

# Perancangan *Flashcard* Sebagai Media Untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Sekaligus Memperkenalkan Kebudayaan Jepang

**Stephanie Maria Angeline**

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email: matrix\_evo99@yahoo.com

## Abstrak

Perancangan ini dilakukan untuk membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih mudah dan tidak membosankan. Karena media pembelajaran yang dapat ditemui di pasaran sekarang kebanyakan adalah buku, yang kebanyakan berisi tulisan dan membosankan. Sehingga dari perancangan ini diharapkan dapat memberi media baru, yaitu *flashcard* yang dapat memberikan pembelajaran bahasa Jepang yang lebih mudah, menyenangkan dan interaktif.

**Kata kunci:** media pembelajaran, *flashcard*, bahasa Jepang.

## Abstract

**Title:** *The Design of Flashcard as a Medium for Learning Japanese Language also Introduced Culture Japan*

*This design is being held to make Japanese language learning easier and not boring. Because the media that can be found in the market today are mostly books, that contains a lot of text and boring. So from this design is expected to provide new media, namely flashcard that can provide Japanese language learning easier, fun, and interactive.*

**Keywords:** *learning media, flashcard, japanese language.*

## Pendahuluan

Pengalaman pribadi yang mendasari perancangan ini adalah saat ini sedang studi bahasa Jepang dan masih belum menemukan ada media pembelajaran secara visual agar lebih mudah untuk mempelajari Bahasa Jepang. Yang digunakan di Indonesia masih buku teks yang kebanyakan semuanya berisi tulisan, padahal huruf dan kosa kata Jepang sangat banyak sekali. Guru les pribadi juga sampai membuat sendiri media seperti *flashcard* / kartu ilustrasi yang berisi gambar dan tulisan agar dapat memudahkan pembelajaran padahal sudah ada buku.

Orang Jepang susah belajar bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional yang biasa dipakai untuk berkomunikasi di berbagai negara. Hal ini dikarenakan struktur tata bahasanya berbeda. Karena itu jika ingin berbicara dengan orang Jepang mau tidak mau harus menggunakan bahasa Jepang.

Karena era globalisasi ini Indonesia perlu meningkatkan hubungan kerja sama dengan negara-negara yang menjadi model masa depan yaitu salah

satunya Jepang. Sedangkan untuk dapat berhubungan dengan orang Jepang harus mengetahui info yang bisa didapat dari mempelajari kebudayaan mereka.

Indonesia merupakan negara penerima ODA (bantuan pembangunan tingkat pemerintah) terbesar dari Jepang (dari realisasi netto adalah US\$ 1.22 miliar / 17% dari seluruh ODA yang diberikan Jepang. (Sumber Kedutaan Besar Jepang di Indonesia). Budaya Jepang sudah menyebar pada Indonesia seperti gaya desain terutama manga dan film animasi. Menurut Jawa Pos di Jawa Timur saja ada 100 lebih perusahaan Jepang, belum seluruh Indonesia, dan sekarang ini wisatawan Jepang telah menjadi kelompok besar wisatawan yang mengunjungi Indonesia. Maka yang bisa berbahasa Jepang dibutuhkan di dunia pariwisata atau perhotelan. Hal ini dapat memberikan pendapatan untuk Indonesia. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *CBI Education & Skills Survey* terkait bahasa yang berguna untuk dipelajari, ada 10 bahasa yang patut dipilih dan Jepang termasuk di dalamnya. Alasannya selain budaya Jepang yaitu seperti penyanyi, komik, hingga tren berpakaian, yaitu karena perdagangan dan penelitian di Asia yang dipegang oleh Jepang dan

untuk berkomunikasi dengan orang Jepang harus mampu berbahasa Jepang. (sumber Kompas).

Minat belajar bahasa Jepang di Indonesia sendiri sekarang juga meningkat. Salah satunya yang dapat kita lihat di Surabaya saja sekarang sudah banyak yang membuka kursus-kursus bahasa Jepang. Dari hal ini bisa kita lihat banyak sekali peminatnya yang ingin belajar bahasa Jepang. Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, saat ini ada sekitar 8 juta siswa sekolah menengah di Indonesia. Itu berarti, lebih dari 10 persen siswa SMA Indonesia belajar bahasa Jepang di sekolah mereka.

*Flashcard* adalah media pembelajaran visual sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi yang menggunakan kartu, biasanya digunakan untuk mempelajari kosa kata. Disajikan dengan bentuk dan warna yang menarik. Keuntungannya adalah mudah diingat karena adanya hubungan antara gambar dan huruf yang dipelajari, merangsang perkembangan otak kanan manusia, karena mempelajari tentang Bahasa Jepang maka gambar yang diberikan juga berhubungan dengan Jepang yaitu sekaligus memperkenalkan kebudayaan Jepang, bervariasi gambar, bentuk, dan warnanya.

## Metode Penelitian

Metode pengumpulan data menggunakan data primer dan data sekunder.

