

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PERCAKAPAN UMUM TENTANG *TRAVELING* DALAM BAHASA KOREA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Yashinta Puspita Ayu

Institut ASIA Malang

puspitaashinta82@gmail.com

ABSTRAK

Korea saat ini tengah membentuk mainstream baru di berbagai negara melalui K-pop (musik pop Korea), serial drama, film dll. Kesuksesan budaya pop Korea ini terbukti dengan munculnya istilah “*The Korean Wave*” sebagai bentuk ungkapan seberapa besar pengaruh budaya pop yang disebarkannya. Dengan membawa budaya *Korean Wave*-nya, Korea berhasil menarik banyak sekali wisatawan atau *traveller* dari berbagai negara di seluruh dunia untuk berwisata. Namun ada berbagai macam kendala yang sering dialami oleh *traveller* luar negeri salah satunya adalah bahasa. Bahasa menjadi faktor penting saat bepergian ke Korea, bagi wisatawan yang tidak bisa berbahasa korea tentu ini menjadi kendala penting. Walaupun sekarang banyak sekali terbit buku–buku dan video pembelajaran bahasa Korea, namun didalamnya tidak mendetil, kurang menarik dan hanya berupa teks–teks yang sering kali menyulitkan untuk belajar. Selain itu juga terlihat saat membaca suatu kata dalam Bahasa Korea, kebanyakan mereka masih sulit dalam melafalkan huruf dengan benar sehingga kata yang mereka sebutkan menjadi salah pengucapannya. Atas dasar inilah multimedia dipilih karena mudah diakses dalam teknologi saat ini, yang dapat memuat informasi yang lebih detail mengenai bahasa korea dan cara pengucapannya kepada masyarakat.

Kata Kunci; *Multimedia Interaktif, Percakapan, Traveling, Bahasa Korea*

ABSTRACT

Korea is currently forming a new mainstream in various countries through K-pop (Korean pop music), drama series, films etc. The success of Korean pop culture is proven by the emergence of the term “The Korean Wave” as a form of expression of how much influence the pop culture has spread. By carrying out its Korean Waven culture, Korea has managed to attract a large number of tourists or travellers from various countries around the world to travel. But there are various kinds of obstacles that are often experienced by foreign travellers, one of which is language. Language is an important factor when traveling to Korea, for tourists who cannot speak Korean this is certainly an important obstacle. Although there are now many Korean language learning books and videos published, but they are not detailed, less interesting and only in the form of texts which often make it difficult to learn. Besides that, it is also seen when reading a word in Korean, most of them are still difficult to pronounce letters correctly so that the words they mention are mispronounced. It is on this basis that multimedia is chosen because it is easily accessible in today's technology, which can contain more detailed information about the Korean language and how to pronounce it to the public.

Keywords: *Interactive Multimedia, Conversation, Traveling, Korean.*

PENDAHULUAN

Pop culture yang saat ini tengah melanda berbagai negara terutama Negara-negara di Asia adalah Pop *culture* yang berasal dari Korea. Korea saat ini tengah membentuk mainstream baru di berbagai negara melalui K-pop (musik pop Korea), serial drama, film dan *video game*. Kesuksesan budaya pop Korea ini terbukti dengan munculnya istilah “*The Korean Wave*” sebagai bentuk ungkapan seberapa besar pengaruh budaya pop yang disebarkannya. Sejak merebaknya *Korean wave* yang berwujud Idol Group, Korean Drama and *Movie*, serta Korean *Variety Show*. Berbagai acara dari media cetak dan elektronik tersebut yang menggunakan Bahasa Korea, ternyata menarik bagi sebagian masyarakat khususnya anak-anak dan remaja. Dengan membawa budaya Korean *wavenya*, Korea berhasil menarik

banyak sekali wisatawan atau *traveller* dari berbagai negara di seluruh dunia untuk berwisata.

Demam Korea ini dimulai dengan drama seri *Jewel in The Palace* dan *Winter Sonata* yang menjadi jembatan bagi produk-produk kebudayaan Korea yang lainnya seperti masuknya musik Korea, fashion, makanan dan lain-lain. *Korean Wave* meraih kemenangan pada tahun 2002 pada saat drama “*Winter Sonata*” menjadi bukti nyata pertama bahwa *pop culture* Korea bisa disukai hingga mancanegara (Hong, 2014:181).

