

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejak dulu, perkembangan dan pengaruh Korea sangat besar di dunia maupun di Indonesia. Baik itu dalam segi musik (K-pop), drama, *fashion*, produk kecantikan, teknologi, kuliner, *traveling*, pendidikan, maupun budayanya. Tetapi karena perbedaan bahasa, peminat Korea mengalami kendala untuk mengerti apa yang ditulis maupun dibicarakan oleh orang-orang Korea. Contohnya adalah saat mendengarkan musik K-pop, orang-orang tidak mengetahui apa arti dari lagu tersebut. Saat menonton drama Korea ataupun *live* dari *idol*, kita juga tidak mengerti apa yang mereka bicarakan maupun apa arti tulisan-tulisan yang ada di sana jika tidak ada *subtitle*. Kita pun tidak tahu arti dari tulisan yang ada pada produk kecantikan maupun peralatan teknologi dari Korea. Selain itu, saat ingin liburan atau menempuh pendidikan di Korea, kita akan mengalami kendala bahasa karena sebagian besar penduduk Korea tidak fasih berbahasa Inggris.

Peminat Korea memerlukan bantuan *subtitle* maupun aplikasi penerjemah untuk mengerti apa yang ditulis dan dibicarakan oleh orang-orang Korea. Tetapi terkadang ada kalanya kita tidak dapat bergantung dengan *subtitle*. Contohnya adalah saat *idol* sedang *live*, kita tidak mengerti apa yang mereka bicarakan karena tidak adanya *subtitle*. Kita hanya dapat melihat wajah dan gerakan mereka saja tanpa mengerti apa yang sedang dibicarakan. Selain itu, saat ingin menonton drama Korea pun kita harus menunggu *subtitle* yang baru ada sekitar satu jam dari jam tayang. Padahal, akan lebih menyenangkan jika kita dapat mengetahui sendiri apa arti dari kata-kata mereka tanpa mengandalkan bantuan *subtitle*.

Ketika ingin berkomunikasi dengan *idol* maupun orang Korea, akan lebih enak jika kita menggunakan bahasa Korea karena mayoritas dari mereka tidak lancar berbahasa Inggris. Jika kita bisa berbahasa Korea, kita pun akan dengan mudah mengerti apa yang disampaikan oleh mereka.

Tak sedikit peminat Korea yang ingin belajar bahasa Korea agar dapat berkomunikasi dengan orang Korea saat pergi berlibur atau menempuh pendidikan di Korea, dapat menonton drama Korea tanpa *subtitle*, dapat mengetahui arti dari lagu-lagu K-pop dan juga apa yang sedang ditulis maupun dibicarakan oleh *idol* mereka, dan juga dapat membaca dan mengerti tulisan-tulisan Korea atau yang disebut dengan *hangeul*.

Tahap pertama yang paling dasar dalam belajar bahasa Korea adalah mempelajari hangeul (huruf Korea). Pada perancangan sebelumnya, Felicia Evelyn, mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2017 dari Universitas Kristen Petra mengajarkan cara melafalkan hangeul melalui media sosial Instagram bernama Tteokstudy untuk membantu orang-orang mengerti cara membaca hangeul.

Namun, selain mengerti cara melafalkan hangeul, pelajar juga harus hafal huruf-huruf hangeul beserta aturan-aturan perubahan hurufnya. Maka dari itu, jika pada perancangan sebelumnya Felicia Evelyn mengajarkan cara melafalkan hangeul melalui media sosial, penulis merancang media interaktif *알아요? (Arayo?) flashcard* untuk membantu mempermudah peminat bahasa Korea untuk menghafal hangeul. *Flashcard* ini sedikit berbeda cara penggunaannya dengan *flashcard* hangeul yang sudah ada di pasaran.

Flashcard sendiri merupakan kumpulan kartu yang di atasnya terdapat kata, kalimat, atau gambar sederhana (Azabdaftari & Mozaheb dalam Akbar, 2022:15). Sementara itu, menurut Cancela, dkk. dalam Akbar (2022:15) *flashcard* adalah kartu yang berisi informasi seperti kata atau huruf di salah satu atau kedua sisinya, yang digunakan dalam latihan di kelas atau pembelajaran mandiri (dalam Akbar, 2020).

Flashcard merupakan media pembelajaran yang paling mudah untuk menghafal kata dalam bahasa asing karena kombinasi antara gambar dan tulisan maupun warna yang ada pada *flashcard* dapat membantu mengembangkan daya ingat. Selain itu, penggunaannya praktis, berukuran kecil, ringan, serta dilengkapi tempat penyimpanan khusus agar tidak tercecer sehingga mudah dibawa dan digunakan dimana saja. Penggunaan *flashcard* pun dapat dijadikan permainan (Fitriyani & Nulanda, 2017). Contohnya pengguna dapat mengambil kartu secara acak dan menebak apa artinya. Beberapa hal tersebut merupakan alasan bahwa *flashcard* merupakan media yang mudah dan efektif untuk membantu menghafal.