Data primer didapat dari observasi kebiasaan atau selera dari sasaran perancangan. Kedua dengan wawancara yang dilakukan kepada guru bahasa Jepang, yaitu Dora Wiriyanti yang mengajar di Jasmin Pusat Studi Bahasa dan Budaya Jepang Surabaya dan kepada sasaran perancangan (sejauh mana ingin mengetahui kebudayaan Jepang).

Data sekunder didapat dari internet, buku-buku, literatur, dan lain-lain tentang teori-teori desain, *flashcard*, media, dan kebudayaan Jepang.

Metode analisis data menggunakan 5W+1H dan metode kualitatif.

## Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

Media dapat berarti suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT, 1977:162). Kata "Media" merupakan bentuk jamak dari "Medium" dari bahasa Latin "Medius", yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata "Medium" berarti "Antara" atau "Sedang", sehingga pengertian media dapat mengarah

pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi antara sumber dan pemberi pesan.

Media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antar pengajar dan yang belajar dapat berlangsung dengan efisien dan efektif sesuai dengan tujuan pengajaran yang diinginkan. Azhar Arsyad (2011:4) mengutip dari Heinich, media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Fungsi media pembelajaran menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011) yaitu :

- Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- Memberikan perangsang belajar yang sama.
- Menyamakan pengalaman.
- Menimbulkan persepsi yang sama.

Tujuan menggunakan media pembelajaran menurut Gagne adalah komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Briggs adalah wahana fisik yang mengandung materi instruksional. Beberapa tujuan lain yaitu untuk mempermudah proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi belajar mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi mahasiswa.

Dalam memilih media perlu dipertimbangkan, prinsip media menurut Rumampuk (1988:19) :

1. Harus diketahui dengan jelas media itu dipilih untuk tujuan apa.
2. Pemilihan media harus secara objektif, bukan semata-mata didasarkan atas kesenangan pengajar atau sekedar sebagai selingan atau hiburan.
3. Tidak ada satu pun media dipakai untuk mencapai semua tujuan. Setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan. Untuk

menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

4. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar.
5. Untuk dapat memilih media dengan tepat, pengajar hendaknya mengenal ciri-ciri dan masing-masing media.
6. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan.

Menurut Ibrahim (1991:24) , yaitu :

1. Sebelum memilih media pembelajaran, pengajar harus menyadari bahwa tidak ada satupun media yang paling baik untuk mencapai semua tujuan. Masing-masing media mempunyai kelebihan dan kelemahan. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran yang disusun secara serasi dalam proses belajar mengajar akan mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Pemilihan media hendaknya dilakukan secara objektif, artinya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan efektivitas belajar siswa, bukan karena kesenangan pengajar atau sekedar sebagai selingan.
3. Pemilihan media hendaknya memperhatikan syarat-syarat :
  - a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
  - b. Ketersediaan bahan media
  - c. Biaya pengadaan
  - d. Kualitas atau mutu teknik

Jadi kesimpulan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani (Sadiman 2002:82).

Jenis-jenis media pembelajaran, yaitu :

1. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya.
3. Projected still Media : slide; Over Head Projektor (OHP), in focus, dan sejenisnya
4. Projected Motion Media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Menurut Seels dan Glasglow (Azhari Arsyad 2011:33) tentang klasifikasi media pembelajaran, membagi media dalam dua kelompok, yaitu :

- a. Media tradisional
  1. Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.

2. Visual yang tidak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
3. Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
4. Penyajian multimedia yaitu *tape*.
5. Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
6. Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas/*hand out*.
7. Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
8. Media realita yaitu model, *specimen*/contoh, manipulatif/peta boneka.

b. Media muthakhir

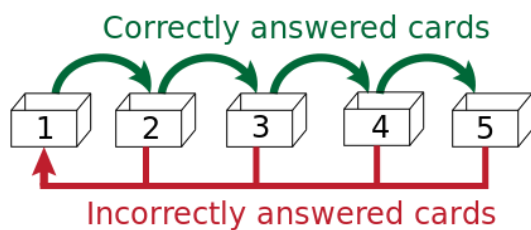
1. Media berbasis telekomunikasi yaitu *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
2. Media berbasis mikroprosesor, yaitu *computer assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, *compact/video disc*.

Menurut Ibrahim (Daryanto 2011) tentang klasifikasi media pembelajaran, media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer. Menurut Kemp & Dayton (Azhar Arshay 2011:37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*, rekaman *audiotape*, seri *slide* dan *filmstrips*, penyajian *multi image*, rekaman video dan film hidup, komputer.

