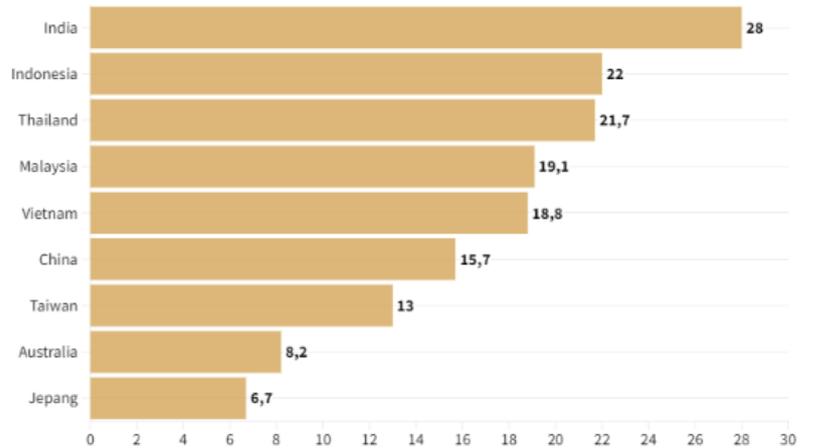


# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Popularitas budaya Korea Selatan semakin meluas dan mendapat perhatian besar di berbagai negara, termasuk Indonesia.



Gambar 1.1. Rata-rata waktu konsumsi konten Korea oleh masyarakat Asia-Pasifik

Sumber: Korea Foundation for International Culture Exchange (KOFICE), 2023

Fenomena ini dikenal dengan istilah *Korean Wave* atau *Hallyu*, yang mencakup ekspansi global musik pop Korea (K-Pop), drama Korea (K-Drama), dan film Korea. Dampak dari fenomena ini tidak hanya terbatas pada industri hiburan, tetapi juga meluas ke aspek budaya dan bahasa.

Menurut DataIndonesia.id yang merujuk pada survei dari Korea Foundation for International Culture Exchange (KOFICE), rata-rata waktu yang dihabiskan oleh masyarakat Indonesia untuk mengonsumsi konten Korea Selatan mencapai 22 jam per bulan. Angka ini menjadikan Indonesia sebagai negara dengan tingkat konsumsi konten Korea tertinggi kedua di kawasan Asia-Pasifik, setelah India yang mencatat rata-rata 28 jam per bulan.

Tingginya konsumsi konten ini menunjukkan adanya ketertarikan yang kuat terhadap budaya Korea, termasuk minat terhadap bahasa Korea. Sistem penulisan Hangeul menjadi objek perhatian baru, terutama di kalangan generasi muda Indonesia yang ingin memahami konten Korea secara langsung tanpa bergantung pada terjemahan [1].

Namun, pembelajaran Hangeul tidak lepas dari tantangan. Salah satu aspek yang sering dihadapi oleh pelajar pemula adalah kesulitan dalam mengenali karakter Hangeul dengan benar dan cepat. Selain itu, aspek praktis seperti mengetik Hangeul di keyboard Korea juga menjadi hambatan karena membutuhkan keterampilan motorik dan visual tertentu. Metode pembelajaran konvensional seperti menghafalan dan penulisan manual seringkali dirasakan monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar [2].

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, pendekatan *game-based learning* menjadi alternatif yang semakin populer dalam dunia pendidikan. Game-based learning menggabungkan elemen permainan seperti skor, tantangan, dan umpan balik langsung dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas peserta didik [3]. Berbagai studi menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik, retensi materi, serta keterampilan kognitif dan afektif dalam pembelajaran bahasa asing [4].