Flashcard hangeul yang sudah ada di pasaran berjumlah 40 kartu (sebanyak jumlah huruf Korea). Orang yang ingin menghafal menggunakan *flashcard* tersebut umumnya merasa terbebani karena melihat banyaknya jumlah tumpukan kartu yang akan dihafal. Padahal, sebenarnya beberapa dari ke 40 huruf tersebut itu sama. Hanya berbeda pada arahnya yang menghadap kemana (keatas \perp [o], kebawah \top [u], kekanan \vdash [a], atau ke kiri \dashv [eo]), atau merupakan gabungan satu huruf sama yang di dobel (contoh : \sqcup [tt] dari \sqsubset [d/t] yang di dobel),

maupun dua huruf berbeda yang disatukan (contoh : ㅓ [wa] dari gabungan ㅜ [o] dan ㅑ [a]), dan juga berbeda bunyi hanya karena ada tambahan satu garis (contoh : ㅚ [eo], ditambahkan garis vertikal di bagian kanan menjadi ㅞ [e], ditambahkan garis horizontal di bagian kiri menjadi ㅟ [ye]).

Tak hanya berhenti di situ, bunyi dari beberapa huruf hangeul dapat berubah-ubah bergantung dengan letaknya di mana (di awal, di tengah, di atas, atau di bawah) maupun huruf apa yang ada di sebelum dan setelahnya. Bahkan 1 huruf dapat dibaca menjadi 5 huruf (contoh: ㅅ [s] dapat dibaca [t], [ss], [th], [n], [ng]).

Dengan harapan dapat membantu pelajar menghafal hangeul, maka penulis mengembangkan *알아요?* (Arayo?) *flashcard* yang dapat menyadarkan persamaan atau perbedaan huruf hangeul beserta aturan-aturan perubahan hurufnya. Hal ini bertujuan agar mereka dapat menghafal hangeul dengan lebih mudah.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang *알아요?* (Arayo?) *flashcard* yang dapat membantu menghafal hangeul dengan lebih mudah?

1.3. Tujuan Perancangan

Merancang *알아요?* (Arayo?) *flashcard* yang dapat membantu menghafal hangeul dengan lebih mudah.

1.4. Batasan Lingkup Perancangan

a. Demografis

Laki-laki maupun perempuan dari SES A-B, dengan rentang usia 15 hingga 27 tahun, baik pelajar maupun pengajar.

b. Geografis

Tinggal di daerah perkotaan di Indonesia.

c. Psikografis

Tertarik dengan hal yang bersangkutan dengan Korea, ingin belajar bahasa Korea, menyukai kepraktisan.

d. *Behavior*

Suka menonton drama Korea atau menyukai K-pop, suka belajar kosakata bahasa Korea, membeli barang yang efisien dan praktis.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi Masyarakat

Membantu peminat bahasa Korea agar dapat menghafal hangeul dengan lebih mudah.

1.5.2. Bagi Perusahaan

Membantu mempermudah perusahaan, salah satunya seperti kursus bahasa Korea, dalam mengajarkan hangeul kepada para pelajarnya.

1.5.3. Bagi Mahasiswa

Berkesempatan mengembangkan produk sendiri dan dapat membagi ilmu untuk membantu peminat bahasa Korea menghafal hangeul dengan mudah.

1.5.4. Bagi Institusi

Menjadi referensi bagi perancang selanjutnya yang akan mengangkat topik *flashcard* atau bahasa Korea.

1.6. Definisi Operasional

- a. Media promosi adalah segala bentuk alat, media, atau aktivitas yang digunakan untuk mempromosikan serta mengkomunikasikan isi pesan produk (Putri, 2023).
- b. *Flashcard* adalah sekumpulan kartu yang bertuliskan informasi seperti kata-kata atau angka pada salah satu atau di kedua sisinya. *Flashcard* sering digunakan sebagai media untuk menghafal (edufunia, 2015).
- c. Menurut Ahamad Rohani, media merupakan perantara, alat, atau sarana yang digunakan dalam kegiatan berkomunikasi atau untuk proses belajar mengajar (Restu, 2022). Sedangkan pengertian dari interaktif adalah aktif melakukan aksi atau reaksi (Atoriq, 2021). Jadi, media interaktif adalah benda yang ditujukan untuk menyampaikan pesan dan pengguna dapat berinteraksi dengan benda tersebut.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Data yang Dibutuhkan

1.7.1.1. Data Primer

Data primer dari perancangan ini didapat melalui eksperimen, studi literatur, dan observasi.

