media Interaktif	73
Gambar 4.19 <i>Font</i> Mini Waku-waku	73
Gambar 4.20 Penempatan Huruf Pada Media Interaktif	74
Gambar 4.21 <i>Font</i> Arial	74
Gambar 4.22 <i>Font</i> Hiragino Maru Gothic Pro	74
Gambar 4.23 Skema Warna	75
Gambar 4.24 Halaman <i>Home Screen</i>	76
Gambar 4.25 Halaman Dua	77
Gambar 4.26 Halaman Tiga	78
Gambar 4.27 Halaman Empat	79
Gambar 4.28 Halaman Pengenalan Huruf <i>Hiragana</i>	80
Gambar 4.29 Halaman Penjelasan Huruf <i>Hiragana</i> 2	81
Gambar 4.30 Halaman Penjelasan Simbol-simbol Huruf <i>Hiragana</i>	82
Gambar 4.31 Halaman Mulai <i>Quiz</i>	83
Gambar 4.32 Halaman <i>Quiz</i>	84
Gambar 4.33 Halaman <i>Quiz</i> Salah	85
Gambar 4.34 <i>Halaman Akhir</i>	86
Gambar 4.35 <i>Home Screen</i> Jilid Dua	87
Gambar 4.36 <i>Home Screen</i> Jilid Tiga	88

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Skematika Perancangan	6
Bagan 2.1 Kerangka Teori	7
Bagan 4.1 Alur Media Interaktif	58

UMN

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Bandcroft, T. (2006). *Creating Characters With Personality*. New York: Watson-Guption Publications.

Barfield, Lon. (2004). *Design For New Media: Interaction Design For Multimedia and The Web*. England: Person Education Limited.

Beaird, Jason. (2010). *The Principles of Beautiful Web Design*. Canada: Sitepoint Pty Ltd.

Bowers, John. (2008). *Introduction to Two-Dimensional Design: Understanding Form and Function*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Dimarco, John. (2010). *Digital Design For Print and Web: An Introduction To Theory, Principles, and Techniques*. Canada: John Wiley & Sons Inc.

Fraser, Tom, & Banks, Adam. (2004). *Designer's Color Manual: The Complete Guide To Color Theory and Application*. United Kingdom: Chronicle Books LLC.

Graham, Lisa. (1999). *The Principles of Graphic Design*. Canada: Delmar Publisher.

Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solution*. Boston: Planet Friendly Publishing.

Rustan, S. (2009). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Salisbury, M. (2004). *Illustrating Children's Book: Creating Pictures for Publication*. New York: Quatro Inc.

Sheldon, L. (2004). *Character Development and Storytelling for Games*. Boston: Thomson Course Technology PTR.

Suryohadiprojo, S. (1987). *Belajar dari Jepang: Manusia dan Masyarakat Jepang Dalam Perjuangan Hidup*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press).

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Waltham: Elsevier Inc.

Zeegen, L. (2009). *What Is Illustration?*. Switzerland: RotoVision SA.

Sumber Lain

Riedel, Christian. (2012). *Six Patterns of Interactive Storytelling*. Diakses pada Jumat, 24 Oktober 2014 dari Waring Wera Wanua:

<http://www.slideshare.net/mindcaffeine/six-pattern-of-interactive-storytelling>

Triananda, Kharina. (2014). *Indonesia Negara Kedua Dengan Peminat Bahasa Jepang Tertinggi*. Diakses pada 9 Januari 2015 dari Waring Wera Wanua:

<http://www.beritasatu.com/kesra/229871-indonesia-negara-kedua-dengan-peminat-bahasa-jepang-tertinggi.html>

LAMPIRAN

