

GAYA DESAIN ALA KOREA PADA BUKU INTERAKTIF “BELAJAR BAHASA KOREA, *Hwaiting! KAJJA!*”

Ni Kadek Dea Rosiyanti¹, A.A. Sagung Intan Pradnyanita², Andreas James Darmawan³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: kadekdearosiyanti13@gmail.com¹, agung.intan@idbbali.ac.id², james.darmawan@idbbali.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober, 2022
Accepted : November, 2022
Publish online : Desember, 2022

ABSTRACT

Developments in the field of language in the Korean wave are increasing and have high interest in various regions of Indonesia, one of which is in the Denpasar area. Physical media such as books are media that need to be owned, especially in training to write Korean/Hangeul as basic Korean language learning. Writing training books Hangeul specific In Denpasar is difficult to find. In Visual Communication Design, Korean language learning books were found to be less attractive in terms of visuals and mostly in the form of text. Therefore, the interactive book “Learn Korean, Hwaiting! Kajja!” designed with a more attractive visual appearance, namely through a Korean design style. The method of data collection is through observation, interviews with resource persons, questionnaires and through literature, the internet, as well as documentation. After collecting data, it was found that the Korean design style that can be applied is based on the design characteristics of kreativv.com and the illustration style of the Korean illustrator, Eunho Lee. Keywords: Interactive Book, Hangeul, Design Style, Korean Style Design, Character Illustration

ABSTRAK

Perkembangan dalam bidang bahasa pada *Korean* wave kian meningkat dan memiliki peminat yang tinggi di berbagai daerah Indonesia, salah satunya berada di wilayah Denpasar. Media fisik seperti buku merupakan media yang perlu dimiliki, terutama dalam pelatihan menulis huruf Korea/*Hangeul* sebagai pembelajaran dasar Bahasa Korea. Namun, di Denpasar masih sulit atau tidak ditemukan buku pelatihan menulis *Hangeul* secara khusus. Pada Desain Komunikasi Visual buku pembelajaran bahasa Korea yang ditemukan terlihat kurang menarik dari segi visual dan kebanyakan berupa teks saja. Maka, dirancanglah buku interaktif “Belajar Bahasa Korea, *Hwaiting! Kajja!*” dengan tampilan visual yang lebih menarik yaitu melalui gaya desain ala Korea. Metode pengumpulan data yang dilakukan ialah melalui observasi, wawancara bersama narasumber, kuesioner dan melalui kepustakaan, internet, juga dokumentasi. Setelah melakukan pengumpulan data, didapatkan bahwa gaya desain ala korea yang dapat diterapkan berdasarkan karakteristik desain dari kreativv.com dan gaya ilustrasi dari ilustrator Korea yaitu Eunho Lee.

Kata Kunci : Buku Interaktif, *Hangeul*, Gaya Desain, Desain Ala Korea, Ilustrasi Karakter

PENDAHULUAN

Perkembangan *korean wave* di Indonesia, sampai saat ini masih berkembang bahkan kian meningkat. Tidak hanya pada dunia hiburan saja, namun dalam bahasa juga turut mempengaruhi minat para penggemar Korea, khususnya pada usia remaja. Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya media yang telah bermunculan tentang pembelajaran bahasa Korea, mulai dari konten – konten digital, seperti pada Youtube maupun pada media sosial lainnya dan juga, banyaknya buku – buku pembelajaran yang tersedia di pasaran. Media fisik, seperti buku merupakan salah satu media penunjang yang diperlukan dalam pembelajaran dan pelatihan menulis, terutama dalam mempelajari dasar bahasa Korea yaitu *Hangeul*. *Hangeul* sendiri merupakan aksara atau huruf khusus yang ada dalam bahasa Korea dan menjadikannya, media komunikasi tertulis yang pasti digunakan pada kegiatan sehari – hari oleh orang Korea [1].

