Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

" Korea", ketika mendengar kata ini, pasti pikiran dan fokus kita akan tertuju film seri atau drama yang banyak beredar di pasaran dan bisa ditonton oleh semua umur dan semua kalangan masyarakat. Dan bukan hanya drama atau film saja yang menjamur di masyarakat Indonesia, musik korea juga sangat diminati oleh anak-anak muda Indonesia saat ini. Bahkan tidak sedikit anak muda sekarang dimulai dari anak SD sampai ABG mengikuti trend korea dimulai dari gaya rambut, gaya pakaian, gaya dandan, gaya bicara, sampai menyukai makanan yang berbau Korea.

Dengan adanya hal seperti inilah, maka dalam beberapa tahun belakangan ini, Korea menjadi salah satu negara berpengaruh di Indonesia. Korea menyebarkan kebudayaannya melalui drama, musik, dan bahasa yang disebut *Hallyu*. Secara kita tidak sadari, ternyata *Hallyu* membawa pengaruh yang cukup besar terhadap minat masyarakat untuk mempelajari budaya dan bahasa Korea. Dalam suatu wacananya, Situs *Femina* juga menyampaikan bahwa, saat ini demam serial drama Korea menumbuhkan minat masyarakat untuk belajar Bahasa Korea, padahal sebelumnya Bahasa Korea bukanlah pilihan bahasa asing populer (2011, 22 Maret 2013).

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

Dengan adanya hal ini, penulis menyadari bahwa bahasa Korea saat ini menjadi salah satu bahasa gaul di kalangan anak muda Indonesia. Oleh karena itu, penulis mencoba melakukan Focus Discussion Group pada tanggal 25 Oktober 2013 untuk mengetahui minat remaja terhadap Bahasa Korea. Responden yang dipilih adalah remaja karena mereka yang paling cepat mengadopsi tren. Hasil FDG menunjukkan bahwa responden tertarik untuk mempelajari Bahasa Korea karena K-Pop atau lebih tepatnya karena adanya oppa dan uunie yang menawan hati. Responden disini telah menempuh les Bahasa Korea tahap awal. Rata-rata responden belum pernah mencoba aplikasi belajar Bahasa Korea yang ada di *mobile digital.* Penulis memberikan salah satu aplikasi kepada responden dan menurut mereka aplikasi tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan. Penulis juga melakukan perbandingan beberapa aplikasi belajar Bahasa Korea dan melihata apa kekurangan dan kelebihan masing-masing aplikasi. Berdasarkan masalah yang ada diatas, maka penulis bermaksud untuk membuat perancangan aplikasi belajar Bahasa Korea yang sesuai dengan keinginan para responden, yaitu sebagai media untuk mengulang kembali pelajaran yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang diatas, maka penulis akan membuat satu rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem untuk mempelajari Bahasa Korea melalui aplikasi *mobile digital* yang dapat membantu target untuk belajar dengan lebih mudah?
2. Bagaimana merancang visual aplikasi *mobile digital* belajar Bahasa Korea yang dapat membantu target untuk belajar dengan lebih mudah?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah yang dilakukan dapat lebih fokus sehingga memiliki arah yang jelas, maka akan dilakukan pembatasan masalah dimana penulis akan membuat hal-hal berikut:

1. Demografis
   a. Remaja
   b. Penyuka Korea
   c. Ekonomi menegah
2. Geografis
   a. Berdomisili di Kotar Bogor
3. Psikografis
   a. Mengikuti les Bahasa Korea tahap dasar

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

b. Dekat dengan teknologi

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah

1. Merancang sistem untuk mempelajari Bahasa Korea melalui aplikasi *mobile digital* yang dapat membantu target untuk belajar dengan lebih mudah.
2. Merancang visual aplikasi *mobile digital* belajar Bahasa Korea yang dapat membantu target untuk belajar dengan lebih mudah.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir ini adalah membantu belajar percakapan dasar sehari-hari Bahasa Korea dengan metode yang lebih mengasikkan dan mudah.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang mendukung pengerjaan Tugas Akhir ini maka penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data. Berikut adalah metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis:

Untuk memperoleh yang data yang mendukung maka penulis melakukan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data Primer