## Tinjauan Tentang *Flashcard*

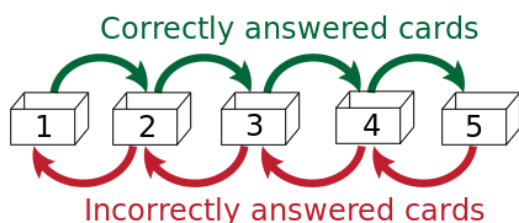
*Flashcard* adalah satu set kartu media pembelajaran visual sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi, seperti kata-kata/angka di kedua sisi atau salah satu sisi, yang digunakan dalam latihan kelas atau pembelajaran pribadi *flashcard* bisa berisi tentang kosa kata, tanggal sejarah, formula atau materi apapun yang dapat dipelajari melalui pertanyaan dan jawaban. *Flashcard* banyak digunakan sebagai latihan pembelajaran untuk membantu menghafal dengan cara mengulang-ulang. *Flashcard* dirujuk dari *Leitner system*, metode yang banyak digunakan untuk menggunakan *flashcard* secara efisien yang diusulkan oleh ilmuwan jurnalis Jerman, Sebastian Leitner pada 1970. Dalam metodenya, *flashcard* diurutkan menjadi kelompok-kelompok sesuai dengan seberapa baik pengguna mengetahui masing-masing dalam kotak belajar Leitner. Cara kerjanya adalah pertama mengingat apa

yang ditulis pada *flashcard*, jika berhasil maka kartu akan dipindah ke kelompok berikutnya. Tetapi jika gagal maka kartu itu akan dikembalikan ke grup pertama. Setiap grup keberhasilan memiliki jangka waktu yang lebih lama sebelum diminta untuk meninjau kembali kartu-kartunya.



Sumber: [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Leitner\\_system\\_alternative.svg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Leitner_system_alternative.svg)

Gambar 2. *Leitner system*



Sumber: [http://en.wikipedia.org/wiki/File:Leitner\\_system.svg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Leitner_system.svg)

Gambar 2. *Alternatif metode leitner system*

Contoh cara penggunaannya, yaitu misalnya terdapat 3 kotak kartu yang disebut kotak 1, kotak 2, dan kotak 3. Kartu di kotak 1 berisi kartu-kartu yang kerap kali salah dijawab, dan kotak 3 berisi kartu-kartu yang paling diingat dan dimengerti. Waktu pembelajaran kotak 1 adalah sekali sehari, kotak 2 setiap 3 hari, dan kotak 3 setiap 5 hari. Jika melihat kartu di kotak 1 dan menjawab dengan benar, maka dapat dipindah ke kotak 2. Jawaban benar di kotak 2 dipindah ke kotak 3 jika melakukan kesalahan di kotak 2 dan 3 maka akan diturunkan ke kotak 1, yang memaksa pembelajar harus belajar lebih sering. Keuntungan dari metode ini adalah dapat fokus pada *flashcard* yang paling sulit, yang tetap berada pada beberapa kelompok pertama. Idealnya hasil belajar adalah pengurangan jumlah waktu belajar yang diperlukan.

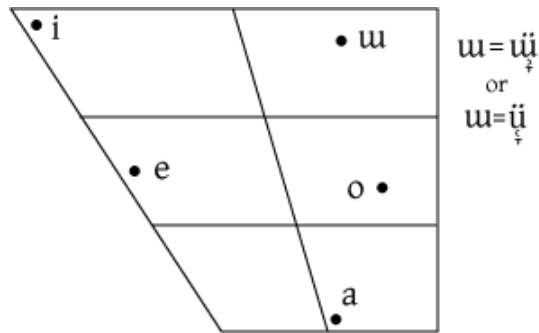
*Flashcard* melatih mental untuk memanggil secara aktif, dengan memberikan pertanyaan dengan cepat, oleh pemberi pertanyaan. Berbagai sistem telah dikembangkan dengan prinsip utama tetap mengulang kartu sampai dijawab dengan benar.

Secara fisik *flashcard* mempunyai dua sisi. Dalam beberapa konteks seseorang ingin menggunakan kedua sisi dalam penggunaan *flashcard*, seperti dalam mempelajari kosa kata bahasa asing, dalam konteks lain hanya ingin menggunakan satu sisi, seperti memproduksi puisi yang diberi judul/pembukaan. Untuk kondisi fisik *flashcard*, seseorang dapat menggunakan satu sisi kartu, membalik sesuai arah, atau dua dek paralel, seperti satu Inggris-Jepang dan satu Jepang-Inggris. Untuk *flashcard* elektronik, kartu yang pergi ke arah sebaliknya lebih mudah diproduksi dan dapat diperlakukan baik dari kedua kartu yang tidak berkaitan atau kartu yang berkaitan dalam beberapa cara, seperti dalam program Anki, yang memberlakukan jarak minimal antara sisi berlawanan dari kartu. Mereka mempunyai beberapa manfaat yang bisa sangat sederhana atau susah bagi orang yang menghafal.

## Tinjauan Karakteristik Materi Pembelajaran

Bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat pemakainya. Bahasa yang baik berkembang berdasarkan suatu sistem, seperti seperangkat aturan yang dipatuhi oleh pemakainya. Bahasa sendiri berfungsi sebagai sarana komunikasi serta sebagai sarana integrasi. Menurut seorang ahli yang bernama Ferdinand De Saussure, bahasa adalah ciri pembeda yang paling menonjol karena dengan bahasa setiap kelompok sosial merasa dirinya sebagai kesatuan yang berbeda dari kelompok yang lain. Jadi setiap bahasa memiliki ciri khas budaya dari negara mereka masing-masing. Begitu juga dengan Jepang yang menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa yang digunakan di negara mereka sendiri oleh seluruh masyarakat Jepang.