1.7.1.2. Data Sekunder

Data sekunder dari perancangan ini didapat dari buku pelajaran dan artikel bahasa Korea, serta *flashcard* hangeul yang sudah ada di pasaran.

1.7.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diambil dari eksperimen, studi literatur (melalui buku pelajaran maupun artikel bahasa Korea dan *flashcard* hangeul yang ada di pasaran), dan observasi, sebagai pedoman untuk mengembangkan *flashcard* hangeul yang efektif untuk membantu menghafal hangeul.

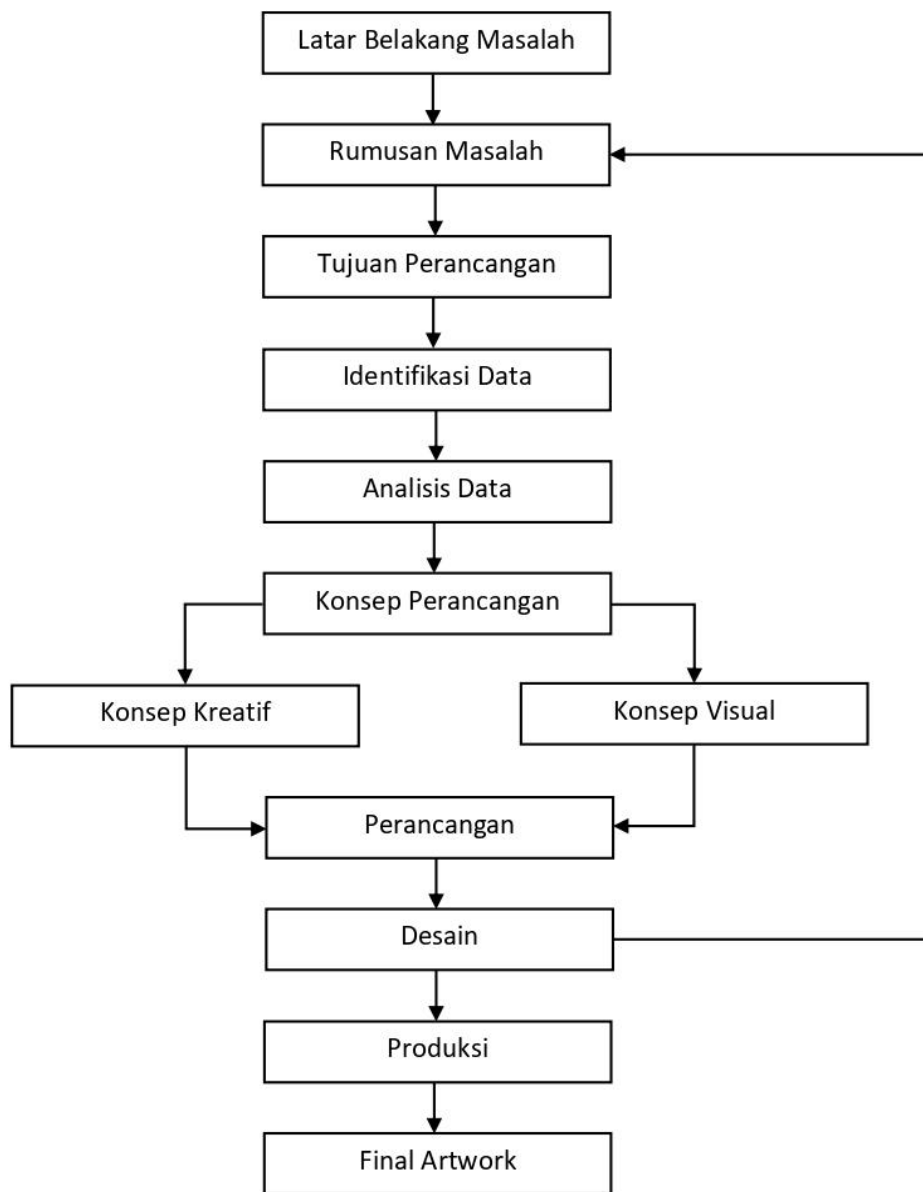
1.7.3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data menggunakan *flashcard* hangeul yang sudah ada di pasaran, buku bahasa Korea, artikel mengenai bahasa Korea, laptop, ponsel, dan internet.

1.7.4. Metode Analisis Data

Metode analisis data menggunakan teknik analisis SWOT (*Strengths, weakness, opportunities, dan threats*) dengan menganalisa kelebihan dan kekurangan internal, hingga peluang dan ancaman eksternal dari hangeul maupun media interaktif *flashcard*.

1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan