

PERANCANGAN DESAIN *FLASHCARD* HIRAKATA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PLATFORM EDIGY

Harry Satrio¹, Andriyanto², M. Yana Hardiman³

Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta
Jl. Prof. DR. G.A. Siwabessy, Kampus Baru UI, Depok 16424
Email: harry.satriotgp17@mhs.wpnj.ac.id

ABSTRAK

Edigy atau PT.Edukita Jaya Global adalah perusahaan startup dalam bidang pendidikan. Produk yang disediakan adalah *Edu-Digy* untuk siswa SMA dan *Pro-Digy* untuk masyarakat umum untuk mempelajari skill spesifik salah satunya Bahasa Jepang. Dalam belajar bahasa baru, memori memainkan peran krusial dalam menghafalkan huruf dan kosakata baru. Untuk membantu pengguna dalam menghafal huruf hiragana dan katakana bahasa Jepang dibuatlah *flashcard Hirakata*. *Flashcard* Hirakata ini dirancang metode *design thinking* yang mencakup proses berempati, mendefinisikan, membuat ide, prototipe, dan *Test* berdasarkan dengan kebutuhan pengguna, sehingga *flashcard* yang dibuat memiliki kemudahan dalam penggunaannya dan juga menarik dari sudut pandang pengguna. Adapun metode *design thinking* ini dijalankan menggunakan pendekatan kualitatif. Melalui desain thinking diperoleh konsep kartu yang simpel, lucu dan ke-Jepangan

Kata kunci: *Flashcard, Hiragana, Katakana, Design thinking*

ABSTRACT

Edigy or PT.Edukita Jaya Global is a startup company in the field of education. The products provided are Edu-Digy for high school students and Pro-Digy for the general public to learn specific skills, one of which is Japanese. In learning a new language, memorization plays a crucial role in memorizing new letters and vocabulary. To help users in memorizing Japanese hiragana and katakana letters, Hirakata flashcards were made. Hirakata flashcards are designed with design thinking method that includes, defining, generating ideas, Prototypes, and Tests based on user needs, so that flashcards are easy to use and attractive from the user's point of view. The design thinking method is carried out using a qualitative approach. Through design thinking, a simple, cute and Japanese-like card concept is obtained

Keywords: *Flashcard, Hiragana, Katakana, Design thinking*

PENDAHULUAN

Sebagai orang yang berbahasa Indonesia akan sangat susah untuk belajar bahasa Jepang, hal ini disebabkan karena perbedaan sistem penulisan yang sangat berbeda, mulai dari huruf, struktur kata, kosakata dll.

Sebagai platform edukasi online, Edigy lewat produk *Pro-Digy*-nya menyediakan pelajaran bahasa Jepang. Dalam kegiatan belajar mengajar sering terhambat karena kurangnya media pembelajaran untuk menghafalan huruf. Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk menghafalan adalah *flashcard*. *Flashcard* adalah kartu yang memiliki suatu kata/angka/symbol dan informasi terkait pada kedua sisi kartu tersebut. Cara penggunaannya adalah digunakan dengan cara diperlihatkan secara cepat oleh pengguna. Untuk nama produk *flashcard* ini adalah HIRAKATA (ひらカタキヤット) dibaca hirakatakyatto atau kucing hirakata. HIRAKATA merupakan gabungan dari Hiragana dan katakana.

Flashcard merupakan salah satu bentuk media. Media memiliki arti “di antara”, mengacu pada segala hal yang membawa informasi dari sumber kepada penerima. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi komunikasi dalam pembelajaran[1].

Sebagai media pembelajaran yang cukup kecil *flashcard* harus di desain dengan komposisi yang menarik dan efisien, Komposisi adalah struktur dan penataan elemen pada suatu desain, yang menyangkut proses bagaimana caranya menggabungkan bagian-bagian atau elemen yang berbeda untuk membuat suatu keseluruhan[2], di dalam komposisi ini akan termuat informasi berupa tipografi, ilustrasi dan warna.

Tipografi adalah susunan mekanis kata-kata dengan cara mengomunikasikan makna dan isi, hal ini berkaitan dengan pembuatan tipografi dan pengaturannya dalam komposisi [3].

