

**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI KOSAKATA
KESEHARIAN BAHASA MANDARIN
UNTUK SISWA SMP**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Audrey Anabelle Setijadi
00000055707**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *UI/UX* APLIKASI KOSAKATA
KESEHARIAN BAHASA MANDARIN
UNTUK SISWA SMP**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Audrey Anabelle Setijadi

00000055707

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Audrey Anabelle Setijadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055707
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN UI/UX APLIKASI
KOSAKATA KESEHARIAN BAHASA
MANDARIN UNTUK SISWA SMP

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 3 Juni 2025



(Audrey Anabelle Setijadi)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkatnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dan laporan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Media Interaktif Kosakata Keseharian Bahasa Mandarin untuk Siswa SMP” sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara dalam program studi DKV. Selama proses pengerjaan, penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih terhadap yang disampaikan sebagai berikut. Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Narasumber atas waktu, ilmu, dan pengalaman berharga yang telah dibagikan untuk laporan ini.

Dengan terselesaikannya laporan tugas akhir ini, saya berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik bagi dunia akademik bahasa mandarin. Semoga laporan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, dan pihak lain yang memiliki minat dalam topik yang dibahas.

Tangerang, 3 Juni 2025



(Audrey Anabelle Setijadi)

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF KOSAKATA KESEHARIAN BAHASA MANDARIN UNTUK SISWA SMP

(Audrey Anabelle Setijadi)

ABSTRAK

Sejalan dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi global kian meningkat dengan pesat. Negara Tiongkok merupakan salah satu negara terkemuka yang memiliki teknologi serta industri canggih yang telah menyebar ke berbagai penjuru di dunia. Disertakan dengan bahasa Mandarin merupakan bahasa yang menduduki posisi kedua sebagai bahasa dengan penutur terbanyak di dunia. Pembelajaran bahasa mandarin di sekolah sekarang masih menggunakan metode monoton dan kurang interaktif, sehingga siswa – siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mempelajari bahasa Mandarin. Menggunakan metode *design thinking*, dirancang sebuah aplikasi yang menggunakan elemen – elemen gamifikasi untuk membantu menarik perhatian siswa disertakan menambahkan latihan pelafalan dan nada agar para siswa dapat membaca dan melafalkan kosakata bahasa Mandarin. Kemudian setelah melewati *user testing*, ditemukan bahwa siswa – siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari bahasa mandarin jika dilakukan bersamaan dengan elemen – elemen gamifikasi. Dengan menguasai kosakata dasar, siswa – siswa mendapat bekal untuk melanjutkan pembelajaran ataupun sebagai suatu hobi untuk mempelajari bahasa asing.

Kata kunci: Media Interaktif, Bahasa Mandarin, Gamifikasi

DESIGN OF INTERACTIVE MEDIA VOCABULARY

VOCABULARY OF DAILY LIFE IN MANDARIN

FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

(Audrey Anabelle Setijadi)

ABSTRACT (English)

In line with the times, the development of global technology is increasing rapidly. China is one of the leading countries that has advanced technology and industry that has spread to various parts of the world. Included with Mandarin is a language that occupies the second position as the language with the most speakers in the world. Mandarin learning in schools now still uses monotonous and less interactive methods, so students feel bored and unmotivated to learn Mandarin. Using the design thinking method, an application was designed that uses gamification elements to help attract students' attention by adding pronunciation and tone exercises so that students can read and pronounce Chinese vocabulary. Then after passing user testing, it was found that students became more interested in learning Chinese if done together with gamification elements. By mastering basic vocabulary, students are equipped to continue learning or as a hobby to learn foreign languages.

Keywords: *Interactive Media, Chinese Language, Gamification*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Interaktif Digital.....	5
2.2 Interaksi	6
2.2.1 Elemen <i>User Interface</i>	6
2.2.2 <i>User Experience</i>	13
2.3 <i>Grid</i>	15
2.4 Bahasa Mandarin.....	16
2.5 Gamifikasi.....	19
2.6 Ilustrasi <i>Flat Design</i>	20
2.7 Penelitian yang relevan.....	22
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	25
3.1 Subjek Perancangan	25
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	27
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	29
3.3.1 Kuesioner	30