Pada toko – toko buku sangat mudah untuk menemukan buku terkait teori pembelajaran bahasa Korea, tetapi jarang ditemukan buku sebagai media dalam pembelajaran dan pelatihan menulis huruf Korea/*Hangeul* secara khusus, terutama di wilayah Denpasar yang berdasarkan kuesioner awal didapatkan penggemar Korea yang tinggal di Denpasar kebanyakan berminat terhadap bahasa Korea dan mempelajarinya secara mandiri atau otodidak. Kemudian, buku yang ditemukan belum memiliki visual yang menarik dan kebanyakan hanya berisi teks saja. Sedangkan, “media pembelajaran itu sendiri memiliki peranan penting bagi siswa untuk memahami konsep dasar dan ilmu dari pengetahuan sebuah materi ajar, serta mampu meningkatkan motivasi dalam belajar karena dapat menarik perhatian siswa” [2]. Selain menampilkan visual gambar yang mampu memikat anak-anak harus mampu juga menyajikan alur dari sebuah cerita yang menarik pula bagi anak-anak, karena melalui sebuah ide ceritalah dapat di ciptakan buku yang mampu menarik minat baca [3]. Maka dari itu, pada perancangan media pembelajaran penting untuk mempertimbangkan dari segi visual dan kreativitas agar menjadi menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk mengangkat perancangan buku interaktif “Belajar Bahasa Korea, *Hwaiting! Kaja!*” sebagai media pendukung dalam pembelajaran dan pelatihan menulis huruf Korea/*Hangeul* dengan

menggunakan gaya desain ala Korea, berdasarkan karakteristik visualisasi dari kreativv.com dan referensi gaya ilustrasi kartun dari ilustrator asal Korea bernama Eunho Lee. Diharapkan melalui gaya visual ini mampu memberikan visualisasi yang menarik dan sesuai dengan minat dari penggemar Korea.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data pada penulisan ini ialah menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner, kajian kepustakaan, metode kajian internet, dan dokumentasi.

1. Observasi

Pada tahap ini penulisan melakukan pengamatan terkait dengan buku pembelajaran dasar bahasa Korea serta buku pelatihan huruf Korea/*Hangeul* pada toko buku gramedia dan toko buku toga mas.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Bapak I Wayan Wiranatha Artama sebagai guru pengajar bahasa Korea di *International Languages Courses* (ILC) Anugerah, kemudian kepada narasumber Mr. Ho Chul Kang sebagai warga negara Korea dan guru pengajar bahasa Korea di Universitas Pelita Harapan, pertanyaan yang diajukan ialah seputar pembelajaran bahasa Korea serta buku interaktif untuk pelajar otodidak. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada mahasiswi bernama Rizka Tamalia yang sudah fasih berbahasa Korea dengan belajar otodidak, untuk mengetahui cara belajar, juga metode serta *tips and trick* dalam belajar bahasa Korea.

3. Kuesioner

Pada penelitian ini penulis menyebarkan kuesioner melalui *google forms* kepada para penggemar Korea dengan rentang usia 12-25 tahun untuk mengetahui minat terhadap bahasa Korea, penggemar Korea yang belajar secara otodidak, kekurangan pembelajaran otodidak, media buku seperti apa yang menarik dan menyenangkan untuk pembelajaran dan pelatihan menulis huruf Korea/*Hangeul*, dan efektifitas buku latihan menulis huruf Korea/*Hangeul* di wilayah Denpasar.

4. Kajian Kepustakaan

Pada kajian kepustakaan, pengumpulan data dilakukan melalui media cetak seperti, buku, artikel terkait, jurnal, dan kamus yang berguna, baik sebagai informasi penunjang data primer maupun referensi isi buku pada penulisan ini.

5. Metode Kajian Internet

Pada pengumpulan data ini, dilakukan melalui website, jurnal *online*, *e-book*, dan lain sebagainya yang terkait dengan informasi secara digital sebagai penunjang data primer maupun referensi terkait dengan perancangan buku pada penulisan ini.

6. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui gambar atau foto, tulisan, maupun karya visual yang ada sebelumnya. Bertujuan sebagai suatu referensi desain dan berhubungan dengan bukti yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari pengumpulan data – data yang telah dilakukan penulis, pada hasil kuesioner didapatkan bahwa penggemar Korea kebanyakan merupakan perempuan dan seorang mahasiswi, dimana mereka ingin terbiasa menulis huruf Korea tetapi tidak bisa menulis huruf tersebut, sehingga diperlukannya media buku pembelajaran dan pelatihan menulis huruf Korea/*Hangeul* yang berisi materi sederhana terkait pembelajaran *Hangeul*. Rata – rata berpendapat menyukai buku yang dibuat dengan menarik dan menyenangkan, serta memiliki visual yang berisi ilustrasi karakter yang lucu dan berisi kegiatan interaktif, sehingga tidak membuat cepat bosan selama belajar. Kemudian, berdasarkan pengumpulan data lainnya, didapatkan bahwa buku yang tersedia dari segi visual, kebanyakan belum memiliki visual yang menarik. Maka, solusi dari visualisasi pada perancangan buku interaktif “Belajar Bahasa Korea, *Hwaiting! Kajja!*” ialah dengan menggunakan gaya desain ala Korea yang menarik dan juga dapat menampilkan khas Korea untuk penggemar Korea.