Ilustrasi adalah interpretasi dari tulisan dalam bentuk visual, dalam desain grafis ilustrasi berperan untuk mempermudah pengertian dari tulisan [4], dalam *flashcard* Hirakata akan digunakan ilustrasi karakter kucing membentuk pola huruf yang akan dibuat lucu dan unik.

Terakhir penggunaan suatu kombinasi warna dapat memberikan respon emosional yang berbeda [5], penggunaan warna ini akan diterapkan untuk membedakan antara warna kartu hiragana dan katakana.

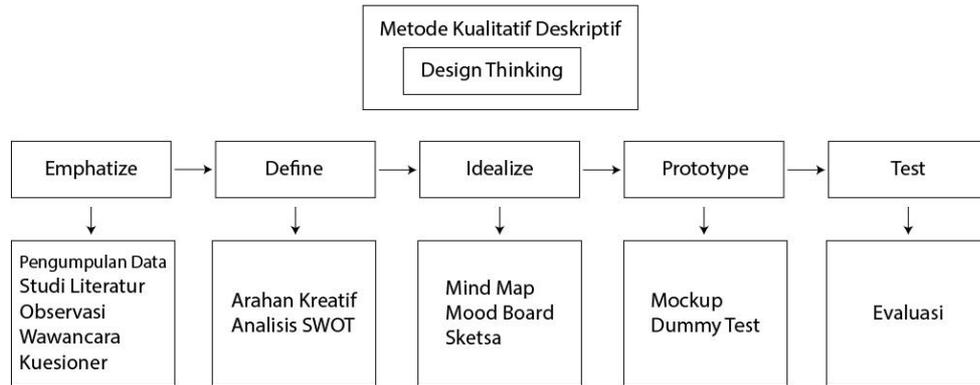
Pembuatan *flashcard* hirakata ini dirancang dengan tujuan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu pengguna dalam penghafalan huruf hiragana dan katakana. Selain bagi pengguna *flashcard* ini juga memiliki manfaat untuk menambahkn fasilitas yang disediakan oleh Edigy, sehingga kualitas kegiatan belajar mengajar meningkat.

Pembuatan *flashcard* hirakata ini bertujuan untuk menambah fasilitas media pembelajaran Edigy untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar huruf hiragana dan katakana.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan desain *flashcard* hirakata digunakan metode penelitian kualitatif yang diimposisikan ke dalam metode perancangan *design thinking*. *Design thinking* adalah metode inovasi dengan proses berulang yang memberikan hasil berorientasikan kepada pengguna dan konsumen untuk memecahkan masalah yang kompleks[6].

Design thinking mencakup proses *Empathize* yang dilakukan dengan memperoleh informasi dan data lewat studi literatur, observasi, wawancara dan kuesioner. *Define* merupakan proses mendefinisikan masalah yang dituangkan ke dalam arahan kreatif desain. *Ideatize* yang dilakukan membuat *mind map*, *mood board* dan gambar sketsa. *Prototype*, yaitu meminta pendapat dari pengguna tentang gambaran desain sementara baik secara fisik dan digital. Terakhir adalah *Testing*, yang dilakukan di lapangan dengan menguji seberapa efektif prototipe yang dibuat.



Gambar 1 Diagram flowchart metode penelitian

HASIL dan PEMBAHASAN

Profil Klien

Edigy adalah platform digital edukasi dan pengembangan skill dalam satu sistem. Edigy mengembangkan berbagai layanan berbasis teknologi termasuk kelas digital, ujian online, video pembelajaran, les privat, serta layanan lainnya.

Terdapat dua jenis produk dalam Edigy yaitu *Edu-Digy* dan *Pro-Digy*. *Edu-Digy* adalah produk video pembelajaran online yang berfokuskan kepada jenjang pendidikan SMA kelas 10-12 saat ini namun ke depannya PT. Edukita Jaya Global akan memperluas jangkauannya mulai dari SD-SMA. Berikutnya ada produk *Pro-Digy* yang berfokuskan kepada peningkatan skill, skill yang sekarang sedang difokuskan ada skill Bahasa Jepang yang dilengkapi dengan *Japanese Class* dan *JLPT Online Half Mockup*