Valentina & Istriyani (2013:75) juga memaparkan bahwa persebaran dan peningkatan ekspor budaya Korea bukan hanya menjadi kesuksesan perusahaan hiburan Korea melainkan juga menjadi kesuksesan pemerintah dalam membangun ekonominya melalui industri budaya. Industri ini juga telah memberikan peningkatan perekonomian secara meningkat karena turut meningkatkan angka pengunjung atau turis di sektor pariwisata. Departemen kebudayaan dan pariwisata mencatat pertumbuhan ekonomi Korea mencapai rata-rata 5,5% per tahun dari kurun 1993-2003 di sektor hiburan.

Valentina & Istriyani (2013:81) menambahkan bahwa Kunjungan wisatawan Indonesia ke Korea Selatan pada tahun 2013 mencapai 30.000 orang. Jumlah tersebut meningkat 30%-40% dibandingkan tahun 2012. Walaupun banyak peningkatan minat turis luar negeri untuk ke Korea, pada kenyataannya mereka masih sering mengalami kesulitan saat berada di sana dikarenakan sulit untuk berkomunikasi dengan orang lokal yang disebabkan oleh keterbatasan bahasa yang mereka kuasai. Bahasa menjadi faktor penting saat bepergian ke Korea. Karena hampir seluruh informasi, rambu lalu lintas, papan nama, penunjuk jalan sampai tempat – tempat umum, bertuliskan huruf *Hangeul* atau aksara Korea, bagi wisatawan yang tidak bisa berbahasa Korea tentu ini menjadi kendala penting. Walaupun sekarang banyak sekali terbit buku–buku dan video pembelajaran bahasa Korea, namun didalamnya tidak detil, kurang menarik dan hanya berupa teks–teks yang sering kali menyulitkan untuk belajar. Selain itu juga terlihat saat membaca suatu kata dalam Bahasa Korea, kebanyakan mereka masih sulit dalam melafalkan huruf dengan benar sehingga kata yang mereka sebutkan menjadi salah pengucapannya.

Atas dasar inilah maka penulis membuat multimedia interaktif karena sangat cocok sebagai media pembelajaran percakapan umum dalam bahasa Korea, yang mana terdapat cara pengucapan Bahasa Korea yang disampaikan dalam audio narasi serta huruf latinnya, dan juga pertanyaan-pertanyaan serta prediksi jawabannya. Multimedia interaktif ini diperuntukkan bagi orang yang memiliki minat terhadap budaya Korea maupun *traveller* yang akan berkunjung ke Korea.

PEMBAHASAN

1. Multimedia

Multimedia terdiri dari dua kata yaitu *multi* dan *media*. *Multi* artinya bisa lebih dari satu sedangkan *media* merupakan sarana untuk menampilkan atau mendistribusikan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, musik, dan lain-lain. Jika digabungkan kedua kata tersebut dapat diartikan secara harfiah, multimedia adalah kombinasi berbagai sarana baik berupa teks, gambar, suara, animasi maupun video untuk menampilkan atau sebagai medium untuk mendistribusikan informasi dalam berbagai bentuk melalui peralatan digital. Peralatan digital yang ada meliputi komputer, tablet, *smartphone*, dan *PDA*. (Arifin dkk, 2015:3) Terdapat enam elemen utama yang umum dipergunakan dalam program multimedia yang dikemukakan oleh Kusrianto (2009:25) ;

a. Teks

Ini adalah dasar dari semua aplikasi sebagai tampilan layar yang mempertunjukkan kata-kata yang mungkin dibuat dengan berbagai *style* dan bentuk *font*, pengaturan warna serta pembubuhan beberapa penekanan agar memperoleh perhatian lebih dari yang lain.

b. Image

Secara umum disebut gambar (gambar vektor maupun bitmap). Melihat gambar dari suatu obyek memiliki dampak yang lebih baik bila dibandingkan dengan hanya membaca teks saja.

c. Movie

Presentasi yang mampu memberikan gambaran yang jelas dan riil dengan menghadirkan rekaman gambar hidup dari video

d. Animasi

Dengan bantuan animasi (gambar yang bergerak-gerak), menjelaskan sesuatu bisa lebih akurat jika dibandingkan dengan informasi *movie* yang berjalan dan berlalu. Bantuan animasi memungkinkan dipahaminya dan diulang-ulangnya sebuah gambar dengan lebih jelas.

e. Sound

Suara yang disertakan dalam presentasi digunakan pada bagian yang strategis dari program untuk turut memberikan penekanan perhatian dalam suatu hal.