Bahasa Jepang (日本語, romaji: *Nihongo*) lahir dari bahasa Cina yang masuk ke Jepang melalui Korea pada abad ke-4 Masehi. Bahasa Jepang merupakan bahasa resmi di Jepang. Dari sekitar 50.000 karakter Cina yang diadopsi Jepang hanya 2.000- 3.000 saja. Bahasa Jepang memiliki kesamaan dengan karakter bahasa Cina, tetapi disesuaikan dengan kebudayaan Jepang sendiri. Karena merasa terlalu kompleks penulisannya, maka dipermudah atau disederhanakan goresan-goresannya. Sekitar tahun 1900 an *hiragana* dan *katakana* mulai diperkenalkan di sekolah dasar sebagai bagian dari pengajaran bahasa. Bahasa Jepang mempunyai 5 huruf vokal yaitu /a/, /i/, /u/, /e/, dan /o/



Sumber:[http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Japanese\\_\(standard\)\\_vowels.png](http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Japanese_(standard)_vowels.png)

**Gambar 2. Lafal vokal**

Tulisan Jepang dibagi menjadi tiga :

- *Kanji* (漢字), yang berasal dari Cina
- *Hiragana* (ひらがな)
- *Katakana* (カタカナ)

*Hiragana* dan *katakana* disebut juga dengan *kana*, keduanya terpengaruh fonetik bahasa Sanskerta yang bisa dilihat dalam urutan huruf *kana*. Terdapat juga sistem alih huruf yang disebut *romaji*. Dalam penulisan bahasa Jepang menggunakan kombinasi *kanji*, *hiragana*, dan *katakana*. *Kanji* digunakan untuk menunjukkan arti dasar dari kata (kata benda, kata kerja, kata sifat, atau kata sandang). *Hiragana* dipakai untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap ke dalam bahasa Jepang.

*Kana* yang merupakan *hiragana* dan *katakana*. *Hiragana* adalah bentuk tulisan yang digunakan sehari-hari dalam bahasa Jepang yang digunakan bersamaan dengan huruf *kanji*. *Hira* artinya yang umum dipakai. *Kana* memiliki 46 set huruf masing-masingnya.

n	w-	r-	y-	m-	h-	n-	t-	s-	k-	
ん	わ	ら	や	ま	ば	な	だ	さ	か	あ
N	WA	RA	YA	MA	HA	NA	TA	SA	KA	A
	り		み	ひ	に	ち	し	き	い	
	RI		MI	HI	NI	CHI	SHI	KI	I	
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	ず	く	う
		RU	YU	MU	FU	NU	TSU	SU	KU	U
	え	れ		め	へ	ね	て	せ	け	え
	WE	RE		ME	HE	NE	TE	SE	KE	E
		を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ
		WO	RO	YO	MO	HO	NO	TO	SO	KO

Sumber:[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Table\\_hiragana.svg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Table_hiragana.svg)

**Gambar 1. Hiragana**

n	w-	r-	y-	m-	h-	n-	t-	s-	k-	
シ	ウ	ラ	ヤ	マ	ハ	ナ	ダ	サ	カ	ア
N	WA	RA	YA	MA	HA	NA	TA	SA	KA	A
	ル	リ		ミ	ヒ	ニ	チ	シ	キ	イ
	RU	RI		MI	HI	NI	CHI	SHI	KI	I
			ル	ユ	ム	フ	ヌ	ツ	ス	ク
			RU	YU	MU	FU	NU	TSU	SU	KU
	エ	レ		メ	ヘ	ネ	テ	セ	ケ	エ
	WE	RE		ME	HE	NE	TE	SE	KE	E
			ヲ	ロ	ヨ	モ	ホ	ノ	ト	ソ
			WO	RO	YO	MO	HO	NO	TO	SO
										コ
										O

Sumber:[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Table\\_katakana.svg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Table_katakana.svg)

**Gambar 2. Katakana**

*Kanji* diadaptasi dari bahasa Cina, yang awalnya dari bentuk suatu benda kemudian direpresentasikan dalam bentuk tulisan yang akhirnya bisa dibaca. Karena banyak sekali *kanji* dari Cina, maka pemerintah Jepang menyederhanakan menjadi 1945 huruf saja untuk *kanji* yang dipakai sehari-hari. Cara pengucapan *kanji* ada dua, yaitu *Onyōmi* (cara baca dari Cina) dan *Kunyōmi* (cara baca asli Jepang). Satu *kanji* bisa memiliki beberapa bacaan *Onyōmi* dan *Kunyōmi*. Karena banyak sekali huruf *kanji*, maka untuk mempelajari dibagi-bagi berdasarkan beberapa kategori dari yang paling mudah dan juga ada level-level untuk orang yang ingin mempelajarinya.

