



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI PROYEK DESAIN**

**PERANCANGAN *FLASHCARD* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA
BAHASA JEPANG EDIGY**



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:

HARRY SATRIO

NIM: 5017020075

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2022



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA DAN
KATAKANA BAHASA JEPANG EDIGY

Penulis : Harry Satrio
Jurusan : Teknik Grafika dan Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

Depok, 14 Juli 2022

Menyutejui,

Dosen Pembimbing 1

Andriyanto S.E M.Kom

NIP. 23272015100119730629

Depok, 15 Juli 2022

Menyutejui,

Dosen Pembimbing II

M. Yana Hardiman, M.T

NIP. 198408132019031008



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *FLASHCARD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA BAHASA JEPANG EDIGY

Oleh:

Harry Satrio

5017020075

Disahkan:

Depok,

Penguji I

Penguji II

Anggi Anggarini, M.Ds

NIP. 198503162010122002

MRR Tiyas Maheni DK, S.H., M.H.

NIP. 197608241999032002

Ketua Jurusan

Teknik Grafika



Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M.

NIP. 196407191997022001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA BAHASA JEPANG EDIGY

adalah hasil karya saya.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 12 Juli 2022

Yang menyatakan



Harry Satrio

NIM: 5017020075



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Sebagai orang Indonesia tidaklah mudah untuk mempelajari Bahasa Jepang, hal ini disebabkan oleh perbedaan sistem penulisan. Dalam Bahasa Jepang terdapat dua sistem penulisan yaitu Kana (Hiragana, Katakana) dan Kanji sehingga banyak perlu dihafalkan. Sebagai startup edukasi yang menyediakan kelas Bahasa Jepang, Edigy atau PT.Edukita Jaya Global belum memiliki media pembelajaran yang dapat membantu proses penghafalan tersebut sehingga dibuatlah *flashcard* HIRAKATA. Adapun perancangan *flashcard* HIRAKATA ini melalui pendekatan kualitatif, yang dilakukan dengan memahami fenomena, sudut pandang dan sifat subjek. Pemahaman tersebut dilakukan melalui metode desain “*design thinking*” yang mencakup *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Empathize dilakukan sebagai proses pengambilan data dengan studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner yang menghasilkan data berupa *flashcard* dengan visual yang menarik, juga fitur multimedia QR code. Selanjutnya *define* menghasilkan arahan kreatif desain dengan tone and manner simple, lucu dan ke-Jepangan. *Ideate* dilakukan dengan membuat *mind map* dan *mood board* menghasilkan konsep visual berupa warna oranye-biru, karakter kucing lucu, dan desain huruf Jepang. Tahap *Prototype* dilakukan dengan membuat kartu bersama media pendukungnya yaitu, *packaging*, instruksi manual, dan tampilan web. Terakhir tahap *Test* yang menunjukkan bahwa *flashcard* sudah memiliki performa baik dari segi desain, ilustrasi, keterbacaan, penanganan, qr code dan media pendukung sedangkan pesan masih optimal. Hasil dari penelitian ini adalah *Flashcard* HIRAKATA dengan karakter kucing yang lucu dilengkapi dengan fitur QR code yang sudah siap pakai baik bagi klien dan pengguna.

Kata kunci: hiragana dan katakana, flashcard, design thinking

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

As an Indonesian, it is not easy to learn Japanese, this is due to the different writing systems. In Japanese there are two writing systems, namely Kana (Hiragana, Katakana) and Kanji, so many need to be memorized. As an educational startup that provides Japanese language classes, Edigy or PT.Edukita Jaya Global do not yet have learning media that can help the memorization process, so HIRAKATA *flashcards* are made. The design of this HIRAKATA *flashcard* uses a qualitative approach, which is done by understanding the phenomenon, point of view and nature of the subject. This understanding is carried out through the "*design thinking*" design method which includes *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*.

Empathize is carried out as a data collection process with literature studies, observations, interviews, and questionnaires that produce data in the form of *flashcards* with attractive visuals, as well as QR code multimedia features. Furthermore, *define* produces creative design directions with a simple, funny and Japanese tone and manner. *Ideate* is done by making *mind maps* and *mood boards* to produce visual concepts in the form of orange-blue *colors*, cute cat *characters*, and Japanese letter designs. The *prototype* stage is done by making cards together with the supporting media, namely, packaging, instruction manuals, and web displays. The last stage is the *Test* which shows that the *flashcard* already has good performance in terms of design, illustration, legibility, handling, qr code and supporting media while the message is still optimal. The results of this study are HIRAKATA *Flashcards* with cute cat *characters* equipped with QR code features that are ready to use for both clients and users.

Keywords: hiragana and katakana, flashcards, design thinking

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



PRAKATA

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran Huruf Hiragana Dan Katakana Bahasa Jepang Edigy” dalam tepat waktu. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana Terapan program studi desain grafis, jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing, HTL.M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, S.Si, M.M selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Anggi Anggarini M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Grafis, juga sebagai dosen penguji I yang telah memberikan masukan dan penilaian terhadap karya.
4. Andriyanto, S.E., M.Kom selaku dosen pembimbing I yang memberikan banyak bantuan untuk materi penulisan Laporan Tugas Akhir.
5. M. Yana Hardiman, M.T, selaku dosen pembimbing II yang memberikan banyak bantuan untuk teknis penulisan Laporan Tugas Akhir.
6. MRR Tiyas Maheni, S.H., M.H. selaku dosen penguji II yang telah menilai dan memberikan masukan dalam teknik penulisan Laporan Tugas Akhir.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Grafis yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingannya selama ini.
8. Kepada Mas Rian Arisandi, Diananda Gagah Pruna Diktie, Julia Angelina dan pihak PT. Edukita Jaya Global lainnya yang sudah memberikan kesempatan penulis untuk menerima proyek *flashcard* ini sebagai tugas akhir

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Orang tua, Ibu Winarni. Saudara-saudara, Harry Prasojo, Adinda Putri Hariani, dan Harry Pamungkas, atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
10. Akmal Widiyanto dan Bimbin Trayudi sebagai teman *copium* yang telah memberikan banyak sekali masukan, sumber daya dan waktu berharganya selama ini.
11. RP (Rayhan Pradana) yang memberikan bantuan, kesenangan dan mengisi akun selama Penulis sibuk mengerjakan laporan tugas akhir.
12. Teman-teman DG8C yang bersama sama menjalani proses Tugas Akhir ini.

Tentu saja penulisan laporan tugas akhir ini tidak dapat sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran dapat dicurahkan kepada Penulis.

Depok, 12 Juli 2022

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Harry Satrio



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	5
2.1 Media Pembelajaran	5
2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	5
2.4 <i>Flashcard</i>	7
2.5 <i>Flashcard</i> sebagai Media Pembelajaran	7
2.6 Kelebihan Penggunaan <i>Flashcard</i>	9
2.7 Komposisi dan Layout	9
2.8 Tipografi	12
2.9 Ilustrasi	14
2.10 Warna	14
2.11 Teori Warna	16
2.12 Media Cetak	19
2.13 Material Kartu	19



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.14	<i>Design Thinking</i>	21
BAB III METODE PERANCANGAN.....		23
3.1	Metode Riset Desain.....	23
3.2	Metode Pengumpulan Data	24
3.3	Data dan Analisis.....	26
3.3.1	Profil Klien	26
3.3.2	Product Knowledge	31
3.3.3	Kompetitor.....	32
3.3.4	Media Sejenis	34
3.3.5	<i>Consumer Insight</i>	38
3.3.6	Observasi	40
3.3.7	Positioning.....	42
3.3.8	Analisa Data dan Fakta.....	42
3.4	Arahan Kreatif.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Konsep Visual	48
4.2	Proses Desain.....	51
4.2.1	Karakter.....	51
4.2.2	Warna.....	57
4.2.3	Tipografi.....	58
4.2.4	<i>Logotype</i> Kartu	59
4.2.5	Layout Kartu.....	60
4.2.6	Pembuatan Ilustrasi.....	63
4.2.7	<i>Prototype/Test Dummy</i>	67
4.2.8	Hasil Akhir	69
4.3	Media Pendukung.....	73
4.4	<i>Test</i> dan Evaluasi.....	78
4.5	Pertimbangan Produksi.....	80



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP	82
5.1 Simplan.....	82
5.1 Saran	83
DAFTAR REFERENSI	84
LAMPIRAN.....	87