2. Multimedia Interaktif

Pariwisata merupakan suatu kegiatan yang dilakukan saat libur atau senggang dan bertujuan untuk memenuhi rasa ingin tahu. Berbagai macam tempat wisata yang bisa dijadikan pilihan antara lain, wisata budaya, wisata maritim atau bahari, wisata cagar alam (taman konservasi), wisata pertanian (agrowisata), dan wisata ziarah (Damanik, 2018).

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain. (Munir, 2012:134) Sedangkan menurut Hermayanti & Afrianto (2012:3) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

3. Bahasa Korea

Fanani & Maisarah (2013:1) menuturkan bahwa bahasa Korea adalah bahasa yang digunakan di Korea, dan merupakan bahasa resmi Korea Selatan dan Korea Utara. Klasifikasi resmi bahasa Korea masih belum disetujui secara universal. Bahasa Korea juga banyak mirip dengan bahasa Jepang yang status kekerabatannya masih kurang. Aksara-aksara Sino-Korea (hanja) juga digunakan untuk menulis bahasa Korea. Walaupun kata-kata yang paling umum digunakan merupakan *hangeul*, lebih dari 70% kosakata bahasa Korea terdiri dari kata-kata yang dibentuk dari hanja atau diambil dari bahasa Mandarin. Huruf ini dikenalkan oleh Raja Sejong pada abad ke 15, dikenal sebagai Hunnim Jeonggeum. Namun istilah *hangeul* baru dikenal pada permulaan abad ke 20.

Huruf Korea terdiri dari 14 huruf konsonan dan 10 huruf vokal yang digabung untuk membentuk suku kata. Huruf Korea dibagi menjadi empat bagian, yaitu huruf vokal, huruf konsonan, huruf gabungan vokal, dan huruf gabungan konsonan. Pada awal

penciptaan huruf ini memang hanya terdiri dari vokal dan konsonan saja. Tetapi kemudian pada perkembangannya ditambahkan lagi huruf gabungan vokal dan huruf gabungan konsonan (Somya & Tjahjono, 2016:107).

Tabel 1 Konsonan Tunggal

No	Huruf	Nama Huruf	Penggunaan
1	ㄱ	기억	g/k
2	ㄴ	니은	n/n
3	ㄷ	디귄	d/t
4	ㄹ	리을	r/l
5	ㅁ	미음	m/m
6	ㅂ	비읍	b/p
7	ㅅ	시옷	s/t
8	ㅇ	이응	/ng
9	ㅈ	지읒	j/t
10	ㅊ	치읓	ch/t
11	ㅋ	키읔	kh/kh
12	ㅌ	티을	th/t
13	ㅍ	피읖	ph/p
14	ㅎ	히읇	h/t

Tabel 2 Konsonan Ganda

No	Huruf	Nama Huruf	Penggunaan
1	ㄱㄱ	쌍기억	kk
2	ㄷㄷ	쌍디귄	tt
3	ㅂㅂ	쌍비읍	pp
4	ㅅㅅ	쌍시옷	ss
5	ㅈㅈ	쌍지읒	tch

Tabel 3 Vokal Tunggal

No	Huruf	Penggunaan
1	ㅏ	a
2	ㅑ	ô
3	ㅓ	o
4	ㅕ	u
5	ㅡ	û
6	ㅣ	i

7	ㅏ	æ
8	ㅓ	e

Tabel 4 Vokal Ganda

No	Huruf	Penggunaan
1	ㅑ	ya
2	ㅓ	yô
3	ㅕ	yo
4	ㅠ	yu
5	ㅑ	yæ
6	ㅓ	ye
7	ㅗ	oe
8	ㅜ	wi
9	ㅡ	ûi
10	ㅑ	wa
11	ㅓ	wæ
12	ㅕ	wô
13	ㅗ	we

4. Analisa Multimedia Interaktif Bahasa Korea

Perancangan multimedia interaktif dimaksudkan sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat membantu orang-orang yang memiliki minat terhadap budaya Korea dan akan bepergian ke Korea agar dapat berkomunikasi dengan baik. Analisis data menggunakan metode deskriptif dengan kerangka 5W + 1H.