3.3.2 Wawancara	31
3.3.3 Studi Eksisting.....	32
3.3.4 Studi Referensi	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	33
4.1 Hasil Perancangan	33
4.1.1 <i>Emphatize</i>	33
4.1.2 <i>Define</i>	47
4.1.3 <i>Ideate</i>	49
4.1.4 <i>Prototype</i>	67
4.1.5 <i>Test</i>	75
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	84
4.2 Pembahasan Perancangan	85
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	85
4.2.2 Analisis Desain Gantungan Kunci.....	90
4.2.3 Analisis Desain Pin.....	90
4.2.5 Anggaran.....	91
BAB V PENUTUP.....	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	21
Tabel 4.1 Usia Responden	34
Tabel 4.2 Sedang Menempuh Kelas Mandarin.....	34
Tabel 4.3 Pernah Merasa Bosan di Kelas.....	34
Tabel 4.4 Seberapa Sering Merasa Bosan di Kelas.....	35
Tabel 4.5 Penjelasan Mengapa Merasa Bosan di Kelas.....	35
Tabel 4.6 Media Pembelajaran yang digunakan	36
Tabel 4.7 Kesulitan dalam Mempelajari Bahasa Mandarin	37
Tabel 4.8 Penjelasan Kesulitan dalam Pembelajaran.....	37
Tabel 4.9 Media Pembelajaran yang Paling disukai	38
Tabel 4.10 Analisis SWOT Aplikasi <i>Duolingo</i>	42
Tabel 4.11 Alternatif <i>Big Idea</i>	50
Tabel 4.12 Logo Sudah Sesuai dengan Target.....	75
Tabel 4.13 Skala Likert Kenyamanan Warna	75
Tabel 4.14 Tipografi Mudah dibaca.....	76
Tabel 4.15 Skala Likert Kenyamanan Tipografi.....	76
Tabel 4.16 Skala Likert Gaya Ilustrasi Sesuai dengan Target	76
Tabel 4.17 Skala Likert <i>Hànzi</i> dan <i>Pinyin</i> Mudah dibaca	77
Tabel 4.18 Mudah Menavigasi Aplikasi	77
Tabel 4.19 Skala Likert Mudah Menavigasi Aplikasi	77
Tabel 4.20 Mudah Mengerti Fungsi Ikon dan Tombol.....	78
Tabel 4.21 Skala Likert Mengerti Fungsi Ikon dan Tombol.....	78
Tabel 4.22 Mudah Mengerti Permainan Kuis	78
Tabel 4.23 Fitur Disukai dan Saran.....	79
Tabel 4.24 Skala Likert Gaya Ilustrasi Sesuai dengan Target	80
Tabel 4.25 Skala Likert <i>Hànzi</i> dan <i>Pinyin</i> Mudah dibaca	80
Tabel 4.2.1 Evaluasi Visual <i>Beta Test</i>	86
Tabel 4.2.2 Evaluasi Navigasi Aplikasi	87
Tabel 4.2.3 Evaluasi Materi dan Konten.....	88
Tabel 4.2.4 Keterlibatan Pengguna	89
Tabel 4.2.5 Rincian Anggaran Aplikasi HaoHao.....	91
Tabel 4.2.6 Anggaran untuk Media Sekunder	92