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi bentuk <i>flashcard</i> sederhana	8
Gambar 2. 2 Ilustrasi <i>flashcard</i> dengan gambar visual.....	8
Gambar 2. 5 Contoh penggunaan prinsip <i>sequence</i> pada karya desain	10
Gambar 2. 6 Contoh penggunaan prinsip penekanan pada karya desain	11
Gambar 2. 7 Contoh penggunaan prinsip keseimbangan pada karya desain	11
Gambar 2. 8 Contoh penggunaan prinsip kesatuan pada karya desain	12
Gambar 2. 9 <i>Type</i> yang digunakan pada letterpress.....	12
Gambar 2. 10 <i>Font roboto regular</i>	13
Gambar 2. 11 <i>Typeface roboto</i>	13
Gambar 2. 12 Warna RGB (Adams, 2017).....	15
Gambar 2. 13 Warna CMY	15
Gambar 2. 14 Warna RYB.....	15
Gambar 2. 15 <i>Color Wheel</i> dengan 12 warna	16
Gambar 2. 16 Warna primer, sekunder dan tersier	16
Gambar 2. 17 Skema warna komplementer	17
Gambar 2. 18 Skema warna split-komplementer.....	17
Gambar 2. 19 Skema warna komplementer ganda.....	17
Gambar 2. 20 Skema warna analog.....	18
Gambar 2. 21 Skema warna triadic	18
Gambar 2. 22 Skema warna monokromatik.....	18
Gambar 2. 23 Proses <i>Design thinking</i>	21
Gambar 2. 24 Produk IPA kelas XI Edu-Edigy	29
Gambar 3. 1 Logo PT. Edukita Jaya Global	26
Gambar 3. 2 Logo Edigy	27
Gambar 3. 3 Landing page Edigy	27
Gambar 3. 4 Produk yang disediakan oleh Edigy.....	28
Gambar 3. 5 Produk Japanese class Edigy.....	30
Gambar 3. 6 Logo ruangguru	32
Gambar 3. 7 Landing page ruangguru.....	32
Gambar 3. 8 Logo skill academy	33
Gambar 3. 9 Produk edukasi Bahasa Jepang skill academy	33
Gambar 3. 10 Produk <i>flashcard</i> paket huruf Ana	34
Gambar 3. 11 Produk <i>flashcard</i> Hai! Hiragana	35
Gambar 3. 12 Produk <i>flashcard</i> Learn the Japanese Alphabet with Dr. Moku	35
Gambar 3. 13 Ikon Anki aplikasi <i>flashcard</i>	36
Gambar 3. 14 Tampilan Pengguna <i>Interface</i> aplikasi desktop Anki	36
Gambar 3. 15 Pengguna <i>Interface</i> Aplikasi Web Anki.....	37
Gambar 3. 16 Logo Quizlet.....	37
Gambar 3. 17 Pengguna <i>Interface</i> aplikasi web <i>flashcard</i> Quizlet.....	38
Gambar 3. 18 15 Tipe ukuran bentuk Dek standar	40
Gambar 3. 19 Hasil observasi kartu permainan	40
Gambar 4. 1 <i>Mind mapping</i>	49
Gambar 4. 2 <i>Mood board</i> konsep visual HiraKata	50
Gambar 4. 3 Konsep Karakter Kucing.....	51

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 4 Sketsa Alternatif Bentuk Kepala Karakter	52
Gambar 4. 5 Reference <i>Sheet Prototype</i> Karakter#1	53
Gambar 4. 6 Reference <i>Sheet</i> Ekspresi <i>Prototype</i> Karakter#1	53
Gambar 4. 7 Sketsa Awal Ikon Karakter#1	54
Gambar 4. 8 Perbaikan <i>Prototype</i> Karakter#1	54
Gambar 4. 9 Sketsa <i>Character Sheet</i> Karakter	55
Gambar 4. 10 Sketsa <i>Character Sheet</i> Ekspresi Karakter.....	55
Gambar 4. 11 <i>Character Sheet</i> Karakter.....	56
Gambar 4. 12 <i>Character Sheet</i> Ekspresi Karakter.....	56
Gambar 4. 13 Skema Warna <i>Flashcard</i> HiraKata	57
Gambar 4. 14 Warna kartu katakana (kiri) dan hiragana (kanan).....	57
Gambar 4. 15 <i>Typeface-typeface</i> terpilih	58
Gambar 4. 16 Alternatif-alternatif dari <i>logotype</i> kartu	59
Gambar 4. 17 <i>Logotype</i> terpilih	59
Gambar 4. 18 Sketsa <i>Layout</i> dan Komposisi Kartu	60
Gambar 4. 19 <i>Prototype</i> Tampilan Kartu.....	61
Gambar 4. 20 <i>Prototype</i> Tampilan Depan kartu Terpilih.....	61
Gambar 4. 21 <i>Prototype</i> Tampilan Belakang Kartu.....	62
Gambar 4. 22 <i>Prototype</i> Tampilan Kartu Belakang Terpilih.....	62
Gambar 4. 23 Sketsa ilustrasi karakter kartu katakana	63
Gambar 4. 24 Sketsa ilustrasi karakter hiragana.....	64
Gambar 4. 25 Ilustrasi digital karakter <i>flashcard</i> katakana	65
Gambar 4. 26 Ilustrasi Karakter Hiragana	66
Gambar 4. 27 <i>Prototype</i> pertama	67
Gambar 4. 28 <i>Test scan QR Code prototype</i> pertama.....	67
Gambar 4. 29 <i>Prototype</i> kedua.....	68
Gambar 4. 30 <i>Artwork</i> kartu katakana 1-25	69
Gambar 4. 31 <i>Artwork</i> kartu katakana 26-46.....	70
Gambar 4. 32 <i>Artwork</i> kartu hiragana 1-25	71
Gambar 4. 33 <i>Artwork</i> kartu hiragana 26-46	72
Gambar 4. 34 <i>Dieline</i> kotak packaging kartu Hirakata.....	73
Gambar 4. 35 <i>Mockup dieline</i> kotak packaging kartu Hirakata.....	73
Gambar 4. 36 Tampilan instruksi manual kartu Hirakata	74
Gambar 4. 37 Instruksi manual kartu Hirakata	74
Gambar 4. 38 Tampilan menu utama aplikasi desktop dan mobile.....	75
Gambar 4. 39 <i>Mockup Web App UI flashcard</i> hirakata6	75
Gambar 4. 40 Tampilan aplikasi web <i>flashcard</i> hirakata desktop.....	76
Gambar 4. 41 Tampilan aplikasi web <i>flashcard</i> hirakata Mobile.....	77
Gambar 4. 42 Foto salah satu <i>tester</i> saat mencoba kartu Hirakata	79



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel observasi ukuran kartu game yang diamati.....	41
Tabel 3. 2 Analisis SWOT	42
Tabel 3. 3 <i>Creative Brief</i>	45
Tabel 4. 1Tabel kata kunci dari <i>mind map</i>	50
Tabel 4. 2 Tabel nilai <i>test</i> dan evaluasi kartu.....	78





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 3 Transkrip Wawancara
- Lampiran 4 Hasil Kuesioner
- Lampiran 5 Hasil Kuesioner II
- Lampiran 6 Hasil Kuesioner III
- Lampiran 7 Hasil cek Plagiarisme
- Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini Bahasa Jepang sudah tidak asing lagi di dunia, berkat pengaruh budayanya yang menyebar begitu cepat lewat media seperti televisi, lagu, gaya desain, kuliner, *brand*, tidak lupa dengan manga dan anime-nya yang tembus menjadi *pop culture* pada era milenial ini. Di Indonesia sendiri Bahasa Jepang cukup diminati oleh masyarakat, layaknya Indonesia menempati peringkat kedua dalam peringkat jumlah pelajar Bahasa Jepang terbanyak setelah Cina dan sebelum Korea Selatan menurut *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2018* (The Japan Foundation, 2018).