Dalam melakukan analisa media interaktif yang digunakan, akan dilakukan proses *interview* terhadap komunitas Indonesia – Korea di Malang, yang meliputi hal-hal dibawah ini :

a. *What*

Apa permasalahannya?

Walaupun banyak peningkatan minat turis luar negeri untuk ke Korea, pada kenyataannya mereka masih sering mengalami kesulitan saat berada di sana dikarenakan sulit untuk berkomunikasi yang disebabkan oleh keterbatasan bahasa.

b. *Who*

Siapa saja yang mengalami permasalahan ini?

Turis-turis khususnya dari Indonesia yang sedang bepergian ke Korea dan juga orang-orang yang sedang belajar dan memiliki minat yang tinggi terhadap bahasa dan budaya Korea, namun masih kesulitan untuk belajar.

c. *Why*

Mengapa permasalahan ini bisa terjadi?

Sampai saat ini pembelajaran bahasa Korea dari buku dan tidak ada tata cara pengucapannya dinilai masih kurang menarik perhatian di masyarakat.

- d. *Where*
Di mana permasalahan ini sering terjadi?
Saat turis-turis bepergian ke Korea, mereka sulit untuk berkomunikasi dengan orang lokal yang disebabkan oleh keterbatasan bahasa.
- e. *When*
Kapan permasalahan ini terjadi?
Saat turis-turis bepergian ke Korea dan juga saat orang-orang yang sedang belajar bahasa dan budaya Korea, namun masih kesulitan untuk belajar dan memahami bahasa Korea.
- f. *How*
Bagaimana solusi yang harus dibuat dari permasalahan tersebut?
Pembuatan multimedia interaktif yang merupakan sebuah media yang efektif dalam penyampaian informasi sekaligus pembelajaran percakapan umum bahasa Korea terutama tentang *traveling*, disertai dengan audio, aksara Korea dan cara pengucapannya guna mempermudah dalam mengingat materi yang disampaikan.

5. Goals (Penetapan Tujuan)

Tujuan utama dari dibuatnya aplikasi ini berdasarkan analisis disatas adalah sebagai media pembelajaran sekaligus informasi bagi masyarakat untuk mempelajari dasar-dasar dalam bahasa Korea terutama tentang *traveling* di sela-sela waktu luang tanpa harus mengakses internet, karena aplikasi ini dapat diakses secara *offline*. Pembuatan multimedia interaktif ini juga bertujuan untuk memberikan informasi yang tepat, cepat, memiliki daya tarik, dan memenuhi kebutuhan, serta mendukung daya ingat melalui grafis, sehingga menunjang kemampuan dalam menghafal seluruh bentuk percakapan dan karakter dari huruf *Hangeul* serta cara pengucapannya.

6. Deskripsi Produk

Deskripsi produk merupakan tahap identifikasi yang berisi tentang jenis produk, tema, judul, dan lain-lain. Serta media apa yang akan digunakan untuk distribusi produk.

Tabel 5 Deskripsi Produk

Jenis Produk	Multimedia Interaktif
Tema	Percakapan umum tentang <i>traveling</i> dalam bahasa Korea
Nama Produk	Kogo (Korea, Let's Go)
Ekstensi	exe, apk
Target Pasar	17 – 25 tahun, khususnya penyuka budaya Korea, orang yang akan bepergian ke Korea
Media Distribusi	media sosial
Penggunaan	Multimedia interaktif ini berbasis <i>flash</i> yang dapat dioperasikan dikomputer maupun <i>smartphone</i> dengan sistem operasi <i>Android</i>
Kegunaan	Multimedia interaktif ini dibuat sebagai media informasi sekaligus pembelajaran tambahan bahasa Korea.