DAFTAR GAMBAR

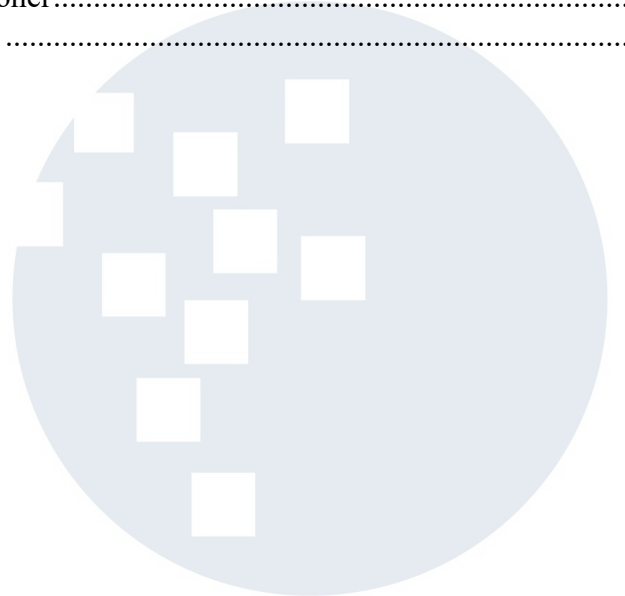
Gambar 2.1 Contoh Aplikasi <i>Mobile</i>	5
Gambar 2.2 Contoh Ikon.....	7
Gambar 2.3 <i>Font Serif</i> dan <i>Sans Serif</i>	8
Gambar 2.4 <i>Color Wheel</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Layout</i> Aplikasi Traveling	10
Gambar 2.6 Prinsip Animasi dalam <i>UI/UX</i>	12
Gambar 2.7 Contoh <i>User Flow</i>	13
Gambar 2.8 Nada dalam Bahasa Mandarin.....	17
Gambar 2.9 Contoh Gamifikasi	19
Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi <i>Flat Design</i>	21
Gambar 4.1 Wawancara dengan Guru Kursus Bahasa Mandarin.....	39
Gambar 4.2 Pembelajaran Bahasa Mandarin Aplikasi <i>Duolingo</i>	41
Gambar 4.3 Halaman <i>Pinyin</i> dan <i>Hanzi Duolingo</i>	42
Gambar 4.4 Permainan Kuis Interaktif <i>Kahoot!</i>	44
Gambar 4.5 Permainan Kuis Interaktif <i>Quizizz</i>	46
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Perancangan	47
Gambar 4.7 <i>User Journey</i> Perancangan.....	48
Gambar 4.8 <i>Mindmap</i>	49
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	51
Gambar 4.10 Referensi Warna Perancangan	51
Gambar 4.11 Referensi Tipografi	52
Gambar 4.12 Referensi Ilustrasi.....	53
Gambar 4.13 <i>Information Architecture</i>	54
Gambar 4.14 <i>Flowchart</i>	56
Gambar 4.15 Warna yang Digunakan.....	57
Gambar 4.16 <i>Font Fredoka One</i> dan <i>Fredoka</i>	58
Gambar 4.17 <i>Font Noto Sans Chinese</i>	58
Gambar 4.18 <i>Font Lato</i>	59
Gambar 4.19 Sketsa dan Alternatif Sketsa Logo Aplikasi HaoHao	60
Gambar 4.20 Logo Aplikasi HaoHao	61
Gambar 4.21 Sketsa dan Alternatif Sketsa Karakter Manda.....	62
Gambar 4.22 Karakter Manda.....	62
Gambar 4.23 Sketsa dan Alternatif Ikon.....	63
Gambar 4.24 Proses <i>Grid</i> dan <i>Keyline</i> Ikon.....	64
Gambar 4.25 Ikon Aplikasi	64
Gambar 4.26 Contoh Panah Kembali ke Halaman Utama.....	65
Gambar 4.27 Tombol – Tombol dalam Aplikasi HaoHao	66
Gambar 4.28 <i>Low Fidelity Prototype</i> Aplikasi HaoHao	67
Gambar 4.29 Halaman <i>Start</i> dan <i>Login</i> Aplikasi HaoHao.....	68
Gambar 4.30 <i>Homepage</i> dan <i>Hamburger Menu</i>	69

Gambar 4.31 Halaman Level HSK 1 dan 2.....	69
Gambar 4.32 Kuis Interaktif Aplikasi HaoHao.....	70
Gambar 4.33 Kuis Interaktif Nada Aplikasi HaoHao	71
Gambar 4.34 Halaman Penjelasan sesudah Kuis Interaktif	71
Gambar 4.35 Halaman Toko pada Aplikasi HaoHao.....	72
Gambar 4.36 Halaman Misi Harian pada Aplikasi HaoHao.....	72
Gambar 4.37 Halaman <i>Leaderboard</i> pada Aplikasi HaoHao	73
Gambar 4.38 Halaman Profil pada Aplikasi HaoHao.....	73
Gambar 4.39 Halaman Pencapaian pada Aplikasi HaoHao.....	74
Gambar 4.40 Halaman Daftar Teman pada Aplikasi HaoHao.....	74
Gambar 4.41 Penambahan Fitur Audio pada Kuis Interaktif.....	80
Gambar 4.42 Revisi <i>Background</i> Aplikasi HaoHao	80
Gambar 4.43 Revisi <i>Hanzi</i> dalam Aplikasi.....	81
Gambar 4.44 Penambahan Fitur Kamus	82
Gambar 4.45 Fitur Pelatihan Nada.....	83
Gambar 4.46 Gantungan Kunci HaoHao	90
Gambar 4.47 Merchandise Pin.....	90



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxvi
Lampiran Form <i>Non Disclosure Agreement</i>	xxx
Lampiran Kuesioner.....	xxxi
Lampiran Karya	xlvi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA