

**PERANCANGAN GIM MENGENAI PEMBELAJARAN
BAHASA JERMAN UNTUK REMAJA 15-18 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

CHRISTOPHER HARTANTIO

00000056024

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

**PERANCANGAN GIM MENGENAI PEMBELAJARAN
BAHASA JERMAN UNTUK REMAJA 15-18 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

CHRISTOPHER HARTANTIO

00000056024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Christopher Hartantio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN GIM MENGENAI PEMBELAJARAN BAHASA
JERMAN UNTUK REMAJA 15-18 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 3 Januari 2025



Christo

(Christopher Hartantio)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN GIM MENGENAI PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN UNTUK REMAJA 15-18 TAHUN

Oleh

Nama Lengkap : Christopher Hartantio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

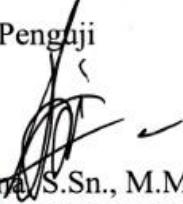
Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Januari 2025
Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

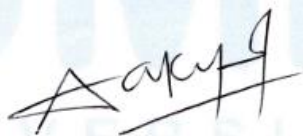
Ketua Sidang


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

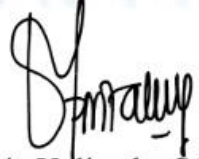
Penguji


Lia Herra, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Pembimbing


Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Christopher Hartantio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN GIM MENGENAI
PEMBELAJARAN BAHASA
JERMAN UNTUK REMAJA 15-18
TAHUN

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 Januari 2025



(Christopher Hartantio)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menulis pembuatan tugas akhir dengan judul “Perancangan Media Interaktif Mengenai Pembelajaran Bahasa Jerman Untuk Usia 15-18 Tahun”. Tugas akhir ini ditulis atas ketertarikan penulis terhadap pembelajaran bahasa Jerman dan media interaktif berbasis g.

Topik ini dianggap penting karena terdapat adanya faktor eksternal dan internal, yang mengubah motivasi remaja ketika belajar bahasa baru. Hal ini juga dilihat dari media yang digunakan untuk pembelajaran tersebut serta materi yang diberikan kepada remaja dalam belajar bahasa Jerman Tujuan pembuatan tugas akhir ini untuk dapat meningkatkan niat belajar bahasa Jerman yang lebih banyak. 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. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama 5 semester.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

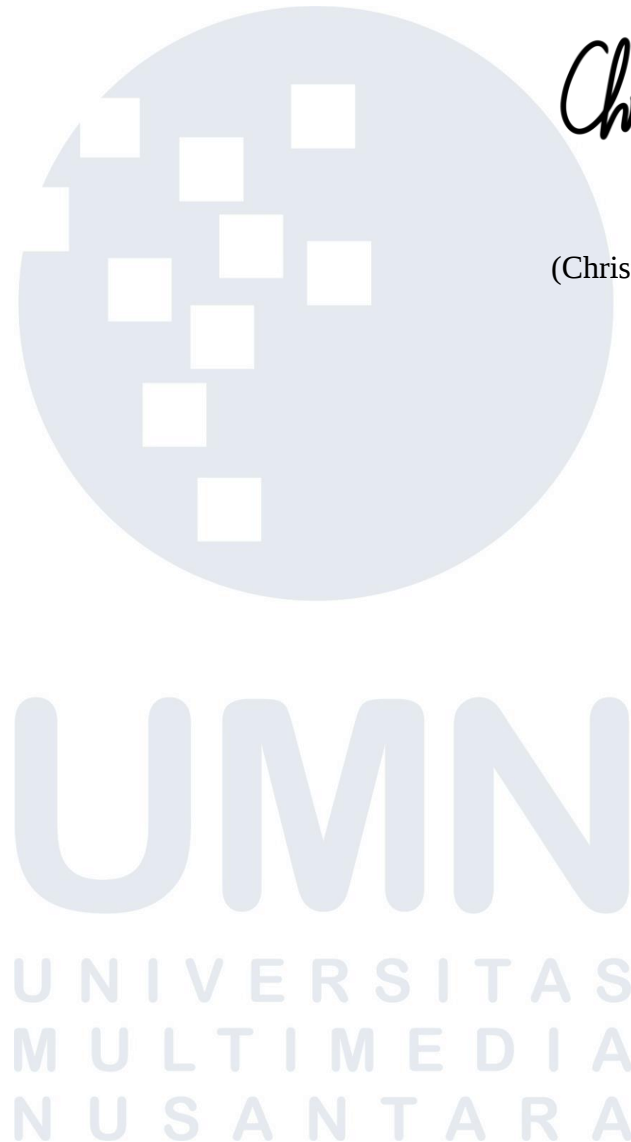
Semoga karya ilmiah ini, perancangan media interaktif ini dapat meningkatkan ketertarikan belajar bahasa Jerman. Untuk dapat melihat Indonesia menjadi negara yang maju.

Tangerang, 3 Januari 2025



Christa

(Christopher Hartantio)



PERANCANGAN GIM MENGENAI PEMBELAJARAN

BAHASA JERMAN UNTUK REMAJA 15-18 TAHUN

Christopher Hartantio

ABSTRAK

Pada era globalisasi sekarang, keinginan orang untuk belajar bahasa asing meningkat. Dengan belajar bahasa asing dapat meningkatkan kesempatan memperluas masa depan yang mereka miliki. Akan tetapi terdapatnya media yang kurang variatif pada pembelajaran bahasa asing terutama pada Bahasa Jerman. Dengan menurunnya motivasi dan niat pelajar serta adanya media edukasi yang pengajaran bersifat monotone, memiliki visual yang rendah, dan kurangnya interaktif dalam pembelajaran membuat belajar Bahasa Jerman menjadi tidak menarik. Diperlukannya media yang interaktif dengan desain yang menarik untuk dapat meningkatkan motivasi pelajar dan membuat belajar Bahasa Jerman menjadi hal yang menyenangkan. Metode perancangan yang akan digunakan yaitu HCD atau *Human Centered-Design*, yang terdiri dari *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Dari penelitian ditemukannya bahwa adanya ketertarikan untuk belajar Bahasa Jerman, mayoritas tidak mengerti Bahasa Jerman secara dasar, dan mayoritas memiliki kesulitan dalam kosakata Bahasa Jerman. Dari data yang didapatkan mengenai platform ditemukan mayoritas menjawab platform *HP* atau tablet. Harapan penulis untuk hasil perancangan bermanfaat untuk penyebaran informasi mengenai edukasi pembelajaran Bahasa Jerman.

Kata kunci: Bahasa Jerman, Gim, Interaktif



PERANCANGAN GIM MENGENAI PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN UNTUK REMAJA 15-18 TAHUN

Christopher Hartantio

ABSTRACT (English)

In this era of globalization, people's desire to learn foreign languages is increasing. Learning a foreign language can increase the opportunity to expand the future they have. However, there is a lack of varied media in foreign language learning, especially in German. With the decline in motivation and intention of students as well as the existence of educational media that teaching is monotone, has low visuals, and the lack of interaction in learning makes learning German uninteresting. There is a need for interactive media with an attractive design to be able to increase student motivation and make learning German fun. The design method that will be used is HCD or Human Centered-Design, which consists of inspiration, ideation, and implementation. From the research it was found that there is an interest in learning German, the majority do not understand basic German, and the majority have difficulty in German vocabulary. From the data obtained regarding the platform, it was found that the majority answered the mobile phone or tablet platform. The author hopes that the design results will be useful for disseminating information about German language learner education.