Berangkat dari kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah permainan edukatif bertajuk "TypeBokki". Permainan ini dikembangkan dengan pendekatan *typing game* yang dirancang untuk membantu pengguna dalam meningkatkan literasi Hangeul, khususnya dalam hal mengenali karakter, mengetik kata Hangeul dengan cepat, dan membiasakan diri dengan struktur kata dalam Bahasa Korea. Melalui tantangan permainan yang bertahap dan interaktif, *TypeBokki* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif dan menyenangkan bagi pelajar pemula Bahasa Korea.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian pada pengembangan game edukasi *TypeBokki*, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- Bagaimana merancang dan membangun game edukasi *TypeBokki* sebagai alat bantu pembelajaran Hangeul berbasis permainan?
- Berapa tingkat kepuasan pengguna terhadap gameplay dan antarmuka game *TypeBokki* sebagai media bantu belajar Hangeul menggunakan GUESS-18 kuisisioner

### 1.3 Batasan Permasalahan

Untuk menjaga fokus dan keterukuran dalam penelitian ini, batasan permasalahan ditetapkan sebagai berikut:

- Lingkup Materi Pembelajaran: Game *TypeBokki* difokuskan pada pengenalan dan latihan mengetik kata Hangeul, tanpa mencakup aspek tata bahasa atau percakapan dalam Bahasa Korea.
- Platform dan Teknologi: Game dikembangkan menggunakan Unity dan bahasa pemrograman C#, dan ditujukan untuk dijalankan pada platform PC (desktop).
- Fitur Permainan: Permainan berfokus pada mekanisme mengetik kata-kata Hangeul yang muncul di atas objek *tteokbokki* yang jatuh. Disertai sistem skor, nyawa, dan peningkatan kesulitan berdasarkan skor.
- Target Pengguna: Individu pemula yang tertarik untuk melatih kemampuan membaca dan mengetik kata Hangeul.
- Ruang Lingkup Evaluasi: Evaluasi hanya mencakup pengujian fungsionalitas game dan tanggapan pengguna terhadap pengalaman bermain (user satisfaction), bukan pada pengukuran performa akademik atau kompetensi bahasa Korea jangka panjang.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang dan membangun game edukasi *TypeBokki* sebagai media bantu pembelajaran Hangeul dengan pendekatan *game-based learning*.
2. Mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap gameplay, antarmuka, dan fungsionalitas game *TypeBokki* melalui pengujian berbasis kuesioner.
3. Menjadi studi kasus dalam pengembangan game edukasi berbasis bahasa asing dengan mekanisme *typing game*.
4. Memberikan referensi mengenai desain antarmuka yang tematik serta pendekatan gameplay yang relevan dengan konteks budaya.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak, sebagai berikut:

- Menyediakan alternatif media pembelajaran Hangeul yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui pendekatan *game-based learning*.
- Memberikan wawasan tentang kepuasan pengguna terhadap desain gameplay dan antarmuka game edukatif melalui evaluasi menggunakan GUESS-18.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan uraian sistematika penulisan laporan skripsi ini yang terdiri dari lima bab, dimulai dari pendahuluan hingga simpulan dan saran. Setiap bab disusun secara sistematis untuk memudahkan pembaca dalam memahami keseluruhan isi laporan.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab I: Pendahuluan  
Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan secara keseluruhan. Pendahuluan memberikan gambaran umum mengenai alasan dan urgensi dilakukannya penelitian.
- Bab II: Tinjauan Pustaka  
Bab ini memuat landasan teori yang mendukung penelitian, termasuk teori tentang game edukasi, sistem input Hangeul, dasar-dasar Unity, serta studi literatur terdahulu yang relevan. Bab ini bertujuan untuk memperkuat fondasi ilmiah dari penelitian yang dilakukan.
- Bab III: Metodologi Penelitian  
Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam proses pengembangan game, mulai dari identifikasi masalah, perancangan awal, pembuatan game, pengujian dan debugging, hingga evaluasi pengguna. Selain itu, bab ini juga mencantumkan flowchart, desain UI, serta Game Design Document (GDD).
- Bab IV: Hasil dan Pembahasan  
Bab ini menyajikan hasil implementasi game *TypeBokki*, termasuk struktur

scene, sistem gameplay, sistem input, antarmuka pengguna, aset visual, serta hasil evaluasi pengguna. Pembahasan disertai dengan analisis performa dan kendala selama proses pengembangan.

- Bab V: Kesimpulan dan Saran

Bab terakhir ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran untuk pengembangan lebih lanjut, baik terhadap game yang dibuat maupun metode pembelajaran Hangeul yang lebih interaktif di masa depan.