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

a. Wawancara

Wawancara adalah proses pengumpulan data dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka dengan narasumber (Nazir, 2003: 193). Penulis mewawancara narasumber yang berpengalaman di bidangnya yaitu seorang guru les Bahasa Korea menanyakan mengenai bagaimana teknik cara belajar bahasa Korea.

b. Focus Discussion Group

Focus Discussion Group adalah suatu pengumpulan informasi suatu masalah tertentu yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok (Irwanto, 1998: 1) Focus Discussion Group ini dilakukan penulis terhadap sejumlah remaja yang mengikuti les Bahasa Korea untuk mengetahui bagaimana minat mereka terhadap Bahasa Korea. Hal ini dilakukan untuk menemukan gagasan dasar dalam membuat aplikasi belajar Bahasa Korea.

2. Pengumpulan Data Sekunder

a. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelahaan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 1988: 111). Penulis melakukan studi literatur mengenai teori-teori yang akan mendukung dan membantu penelitian berkaitan dengan penulisan dan perancangan Tugas Akhir.

b. Dokumentasi

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

Dokumentasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengumpulan, pemilihan, pengolah dan penyimpan informasi di bidang pengetahuan atau pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan refrensi lain. Penulis mengumpulkan data dengan melihat ilustrasi dan foto-foto artis-artis Korea sebagai refrensi dan bahan pertimbangan dalam pembuatan ilustrasi dan perancangan media interaktif yang berkaitan dengan penulisan dan pengerjaan Tugas Akhir.

c. Online

Pengumpulan data secara *online* yaitu proses mendapatkan data dan informasi melalui media internet. Penulis mencari dan mempelajari *e-book* dan website resmi yang dapat diakses dan diunduh dengan internet yang berkaitan dengan penulisan dan pengerjaan Tugas Akhir.

1.7 Metode Perancangan

Dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, penulis merencanakan tahap-tahap kegiatan yang akan dilaksanakan. Tahap-tahap yang akan dilakukan antara lain:

1. Pengumpulan Data

   Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya adalah *focus discussion group* ke lapangan untuk mengetahui apakah peserta les diajari dan dibiasakan untuk menggunakan Bahasa Korea dalam kegiatan hariannya. Kemudian, penulis juga melakukan wawancara kepada peserta les untuk mengetahui sejauh mana mereka mengetahui Bahasa

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

Korea . Selain wawancara kepada peserta les, penulis juga melakukan wawancara kepada narasumber yang berpengalaman di bidangnya yaitu guru les Bahasa Korea untuk mengetahui gaya belajar dan pola pendekatan yang tepat. Setelah ini penulis melakukan studi literatur untuk mendukung pengerjaan Tugas Akhir ini. Selain pengumpulan data primer, penulis juga melakukan pengumpulan data sekunder berupa studi visual seperti dokumentasi, dan media online.

2. Analisi Data

   Penulis melakukan analisis data guna untuk menemukan makna dari hubungan sebab akibat antara data-data yang diperoleh guna mengembangkan ke tahap selanjutnya yaitu *mind mapping*.

3. *Mind Mapping*

   Setelah penulis memperoleh data dari hasil dari obervasi, wawancara, kuisioner serta membaca beberapa buku dan mengakses media online sebagai literatur yang berhubungan pengerjaan tugas akhir, selanjutnya penulis membuat *mind mapping*. Proses ini bertujuan untuk menentukan strategi komunikasi dan konsep media belajar yang cocok untuk target yaitu remaja.

4. Konsep Kreatif

   Berdasarkan fakta yang di dapat dari data-data yang ada dan setelah melakukan proses *mind mapping* penulis menentukan konsep kreatif yang sesuai untuk target. Konsep kreatif ini meliputi strategi komunikasi, strategi media dan strategi pembelajaran. Dalam tahap ini penulis menerapkan teori-teori yang

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

berkitan dengan target, media pembelajaran dan teori-teori desain yang telah dipelajari oleh penulis.

5. Sketsa

   Penulis membuat sketsa bagaimana sistem yang akan digunakan pada media interaktif. Sketsa dilakukan untuk mempermudah saat pengerjaan karya.

6. Eksekusi

   Setelah sketsa dan konten yang akan di sampaikan jelas, penulis melakukan proses eksekusi dengan memvisualisasikan menggunakan program-program komputer yang dapat membantu pengerjaan antara lain *Adobe Illustrator*.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

1.8 Skematika Perancangan

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014