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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1 Data Penelitian

Tugas akhir ini membahas mengenai perancangan sebuah media interaktif berisi pembelajaran Bahasa Korea. Media interaktif ini berjudul Annyeong Korea. Dalam proses penelitian perancangan media interaktif tidak lepas dari studi pustaka. Studi pustaka yang digunakan adalah seputar desain yang bertemakan Korea.,dan media belajar bahasa. Penulis melakukan FDG (*Focus Discussion Group*) mengenai ketertarikan remaja terhadap Bahasa Korea, dan pendapat mereka tentang aplikasi belajar Bahasa Korea yang sudah ada.

3.1.1 Hasil Penelitian

FDG ditujukan untuk mencari tahu seberapa jauh remaja tertarik terhadap Bahasa Korea, apakah mereka sudah pernah mencoba aplikasi Belajar Bahasa Korea yang sudah ada dan kekurangan serta kelebihan dari aplikasi tersebut. Penulis melakukan FDG di tempat les Bahasa, *Kukche Languange Bogor*. FDG dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2013. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menemukan desain yang bagaimana yang nanti akan dibuat didalam aplikasi.

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

Dari hasil FDG tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja tertarik belajar Bahasa Korea karena K-Pop, adanya oppa-oppa yang menarik perhatian mereka sehingga mereka ingin mengerti apa yang dibicarakan atau dinyanyikan.

3.1.2 Refrensi aplikasi

Penulis menganalisi dua aplikasi belajar Bahasa Korea sebagai refrensi, yaitu *Korean Lite* dan *Speak Korean,* penulis menarik kesimpulan dari hasil analisis. Terdapat persamaan dan perbedaan pada dua aplikasi tersebut. Berikut adalah tabel perbandingan kedua aplikasi:

Tabel 3.1. Perbandingan aplikasi

	Korean Lite	Speak Korea
Developer	CODEGENT	ITHOUGE
Tampilan	Potrait	Potrait
Penyampaian pembelajaran	Ada tombol favourite untuk memudahkan mengulang kata-kata yang disuka	Ada tombol favourite untuk memudahkan mengulang kata-kata yang disuka
Karakter	Tidak ada karakter	Tidak ada karakter
Warna	Lebih cenderung warna biru	Warna gelap terkesan suram

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

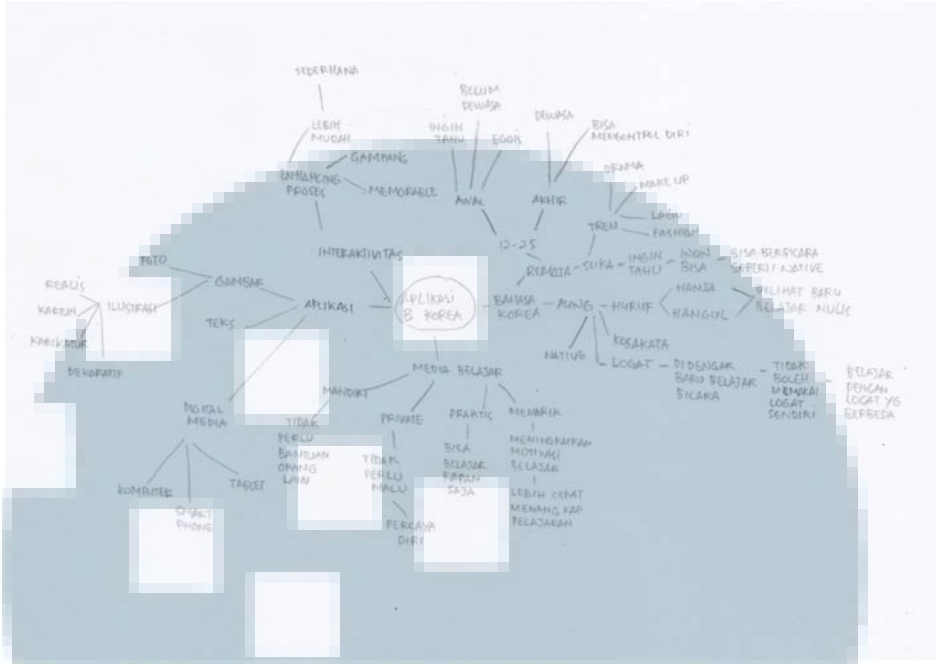
Efek suara	Terdapat suara sebagai penjelasan materi, hanya suara terkesan seperti robot	Terdapat suara sebagai penjelasan materi, hanya suara terkesan seperti robot
Alur interaksi	Pengguna dapat maju dan kembali ke menu awal	Pengguna dapat maju dan kembali ke menu awal

Dari tabel diatas terlihat bahwa tujuan kedua aplikasi tersebut yaitu mengajarkan Bahasa Korea kepada remaja melalui media interaktif. Berdasarkan penelitian oleh *Computer Technology Research* (CTR), disebutkan bahwa seseorang mendapatkan 20% dari melihat dan 30% dari mendengar. Akan tetapi mereka dapat mengingat 50% dari melihat dan mendengar, dan 80% dari melihat, mendengar, dan melakukan secara bersamaan. Hal ini membuktikan bahwa multimedia menjadai saran penting dalam pembelajaran.

3.2 Mind Mapping

Dalam proses perancangan desain dibutuhkan *mind mapping*. Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk menenukan konsep desain yang berasal dari permasalahan-permasalahan yang telah ditemui di lapangan. Dengan melakukan mind mapping akan diperoleh beberapa kata kunci yang tepat dan berhubungan dengan desain aplikasi yang akan dibuat. Kata kunci yang penulis peroleh yaitu aplikasi Bahasa Korea, *enhacing process*, remaja, media belajar.

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



Gambar 3.1. *Mind Mapping*

(Milik pribadi, 2013)

3.3 Konsep Kreatif

Aplikasi belajar Bahasa Korea ini menggunakan ilustrasi, tipografi, layout, warna dan audio yang sesuai dengan target. Berdasarkan hasil FDG, remaja menginginkan adanya karakter (*oppa-unnie*) yang dapat membantu mereka dalam proses belajar agar mereka lebih rajin lagi untuk belajar. Oleh karena itu penulis membuat karakter yang dapat mewakili *oppa-unnie* yang mereka inginkan. Warna yang akan digunakan dalam aplikasi ini adalah warna-warna yang soft sesuai dengan warna-warna yang sering digunakan dalam kartun-kartun Korea, seperti Pororo. Audio yang menjadi backsound aplikasi adalah lagu-lagu Korea yang sesuai dengna

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

keinginan remaja. Jadi semua desain dalam aplikasi ini sesuai dengan keinginan remaja berdasarkan hasil dari FDG yang penulis lakukan.

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