Most basic kanji characters

一	one	日	Sunday / sun / day	大	big / large	人	person
二	two	月	Monday / moon / month	中	middle / inside	男	male
三	three	火	Tuesday / fire	小	small / little	女	female
四	four	水	Wednesday / water	新	new	子	child
五	five	木	Thursday / tree / wood	旧	old / former	手	hand
六	six	金	Friday / gold / money	古	old / aged	足	foot
七	seven	土	Saturday / soil	白	white	目	eye
八	eight	年	year	黑	black	耳	ear
九	nine	週	week	赤	red	鼻	nose
十	ten	東	east	青	blue	口	mouth
百	hundred	西	west	緑	green	魚	fish
千	thousand	南	south	黄	yellow	肉	meat
万	ten thousand	北	north	茶	brown / tea	米	rice
円	yen / circle	晴	fair weather	花	flower	歩	walk
時	o'clock / time	曇	cloudy	草	grass	走	run
分	minute	雨	rain	田	rice field	食	eat
秒	second	雪	snow	畑	vegetable field	見	see / look
朝	morning	左	left	森	forest	聞	hear
昼	afternoon	右	right	林	grove	市	city
夕	evening	上	up / over	石	stone	町	town
夜	night	下	down / under	岩	rock	村	village

Sumber:<http://www.travel-around-japan.com/j08-japanese-language-kanji.html>

**Gambar 2. Beberapa basic kanji**

Dalam menulis kalimat bahasa Jepang tidak ada pemisahan kata/spasi antar kata. Tanda baca yang dikenal dalam bahasa Jepang :

- 。 (句点/*kuten*) serupa dengan tanda baca titik untuk mengakhiri kalimat.

- 、(読点/*toten*) serupa dengan tanda baca koma untuk memisahkan bagian penting kalimat agar mudah dibaca.

Beberapa universitas internasional di dunia mengajarkan bahasa Jepang. Pada abad ke-18 Masehi mulai banyak ketertarikan akan belajar bahasa Jepang, lalu terus melonjak dimana Jepang mulai memimpin ekonomi dunia pada tahun 1980. Setelah itu bahasa Jepang terus menerus diminati dan mendominasi seluruh dunia karena kartun ala Jepang yaitu *anime* dan *manga*. Para penggemar *anime* yang disebut *otaku*, kebanyakan dapat berbicara bahasa Jepang, walaupun hanya pada dasarnya. Pada akhirnya pemerintah Jepang menyediakan tes profisiensi sejenis TOEFL untuk para pembelajar asing bahasa Jepang, yaitu Japanese Language Proficiency Test atau disingkat JLPT (日本語能力試験 /*Nihongo Nōryoku Shiken*). Ujian ini diselenggarakan dua kali setiap tahun pada bulan Juli dan Desember dengan lima tingkat (N1, N2, N3, N4, N5

## Topik dan Tema Pembelajaran

Tema yang diambil yaitu dari suatu dongeng Jepang yaitu *Shirayuki Hime* (白雪姫) yang ceritanya adalah seorang anak dari raja dan ratu kerajaan Emerald Valley yang bernama Shirayuki Hime. Dia adalah anak yang ceria dan sehat, akhirnya sang ratu meninggal dan sang raja mendapat permaisuri baru yang sifatnya ternyata jahat dan suka menggunakan kekuatan sihir, bernama Okisaki. Shirayuki akhirnya diusir dari istana dan pergi ke hutan yang akhirnya bertemu dan ditolong dengan Shichinin no Kobito. Tetapi Okisaki masih tidak terima karena kalah kecantikannya oleh Shirayuki dan menyuruh pengikutnya, yaitu Kerai untuk membunuh Shirayuki. Tetapi tidak berhasil, akhirnya Okisaki turun tangan dengan menjilma menjadi nenek tua dan memberi apel kepada Shirayuki dan akhirnya tidur karena apel itu sudah diberi sihir. Sihir ini bisa dipatahkan dengan kekuatan cinta, yang akhirnya seorang pangeran bernama Ouji datang dan menyelamatkan Shirayuki dan membantu mengalahkan Okisaki sekaligus mengambil kembali kerajaan Shirayuki.

Dari cerita yang diambil ini akan dihubungkan ke kebudayaan dan semua suasana Jepang. Seperti contohnya Shirayuki tinggal di istana, maka yang akan digambarkan adalah istana Jepang, lalu saat Shirayuki diusir ke hutan dan terdapat gunung maka gunung yang akan digambarkan adalah gunung yang ada di Jepang, contohnya gunung Fuji. Setelah itu akan diberi penjelasan mengenai gambar-gambar tersebut, seperti sejarahnya. Selain kebudayaan juga di beberapa kartu akan diberi gambar tentang cerita Shirayuki Hime ini agar pembaca juga tidak lupa akan cerita/topik dari *flashcard* ini.