Product Knowledge

Rian Arisandi selaku *owner* berpendapat bahwa untuk menjadi tempat belajar yang ideal diperlukan fasilitas yang memadai. Kemudian diserahkan kepada koordinator tim akademis Jepang Julai Angelina, mengusulkan *flashcard* sebagai media pembelajaran yang akan dibuat, berdasarkan wawancara yang dilaksanakan beliau berpendapat bahwa *flashcard* sebagai media yang efektif bagi beberapa orang. Adapun jumlah kartu yang dibuat adalah 92 mencakup 46 kartu untuk setiap dek hiragaan dan katakana. Konten kartun sendiri sudah disiapkan oleh tim Akademis Bahasa Jepang *Online Half Mockup*

Consumer Insight

Dari kuesioner yang disebar berdasarkan kriteria siswa SMA sampai Usia Kerja, berminat, ingin, sedang belajar bahasa Jepang dan mengetahui *flashcard*, di dapat 21 respons balik. Dari segi preferensi bentuk fisik kartu mayoritas responden lebih memilih kartu untuk berukuran standar poker 2.5"x3.5", untuk orientasi kartu landscape, mayoritas responden berpendapat bahwa cara membaca huruf, arah tulis huruf, contoh huruf dalam kata harus dimasukkan.

Dari kolom saran diterima masukkan untuk memassukan barcode untuk memutar audio pelafalan, dan setelah saran itu diuji coba kembali kepada responden keembali didapat 11 repons yang berpendapat bahwa fitur tersebut menarik untuk

dimasukkan. Fitur ini menarik karena Edigy sebagai platform milenial membutuhkan trafik website, sehingga pembuatan layanan *flashcard* digital dapat membantu baik dari segi pengguna dan klien.

Observasi

Dari hasil observasi ukuran dan berat kartu di pasaran, dari 10 sampel terlihat pola bahwa kebanyakan kartu yang digunakan dengan frekuensi sering dipegang memiliki dimensi ukuran standar poker 3.5”x2.5” dan berat kertas dominan berada di ukuran 260 gsm – 310 gsm. Dari hasil observasi ini dibantu dengan kuesioner yang telah dilakukan ukuran kartu yang ditetapkan menjadi ukuran standar poker dan berat kertas yang baik digunakan adalah 310 gsm agar kartu dapat bertahan dalam kondisi sering dipegang.

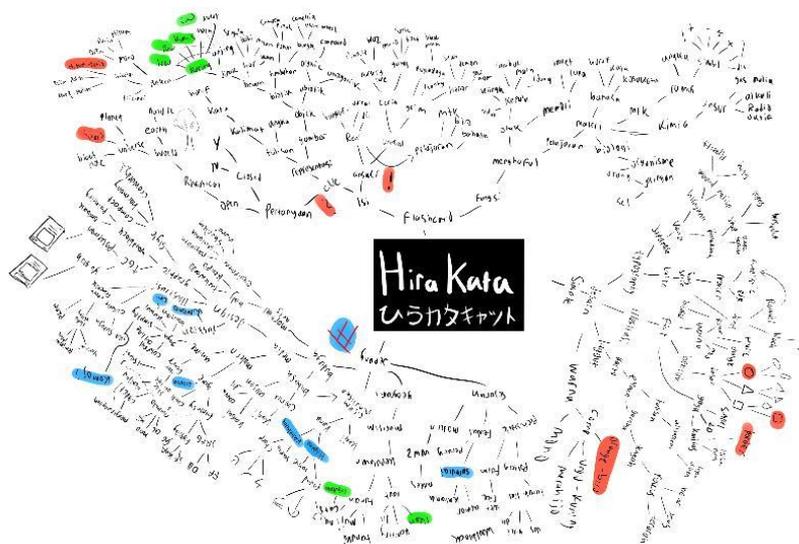
Analisa SWOT

Dari analisa SWOT yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa *flashcard* Hirakata yang dibuat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Dengan mengintegrasikan medai cetak dengan media digital akan menambah fungsi dari *flashcard* selain media pembelajaran juga sebagai media promosi lewat kunjungan website.

Arahan Kreatif

Dari seluruh data ayng sudah diperoleh, didapatkan arahan berupa *flashcard* dibaut dalam ukuran standar poker, adapun gaya yang digunakan ialah simpel, lucu dan Ke-Jepangan. Selanjutnya Flashard Hirakata akan dilengkapi dengan packaging dengan ukuran 65,5 mm x 21 mm x 90, instruksi manual dengan ukuran 5”x10.5”. Terakhir adalah UI dari aplikasi web digital sendiri.