Sebagai orang yang berbahasa Bahasa Indonesia tentu saja tidak mudah untuk mempelajari Bahasa Jepang, hal ini disebabkan karena Bahasa Indonesia memiliki sistem penulisan yang sangat berbeda dengan Bahasa Jepang. Jika dalam Bahasa Indonesia setiap kalimat ditulis dalam satu sistem penulisan menggunakan huruf latin atau alfabet, berbeda dengan Bahasa Jepang di mana Hampir semua kalimatnya tertulis mengandung campuran dua sistem penulisan yaitu kanji dan kana. Karena campuran inilah sistem penulisan Jepang dianggap sebagai salah satu yang paling rumit dalam penggunaan saat ini ditambah jumlah kanji yang melebihi angka puluhan ribu karakter

Pada Jepang modern ini, huruf kana yaitu hiragana dan katakana terdiri masing-masing dari 46 karakter dasar. Perbedaan yang mendasar antara keduanya adalah Hiragana digunakan untuk merepresentasikan kata-kata asli dari Jepang sedangkan Katakana merepresentasikan kata-kata asing atau kata-kata serapan dari bahasa lain sedangkan huruf kanji dapat dikatakan sebagai logogram yang berarti setiap huruf adalah satu kata. Dalam teks Bahasa Jepang jarang sekali ditemukan tulisan yang hanya menggunakan satu jenis sistem penulisan, tulisan tersebut selalu terdiri dari gabungan dari kanji dan kana, sehingga penting untuk menguasai ketiga sistem penulisan apabila ingin mahir dalam pembacaan tulisan tersebut.

Menyadari sulitnya belajar Bahasa Jepang, sebagai platform yang bergerak dalam bidang pendidikan, Edigy atau PT. Edukita Jaya Global menyediakan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

layanan kursus Bahasa Jepang yang dapat diikuti secara langsung lewat kelas *online* ataupun melalui video pembelajaran yang sudah siap tonton yang dapat ditemukan dalam produk *Pro-Digy*. Dalam proses mengajar bahasa Jepang di *Pro-Digy*, materi awal yang diajarkan adalah sistem penulisan huruf kana. Dalam kegiatan belajar mengajar Edigy belum memiliki media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran sekaligus penghafalan huruf-huruf tersebut. Adapun media pembelajaran yang sudah terkenal dalam komunitas belajar bahasa adalah *flashcard* dan Edigy membutuhkan *flashcard* untuk menambah fasilitas belajar yang ada di Edigy. Dalam membuat *flashcard* ini, desain grafis dibutuhkan khususnya pada elemen tipografi, layout, warna, dan ilustrasi karena *flashcard* ini akan dibuat dengan menggunakan tulisan yang divisualisasikan lewat bantuan visual berupa karakter kucing untuk membantu performa memori siswa dan memudahkan penggunaan kartu secara keseluruhan. *Flashcard* ini juga dibuat dengan teknologi digital yang diintegrasikan lewat *QR code* agar media cetak dan digital lewat *website* dapat digunakan secara bersamaan.

Agar proses belajar mandiri tersebut dapat terlangsung dengan baik, *flashcard* hiragana dan katakana ini haruslah dibuat dengan ergonomis dan informatif, sehingga dapat memudahkan proses kegiatan belajar mengajar di PT. Edukita Jaya Global sendiri. Melalui *flashcard* ini pelajar dapat mengingat huruf katakana dan hiragana dengan merelasikannya dengan petunjuk visual yang diberikan untuk memudahkan proses penghafalan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *flashcard* sebagai media pembelajaran huruf katakana dan hiragana Bahasa Jepang Edigy?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Pembahasan tugas akhir ini berfokuskan kepada lingkup:

- 1) Proses perancangan *flashcard* huruf hiragana dan katakana untuk PT. Edukita Jaya Global



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- 2) Penggunaan teori desain grafis dan penerapan elemen desain grafis dalam perancangan *flashcard* huruf hiragana dan katakana untuk PT. Edukita Jaya Global
- 3) Penerapan desain media turunan sebagai media pendukung *flashcard* hiragana dan katakana PT. Edukita Jaya Global

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan

Berikut adalah tujuan dari penulisan tugas akhir ini:

- a) Menjelaskan proses perancangan *flashcard* huruf hiragana dan katakana untuk PT. Edukita Jaya Global
- b) Menjabarkan teori dan elemen yang digunakan pada bidang desain grafis yang bersangkutan dengan perancangan *flashcard* huruf hiragana dan katakana untuk PT. Edukita Jaya Global
- c) Menjelaskan penerapan desain media turunan sebagai pendukung *flashcard* huruf hiragana dan katakana untuk PT. Edukita Jaya Global.

Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

- a) Manfaat teoritis
Diharapkan hasil dari tugas akhir ini dapat menjadi referensi ataupun acuan untuk perancangan media *flashcard* selanjutnya.
- b) Manfaat Praktis
 - a. Klien dapat menggunakan *flashcard* ini sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran huruf katakana dan hiragana
 - b. Pelajar dapat menggunakan *flashcard* untuk memudahkan proses penghafalan huruf-huruf yang sedang dipelajari

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini disampaikan lewat lima bagian yang tersusun dengan sistematis agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Adapun sistematika penyusunan tugas akhir “Perancangan *Flashcard* Sebagai Media



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana Bahasa Jepang PT Edukita Jaya Global” sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berperan sebagai pengenalan akan masalah yang melatarbelakangi alasan Edigy atau PT. Edukita Jaya Global membutuhkan perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran huruf hiragana dan katakana. Bab ini tersusun dari latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Perancangan

Bab ini berperan sebagai penjelasan teori-teori yang akan digunakan selama proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran huruf hiragana dan katakana di PT. Edukita Jaya Global. Teori dipaparkan berdasarkan buku dan artikel ilmiah yang bersangkutan topik tugas akhir ini adapun teori ini akan diklasifikasikan ke dalam tiga bagian yaitu teori tentang media pembelajaran, desain dan metode.

BAB III Metode Perancangan

Bab ini berperan sebagai penjelasan metode penelitian berupa; pengumpulan data, riset desain, data dan fakta, analisis data dan fakta serta arahan kreatif yang mendukung perancangan *flashcard* hiragana dan katakana ini.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai visualisasi konsep perancangan *flashcard* huruf hiragana dan katakana Edigy, yang menjelaskan tentang penentuan konsep visual, proses desain, media pendukung dan pertimbangan produksi *flashcard*.

BAB V Penutup

Bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh terkait perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran huruf hiragana dan katakana Bahasa Jepang Edigy.



BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Flashcard adalah media pembelajaran yang yang difokuskan untuk menghafalkan materi baru contohnya adalah huruf hiragana dan katakana Bahasa Jepang seperti *flashcard* Hirakata ini. *Flashcard* dalam bentuk kartu terbilang kecil namun menampung informasi yang padat, sehingga penting untuk memanfaatkan setiap bagian dengan seksama. Sehingga hal pertama yang harus dilakukan adalah *empathize*, mengikutsertakan diri ke untuk mengerti sudut pandang lain dengan mencari informasi terkait permasalahan *flashcard* yang dapat ditempuh dengan melakukan studi literatur, observasi, wawancara dan melakukan kuesioner. Kedua, *Define*, yaitu mendefinisikan permasalahan tersebut, dalam konteks desainer hal tersebut dituangkan kedalam creative brief. Ketiga, *Ideate*, yaitu berkonsentrasi untuk membuat ide-ide baru berdasarkan informasi yang telah diperoleh dituangkan lewat *mind map* kemudian *mood board*, dan membuat gambar *prototype*. Keempat, *Prototype*, yaitu memperoleh feedback dari calon pengguna lewat gambaran sementara desain yang dibuat. Terakhir melakukan *Test* ke lapangan untuk mengetahui seberapa efektif *prototype flashcard* yang dibuat dalam memecahkan masalah.

Flashcard Hirakata ini memiliki tone dan manner desain dengan tema Sempel, Lucu dan Ke-Jepangan yang kemudian di terapkan ke dalam elemen desain di dalamnya. Tema simpel dicapai dengan menggunakan palet warna yang terbatas dengan konsisten dimulai dari skema warna komplementer oranye biru yang memisahkan jenis kartu hiragana dan katakana. Selanjutnya menggunakan *layout* dan komposisi yang sederhana dengan memfokuskan gambar kepada ilustrasi dan huruf di tengah white space dari elemen lainnya. Tipografi Jepang yang dipilih adalah P yang berarti *type font* proporsional agar tulisan mirip dengan huruf aslinya, untuk tipografi latin menggunakan jenis serif dengan alasan yang sama dan dekoratif yang memiliki kemiripan dengan tulisan Jepang sebagai *logotype* kartu. Karakter di desain mengikuti tema simple namun lebih berfokus kepada lucu.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Dengan memiliki *tone and manner* yang jelas maka desain akan terarah sehingga pemilihan elemen-elemen di atas menjadi mudah

Kartu ini memiliki media pendukung cetak berupa kemasan dan instruksi manual layaknya produk kartu lainnya. Terakhir kartu ini dilengkapi dengan fitur *QR code* yang akan menghubungkan pengguna dengan aplikasi web *flashcard* digital baik untuk memutar audio pelafalan ataupun memanfaatkan fitur aplikasi *website* tersebut.

