# BAB I PENDAHULUAN

# Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman yang semakin maju teknologi menjadi suatu hal yang sulit dilepaskan dari kehidupan manusia. Teknologi dapat memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari penggunanya baik dalam lingkungan sekolah, kerja maupun lingkungan rumah tangga. Seperti dalam lingkungan sekolah teknologi berperan membantu proses belajar mengajar. Saat ini Korea menjadi sebuah negara yang memiliki daya tarik yang tinggi sejak merebaknya Hallyu Wave. Pada hakikatnya hal ini merupakan fenomena demam Korea yang disebarkan melalui Korean Pop Culture ke seluruh penjuru dunia lewat media massa, internet dan yang terbesar melalui tayangan hiburan berupa film, serial dan lagu-lagu Korea. Kuatnya karakter dan identitas para artis Korea mampu membuat mereka menjadi hal baru dalam dunia musik, seni akting, fashion dan gaya hidup. Istilah ini diciptakan di China pada pertengahan 1999 oleh jurnalis Beijing terkejut oleh popularitas yang berkembang pesat hiburan dan budaya Korea di Cina. Karena ketertarikan pada budaya Korea tersebut membuat sebagian masyarakat khususnya anak-anak dan remaja mulai mempelajari bahasa Korea baik secara autodidak, buku materi, ataupun dengan kursus bahasa Korea. Namun karena keterbatasan sarana dalam pembelajaran bahasa Korea melalui buku yang masih tergolong mahal membuat sebagian masyarakat merasa sulit dalam belajar bahasa Korea.

1

Metode belajar yang menyenangkan dan interaktif sangat di perlukan untuk meningkatkan minat belajar, guna meningkatkan minat belajar dan Metode belajar yang menyenangkan dan interaktif sangat di perlukan untuk meningkatkan minat belajar, guna meningkatkan minat belajar dan mempermudah proses belajar maka di perlukan sebuah aplikasi yang menyenangkan dan interaktif. Augmented reality merupakan teknologi yang dapat diterapkan pada aplikasi perangkat mobile Android karena sistem pada augmented reality menganalisa secara real time objek yang ditangkap dalam kamera. Konsep augmented reality adalah menggabungkan dunia nyata dan virtual, bersifat interaktif secara real time, dan merupakan animasi 3D. Pada augmented reality terdapat dua metode yang digunakan yaitu: marker based tracking dan markerless. Marker based tracking merupakan marker dengan ilustrasi hitam dan putih persegi dengan batas hitam tebal dan latar belakang putih. Sedangkan markerless tidak lagi perlu mencetak sebuah marker untuk menampilkan objek-objek digital. (T.Azuma, 1997)

Dari permasalahan diatas maka penulis ingin membuat aplikasi pembelajaran bahasa Korea dengan memanfaatkan Augmented Reality melalui perangkat bergerak yang menarik untuk membantu pengguna dalam mempelajari dan memahami serta menambah wawasan tentang pembelajaran Bahasa Korea.

# Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran Bahasa Korea melalui perangkat bergerak untuk pengenalan Bahasa Korea dengan pemanfaatan *augmented reality* ?

# Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah merancang aplikasi pengembangan media pembelajaran Bahasa Korea melalui perangkat bergerak dengan pemanfaatan *augmented reality* guna memperkenalkan Bahasa Korea kepada masyarakat untuk meningkatkan semangat belajar, pemahaman akan Bahasa Korea*.*

# Manfaat Penelitian

* + 1. Bagi Penulis

Dari hasil rancangan aplikasi, penulis mendapat wawasan tentang merancang aplikasi pengembangan media pembelajaran Bahasa Korea melalui perangkat bergerakdengan pemanfaatan *augmented reality*.

* + 1. Bagi Pengguna

Pengguna dapat mengetahui pemanfaatan teknologi augmented reality dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Korea untuk mempermudah mempelajari dan memahami Bahasa Korea.

# Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah sebagai dapat dijabarkan sebagai berikut.

* + 1. Aplikasi ini hanya berjalan pada *smartphone* berbasis *android*.
		2. Aplikasi dibangun menggunakan *software* Blender 2.9 untuk pembuatan 3 dimensi.
		3. Aplikasi dibangun menggunakan *software* Unity 2020.3.19f1 untuk pembuatan *augmented reality*.
		4. Aplikasi ini dapat digunakan dengan minimum *android* versi 8.0 dan *RAM*

4 *GB.*

# Metodologi Penelitian

# Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDK Dunia Terang Turen Malang.

# Bahan dan alat penelitian

* + - 1. Perangkat Keras : Laptop dengan *RAM 8GB*.

*Handphone Android* dengan minimal versi 8.0 dan *RAM 4GB.*

* + - 1. Perangkat Lunak : Unity, Blender, Visual Studio.

# Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan belajar melalui ptalform youtube , membaca buku, dan melalui tahap analisa studi literature dengan metode analisa dan perbandingan dengan penelitian sejenis.

# Analisa data

Analisa Data berdasar pada hasil dari proses pengumpulan data memalui data hasil analisis dan melalui penelitian terkait. Beberapa literature terkait akan digunakan sebagai dasar teori pengembangan aplikasi ini

# Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dibagi menjadi beberapa tahap yaitu:

* + - 1. Perencanaan

Proses ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui hasil analisis studi literature, jurnal, dan paper tentang aplikasi terkait.

* + - 1. Analisis

Pada tahap analisis, akan dilakukan analisa mengenai kebutuhan yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan Aplikasi media pembelajaran Bahasa Korea dengan memanfaatkan *Augmented Reailty* melalui perangkat bergerak*.*

* + - 1. Desain

Pada tahap ini akan dilakukan desain interface aplikasi, desain proses, dengan mengacu pada data yang telah diperoleh dari tahap analisis*.*

* + - 1. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahapan terakhir dari prosedur penelitian yang dilakukan untuk merealisasikan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya yaitu tahap desain.

# Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan uraian isi pada tiap bab perancangan.

* + 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 berisi tentang latar belakang perancangan media pembelajaran menggunakan *augmented reality* untuk media pembelajaran Bahasa Korea dan pemilihan *augmented reality* sebagai media penunjang pembelajaran. Bab 1 juga menjelaskan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, metodologi penelitian, manfaat masalah, dan sistematika penulisan.

* + 1. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Di Bab 2 menjelaskan tentang penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi penelitian dan teori terkait sebagai pendukung dalam penelitian.

* + 1. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab 3 menjelaskan tentang analisis yang berisi beberapa sub bab yaitu identifikasi masalah dan pemecahan masalah. Di dalam bab 3 juga menjelaskan perancangan yang berisi sub bab juga yaitu perancangan sistem, perancangan data, perancangan *user interface*.

* + 1. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab 4 menjelaskan tentang bagaimana alur jalannya aplikasi yang dirancang dan program yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

* + 1. BAB V Penutup

Bab 5 menjelaskan mengenai kesimpulan yang didapat dari aplikasi yang sudah dirancang sesuai dengan rancangan yang telah dikemukakan sebelumnya dan juga terdapat beberapa saran yang digunakan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya agar diharapkan bisa lebih baik lagi.