

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK MENGENAI TULISAN KANJI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PELAJAR
BAHASA JEPANG

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:
LAILA KAMAL USTOF
20100076

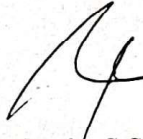
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Mengenai Tulisan Kanji Sebagai
Media Pembelajaran untuk Pelajar Bahasa Jepang
Penulis : Laila Kamal Ustof
NIM : 20100076
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas
Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari ..Kamis.....,
tanggal ..13..Juli..2023

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



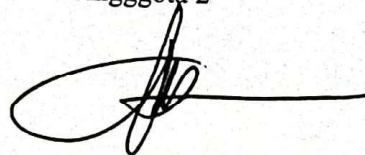
Jati Raharjo, S.Sn., M. Sn.
NIP 198107201010121002

Anggota 1



Andriyana, S.Pd.,M.Pd
NIP 199312162020121007

Anggota 2



Heri Wijayanto, M. Sn.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama S., S. Kom., M.T.
NIP 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Mengenai Tulisan Kanji sebagai
Media Pembelajaran untuk Pelajar Bahasa Jepang
Penulis : Laila Kamal Ustof
NIM : 20100076
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 1 Juli 2023

Pembimbing I



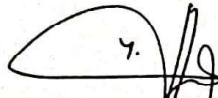
Yayah Nurasiah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 199308012020122013

Pembimbing II



Heri Wijayanto, M.Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laila Kamal Ustof
NIM : 20100076
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Komik Mengenai Tulisan Kanji sebagai Media Pembelajaran untuk
Pelajar Bahasa Jepang adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain,
dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 20 Juli 2023

Yang menyatakan



Laila Kamal Ustof

NIM: 20100076

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laila Kamal Ustof
NIM : 20100076
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Komik Mengenai Tulisan Kanji sebagai Media Pembelajaran untuk Pelajar Bahasa Jepang beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 20 Juli 2023

Ya



Laila Kamal Ustof

NIM: 20100076

ABSTRAK

Someone who uses a certain language can be bound by the social norms that apply in their society. Language is an important culture in Japan, and its users always use it well. Japanese is one of the most popular and sought-after foreign languages in the workplace. The three types of Japanese characters, Hiragana, Katakana, and Kanji, are quite difficult to learn for Indonesian students whose mother tongue does not have a symbol system. The cause of these difficulties lies in the unique characteristics of kanji, namely radicals, the number of strokes, the order of writing, and how to read. In addition, the learning materials and the amount of kanji are too much. There are over 3,000 kanji in Japan, so learning them takes time and the right way. The author designed the final project based on the background of the existing problems and hopes to help Japanese language students in Indonesia by making a comic book. The comic design begins with conducting a survey and creating a story base on the origins of kanji from a book. The comic is designed to present stories about the origins of meanings and step-by-step illustrations of the origins of kanji as learning innovations in Japanese so that it is easier for Japanese students to remember the meaning of a kanji.

Keywords: Japanese, Kanji, Comic

Seseorang yang menggunakan bahasa tertentu dapat diikat oleh norma sosial yang berlaku di masyarakat mereka. Bahasa menjadi budaya penting di Jepang, dan penggunaannya selalu menggunakannya dengan baik. Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang paling populer dan dicari di tempat kerja. Tiga jenis huruf bahasa Jepang, Hiragana, Katakana, dan Kanji, cukup sulit dipelajari bagi siswa Indonesia yang bahasa ibunya tidak memiliki sistem simbol. Penyebab kesulitan tersebut terletak pada ciri khas huruf kanji yang unik, yaitu radikal, jumlah coretan, urutan penulisan dan cara membaca. Selain itu, materi pembelajaran dan jumlah kanji terlalu banyak. Ada lebih dari 3.000 kanji di Jepang sehingga mempelajarinya membutuhkan waktu dan cara yang benar. Penulis merancang tugas akhir berdasarkan latar belakang masalah yang ada dan berharap dapat membantu pelajar bahasa Jepang di Indonesia dengan membuat sebuah buku komik. Perancangan komik dimulai dengan melakukan survei dan membuat landasan cerita tentang asal-usul kanji dari sebuah buku. Komik yang dirancang menampilkan cerita asal-usul makna arti serta ilustrasi *step by step* dari asal-usul kanji sebagai inovasi pembelajaran pada Bahasa Jepang sehingga pelajar bahasa Jepang lebih mudah mengingat arti sebuah kanji.