5.1 Saran

Sebagai media pembelajaran *flashcard* tentu saja diperlukan keakuratan informasi yang tertera di dalamnya agar pengguna meningkatkan laju pembelajaran pengguna, oleh karena itu berikut adalah saran untuk perancangan *flashcard* yang akan dilakukan di masa depan.

Jika menggunakan metode desain thinking, dipastikan untuk menjalani tahap-tahapnya dengan seksama dan karena proses desain thinking berulang, usahakan untuk mengulangi tahap-tahap tersebut hingga mendapat solusi dari permasalahan yang diterima, khususnya pada tahap *prototype* karena media kartu merupakan media yang cukup mudah di buat satuan perbanyak *prototype*, apabila *prototype* tidak disetujui oleh pengguna atau klien ulangi tahap sebelumnya kembali dan mengganti sudut pandang.

Dalam mendesain kartu, pastikan elemen-elemen tidak terlalu kecil dan informasi tidak bertabrakan. Batasi jumlah informasi yang akan diletakkan dan sesuaikan ukuran dengan skala prioritas.



DAFTAR REFERENSI

- Adams, S., Stone, T. L., & Morioka, N. (2017). *Color design workbook: A real-world guide to using color in graphic design*. Rockport Publishers.
- Ajayi, O. V. (2017). *Primary Sources of Data and Secondary Sources of Data*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24292.68481>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2018). *Basics Design: Layout*. Ava Pub. SA.
<http://site.ebrary.com/id/10469448>
- Anggarini, Anggi. (2019). *Layout Desain Publikasi: Eksplorasi Teks dan Gambar*. PNJ Press
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>
- Brown, T. (2019). *Change by Design, Revised and Updated: How Design thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Business.
- Chu, Y. (2018). Analysis of the Application of Illustration Art in Graphic Design. *Proceedings of the 2018 3rd International Conference on Politics, Economics and Law (ICPEL 2018)*. Proceedings of the 2018 3rd International Conference on Politics, Economics and Law (ICPEL 2018), Weihai, China. <https://doi.org/10.2991/icpel-18.2018.126>
- Daniel Chandler & Rod Munday. (2011). *A Dictionary of Media and Communication*. Oxford University Press.
- David Dabner, Sandra Stewart, & Abbie Vickress. (2020). *Graphic Design School_ The Principles and Practice of Graphic Design-Wiley* (7th Edition). Quarto Publishing plc.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
<https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Komachali, M. E., & Khodareza, M. (2012). The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

International Education Studies, 5(3), p134.
<https://doi.org/10.5539/ies.v5n3p134>

Krysinski, M. J. (2017). *The Art of Type and Typography: Explorations in use and practice* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315301556>

Mesly, O. (2015). *Creating Models in Psychological Research*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-15753-5>

Miarso Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenada Media.

Munk, J. E., Sørensen, J. S., & Laursen, L. N. (2020). Visual Boards: *Mood Board, Style Board Or Concept Board? Proceedings of the 22nd International Conference on Engineering and Product Design Education*. The 22nd International Conference on Engineering and Product Design Education. <https://doi.org/10.35199/EPDE.2020.47>

Nakajima, K. (Ed.). (2002). *Learning Japanese in the network society*. University of Calgary Press.

OECD. (2008). *OECD Glossary of Statistical Terms*. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264055087-en>

Putri, N. P. (2021). *Effectivity Of Flashcard Learning Media To Memorize Vocabulary In Japanese Language*. 6.

Sari, R. M., Sumarmi, S., Astina, I. K., Utomo, D. H., & Ridhwan, R. (2021). Increasing Students Critical Thinking Skills and Learning Motivation Using Inquiry Mind Map. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 16(03), 4. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i03.16515>

Sidiq, D. U., & Choiri, D. M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Nata Karya.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th Edition). Pearson Education, Inc.

The Japan Foundation. (2018). *Survey Report On Japanese - Language Education Abroad 2018*.

Tolmachev, A., Kurohashi, S., & Kawahara, D. (2022). Automatic Japanese Example Extraction for *Flashcard*-based Foreign Language Learning.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Journal of Information Processing, 30(0), 315–330.
<https://doi.org/10.2197/ipsjjip.30.315>

Uebernicket, F., Jiang, L., & Brenner, W. (2020). *Design thinking: The handbook* (1 Edition). World Scientific.

Website

Barnes, Sara (2020). What Is Illustration? A Look at Its Modern Beginnings to How It Is Used Today. 28 April 2022. <https://mymodernmet.com/illustration-definition/>

Dam, R. F., dan Siang, T. Y. (2020). *Design thinking: Get Started with Prototyping*. Interaction Design Foundation. 25 April 2022. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>

Omniglot (2021, April 23). What is writing?. April 18, 2022. <https://www.omniglot.com/writing/definition.htm>

Oxford Learner's Dictionaries (n.d.). Card. 28 April 2022. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/card_1

Robehmed, Natalie (2013). What Is A *Startup*?. 28 April 2022. <https://www.forbes.com/sites/nalierobehmed/%202013/12/16/what-is-a-startup/>

Roya, Will (2019). Playing Cards Made Of Different Materials. 2 Mei 2022. <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/playing-cards-made-of-different-materials>



LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Harry Satrio		
NAMA PEMBIMBING	Andriyanto, S.E, M.Kom		
JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA BAHASA JEPANG EDIGY		
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	28/04/2022	Tujuan maniaat tambahkan untuk klien, Bab 2 teori tambahkan media cetak	Melanjutkan bab 3
2	11/05/2022	Matriks SWOT ditambahkan entitasnya	Mengoreksi Matriks SWOT
3	12/05/2022	-	ACC Proposal Tugas Akhir
4	05/25/2022	-	Merevisi bagian yang revisi
5	06/27/2022	Mindmap, Moodboard, dan kata kuncinya bukan kata sifat	Meraphikan konsep visual
6	06/28/2022	Karakter Kucingnya kurang lucu	Melucukan karakter kucing
7	01/07/2022	karakter kucing sudah oke!	Membuat kartu sampai selesai
8	07/14/2022	Sudah Oke!	Mengikuti Sidang

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Harry Satrio
NAMA PEMBIMBING	M. Yana Hardiman, M.T., PERANCANGAN FLASHCARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA BAHASA JEPANG EDIGY
JUDUL TUGAS AKHIR	

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	05/12/2022	Perhatikan tata cara penulisan baik dari penggunaan orientasi huruf dan penulisan referensi	ACC Proposal Tugas Akhir
2	05/23/2022	Ikuti pedoman yang sudah dibuat	Merevisi berdasarkan sempro
3	07/15/2022	-	ACC laporan TA
4			
5			
6			
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Transkrip Wawancara

Wawancara dengan Rian Arisandi selaku co-founder Edigy yang dilakukan pada 27 April 2022 di kantor PT. Edukita Jaya Global.

Harry: Gimana sih cerita awal dibangunnya Edigy mas?

Mas Rian: Jadi begini, kita kan ada di bidang pendidikan. Pak Suryanto Wijaya kan dia dibidang keuangan/investasi sama seperti pak Alvin juga. Awal dibuatnya, pak Suryanto membuat startup ini dengan dikusi sama saya. Mulai sekitar dua bulan proses menyiapkan segalanya dari anggaran dan lain-lain. Jadi pendiri edigy itu ada empat orang ada Saya, Mbak Hafiza, Pak Alvin, sama Pak Suryanto. Setelah dua bulan berjalan kita baru mulai proses hiring, kemudian setelah itu baru masuk investor asing dari Jepang. Kemudian sampe sekarang jumlah karyawan udah ada 36. Kalau dari struktur organisasi dari kategorinya sih kita belum lengkap namun masing-masingnya udah ada. Strukturnya itu dimulai dari komisariss mbak Hafiza, sama mbak Emi, Pak suryanto baru dibawahnya ada kita General manager Marketing/Operational dan IT.

Harry: Nah pertanyaan selanjutnya ya, sekarang itu produk Edigy udah ada apa aja ya mas?

