

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VISUAL PADA MODUL
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG KELAS
BASIC NIHONGO KAIWA JAPANESE
LEARNING CENTER**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh:

Kintan Diah Ayu Safitri

42321010056

Dosen Pengampu :

Nurlela, S.Sn., M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Kintan Diah Ayu Safitri
NIM : 42321010056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual pada Modul Pembelajaran
Bahasa Jepang Kelas Basic Nihongo Kaiwa
Japanese Learning Center

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Nurlela, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0329038202
Ketua Penguji : Nurlela, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0329038202
Penguji 1 : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0321128506
Penguji 2 : Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0304039101



Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA	Q
--	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kintan Diah Ayu Safitri
Nomor Induk Mahasiswa : 42321010056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan Mata Kuliah/Skors/DO.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 2 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



Kintan Diah Ayu Safitri (42321010056)

ABSTRAK

Laporan tugas akhir ini membahas perancangan ulang modul pembelajaran interaktif Bahasa Jepang untuk kelas *Basic* di Kaiwa Japanese Learning Center (JLC). Perancangan dilakukan sebagai respons terhadap kebutuhan siswa pemula usia 18–24 tahun akan media belajar yang lebih menarik, visual, dan aplikatif. Modul dirancang dengan gaya *Japanese Modern*, mengintegrasikan elemen interaktif seperti latihan soal, ilustrasi, dan *QR code* yang mengarah ke video pembelajaran. Melalui pendekatan visual yang komunikatif dan desain yang engaging, karya ini bertujuan meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar siswa. Evaluasi menunjukkan bahwa modul mendapat respon positif dari audiens dan mitra, meskipun terdapat beberapa saran penyempurnaan seperti penambahan latihan interaktif dan penyajian *stroke order* untuk huruf Jepang.

Kata kunci: desain komunikasi visual, media pembelajaran, Bahasa Jepang, modul interaktif, *Japanese Modern*, kaiwa.



ABSTRACT

This final project report discusses the redesign of an interactive Japanese language learning module for the Basic class at Kaiwa Japanese Learning Center (JLC). The redesign was carried out in response to the needs of beginner students aged 18–24 for a more engaging, visual, and practical learning medium. The module is designed in a Japanese Modern style, integrating interactive elements such as exercises, illustrations, and QR codes linking to instructional videos. Through a communicative visual approach and engaging design, this work aims to enhance student engagement and learning effectiveness. Evaluation results indicate that the module received positive feedback from both the audience and partners, although several suggestions for improvement were noted, including the addition of more interactive exercises and the inclusion of stroke order demonstrations for Japanese characters.

Keywords: *visual communication design, learning media, Japanese language, interactive module, Japanese Modern, kaiwa.*



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat-Nya, dan telah memungkinkan penulis menyelesaikan kegiatan perancangan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Modul Pembelajaran Interaktif Bahasa Jepang Kelas *Basic Nihongo Kaiwa Japanese Learning Center*”.

Tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Sarjana Desain di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) Universitas Mercu Buana. Selain itu, penyusunan laporan ini juga bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Keseluruhan proses pembuatan laporan tugas akhir ini dilakukan dengan upaya semaksimal mungkin.

Penulisan tugas akhir ini juga tidak akan terselesaikan apabila tanpa ada dukungan dan bantuan dari pihak-pihak terkait selama proses penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan karunia-Nya yang melimpah, memberikan kesehatan dan kecerdasan kepada penulis. Dengan berkat-Nya, penulis dapat menjalankan segala kegiatan dalam menyelesaikan proses penelitian dan penyusunan laporan ini.
2. Ibu Nurlela, S. Sn., M. Ds, yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dukungan dan wawasan yang sangat berharga dalam mengarahkan penulis selama proses penelitian.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn selaku Koordinator Tugas Akhir, serta jajaran Bapak/Ibu Dosen FDSK yang selalu bersabar dalam memberikan ilmu yang sangat berlimpah dan bermanfaat bagi penulis serta membimbing penulis dalam melakukan pembelajaran.
4. Ibu dan Ayah tercinta sebagai motivasi bagi penulis yang terus memberikan dukungan dan pengorbanan baik dari segi materi, tenaga maupun waktu agar penulis tetap bisa tumbuh dan berkembang.
5. Bahrain Akmal Ghifari selaku adik laki-laki yang menjadi pendukung penulis dan selalu bersedia membuatkan makanan ataupun minuman pada saat penulis mengerjakan laporan.
6. *Kaiwa Japanese Learning Center* yang telah bersedia menjadi mitra dalam proses perancangan ini, serta saudara Yuma Rafi selaku

pemilik dan pengelola Kaiwa JLC yang selalu memberikan semangat dan dukungan dari awal hingga akhir proses.