Keywords: German language, game, interactive

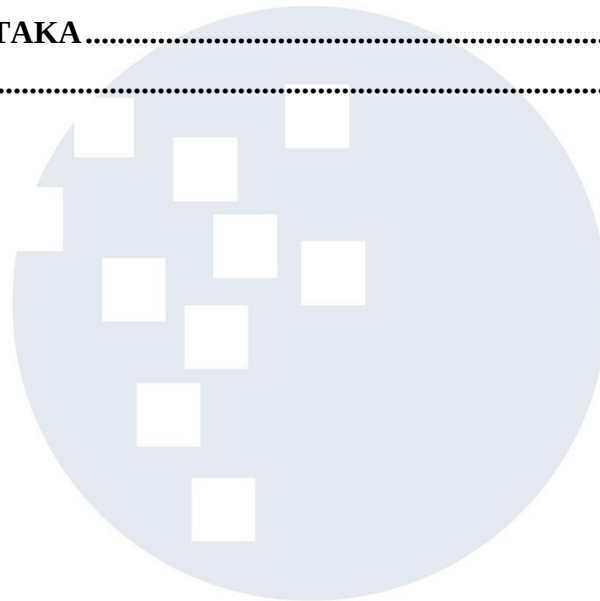
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Game Edukasi	4
2.1.1 Elemen Game	4
2.1.2 Genre Game	6
2.1.3 Dramatic Element.....	8
2.1.4 Tujuan Game Edukasi	9
2.2 User Interface.....	9
2.2.1 Graphical User Interface	10
2.2.2 Warna.....	12
2.2.3 Interface Metaphors	12
2.2.4 Layout	13
2.2.5 Jenis-jenis User Interface	13
2.3 User Experience	16
2.4 Bahasa Jerman.....	17
2.4.1 Edukasi Bahasa Jerman	17

2.5 Promosi <i>Booth</i>	18
2.6 Penelitian yang Relevan	18
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	21
3.1 Subjek Perancangan	21
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	22
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	23
3.3.1 Wawancara	23
3.3.2 FGD (Focus Group Discussion)	25
3.3.3 Kuesioner	26
3.3.4 Studi Eksisting	27
3.3.5 Studi Referensi	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	29
4.1 Hasil Perancangan	29
4.1.1 Inspiration	29
4.1.1.1 Frame Your Design Challenge	29
4.1.1.2 Interview	32
4.1.1.3 Group Interview	35
4.1.1.4 Secondary Research	36
4.1.2 Ideation	54
4.1.2.1 Brainstorm	54
4.1.2.2 Find Themes	55
4.1.2.3 Get Visual	56
4.1.2.4 Create a Concept	57
4.1.2.5 Rapid Prototype	58
4.1.3 Implementation	69
4.1.3.1 Live Prototype	69
4.1.3.3 Keep Iterating	78
4.1.3.4 Secondary Media	84
4.2 Pembahasan Perancangan	89
4.2.1 Analisis Beta Test	90
4.2.2 Analisis Visual	91
4.2.2.1 Peta Menu atau <i>Home</i>	91
4.2.2.2 Peta Kamar Tidur	93
4.2.2.3 Peta Dapur	94

4.2.2.4 Peta Ruang Keluarga.....	96
4.2.2.5 <i>Font</i> dan UI.....	97
4.2.2.6 Karakter	102
BAB V PENUTUP	107
5.1 Simpulan	107
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	113



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2A Penelitian yang Relevan.....	19
Tabel 2.2B Penelitian yang Relevan.....	20
Tabel 4.1 Analisis SWOT	39
Tabel 4.2 Analisis SWOT	43
Tabel 4.3 Analisis SWOT	46
Tabel 4.4 Analisis SWOT	48
Tabel 4.4 Analisis SWOT	52
Tabel 4.5 Analisis SWOT	53
Tabel 4.6 Tabel <i>Budgeting</i>	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Elemental tetrad</i>	5
Gambar 2.2 Gim <i>Stray</i>	7
Gambar 2.3 Gim <i>The Jackbox Party Pack 3</i>	7
Gambar 2.4 <i>Armored Core VI Fires of Rubicon</i>	8
Gambar 2.5 Gim <i>Dead Space</i> pemain membuka peta	11
Gambar 2.6 <i>Split complementary color</i>	12
Gambar 2.7 Contoh tombol <i>Interface Metaphors</i>	12
Gambar 2.8 <i>Guttered grid</i>	13
Gambar 2.9 Diagram 4 jenis user interface pada gim.....	14
Gambar 2.10 <i>Dead Space</i>	14
Gambar 2.11 <i>Super Mario Bros.3</i>	15
Gambar 2.12 <i>Forza Horizon's 4</i>	16
Gambar 2.13 <i>Call of Duty 4</i>	16
Gambar 3.1 <i>A Space for the Unbound</i> oleh Toge Production.....	25
Gambar 3.2 <i>Scribblenauts Unlimited</i>	26
Gambar 4.1 Ketertarikan belajar Bahasa Jerman	30
Gambar 4.2 Pengertian terhadap Bahasa Jerman	30
Gambar 4.3 Kesulitan dalam belajar Bahasa Jerman.....	31
Gambar 4.4 Platform yang sering digunakan.....	31
Gambar 4.5 Wawancara dengan Ibu Wiah	33
Gambar 4.6 Wawancara dengan Pak Ali	35
Gambar 4.7 FGD dengan narasumber.....	36
Gambar 4.8 penampilan situs <i>wordwall</i> pada gim berjenis kuis.....	37
Gambar 4.9 penampilan situs <i>wordwall</i> terhadap template yang dimiliki.....	38
Gambar 4.10 penampilan situs <i>wordwall</i> pada jenis gim anagram.....	38
Gambar 4.11 penampilan situs <i>wordwall</i> pada jenis gim <i>word search</i>	39
Gambar 4.12 penampilan situs halaman <i>home</i> pembelajaran <i>German-games.net</i> 41	
Gambar 4.13 penampilan halaman <i>lesson</i> pada pembelajaran 4. <i>What is it?</i>	41
Gambar 4.14 penampilan halaman <i>start</i> , untuk memilih topik pembelajaran	42
Gambar 4.15 penampilan pembelajaran <i>German-games.net</i> , pada halaman <i>test</i> .	42
Gambar 4.16 penampilan Duolingo waktu menggunakan sistem <i>pairing</i>	44