Mas Rian: Sekarang ini produk yang kita miliki ada dua kategori yaitu Edu-Digy sama Pro-Digy, bedanya itu Edu-Digy untuk sekolah regular yang berbasis kurikulum 13, jadi emang targetnya anak-anak SMA, Edu-Digy itu yang sekarang Harry garap ya. Terus untuk Pro-Digy kita memiliki produk latihan, Pro maksudnya Professional yang lingupnya sendiri udah beda dari Edu-Digy, disini lebih detail ke skill spesifik. Skill yang tersedia sekarang baru ada Bahasa Jepang yang diadaptasi dari produk ASK Publishing, karena kita sebagai peminjam lisensi ASK Publishing. Untuk yang direncanakan sekarang kita ingin menambahkan fashion design.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Harry: Oke-oke, menurut mas nih, sekarang kompetitor itu apa ya?

Mas Rian: Klo direct competitor kita belum ada, karena kita kan punya dua Edu-Digy sama Pro-Digy yang masing masing punya kompetitornya sendiri-sendiri

Harry: Ohh, mungkin kalo yang Edu-Digy itu kayak ruang guru dan lain lain ya

Mas Rian: Iya, klo Pro-Digy sekarang ini kompetitornya ya langsung The Japan Foundationnya.

Harry: Oke, jadi begitu. Lanjut ke pertanyaan selanjutnya ya mas, klo menurut mas lebih dari produk edigy itu apa aja?

Mas Rian: Sekarang ini, Edigy masih dalam proses perkembangan layanan video pembelajaran, soal-soal. Nah nanti kita akan menambahkan report dan progress belajar siswa. Buat kelas 12 yang sekarang lagi tahap development akhir akan ada fitur rekomendasi Perguruan Tinggi Negeri, jadi nanti pas siswa ikut akan muncul sarannya masuk ke kampus mana sesuai performanya. Nah selain itu juga ada yang berdasarkan rapot buat SNMPTN kalau yang SBMPTN tergantung nilai tryoutnya. Kalau yang Bahasa Jepang kita tuh ada lisensinya sendiri dari ASK Publishing, dimaana ASK Publishing sebagai sebuah penerbit buku-buku pembelajaran bahasa Jepang yang dipakai di Jepang sendiri, jadi kategoriinya orang Jepang kalo belajar bahasa Jepang juga pake buku dari ASK Publishing.

Harry: Jadi Pro-Digy itu ada karena lisensi ASK Publishing itu ya?

Mas Rian: Bukan dari lisensi sih, karena dari awalnya Pak Suryanto yang berasal dari Jepang jadi lebih kearah Pak Sur, kita bukan megang lisensi terus baru bikin produk Bahasa Jepang, jadi Jepang dulu baru kita dapetin Lisensinya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Harry: Oooohh, jadi memang dari awal ingin ngeluarin produk Bahasa Jepang ya...

Mas Rian: Iya, kalo misalnya pengen ada bimbel lain atau LPK atau setaraf-taraf lainnya mau ngambil lisensi ASK Publishing, ngomongnya ke kita dulu. Maka dari itu yang dibilang tadi kompetitor kita langsung The Japan Foundation.

Harry: Oke mas, jadi begitu ya profil perusahaan Edigy. Langsung pertanyaan selanjutnya ya. Jadi kan saya kedapetan kerja untuk ngedesain kartu hiragana katakana ya, apa sih yang mendasari projek ini mas?

Mas Rian: Kartu ini tuh ibaratnya lebih ke fasilitas tambahan buat belajar siswa ktia biar mereka lebih enak belajar

Harry: Kalau boleh tau siapa ya mas yang menginisiasi projek ini, dari mas kah atau dari Tim Akademis Jepang?

Mas Rian: Waktu itu sih saya minta sesuatu, awalnya saya minta Kanji, namun karena terlalu banyak dan mendesak untuk keperluan kegiatan marketing lainnya akhirnya jadi dibikin Hiragana dan Katakana

Harry: Iya juga sih, Kanji kan banyak banget ya mas sampe puluhan ribu, capek saya gambarnya entar.

Mas Rian: Kalo jadi yaudah kita bikin segitu puluhan ribu haha.

Harry: Oke-oke mas, oiya untuk projek *flashcard* ini ada rencana cetak?

Mas Rian: Ada, jadi *flashcard* ini pengen kita masukkin ke dalam learning kit

Harry: Kira-kira ada spesifikasi teknis spesifiknya gk kayak kertas material dan lain lain?

Mas Rian: Coba aja Harry riset dahulu yang bagus gimana.

Harry: Oke mas, oiya untuk *flashcard* ini kelebihan pengen apa ya mas?



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Mas Rian: Kelebihannya lebih seperti ini sih, dengan adanya *flashcard* ini dengan tampilan menarik dari sebuah karakter Bahasa Jepang yang tau sendiri awam kalau bagi orang Indonesia sulit dihafal. Dengan *flashcard* ini ditambah gambar kucing itu jadi stimulus daya Tarik biar siswanya tertarik untuk ngapalin, sama kaya kproduk di Edu-Digy juga itu ada stimulus tujuannya untuk menarik perhatian siswa.

Harry: Oke-oke, yasudah sepertinya itu aja mas pertanyaannya, Terima Kasih ya mas.

Wawancara dengan Julia Angelina selaku koordinator tim akademis Jepang yang dilakukan pada 29 April 2022 di Hotel Liberty Thamrin

Harry: Boleh tau gk, kaka itu kerjanya di Edigy ngapain aja ka?

Kak Julia: Aku Japanese academic coordinator jadi aku yang pegang di edigy yang ngurusin tentang akademik bahasa jepang.

Harry: Oke, selama kakak ngajar itu kebanyakn siswa itu di usia berapa?

Kak Julia: Ngajar kelasnya?

Harry: Enggak, usia anak-anak yang diajar itu?

Kak Julia: Kalau di kelas kita itu dicampur ya anak SD ada, SMP ada, SMA ada, terus yang udah kerja juga udah banyak. Tapi rentang usianya segala umur, tapi keliatannya yang paling banyak yang ini si yang udah kerja yang udah dewasa

Harry: Oke, jadi itu dicampur di satu kelas ya?

Kak Julia: Iya



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Harry: Kakak, bisa jelasin gk proses kegiatan belajar mengajar di Edigy
Kak Julia: Oke, klo untuk KBM sendiri itu memang kita untuk kelasnya fokus ke basic Japanese ya, jadi Bahasa Jepang yang dasar. Jadi semuanya memang diajarkan dari hiragana, katakana, dari cara tulis dasarnya setelah itu masuk ke tata bahasa dan segalannya.

Harry: Menurut kakak, yang menjadi kompetitor bagi Edigy di bahasa Jepang apa sekarang ini?

Kak Julia: Banyak ya, karena sebenarnya walaupun gk mungkin terkenal itu banyak sih yang diem-diem dia bikin kursus bahasa Jepang, yang private juga banyak sih.

Harry: Bisa disebut mungkin namanya salah satu.

Kak Julia: Kira-kira apa ya, hmmm. [integible].com ada kelas, ruangguru juga ngasih tapi dia semi private.

Harry: Menurut kakak, yang susah dari belajar Bahasa Jepang apa?

Kak Julia: Jadi di Bahasa Jepang itu kan, pertama ya struktur pola kalimatnya memang beda ya. Di Jepang itu struktur pola kalimatnya itu subjek objek predikat, beda lah sama bahasa Indonesia jadi sering kebalik balik. Terus kalo misalnya di Bahasa Jepang juga selain tulisan dasar hiragana katakana yang udah jelas beda sama alphabet adalagi kanji yang mirip sama hansenya bahasa mandarin, jadi ya itu tantangan lah kita udah asing yang sama alphabet, ketemu sama tulisan asing lagi, ketemu lagi sama yang mirip sama Bahasa Mandarin, jadi memang biasa ya kalo belajar bahsa jepang stucknya itu di kanji sih.

Harry: Berarti sistem penulisan ya?

Kak Julia: Iya betul, Itu yang paling bikin stuck di situ.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Harry: Oke, Nih ya kan kemarin Edigy bikin media pembelajaran kartu *flashcard* ya, Kenapa sih yang di pilih medianya itu *flashcard*?

Kak Julia: Kenapa yang dipilih *flashcard*... karena sebenarnya *flashcard* itu gampang dan praktis dipake dimana saja, gk hanya dipake di dalam kelas di luar kelas juga bisa. Makanya, kita pilihnya desain *flashcard* karena semua orang bisa pake itu.

Harry: Oh begitu, oiya Kakak sendiri pernah pake *flashcard*?

Kak Julia: Pernah, pernah tapi waktu itu bikin sendiri memang, Cuma aku juga sering beberapa liat versi yang lain juga dan beda-beda macem-macem sih bentukannya.