Mind map dan mood board



Gambar 2 Mind map hirakata

Konsep Kartu



Gambar 5 Desain layout dan komposisi kartu

Kartu di bedakan ke dalam dua jenis yaitu kartu Hiragana berwarna oranye dan katakana berwarna biru. Komposisi yang digunakan mengaju kepada arah baca normal yaitu dari atas kiri ke kanan bawah. Dalam kartu terdapat elemen berupa huruf Jepang dan versi latinnya, kemudian cara penulisan, QR Code, dan penggunaan huruf pada kata. Bagian belakang berisi logo, dan petunjuk seperti *flashcard* biasanya.

Hasil Akhir



Gambar 6 Hasil akhir digitalisasi kartu katakana



Gambar 7 Hasil akhir digitalisasi kartu hiragana

Media Pendukung



Gambar 8 Media pendukung; packaging, instruksi manual dan web app ui

Test dan Evaluasi

Test dilakukan kepada target pengguna, yang dilakukan dengan membiarkan pengguna berinteraksi dengan kartu kemudian mengisi survey google form. Berikut adalah hasilnya

Tabel 1 Tabel nilai Test dan evaluasi kartu

Aspek	N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10	Rata-rata
Desain	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3.7
Ilustrasi Karakter	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3.7
Pesan dari Kartu	4	3	3	3	2	2	1	2	2	4	2.7
Keterbacaan	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3.9
Penanganan kartu	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	3
Fitur QR Code	3	3	3	3	2	3	4	2	3	4	3
Media Pendukung	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3.8

Aspek desain, ilustrasi karakter, keterbacaan kartu, dan media pendukung memiliki nilai diatas 3.5 sehingga secara kualitatif baik bagi pengguna, secara keseluruhan kartu sudah memiliki nilai baik dari segi desain dan konsep visual. Selanjutnya Penanganan kartu yaitu kenyamanan pemegangan kartu dan fitur QR code

mendapat nilai diantara baik dan tidak baik, namun mendapat respons positif dari pengguna, dan mereka terlihat tertarik terhadap fitur *flashcard* digital tersebut. Terakhir pesan kartu memiliki nilai 2.7 atau tidak baik yang mengungkapkan bahwa beberapa kartu memiliki petunjuk yang kadang membingungkan, serta beberapa gambar terlalu memaksakan huruf, hal ini disebabkan karena pembuat materi dan desainer tidak mendiskusikan kembali materi, penyebab lainnya adalah *language barrier* dari desainer akan bahasa Jepang.



Gambar 9 Foto pengguna saat diujikan flashcard Hirakata

SIMPULAN

Berdasarkan dari permasalahan yang didapatkan, bahwa Edigy belum memiliki media pembelajaran untuk menghafalkan huruf Hiragana bahasa Jepang sehingga dibuatlah produk *flashcard* Hirakata dengan gambar kucing yang unik dan lucu agar lebih mudah diingat. Melalui metode penelitian kualitatif yang diimposisikan dengan *design thinking* diperoleh konsep visual lucu, simpel dan ke-Jepangan yang dibuat ke dalam bentuk kartu berukuran poker dengan media pendukung yang dibuat berupa instruksi manual, packaging dan *web app UI* untuk menambah fasilitas media pembelajaran Edigy.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. E. Smaldino, D. L. Lowther, C. Mims, and J. D. Russell, *Instructional technology and media for learning*, 12th Edition. New York: Pearson Education, Inc, 2019.
- [2] D. Dabner, S. Stewart, and A. Vickress, *Graphic Design School_ The Principles and Practice of Graphic Design-Wiley*, 7th Edition. New Jersey: Quarto Publishing plc, 2020.
- [3] M. J. Krynski, *The Art of Type and Typography: Explorations in use and practice*, 1st ed. Routledge, 2017. doi: 10.4324/9781315301556.
- [4] Y. Chu, "Analysis of the Application of Illustration Art in Graphic Design," Weihai, China, 2018. doi: 10.2991/icpel-18.2018.126.
- [5] S. Adams, T. L. Stone, and N. Morioka, *Color design workbook: a real-world guide to using color in graphic design*. Gloucester, Mass: Rockport Publishers, 2017.
- [6] F. Uebernickel, L. Jiang, and W. Brenner, *Design thinking: the handbook*, 1 Edition. New Jersey: World Scientific, 2020.