## Metode Pembelajaran dan Penyajian Content

Metode pembelajaran *flashcard* ini yaitu belajar dengan menunjukkan setiap kartu secara cepat (*flash*) yang akan diulang-ulang terus sampai pengguna hafal dengan materi yang ada di kartu. Sehingga pengguna dipaksa menghafal secara cepat. Penggunaan kartu ini dapat digunakan seorang maupun lebih, tetapi lebih efektif jika digunakan dua orang. Baik keduanya adalah orang awam yang sama-sama sedang belajar maupun salah satu adalah pengajar/orang yang sudah mengerti dan satunya adalah pembelajar awam. Tetapi disarankan salah satunya adalah orang yang sudah benar-benar mengerti materi Jepang.

Saat pengajar menunjukkan kartu, pelajar diharuskan mengucapkan apa yang ada pada kartu. Sehingga pengajar juga dapat mengajarkan bagaimana cara pelafalan katanya yang benar. Kartu akan dipakai kedua sisinya dan berukuran 7x12 cm, sehingga materi yang diberikan juga dapat banyak penjelasannya. Pada kartu ini selain diajarkan menghafal huruf maupun kosa kata, juga ditunjukkan langkah-langkah dalam menulis huruf sehingga dapat memberi pelajaran tentang cara penulisan.



Sumber:<http://media-cache-ec0.pinimg.com/236x/33/43/90/334390dc282e9bea7fadf22378d39fa4.jpg>

**Gambar 1. Langkah-langkah penulisan huruf**



Sumber:<http://pad1.whstatic.com/images/thumb/f/ff/Sound-Natural-While-Speaking-Japanese-Step-1.jpg/670px-Sound-Natural-While-Speaking-Japanese-Step-1.jpg>

**Gambar 2. Contoh cara pengucapan**

Selain itu juga akan ada gambar tentang cara pengucapan.

Selain untuk cara belajar *flashcard* biasa juga ada cara lain yang dapat digunakan sambil bermain. Kartu ini bisa digunakan sebagai permainan kartu Jepang yaitu *Karuta*.



Sumber: <http://i1.ytimg.com/vi/nKAmZxVhQww/hqdefault.jpg>

**Gambar 3. Permainan karuta**

Dalam permainan ini terdapat 3 orang minimal, bisa juga lebih. Karuta membutuhkan 2 orang yang bermain dan 1 orang yang membacakan kartu. Jadi 2 orang duduk saling berhadapan, pertama mereka diberi waktu untuk mengingat kartu-kartu mereka, lalu setelah itu mereka harus menata kartu-kartu itu di lantai ala susunan *karuta*. Jika sudah siap maka 1 orang yang juga memiliki kartu-kartu ini mengambil kartu secara acak di satu kotak. Saat orang ini membacakan kartu ini, kedua pemain tadi harus dengan cepat mengambil kartu yang dibacakan tadi. Sehingga dalam permainan ini dapat membantu mengingat dan juga tidak melupakan kecepatan (*flash*).

Kartu ini berisi seluruh huruf *kana* dan *kanji* dasar, dengan gambar dan kata-kata tentang kebudayaan Jepang. Kedua sisi diberi gambar dengan gaya desain *manga*.



Sumber: <http://www.kanpai-japan.com/wp-content/uploads/2013/09/tableau-hiragana.jpg>

**Gambar 4. Hiragana**



Sumber: <http://www.kanpai-japan.com/wp-content/uploads/2013/09/tableau-katakana.jpg>

**Gambar 5. Katakana**

Mountain	山	山	山	山
Fire	火	火	火	火
Wood	木	木	木	木
Forest	森	森	森	森
Moon	月	月	月	月
Sun	日	日	日	日
Person	人	人	人	人
Woman	女	女	女	女
Child	子	子	子	子
Eye	目	目	目	目
Hand	手	手	手	手
Horse	馬	馬	馬	馬
Gate	門	門	門	門

Sumber: <http://www.theguardian.com/travel/2010/feb/06/learn-japanese-script-kanji>

**Gambar 6. Kanji**

Kedua sisi dipakai untuk memberi seluruh materi pembelajaran Jepang, mulai dari gambar, huruf, cara penulisan, penjelasan sedikit tentang kebudayaan pada gambar, dan juga cara pelafalan. Seluruh desain menggunakan warna yang cerah, ceria, seperti dengan karakteristik target yaitu remaja. Gambar menggunakan tokoh/maskot utama *flashcard* ini yaitu Shirayuki Hime, Okisaki dan Ouji, beserta dengan tokoh pendukungnya Mahou no Kagami dan Shichinin no Kobito.



Sumber: <http://kinomusorka.ru/views/data/images/cfec0696679a2b7efc35464460cf74.jpg>

### Gambar 7. Shirayuki film animasi

Dari semua tokoh ini akan digambarkan keseharian mereka yang berhubungan dengan sekitarnya, tetapi tidak lepas dengan kebudayaan Jepang, misalnya di hutan terdapat pohon sakura, istana Shirayuki yang akan dihubungkan dengan istana yang ada di Jepang, pakaian khas kekaisaran Jepang, dll.