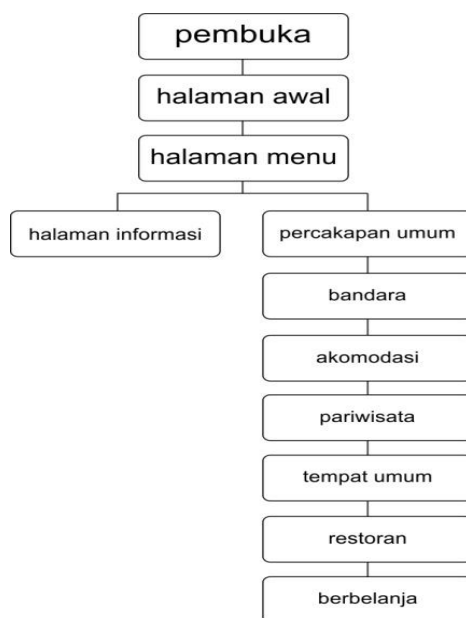
7. Penetapan Bentuk Dasar Media Visual

- a. Element Struktural Fisik
Spesifikasi fisik dari media interaktif ini dibuat dalam resolusi portret 480x800 pixel.

- b. Elemen Estetis Audio Visual
Perancangan multimedia interaktif ini mempertimbangkan unsur-unsur estetika desain yang mengarah pada *target audiens* yang berumur 17-25 tahun, oleh karena itu pemilihan warna yang dipakai dalam pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan warna-warna pastel karena warna-warna pastel secara alami memiliki ide yang santai dan menenangkan sekitarnya.
- c. Tipografi yang digunakan juga menggunakan jenis yang sederhana dan tidak terlalu banyak variasi, serta karakteristik keterbacaan yang sangat baik dalam bentuk hurufnya, maka dipilih jenis *font* Open Sans dan Nanum Gothic. Kesederhanaan dalam pengadaan objek dan tata letak yang disusun dengan menggunakan *Layout vertical pane layout* dan *two mortises layout* yang dibangun tetap memiliki prinsip tema yang akan diangkat. Untuk elemen audio yang akan digunakan dalam multimedia interaktif ini, adalah audio narasi cara pengucapan kalimat dalam bahasa Korea yang direkam melalui aplikasi Papago dengan perekam suara agar pengguna bisa mendengarkan langsung cara pengucapan kalimat langsung dari native sehingga dapat memahami dengan baik.
- d. Konsep multimedia Interaktif
Konsep multimedia interaktif secara umum adalah membangun multimedia interaktif yang simple, juga dinamis dari segi penyampaian informasi, sehingga dapat dikembangkan dalam penggunaan jangka panjang.

8. Perancangan Konsep Fitur

Dilanjutkan dengan merancang struktur fitur yang akan digunakan pada aplikasi yang akan dibuat, sehingga nantinya dapat digunakan dan dikembangkan secara optimal dalam jangka waktu kedepan yang cukup lama. Konsep fitur dapat dilihat dalam gambar 3.1