7. Teman-teman Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2021, terutama teman dekat penulis yaitu Destya, Hana, Aliya, Shafira dan Nadhiera yang selalu memberikan hiburan dan candaan yang meringankan beban penulis dalam masa-masa sulit.
8. Teman teman anggota UKM Teater Buana terutama Naya, Ferdi, dan lain-lain yang selalu membantu penulis dalam mengembangkan bakat dan keahlian serta keterampilan dalam berorganisasi yang membantu penulis dalam berkembang.
9. Teman-teman DPM FDSK periode 2023/2024 yang menjadi tempat penulis melatih kepemimpinan dan kesabaran penulis.
10. Mentor dan rekan-rekan Aeris *Beauté* yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman mengenai tugas akhir, serta arahan, dan pengalaman berharga selama masa magang penulis.
11. Kucing-kucing peliharaan sebagai *emotional support* penulis yang terdiri dari Unyil, Mungil, Cireng, Cemong, Kucrit yang telah tiada namun masih tersisa memori kebahagiaan dan pertemanan dengan penulis sejak masa awal perkuliahan. Serta yang masih setia menemani penulis saat ini yaitu Cimol, Kuti, Bolu Abu Gendut, dan anak dari Cimol.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam memberikan masukan, dukungan, dan kolaborasi dalam penyusunan penelitian ini. Semua kontribusi dan bantuan yang diberikan menjadi nilai tambah yang signifikan.

Meski demikian, Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna baik bagi penulis maupun pembaca. Terima kasih.

Jakarta, 21 Juli 2025



Kintan Diah Ayu Safitri

42321010056

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Perancangan	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan	4
BAB II. METODE PERANCANGAN.....	6
2.1 Orisinalitas	6
2.2 Target Perancangan	11
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi.....	12
2.4 Skema Proses Desain	26
BAB III. ANALISIS DATA & PERANCANGAN	32
3.1 <i>Positioning</i> & Konsep Desain	32
3.2 Strategi Pesan (<i>Key Message</i>)	33
3.3 Strategi Visual.....	34
3.4 Strategi Distribusi Karya	36
BAB IV. HASIL KARYA DKV.....	39
4.1 Deskripsi Karya	39
4.2 Hasil Relevansi Karya dengan Perancangan	47
4.3 Pameran Karya.....	51
4.4 HASIL UJI DESAIN.....	54
4.5 EVALUASI PERANCANGAN KARYA.....	58
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65

LAMPIRAN.....	67
---------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 1 Karya Terdahulu	6
Tabel 2.2 1 Target Perancangan	11
Tabel 4.4 1 <i>Feedback</i> Audiens	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 1 Layout	13
Gambar 2.3 2 Contoh Layout.....	14
Gambar 2.3 3 Referensi Buku Gaya Jepang Modern	16
Gambar 2.3 4 Karakter Miki (Maskot Kaiwa JLC)	17
Gambar 2.3 5 Font Mochiy Pop One Regular	19
Gambar 2.3 6 Macam-macam Garis.....	20
Gambar 2.3 7 Pola Tradisional Jepang.....	20
Gambar 2.3 8 Macam-macam Bentuk	22
Gambar 2.3 9 Macam-macam Warna	22
Gambar 2.3 10 Colour Palette Kaiwa JLC	23
Gambar 2.3 11 Macam-macam Tekstur	23
Gambar 2.3 12 Macam-macam Bidang	24
Gambar 2.3 13 Tingkatan Hierarkis Kognitif	25
Gambar 2.4 1 Design Thinking	27
Gambar 2.4 2 Empathy	27
Gambar 2.4 3 Mindmapping	29
Gambar 2.4 4 Sketsa Cover dan Sub-Bab.....	31
Gambar 2.4 5 Aset Digital Kaiwa JLC	31
Gambar 2.4 6 Test Kaiwa JLC	31
Gambar 3.3 1 Karakter Miki sebagai Maskot Kaiwa JLC	34
Gambar 3.3 2 Font Mochiy Pop One Regular	35
Gambar 3.3 3 Font Noto Sans JP	35
Gambar 3.3 4 Latihan dengan Mengisi Bagian Kosong	35
Gambar 3.3 5 Latihan Menulis Huruf Jepang	36
Gambar 3.4 1 Media Promosi Kaiwa JLC	36
Gambar 3.4 2 Konten untuk Membangun Interest	37
Gambar 4.1 1 Cover Modul Kaiwa JLC.....	39
Gambar 4.1 2 Visual Modul Kaiwa JLC	41
Gambar 4.1 3 Komposisi Warna Modul Kaiwa JLC	42
Gambar 4.1 4 Layout Modul Kaiwa JLC	43
Gambar 4.1 5 Komponen Visual Modul Kaiwa JLC	44
Gambar 4.1 6 Tipografi Modul Kaiwa JLC	44
Gambar 4.1 7 Maskot Kaiwa JLC	45
Gambar 4.1 8 Berbagai <i>Font</i> dalam Modul Kaiwa JLC	46
Gambar 4.1 9 Komposisi <i>Font</i> Noto Sans.....	46
Gambar 4.2 1 QR Modul Kaiwa JLC.....	49
Gambar 4.2 2 Buku Cetak Kaiwa JLC	49
Gambar 4.2 3 <i>Merchandise</i> Kaiwa JLC	50
Gambar 4.3 1 Poster Pameran Karya.....	52
Gambar 4.3 2 Pembukaan Acara Pameran Karya	52
Gambar 4.3 3 Interaksi dengan pengunjung	53
Gambar 4.3 4 Diagram Profil Audiens.....	54
Gambar 4.5 1 Penambahan Panduan Stroke Order	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Asistensi	67
Lampiran 2 Lembar Turnitin	68
Lampiran 3 Lampiran Similarity.....	69
Lampiran 4 QR Karya	70
Lampiran 5 Dokumentasi Pameran.....	71
Lampiran 6 Surat Perbaikan	72
Lampiran 7 Lembar Nilai	74