Harry: Menurut kakak *flashcard* itu efektif gk?

Kak Julia: Efektif, tapi mungkin tidak untuk saya.

Harry: Kemarin kan yang bikin desain sketchnya itu yang bikin kakak sendiri bukan?

Kak Julia: Enggak juga sih jadi yang hiragana yang bikin itu anggota tim aku yang katakana emang ada aku sih yang bikin

Harry: Kalo kelebihan *flashcard* ini apa kelebihanannya kak?

Kak Julia: Unik sih, gk ada yang kepikiran pake kucing dan juga setelah dipikir-pikir ya kucing bisa ngebentuk tulisan seperti ini gitu di hiragana, iya kan kayak pas gambar ini kucing bisa ya bentukannya kayak ini jadinya lucu kan.

Harry: Sebentar kak, oiya kak. Kan pernah pake *flashcard* pernah ada merknya tak?

Kak Julia: Aku tidak ingat, sebenarnya dibilang pake kan aku bikin sendiri ya, ada sih beberapa yang terkenal. Cuma aku inget waktu itu ada bentukannya yang polos aja simpel.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Harry: Oke selanjutnya... Impresi apa yang ingin ditimbulkan dari *flashcard* ini

Kak Julia: Hmm impresinya... Ngebanu sih, sama bisa dibilang unik dan kreatif. Siapa sih, kita belajar Bahasa Inggris juga jarang pake *flashcard* pas belajar Bahasa Jepang ada yang namanya *flashcard* loh jadi beda.

Harry: Aku sebagai desainer kan butuh informasi ya terkait pembuatan kartu ini, ada gk yg harus dicatet seperti tone warna, ukuran warna atau spesifikasi lain

Kak Julia: oke, Kalau untuk ukuran kartu sih usahain yang bisa minimalis yang gampang dibawa, tergantung desain lagi balik lagi desainnya seperti apa tapi kalau bisa sih A7 kah, aku lupa pokoknya seukuran kartu remi itu kalo bisa udah paling maksimal. Dan kalau bisa lebih kecil sih lebih baik kan biar lebih simpel bawanya.

Harry: Ohiya buat konten kan didepannya itu yang gambar kucing dan hurufnya, terus dibelakangnya itu ada tulisan sama kayak belakang kartu yu gi oh gitu ya...

Kak Julia: oh iya logonya lah istilahnya.

Harry: Kenapa seperti itu ya planning tata letak konten kartunya?

Kak Julia: Sebenarnya planning aslinya, belakangnya itu cara tulis kan karena kita mikir kan digital jadi cara tulisnya mau live aja tapi katanya tidak bisa makanya belakangnya begini aja deh, dikosongin aja

Harry: Cara tulis itu kayak arah arahnya itu ya?

Kak Julia: Iya jadi kayak bener2 gimana dari kiri ke kanan atas ke bawa muter kayak begitu kayak dibkin gif bgitu, Cuma kita gk nemu caranya di pdf gitu jadi yaudah lah biarin aja.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Harry: Kalo misalnay arahnya disampingnya gimana?

Kak Julia: Kita sih ada kemaren dibawah tapi kecil, tapi kalo misalnya ada inovasi yang lebih enak sih sangat diterima.

Harry: Oke kak, Terima Kasih Banyak





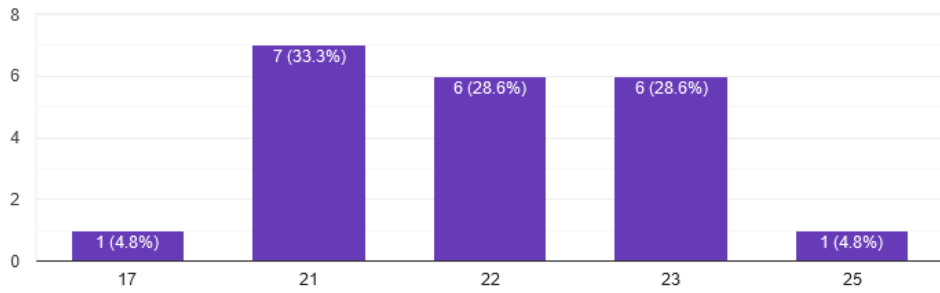
Lampiran 4 Hasil Kuesioner

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

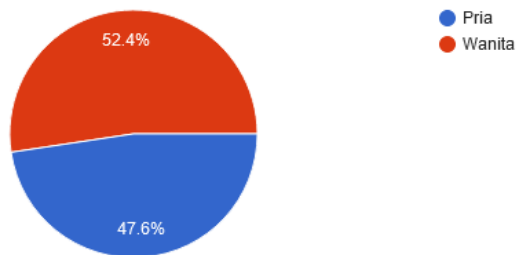
Berapa usia anda?

21 responses



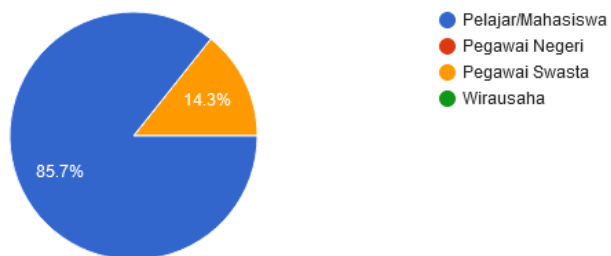
Jenis Kelamin

21 responses



Pekerjaan/Kesibukan

21 responses





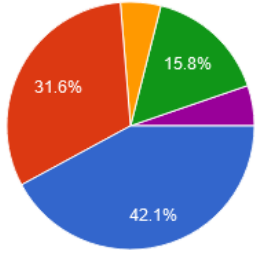
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Berapa penghasilan anda?

19 responses

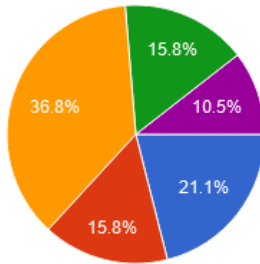


- <Rp.1.4 juta
- Rp. 1.4 Juta - Rp. 2.8 Juta
- Rp. 2.8 Juta - Rp. 4.5 Juta
- Rp. 4.5 juta - Rp. 7 Juta
- >Rp. 7 Juta

Domisli

19 responses

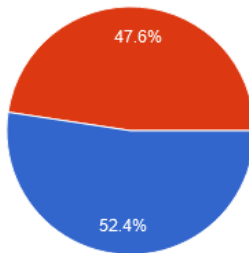
Copy



- Jakarta
- Bogor
- Depok
- Tangerang
- Bekasi

Dimana anda belajar Bahasa Jepang?

21 responses



- Belajar sendiri
- Kursus/Lembaga Pendidikan



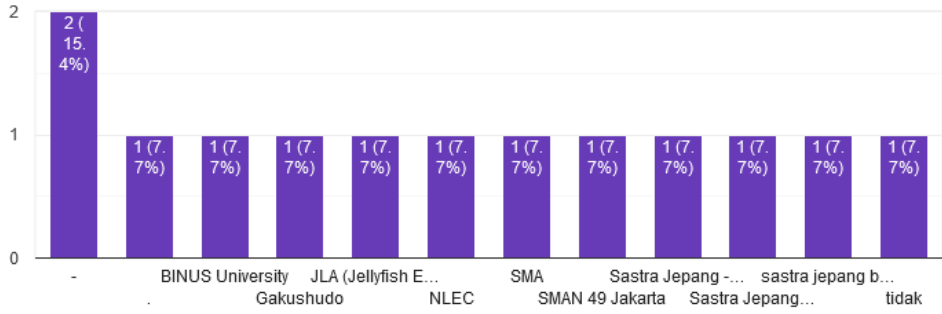
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Jika anda mengikuti kursus/menempuh pendidikan Bahasa Jepang dimohon untuk menyebutkan nama lembaga tersebut (bisa lebih dari satu)

13 responses



Apa tujuan anda untuk belajar Bahasa Jepang?