Gambar 4.17 penampilan Duolingo, menerjemahkan Bahasa Jerman ke Inggris	45
Gambar 4.18 penampilan Duolingo, bagian memilih sesuai dengan gambar.....	45
Gambar 4.19 penampilan Duolingo, bagian mendengarkan pelafalan huruf.....	46
Gambar 4.20 penampilan gim <i>Scribblenauts Unlimited</i>	48
Gambar 4.21 penampilan <i>home</i> aplikasi <i>Russian Dungeon: Learn Russian</i>	50
Gambar 4.22 penampilan isi level <i>Russian Dungeon: Learn Russian</i>	50
Gambar 4.23 penampilan karakter pada <i>Russian Dungeon: Learn Russian</i>	51
Gambar 4.24 Penampilan gim <i>HoloCure</i>	53
Gambar 4.25 Hasil mind map	55
Gambar 4.26 <i>Moodboard</i> visual	56
Gambar 4.27 <i>Moodboard</i> font.....	57
Gambar 4.28 <i>Flowchart</i> alur gim dan interaksi	58
Gambar 4.29 <i>Font press start 2p</i> yang digunakan oleh penulis pada <i>prototype</i> ...	59
Gambar 4.30 Referensi Logo	59
Gambar 4.31 Logo <i>prototype</i> dengan <i>font</i> tanpa ada modifikasi	60
Gambar 4.32 Sketsa logo <i>prototype</i>	60
Gambar 4.33 Hasil akhir desain logo <i>prototype</i>	61
Gambar 4.34 Referensi visual	61
Gambar 4.35 Referensi peta dan <i>interior asset</i> yang akan digunakan.....	62
Gambar 4.36 Sketsa <i>layout</i> peta gim.....	63
Gambar 4.37 <i>Layout</i> peta yang akan digunakan di dalam gim	63
Gambar 4.38 3x3 <i>pixel</i> desain lantai pada peta.....	64
Gambar 4.39 Desain perabotan ruangan untuk <i>asset</i> gim.....	64
Gambar 4.40 <i>Asset</i> perabot kamar yang sudah diposisikan terlebih dahulu	65
Gambar 4.41 <i>Asset</i> perabot kamar yang sudah diposisikan terlebih dahulu	66
Gambar 4.42 Sketsa karakter	66
Gambar 4.43 Desain karakter Nenek dan Bapak	67
Gambar 4.44 Desain karakter pemain dan Ibu.....	67
Gambar 4.45 <i>Asset</i> gim yang sudah dipisah	68
Gambar 4.46 Implementasi desain visual ke <i>Unity</i>	69
Gambar 4.47 Membuka <i>inspector</i> (di bagian kanan).....	70
Gambar 4.48 Tampilan <i>sprite editor</i>	71
Gambar 4.49 Tampilan implementasi ke <i>Unity</i>	71
Gambar 4.50 Kodingan gerak pemain	72

