

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

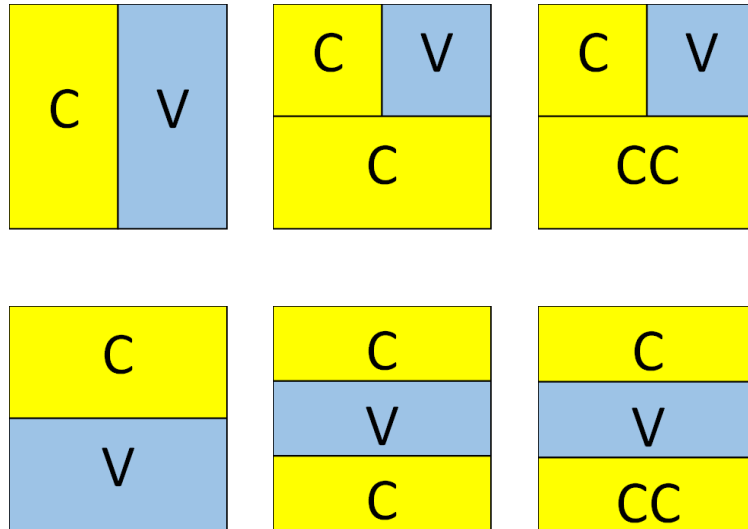
Budaya Korea tumbuh dengan sangat pesat dan luas di masyarakat menyebabkan fenomena *Korean wave*. *Korean wave* - "hallyu" dalam bahasa Korea - mengacu pada peningkatan pendekatan popularitas internasional budaya Korea yang dimulai di Asia Timur pada 1990-an dan baru-baru ini menyebar ke Amerika Serikat, Amerika Latin, di Timur Tengah dan sebagian Eropa (S. J. Lee, t.t.). Salah satu efek dari "Hallyu Wave" ini adalah meningkatnya minat belajar bahasa Korea.

Bahasa Korea memiliki beberapa tulisan, salah satunya adalah Hangul atau Hangeul (한글). Huruf ini adalah aksara Korea yang dibuat oleh Raja Sejong (1397-1450) sebagai alternatif dari aksara Tionghoa yang sulit. Ahli bahasa terlibat dalam pembuatan Hangul, dan butuh waktu bertahun-tahun sebelum akhirnya diterbitkan pada tahun 1446 dengan *Hunminjeongeum* (suara yang tepat untuk mengajar orang)(Havest & Rahayu, 2021).

Huruf ini unik jika dibandingkan dengan huruf yang digunakan dalam bahasa lain, karena menggabungkan prinsip sistem penulisan suku kata (yaitu Permainan blok suku kata) dengan sistem penulisan abjad (yaitu pengetahuan tentang konsonan dan vokal). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa Hangul menggunakan *alphabetic syllabary*. Tentunya keunikan ini juga menjadi salah satu alasan mengapa belajar Hangul itu sulit.

Untuk membentuk blok suku kata dalam Hangul, terdapat aturan pembentukan kombinasi konsonan dan vokal. Secara umum, ada tiga struktur suku kata utama dalam Hangul, yaitu CV (Konsonan-Vokal), CVC, dan CVCC (Park, 2007). Selain itu, ada beberapa huruf dapat digabungkan secara horizontal atau ke bawah, tergantung dari bentuk vokal yang digunakan. Jadi, terdapat 6 variasi struktur suku kata (Gambar 1.1). Tentu saja, tanpa

mengetahui aturan ini, tidak ada yang bisa menguasai Hangul sepenuhnya, bahkan jika mereka bisa membaca semua konsonan dan vokal.



Gambar 1.1 Struktur Penulisan Hangul

Dalam berlatih penulisan Hangul, media pembelajaran dengan menggunakan ponsel dianggap lebih interaktif dan menarik karena didukung dengan desain yang menarik. Meskipun sudah banyak media pembelajaran Hangul yang dibuat, namun kebanyakan media pembelajaran tersebut masih fokus pada pengenalan dan pembacaan huruf vokal dan konsonan Hangul. Untuk benar-benar menguasai bahasa asing dengan huruf yang berbeda, maka seseorang juga harus bisa menulis huruf-huruf tersebut. Beberapa aplikasi seperti “Write It Korean” mengajarkan pemain cara menulis, tetapi lebih fokus pada penulisan konsonan dan vokal daripada mengenali aturan untuk membentuk blok suku kata. Selain itu, ada “Hangul Gangul”, sebuah *game* interaktif dengan *tangible interface* (manipulasi langsung) yang mengajarkan cara membentuk blok suku kata dengan menempatkan konsonan dan vokal pada posisi yang benar. Namun, bentuk fisiknya membuatnya sulit untuk digunakan kapanpun dan dimanapun.

Pembelajaran Bahasa menggunakan *game* tidak jarang digunakan (Zhang & Zou, 2022). Selain itu, ide dasar puzzle adalah mencari jawaban

menurut aturan atau logika (Antonova & Bontchev, 2019). Ketika aturan atau logika menjawab terkait dengan aturan pembentukan blok suku kata, puzzle dapat digunakan untuk menjadi media belajar menulis Hangul.

Proses perancangan dalam pembuatan *game* sangat penting karena memberikan kerangka kerja dan panduan yang diperlukan untuk menciptakan pengalaman yang memuaskan bagi pemain. Secara keseluruhan, proses perancangan dalam pembuatan *game* membantu memastikan bahwa pengembangan berjalan dengan lancar, meminimalkan risiko, dan menghasilkan pengalaman permainan yang mengesankan bagi para pemain. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji bagaimana bentuk *prototype puzzle* sebagai media pembelajaran penulisan Hangul bekerja.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu kebanyakan media pembelajaran yang masih berfokus hanya pada pengenalan dan pembacaan huruf vokal dan konsonan Hangul, tetapi kurang fokus pada cara penulisan Hangul.

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembuatan tugas akhir berfokus pada pembuatan perancangan *game puzzle* sebagai media pembelajaran penulisan kosa kata Hangul dengan menghasilkan rancangan berupa *prototype* sebuah *Game Puzzle* Penulisan Hangul.
2. Target pemain pada penelitian ini adalah orang yang dapat membaca huruf Hangul walaupun hanya dasar. Hal ini dikarenakan pada saat pengujian, *game* akan langsung dimainkan oleh pemain tanpa adanya materi pengenalan terlebih dahulu. Maka, sebelum pengujian dilakukan, penguji menanyakan kemampuan partisipan dalam membaca huruf Hangul dan hal ini dibuktikan ketika pengujian berlangsung.
3. *Game Puzzle* Penulisan Hangul hanya berfokus pada penyusunan kosa kata yang tepat, bukan penyusunan kalimat.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah pembuatan *prototype* yang berfokus pada pembelajaran penulisan Hangul dengan mengenalkan aturan pembentukan kosa kata.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Memudahkan *developer* dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran penulisan Hangul.
2. Membantu *user* dalam mempelajari tata cara penulisan Hangul.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dirangkum menjadi lima bab sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai laata belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan sebagai acuan oleh penulis dalam melakukan penelitian dan digunakan sebagai pemecah masalah dari segala sesuatu yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai rancangan agar dapat diimplementasikan menjadi *game puzzle* yang sesuai dengan harapan dan mengacu pada teori-teori penunjang yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil yang telah diperoleh dari seluruh proses penelitian, serta dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi perancangan. Selain itu, pada bab ini juga dilakukan analisa

pada sistem agar sesuai dengan teori dan perancangan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya.

#### **BAB V KESIMPULAN**

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.