20 responses

- Memperlancar kemampuan bahasa
- biar keren nonton anime tanpa subtitle
- Ingin nonton anime tanpa subs
- salah satu mata pelajaran peminatan
- agar dapat berbahasa jepang dengan baik dan benar
- mengikuti kurikulum sekolah
- Rekreasional
- ingin kerja di Jepang
- Mendalami ilmu sastra jepang



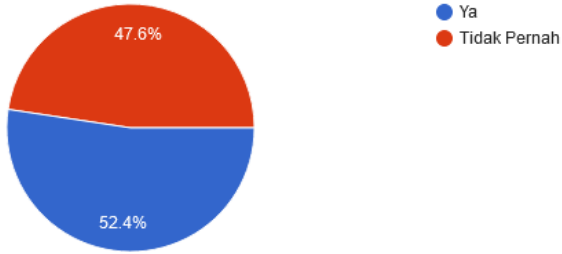
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

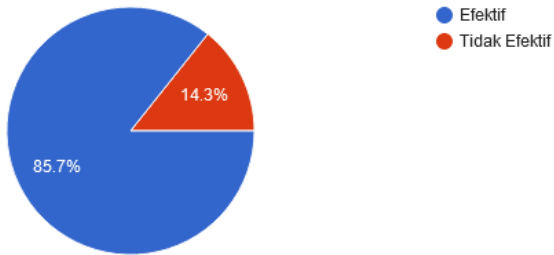
Dalam mempelajari Bahasa Jepang pernah kah anda menggunakan media kartu flashcard?

21 responses



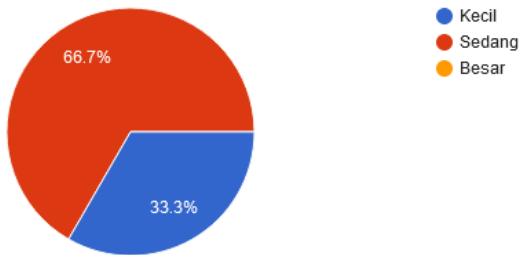
Menurut anda efektif kah penggunaan flashcard sebagai media pembelajaran khususnya untuk penghafalan bahasa Jepang?

21 responses



Dintara ketiga contoh dibawah ini, ukuran yang manakah yang paling pas untuk flashcard?

21 responses





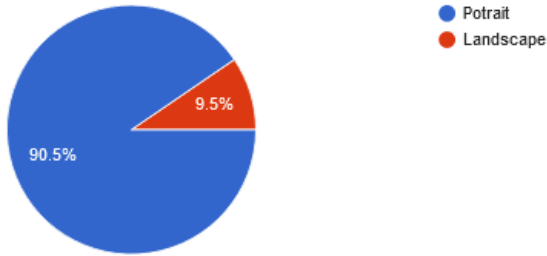
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

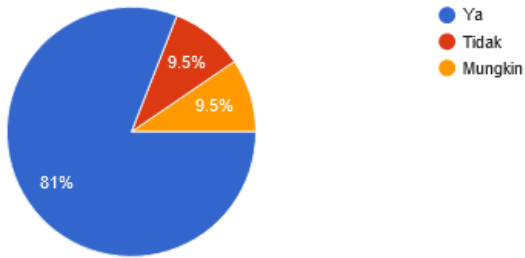
Kartu potrait atau landscape

21 responses



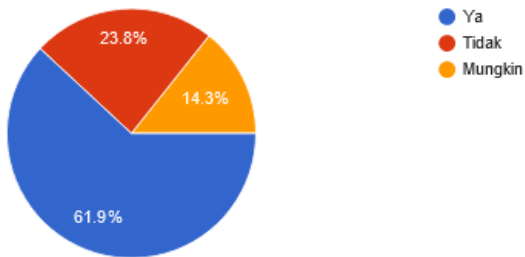
Menurut anda pentingkah jika memasukkan cara membaca huruf Jepang ke dalam Flashcard?

21 responses



Menurut anda pentingkah jika memasukkan arah tulis huruf Jepang seperti contoh ini?

21 responses





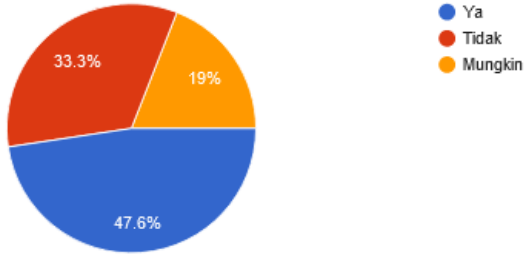
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

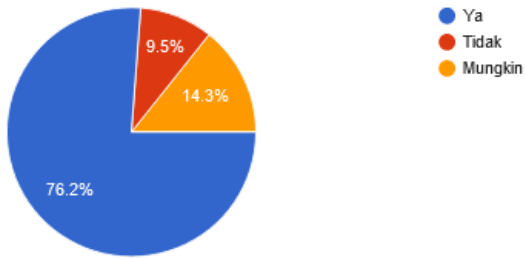
Menurut anda pentingkah jika memasukkan contoh penggunaan huruf dalam kata seperti contoh dibawah ini?

21 responses



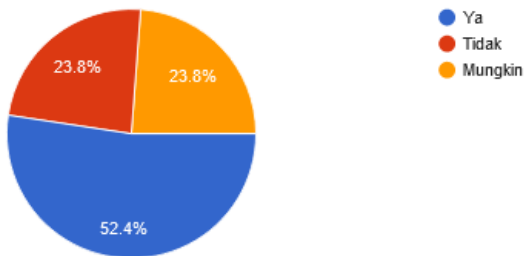
Pentingkah aspek material yang digunakan sebagai flashcard? (cth: plastik, art carton, kertas)

21 responses



Pentingkah tekstur/feel kartu saat memegang flashcard

21 responses





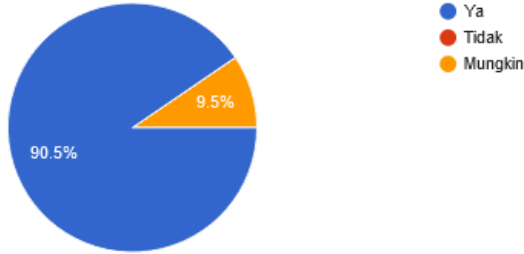
Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Perlu kah flashcard memliki ketahanan/durability yang kuat? (awet/tahan lama)

21 responses



Terima kasih atas partisipasi anda dalam kuesioner anda, Jika anda memiliki pesan atau saran silahkan isi dibawah ini.

18 responses

- Menambahkan barcode untuk bagaimana pronounciation yang benar akan lebih bagus untuk pemula
- Akan sulit jika harus mengumpulkan semua huruf kana dalam wujud flashcard, dan tidak fleksibel karena ada kemungkinan hilang beberapa kartu
- Mungkin bisa membuat flashcard yg menarik untuk dilihat sehingga tidak membosankan untuk digunakan. Semangatttt Riooooo
- menggunakan warna dan ilustrasi menarik
- lebih simpel lebih baik biar cepat dibaca
- Diberikan gambar agar mudah dihafalkan
- Flash card sendiri berfungsi untuk mempermudah untuk mempelajari suatu hal, alangkah baiknya dalam satu kartu diberikan informasi yang cukup namun tidak banyak sehingga tiadk membuat konsumen merasa bosan/mengantuk, untuk bahan tekstur dari flashcard itu sendiri bisa menjadi poin plus pada flashcard karna dapat menimbulkan kesan eksklusif, cara penulisan huruf hiragana katakana juga boleh



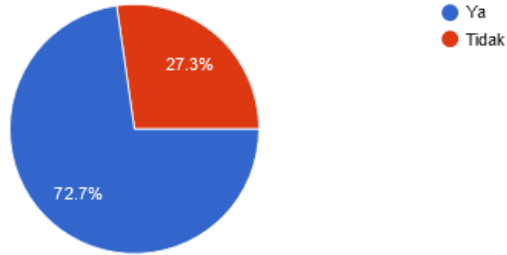
Lampiran 5 Hasil Kuesioner II

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

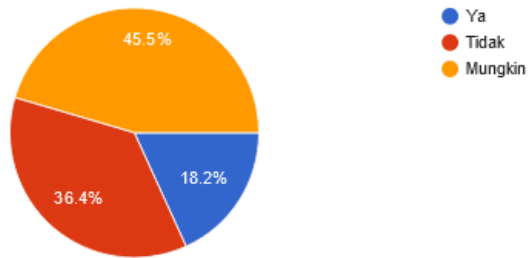
Apakah menurut anda flashcard cetak menggunakan QR code untuk memutar multimedia ataupun flashcard digital menarik?

11 responses



Baguskah apabila QR Code dijadikan fokus desain?