Sumber: <http://guide.travelatus.com/wp-content/uploads/2013/02/21.jpg>

### Gambar 8. Pohon bunga sakura



Sumber: [http://www.japan-guide.com/g8/3402\\_11.jpg](http://www.japan-guide.com/g8/3402_11.jpg)

### Gambar 9. Istana di jepang

Selain materi, juga ada kartu tambahan yang berisi profil para tokoh-tokoh dan juga ada tambahan materi seperti tambahan-tambahan dalam penulisan Jepang. Ada juga lembar instruksi tentang cara penggunaan *flashcard* ini. Semua kartu ini juga terdapat kemasan/kotak untuk setiap *kanji*, *katakana*, dan *hiragana*.

### Karakteristik Target Audience

Sasaran dari perancangan ini adalah pria dan wanita remaja usia 12-22 tahun di Surabaya. Yang tertarik pada gaya desain Jepang dan orang yang berminat pada Jepang ataupun yang sedang mempelajari bahasa Jepang. Pendidikan dari target adalah sekolah menengah sampai dengan universitas. Dengan status sosial ekonomi dan pendidikan menengah ke atas (*upper-middle*). Pria dan wanita dipilih karena agar seimbang pria dan wanita di Indonesia yang mengetahui tentang bahasa Jepang dan budayanya.

Sehingga keduanya diharapkan dapat saling membantu dalam mempromosikan tentang Jepang kedepannya. Usia 12-22 bisa dibilang sudah hampir dewasa dan merupakan generasi muda Indonesia. Mereka yang berumur 12-22 sudah dapat memilih jalan hidupnya sendiri. Sehingga jika dikaitkan dengan regenerasi dan kurangnya karyawan atau lapangan kerja, ini bisa menjadi solusi yang tepat. Selain itu jika belajar bahasa terlalu kecil tidak bisa mengerti bahasa sampai dengan *grammar* dan menjadi pembelajaran yang efektif atau lebih serius mendalam. Jadi jika di bawah ini biasanya hanya untuk sekedar mengerti dan kesenangan saja. Remaja juga sudah dapat memilih apa yang diminati dan dapat memotivasi mereka sendiri untuk mencapai apa yang mereka inginkan.

Psikografis, jaman sekarang budaya Jepang yang paling kuat dan selalu diminati adalah *manga* dan *anime*. Mereka yang menggemari ini juga rata-rata adalah remaja bahkan sampai dewasa. Yang tertarik dengan gaya desain ini biasanya adalah ilustrator, *mangaka*, *animator*, para *otaku*, dan sejenisnya. Diharapkan mereka dapat mempelajari juga dapat membantu potensi desain untuk Indonesia.

Behavioris, dapat dilihat dari gaya hidup orang yang berminat pada Jepang juga merupakan sasaran perancangan ini, mulai dari akademik dan bisnis. Mereka yang berminat pada Jepang ke depannya seperti yang akan melanjutkan studi ke Jepang, membuka usaha yang membutuhkan komunikasi dengan orang Jepang, lembaga bimbingan belajar, pemandu wisata, dll. Apalagi sekarang makin banyak restaurant-restaurant Jepang yang baru saja dibuka dan terus bermunculan, sehingga bisa dilihat banyak peminat Jepang dan bisa menjadi potensi besar.

### Konsep Visual

Warna yang dipakai untuk *flashcard* ini adalah warna-warni dan warna yang digunakan adalah warna cerah. Karena sasaran yang dituju adalah untuk remaja. Tetapi tetap menggunakan warna kebudayaan Jepang untuk gambar-gambar bentuk kebudayaannya. Warna yang akan dipakai juga yang berhubungan dengan Jepang, seperti merah dan putih yang merupakan warna bendera Jepang. Warna merah dan putih ini akan menjadi warna utama dari desain *layout* kemasan, kartu, dll.

Tipografi yang dipilih menggunakan bentuk font yang tidak terlalu kaku. *Font* yang dipilih berkesan *cute*/lucu, *round*, agar sesuai dengan gaya desainnya yang paling disukai oleh remaja yaitu *chibi*, yang bentuknya lucu. Keseluruhan desain menggunakan tulisan Jepang agar terasa kesan Jepangnya, kecuali untuk beberapa penjelasan menggunakan abjad biasa. Tetapi font harus tetap jelas dan tidak berbentuk dekoratif karena untuk pembelajaran dibutuhkan



tulisan yang jelas dan benar. Layout yang dibuat menggunakan prinsip *balance* atau keseimbangan. Desain yang dibuat bersifat tidak terlalu resmi agar terlihat *fun*/menyenangkan bagi para remaja, maka keseimbangan yang dipakai adalah keseimbangan asimetris yang karakternya lebih dinamis. Balance dipakai karena orang terbiasa melihat yang sistematis, apalagi di kalangan remaja.