Gambar 4.51 Tampilan terhadap interaksi pindah peta	73
Gambar 4.52 Tampilan terhadap benda yang bisa di interaksi	73
Gambar 4.53 Tampilan ketika dimainkan dan berinteraksi dengan objek.....	74
Gambar 4.54 Tampilan ketika berinteraksi dengan <i>collider</i> pindah peta	75
Gambar 4.55. Tampilan pada peta dapur	75
Gambar 4.56. Tampilan pada peta Ruang Keluarga	76
Gambar 4.57. <i>Alpha Test</i> yang dilaksanakan pada <i>Prototype Day</i>	77
Gambar 4.58 Referensi bangunan tradisional lokal Jerman.....	78
Gambar 4.59 Sketsa peta dengan bagunan gedung.....	79
Gambar 4.60 <i>Asset</i> visual hasil perbaikan dan tambahan visual.....	79
Gambar 4.61 <i>Asset</i> visual karakter dan animasi karakter	80
Gambar 4.62 Implementasi <i>asset</i> visual ke <i>Unity</i>	80
Gambar 4.63 Tampilan ketika dimainkan setelah perbaikan	81
Gambar 4.64 Tampilan pada peta Ruang Keluarga	81
Gambar 4.65 Tampilan pada peta Kamar Tidur.....	82
Gambar 4.66 Tampilan <i>animator</i> untuk animasi karakter	82
Gambar 4.67 Tampilan <i>animator blend tree</i> untuk animasi <i>idle</i>	83
Gambar 4.68 Tampilan <i>animation</i>	83
Gambar 4.69 Referensi <i>Booth</i> dan stiker	84
Gambar 4.70 Sketsa <i>layout</i> desain <i>booth</i> untuk <i>event</i>	85
Gambar 4.71 Tampilan pertama di <i>Blender</i>	85
Gambar 4.72 Tampilan <i>booth</i> sebelum <i>rendering final</i>	86
Gambar 4.73 Tampilan pada menu <i>shading</i>	87
Gambar 4.74 Hasil <i>render</i> final desain <i>booth</i> untuk <i>event</i>	88
Gambar 4.75 Desain stiker	89
Gambar 4.76 <i>Test play prototype</i> yang dilakukan pada <i>Beta Test</i>	90
Gambar 4.77 Desain pada peta Menu	91
Gambar 4.78 Tampilan pada layar <i>game</i> di peta Menu	92
Gambar 4.79 Desain peta Kamar Tidur setelah sebelum perbaikan	93
Gambar 4.80 Desain peta Kamar Tidur setelah perbaikan	93
Gambar 4.81 Desain peta Dapur setelah sebelum perbaikan	94
Gambar 4.82 Desain peta Dapur setelah sebelum perbaikan	95
Gambar 4.83 Desain peta Ruang Keluarga setelah sebelum perbaikan.....	96
Gambar 4.84 Desain peta Ruang Keluarga setelah sebelum perbaikan.....	96

Gambar 4.85 Kotak teks pada pindah map sebelum perbaikan	97
Gambar 4.86 Kotak teks pada pindah map setelah perbaikan	98
Gambar 4.87 Kotak teks pada bagian setelah perbaikan	99
Gambar 4.88 Kotak teks setelah perbaikan.....	99
Gambar 4.89 Penanda muncul ketika pemain mendekati objek interaksi	100
Gambar 4.90 Penanda tidak muncul ketika pemain menjauhi objek interaksi ...	100
Gambar 4.91 Penanda <i>play</i> dan <i>exit</i>	101
Gambar 4.92 Penanda pintu pada gim	101
Gambar 4.93 Desain karakter Sebelum perbaikan	102
Gambar 4.94 Desain karakter setelah perbaikan dan animasi gerak.....	103
Gambar 4.95 Layout desain <i>booth</i> untuk <i>event</i>	104
Gambar 4.96 Desain yang digunakan sebagai salah satu <i>merchandise sticker</i> ...	105



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	113
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	116
Lampiran Bimbingan Spesialis	118
Lampiran Hasil Kuesioner	119
Lampiran Hasil <i>Alpha Test</i>	123
Lampiran Transkrip Pak Ali	139
Lampiran Transkrip Hasil FGD	153
Lampiran NDA.....	178