Kata Kunci: Bahasa Jepang, Kanji, Komik

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku komik edukasi tentang kanji. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Komik Mengenai Tulisan Kanji sebagai Media Pembelajaran untuk Pelajar Bahasa Jepang”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S. Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasiah, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis dan Dosen Pembimbing I
6. Heri Wijayanto, M. Sn., Pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Tim Komunikasi The Japan Foundation Jakarta yang telah membantu pengumpulan data terkait tugas akhir ini.
9. Keluarga yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis.
10. Teman-teman yang telah membantu bersama dalam berbagai hal.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Bekasi, 20 Juli 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Laila Kamal Ustof', written in a cursive style.

Laila Kamal Ustof

NIM 20100076

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
1. Manfaat penulis	6
2. Manfaat Masyarakat	6
3. Manfaat Polimedia.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Teori Umum.....	7
1. Bahasa.....	7
2. Simbol.....	7
3. Komik	7
4. Aksara Jepang.....	8
B. Teori Khusus.....	8
1. Peran Komik sebagai Media Pembelajaran	8
2. Teori Ilustrasi Kartun.....	9
3. Gaya Ilustrasi <i>Manga</i>	9

4. Huruf Kanji Jepang.....	10
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	12
A. Data/Objek Penulisan	12
1. Perusahaan/Klien	12
2. Objek Karya	13
3. Spesifikasi Karya.....	13
B. Teknik Pengumpulan Data	14
1. Observasi.....	14
2. Studi Pustaka	14
3. Wawancara.....	14
4. Survei Kuesioner	15
C. Ruang Lingkup.....	15
1. Peran Penulis	15
2. Kategori Karya	15
3. Ide Kreatif	16
D. Langkah Kerja.....	17
1. Praproduksi/Persiapan	17
2. Produksi/Pelaksanaan	18
3. Pascaproduksi/Evaluasi.....	18
BAB IV PEMBAHASAN.....	20
A. Jenis Rancangan.....	20
B. Perancangan Buku Komik	20
1. Tahap Pra produksi	20
2. Tahap Produksi.....	28
3. Tahap Pasca Produksi	31
C. Perancangan Ilustrasi step by step dari asal-usul kanji	32
D. Perancangan Media Promosi dan Media Pendukung.....	34
BAB V PENUTUP	37
A. Simpulan.....	37
B. Saran.....	37
1. Saran untuk Penulis	37
2. Saran untuk Masyarakat.....	37

3. Saran untuk Polimedia	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo The Japan Foundation.....	12
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara.....	14
Gambar 3.3 Mindmapping.....	16
Gambar 3.4 Moodboard.....	17
Gambar 4. 1 Survei Usia.....	21
Gambar 4. 2 Survei Jenis Kelamin.....	21
Gambar 4. 3 Survei Ketertarikan Terhadap Jepang.....	22
Gambar 4. 4 Survei Ketertarikan Mempelajari bahasa Jepang.....	22
Gambar 4. 5 Survei Pernah Tidaknya Belajar Bahasa Jepang.....	23
Gambar 4. 6 Survei Kepentingan dalam Belajar Kanji.....	23
Gambar 4. 7 Survei Kesulitan dalam mempelajari kanji.....	23
Gambar 4. 8 Survei Kesukaan Terhadap Komik.....	24
Gambar 4. 9 Survei Kesukaan Jenis Komik.....	24
Gambar 4. 10 Survei Kefektifan Media.....	25
Gambar 4. 11 Karakter Komik.....	26
Gambar 4. 12 <i>Character Sheet</i> anak SMA.....	27
Gambar 4. 13 <i>Character Sheet</i> anak Kuliah.....	27
Gambar 4. 14 Scripting.....	28
Gambar 4. 15 Sketsa Layout.....	29
Gambar 4. 16 Proses <i>Lining</i>	30
Gambar 4. 17 Proses <i>Coloring</i>	31
Gambar 4. 18 Proses pemberian teks.....	32
Gambar 4. 19 Sumber Buku 1.....	33
Gambar 4. 20 Sumber Buku 2.....	33
Gambar 4. 21 sampul buku.....	34
Gambar 4. 22 Mockup Banner.....	35
Gambar 4. 23 Mockup Mug.....	35
Gambar 4. 24 Poster.....	35

Gambar 4. 25 Desain Sticker.....	36
Gambar 4. 26 Desain Pembatas Buku.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 BIODATA PENULIS	42
Lampiran 2 WAWANCARA.....	43
Lampiran 3 SCRIPT KOMIK	45
Lampiran 4 DOKUMENTASI SIDANG.....	60