Gaya desain visual yang digunakan pada *flashcard* ini adalah gaya *manga-chibi*. Gaya *manga* digunakan karena menariknya dan populer di masyarakat apalagi remaja, dan karena *manga* inilah yang biasanya memacu mereka untuk belajar bahasa Jepang. Sekaligus menggunakan gaya desain *manga*, karena juga merupakan salah satu gaya gambar Jepang. *Chibi* adalah gaya *manga* untuk gambar yang lebih lucu, dan gaya ini biasanya lebih disukai karena kelucuannya.

### Final Design

Jumlah keseluruhan *flashcard* adalah 135 kartu yang terdiri dari 1 kotak *hiragana* 49 kartu, 1 kotak *katakana* 48 kartu, dan 1 kotak *kanji* 38 kartu. Box *flashcard* terdapat 2 desain untuk setiap seri. Total media ada 9, yaitu *flashcard*, *box flashcard*, panduan *flashcard*, *paperbag*, poster, *flyer*, kaos, *x-banner*, dan pin.



Gambar 9. Final design flashcard hiragana



Gambar 9. Final design box flashcard hiragana



Gambar 9. Final design flashcard katakana



Gambar 9. Final design box flashcard katakana



Gambar 9. Final design flashcard kanji



Gambar 9. Panduan Flashcard



Gambar 9. Final design box flashcard kanji



Gambar 9. Paperbag



Gambar 9. Flyer



Gambar 9. Poster A3



Gambar 9. X Banner



Gambar 9. Kaos



Gambar 9. Pin

### Kesimpulan

Memasuki jaman yang lebih maju dan modern seperti sekarang ini, semua didorong untuk lebih maju juga. Tidak terlewatkan salah satunya adalah media pembelajaran yang harus dikembangkan terus inovasi dan kreasinya. Media yang digunakan dalam pembelajaran tidak harus menggunakan media yang pada umumnya selalu dipakai. Maka dalam hal ini *flashcard* juga bisa menjadi media pembelajaran baru agar lebih menarik.

Perancangan *flashcard* sebagai media untuk pembelajaran bahasa Jepang ini diharapkan dapat mempermudah pembelajaran, tidak membosankan, interaktif, dan memberi wawasan. Dengan gaya desain *manga chibi* yang dekat dengan peminat bahasa Jepang yang menjadi *target audience*. Menggunakan media *flashcard* ini dapat membuat pembelajaran lebih cepat dan mudah diingat, karena prosesnya yang membutuhkan kecepatan, dan juga

menjadi lebih menyenangkan karena ada ilustrasi dongeng yang saling berhubungan dari satu kartu ke kartu yang lain. Selain itu juga dapat memberi wawasan tentang kebudayaan Jepang yang banyak belum dimengerti oleh orang awam. Tidak hanya belajar saja, tetapi *flashcard* dapat digunakan untuk bermain bersama.

Syndeon Soft. *Sebastian Leitner*. 2013. Diunduh 16 Maret 2014 dari <http://www.flashcardlearner.com/articles/sebastian-leitner/>

Hariyadi, Edy. (2012). *Apa Pentingnya Belajar Bahasa Jepang*. Diunduh 1 Oktober 2013 dari <http://canting-puklung.blogspot.com/2012/03/apa-pentingnya-belajar-bahasa-jepang.html>

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya selama melaksanakan Tugas Akhir ini sehingga pada akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Selain itu juga terimakasih kepada orang-orang yang telah membantu sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, antara lain :

1. Orang tua yang telah memberi dukungan baik moral maupun material sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn selaku pembimbing I yang telah memberikan bantuan, saran, dan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si selaku pembimbing II yang telah memberikan bantuan, saran, dan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
4. Tim penguji Bapak Andrian Dektisa H., S.Sn., M.Si, Bapak Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd dan Ibu Aniendya Christiana, S.Sn., M.Med.Kom yang telah memberi banyak masukan.
5. Ibu Dora Wiriyanti guru bahasa Jepang di Jasmin Pusat Studi Bahasa dan Budaya Jepang Surabaya yang telah memberi banyak bantuan materi bahasa Jepang dan informasi dalam Tugas Akhir ini.
6. Kelompok 16 Tugas Akhir, Devina, Metha, Reynaldo, dan teman-teman lain yang selalu memberi ide dan semangat.

## Daftar Pustaka

3A Corporation. *Shin Nihongo no Kiso I*. Vol. 1. Tokyo: 3A Corporation, 1992.

*Buku Daftar Kosakata Minna no Nihongo*. Vol.1. Surabaya: Jasmin, n.d.

*Minna no Nihongo*. Vol. 1. Tokyo: 3A Corporation, 1998.

Konsulat Jendral Jepang di Surabaya. *Jadwal Acara Budaya Jepang 2014*. 2014. Diunduh 11 Maret 2014 dari <http://www.surabaya.id.emb-japan.go.jp/j/culture/JadwalAcaraBudayaJepang2014.pdf>