TARGET SEGMENTASI PASAR

1. Demografi

a. Primer

Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 19 – 23 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswi, Bekerja
Status sosial : Kelas sosial menengah sampai menengah ke atas.

b. Sekunder

Jenis Kelamin : Perempuan
Usia : 15-18 tahun.
Pekerjaan : Siswi, Mahasiswi

Status sosial : Kelas sosial menengah sampai menengah ke atas.

2. Geografi

a. Umum

Pada perancangan buku interaktif “Belajar Bahasa Korea, *Hwaiting! Kajja!*” menargetkan secara umum di wilayah Bali

b. Khusus

Perancangan buku interaktif “Belajar Bahasa Korea, *Hwaiting! Kajja!*” menargetkan wilayah Denpasar dan sekitarnya, secara khusus.

3. Psikografi

Psikografi pada penulisan ini ialah yang mempelajari bahasa Korea secara otodidak dan menyukai sesuatu yang menarik dalam pembelajaran serta memiliki target, juga pencapaian dalam pembelajaran.

4. Behaviour

Behaviour yaitu target pemasaran yang didasarkan pada suatu perilaku dan kebiasaan dari konsumen. Maka, target pada penulisan ini ialah menyukai pembelajaran melalui pengalaman (pelatihan), terutama dengan menulis dan cepat bosan dengan pembelajaran hanya melalui teks.

GAYA DESAIN ALA KOREA

Perancangan buku interaktif “Belajar Bahasa Korea, *Hwaiting! Kajja!*” ini, akan dilakukan perancangan ilustrasi berupa karakter yang akan menjadi khas buku. Ilustrasi karakter dibuat menggunakan referensi dari gaya visual ilustrator asal Korea bernama Eunho Lee, dimana ilustrasi berupa kartun yang minim detail, sederhana, dan ekspresif, serta penggunaan warna – warnanya yang cerah [2]. Kemudian, juga menggunakan gaya desain ala Korea, berdasarkan karakteristik desain dari kreativv.com yaitu memanfaatkan penggunaan *negative space*, menggunakan tipografi huruf Korea/*Hangeul*, dan warna *plain* yang mana ada secara umum pada desain ala Korea [3].



Gambar 1. Ilustrasi Artist Eunho Lee

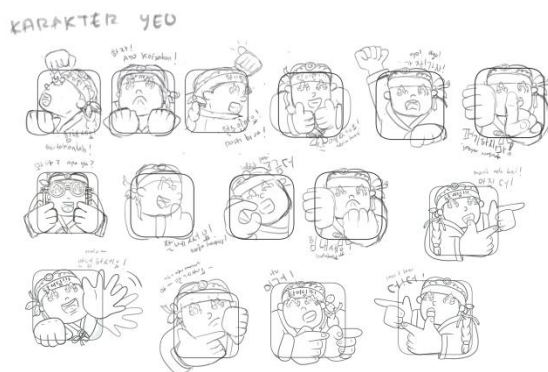
(Sumber : <https://www.behance.net/endnand/>, 10/6/22, Pukul 15:00 WITA)



Gambar 2. Contoh desain ala Korea
(Sumber : <https://kreativv.com/desain-grafis-ala-korea/2/,16/08/22>, Pukul 16:05 WITA)

Berikut ini merupakan penjelasan gaya desain ala Korea yang diterapkan pada perancangan buku interaktif “Belajar Bahasa Korea, *Hwaiting! Kajja!*” :

1. Sketsa



Gambar 3. Sketsa Karakter Yeo
(Sumber : Dokumentasi Penulis, Tahun 2022)

2. Tampilan Desain



Gambar 4. Visualisasi Desain ala Korea pada Karakter Yeo
(Sumber : Dokumentasi Penulis, Tahun 2022)



Gambar 5. Visualisasi Gaya Desain ala Korea pada Buku Interaktif “Belajar Bahasa Korea, *Hwaiting! Kajja!*”
(Sumber : Dokumentasi Penulis, Tahun 2022)

3. Ilustrasi

Penerapan ilustrasi dengan gaya visual Eunho Lee, diterapkan penulis pada buku interaktif dengan visualisasi berupa ilustrasi karakter yang dibuat melalui *digital hand drawing*. Ilustrasi karakter ini bernama "Yeo". Pada penggambarannya, karakter dibuat ekspresif dan selalu memiliki rasa bersemangat yang tinggi, ditunjukkan dengan kobaran api pada bagian matanya. Ilustrasi karakter dibuat dalam *frame* yang berbentuk *round square* dengan beberapa bagian tubuh yang keluar dari frame sebagai improvisasi dari referensi. Kemudian, untuk gaya desain ala Korea yang diterapkan ialah menggunakan tipografi *Hangeul* sesuai dengan ekspresi karakter. Ilustrasi juga dibuat sederhana dengan minim detail.

4. Tipografi

Tipografi yang diterapkan pada buku berupa *font* dekoratif yang khas dan bentuknya disesuaikan dengan visualisasi dari gaya visual Eunho Lee yaitu berbentuk *square*, yaitu *Square (demo. ver)*, penggunaan *font* ini akan ada dari judul buku, sub bab, sampai sub judul. Selain itu, menggunakan *font Hey Fun* pada sub judul di setiap halaman interaktif maupun informasi yang bersifat kegiatan yang menyenangkan atau untuk memberikan kesan kesenangan. Pada *bodycopy* menggunakan *font sans serif* yaitu *Quicksand* dan untuk penerapan gaya desain ala Korea pada tipografi *Hangeul* menggunakan *font 1Hoondduk boki R*.

5. Warna

Penerapan gaya desain ala Korea melalui warna pada buku interaktif ialah menggunakan warna yang cerah dan memiliki berbagai warna dalam penggunaannya (*colorful*) dengan warna utama berupa; merah, kuning, hijau, dan biru. Pemilihan warna ini, juga dipertimbangkan agar dapat memberikan kesan kesenangan dan budaya Korea. Selain itu, warna tersebut menggunakan warna yang bersifat pastel, dengan warna krem pastel sebagai warna pastel utama pada visualisasi. Warna pastel dipilih agar dapat merepresentasikan karakter perempuan, dimana memiliki karakteristik yang lembut.

6. Layout

Layout atau tata letak ala desain Korea, yang diterapkan pada visualisasi buku interaktif ialah dengan memanfaatkan *negative space* tetapi tetap disusun sedemikian rupa agar tetap mencapai keseimbangan yang baik, sehingga tetap

terlihat menarik walaupun dengan elemen pendukung desain yang sederhana.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, didapatkan bahwa penggemar Korea yang berminat terhadap bahasa Korea, memerlukan media buku sebagai pendukung pembelajaran dan pelatihan menulis huruf Korea/*Hangeul* yang menarik dan menyenangkan, serta memiliki karakter yang lucu sebagai khas buku dan dapat merepresentasikan budaya Korea, sehingga pada buku interaktif "Belajar Bahasa Korea, *Hwaiting! Kajja!*" dalam visualisasinya menggunakan gaya desain ala Korea dan gaya ilustrasi dari ilustrator asal Korea yaitu Eunho Lee dalam pembuatan karakternya.

Penerapan gaya desain ala Korea pada visualisasi buku interaktif, antara lain; menerapkan ilustrasi berupa kartun sederhana yang ekspresif dan bersemangat, serta karakter dibuat dalam frame berbentuk *round square*. Warna yang digunakan berupa warna cerah dan pastel yang *colourful*. Kemudian, pada tipografi menggunakan huruf Korea/*Hangeul* yang diterapkan pada ilustrasi karakter dan tata letak atau *layout* yang digunakan dengan memanfaatkan *negative space* dan diatur sedemikian rupa agar tetap terlihat menarik dengan elemen desain yang sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hotcourses Indonesia. 2021. *Tips Belajar Bahasa Korea Yang Wajib Diketahui*. Diakses pada 5 April 2022, dari <https://www.hotcourses.co.id/study-in-south-korea/essentials/tips-belajar-bahasa-korea-yang-wajib-diketahui/>
- [2] Susilo, S. V. 2020. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, 6(2), 108-115
- [3] Pratama, I. Gede Yudha, Muhammad Bahrudin, and Darwin Yuwono Riyanto. *Penciptaan Buku Pop-up Mesatua Bali Berjudul "I Lubdhaka" Dengan Teknik Pull Tab Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional*. Diss. Universitas Dinamika, 2016.
- [4] Lee, Eunho. (Online). Diakses pada 13 Juni 2022, dari www.behance.net/endnand
- [5] Kreativv. 2021. *Mengenal Desain Grafis ala Korea Si Minimalis yang Atraktif*. Diakses pada 20 April 2022, dari <https://kreativv.com/desain-grafis-ala-korea/>