11 responses



NEGERI
JAKARTA



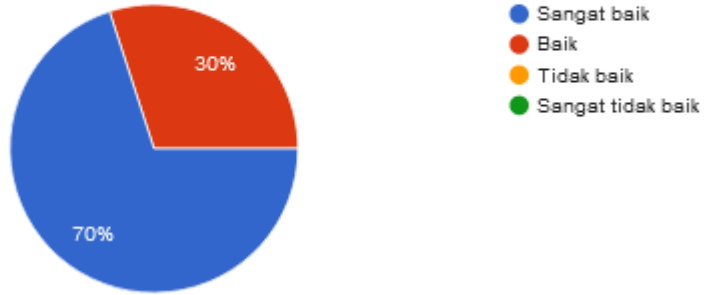
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6 Hasil Kuesioner III

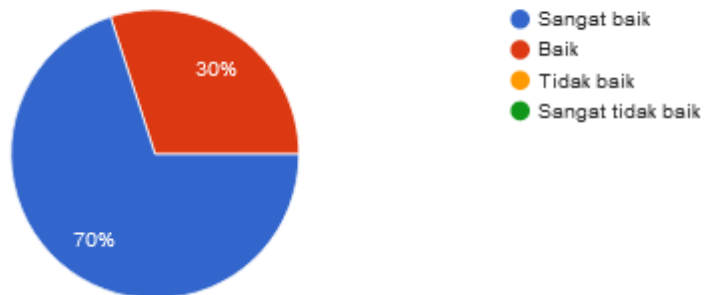
Apakah desain (pemilihan warna, tata letak, logo dll) sudah bisa menginterpretasikan pembelajaran huruf jepang (hiragana & katakana)

10 responses



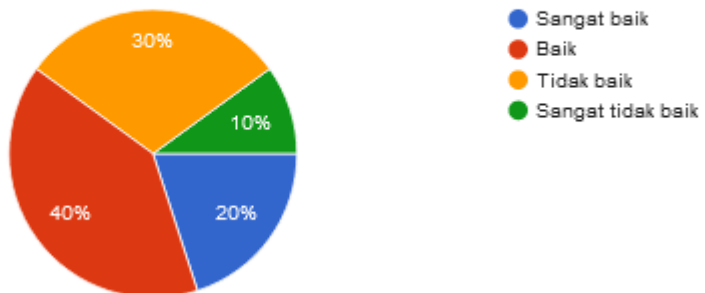
Apakah karakter dan ilustrasi sudah dapat mengilustrasikan huruf dengan baik?

10 responses



Apakah pesan dari kartu mudah dimengerti

10 responses





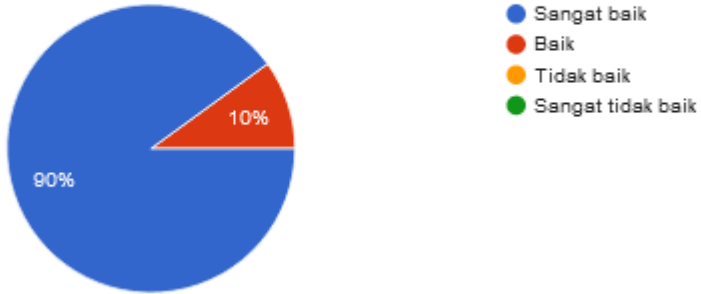
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

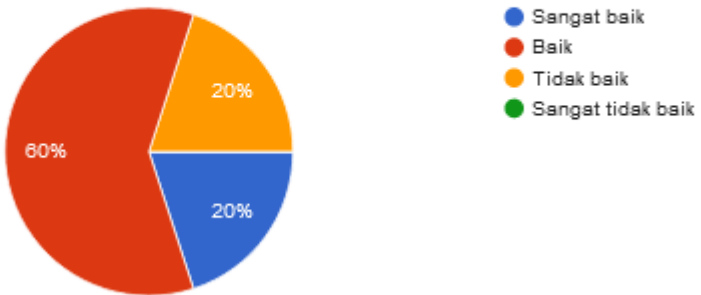
Apakah tulisan dari kartu dapat terbaca dengan baik

10 responses



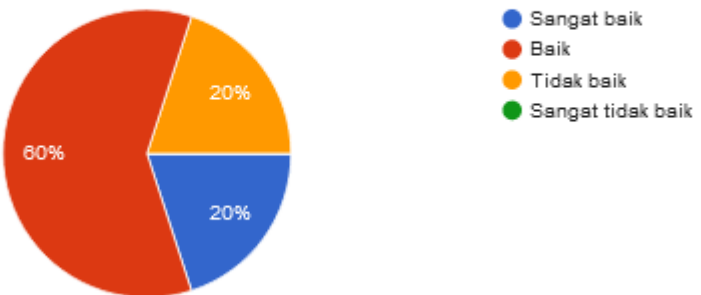
Apakah kartu enak dipegang dan dihandle (dikocok/bolak balik)

10 responses



Apakah QR code untuk audio dan flashcard digital dapat membantu pembelajaran

10 responses





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Apakah Media pendukung(Packaging, Manual dan UI) sudah dapat mendukung

10 responses





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7 Hasil cek Plagiarisme

Harry_DG			
ORIGINALITY REPORT			
10%	9%	2%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	123dok.com Internet Source	1	1%
2	kajianteknologipendidikan.blogspot.com Internet Source	1	1%
3	issuu.com Internet Source	1	1%
4	repository.pnj.ac.id Internet Source	1	1%
5	id.wikipedia.org Internet Source	<1	<1%
6	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1	<1%
7	docplayer.info Internet Source	<1	<1%
8	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1	<1%
9	ms.opentran.net Internet Source	<1	<1%





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

10	id.cenlamontessori.org Internet Source	<1 %
11	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
12	jiip.stkipyapisdompu.ac.id Internet Source	<1 %
13	frentika.medium.com Internet Source	<1 %
14	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
15	kuyou.id Internet Source	<1 %
16	www.medcom.id Internet Source	<1 %
17	strategi.itmaranatha.org Internet Source	<1 %
18	Submitted to North West University Student Paper	<1 %
19	elismeitacetarmembahenol.blogspot.com Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
21	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	<1 %





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	Student Paper	
22	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	<1 %
23	artmo.com Internet Source	<1 %
24	edoc.pub Internet Source	<1 %
25	library.binus.ac.id Internet Source	<1 %
26	mudamoedy.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
28	seminar.uad.ac.id Internet Source	<1 %
29	dorotheapoli.blogspot.com Internet Source	<1 %
30	excellentprivate.com Internet Source	<1 %
31	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
32	ojs.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
33	we-xpats.com	





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	Internet Source	<1 %
34	15014440672.com Internet Source	<1 %
35	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
36	ekonomi.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source	<1 %
37	id.123dok.com Internet Source	<1 %
38	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
39	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
40	salamadian.com Internet Source	<1 %
41	slidegur.com Internet Source	<1 %
42	www.dosenpendidikan.co.id Internet Source	<1 %
43	docobook.com Internet Source	<1 %





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup



HARRY SATRIO

Cinere, Depok, Jawa Barat
+6285891915466
i.harrysatrio@gmail.com
<https://www.behance.net/harrysatrio1>

EDUCATION **Politeknik Negeri Jakarta**
Bachelor of Applied Science, 2017 - Present
Graphic Design (GPA : 3.7/4.0)

SKILLS **Adobe Creative Suite** (Illustrator, Photoshop, Premiere and After Effect)
Clip Studio Paint
3DSMAX

Design, Illustration, Layout, 3D
Animation, Photo and Video Editing, Motion Graphic,

EXPERIENCE **PT Edukita Global Jaya (Edigy)**
Internship Graphic Designer, August 2021 - January 2022

Producing layout, assets and storyboard for Edu-Digy learning video, video game assets, websites as illustrator

Coffee Venture (COVE) Coffee Shop
Graphic Designer, January 2020 - May 2020

Designed the branding and advertisement for the business from visual identity, product photographs, media social contents, and printed media.

PT Fyandhas Usaha Pratama
Graphic Designer, August 2019 - January 2020

Designed various large printed objects such as signage. Actively participated in the process of prepress and print production duties.

Confettune
Self-Employee/Freelance, January 2017 - Present

Working for various clients on illustration commissions; character, scenery and design request; logo, branding, layout, print media, also video.

ACTIVITIES **Konstelasi TGP**
Website Developer and UI/UX Designer, May 2021 - July 2021

Collaborating with professor and other students to create website holding national scale event.

KSM Comic Club TGP PNU
Head of Comic Coloring Division for Rush! Comic, 2019 - 2020

Created various comic for publication.

INTEREST Music, Illustration, Comic, and Movies