Gambar 1 Konsep fitur

9. Konsep Visual

Tombol Navigasi

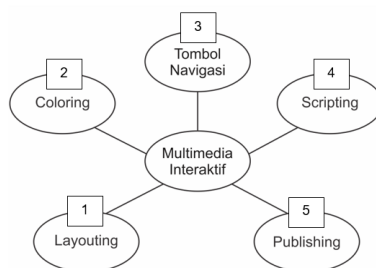
Tabel 6 Tombol Navigasi Dan Menu Materi

No	Icon	Keterangan
1		Tombol <i>next</i> : digambarkan dengan simbol menyerupai tanda panah ke kiri, digunakan untuk melihat halaman selanjutnya
2		Tombol <i>previous</i> : digambarkan dengan simbol menyerupai tanda panah ke kanan, digunakan untuk melihat halaman sebelumnya
3		Tombol informasi : digambarkan dengan simbol i didalam lingkaran, digunakan untuk mengetahui tentang penyusun aplikasi ini
4		Tombol audio : digambarkan dengan pengeras suara, digunakan untuk mendengarkan audio pada teks
5		Tombol mulai : digambarkan dengan persegi panjang dengan kedua sisinya berbentuk oval, digunakan untuk masuk kedalam menu utama.
6		Tombol materi 1: digambarkan dengan persegi panjang, icon serta digunakan untuk masuk kedalam detil menu materi.
7		Tombol materi 2: digambarkan dengan persegi panjang, icon serta digunakan untuk masuk kedalam detil menu materi.
8		Tombol materi 3: digambarkan dengan persegi panjang, icon serta digunakan untuk masuk kedalam detil menu materi.
9		Tombol materi 4: digambarkan dengan persegi panjang, icon serta digunakan untuk masuk kedalam detil menu materi.

10	 <p>Tempat Umum Melalui lokasi dan lokasi, pengguna dapat melihat... pada screen di menu page. 01</p>	Tombol materi 5: digambarkan dengan persegi panjang, icon serta digunakan untuk masuk kedalam detil menu materi.
11	 <p>Restoran Melalui foto dan gambar, pengguna dapat melihat... pada screen di menu page. 02</p>	Tombol materi 6: digambarkan dengan persegi panjang, icon serta digunakan untuk masuk kedalam detil menu materi.
12	 <p>Berbelanja Melalui foto dan gambar, pengguna dapat melihat... pada screen di menu page. 03</p>	Tombol materi 7: digambarkan dengan persegi panjang, icon serta digunakan untuk masuk kedalam detil menu materi.

10. Proses Produksi Multimedia Interaktif

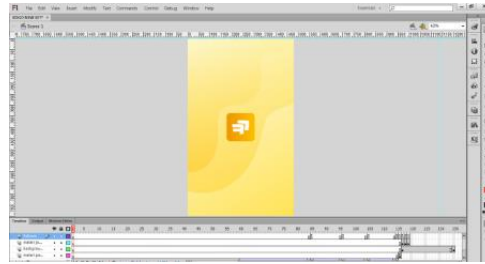
Proses produksi multimedia interaktif ini dibagi dalam beberapa tahap. Tahap-tahap yang dilakukan meliputi proses *layouting*, *coloring*, *link*, *scripting* dan *rendering*. Pada gambar 4.1 ditunjukkan bahwa proses produksi multimedia interaktif ini meliputi 5 tahap. Tahap pertama yaitu dilakukan pembuatan *layout* sesuai perancangan *layout* pada bab III. Setelah dibuat *layout*, selanjutnya diberi pewarnaan (*coloring*) untuk membuat *layout* menjadi lebih nyata. Proses ini dilakukan untuk setiap halaman (*page*) yang telah dirancang sebelumnya. Setelah *layout* halaman telah selesai dibuat selanjutnya akan dihubungkan antar halaman menggunakan fungsi *link*, setelah semua halaman telah dihubungkan.



Gambar 2 Tahapan Dalam Proses Produksi

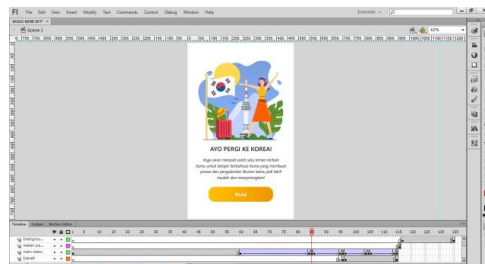
11. Proses *Layouting* pada Adobe Flash

Setelah memberi warna pada semua sketsa dari *layout*, tombol, *background* dan lainnya, proses selanjutnya adalah memasukkan semua aset yang telah diberi warna ke dalam *library* pada aplikasi Adobe Flash Professional CS6. Proses *Layouting* menggunakan jenis *layout vertical pane layout* dan *two mortises layout*. Setiap gambar yang sudah menjadi animasi dan tombol dapat digabungkan pada layar kerja sesuai dengan sketsa yang dirancang. Agar media pembelajaran lebih interaktif, digunakanlah Action Script yang berfungsi untuk mengatur semua elemen-elemen yang akan ditampilkan pada media pembelajaran ini dan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah Action Script 3.0



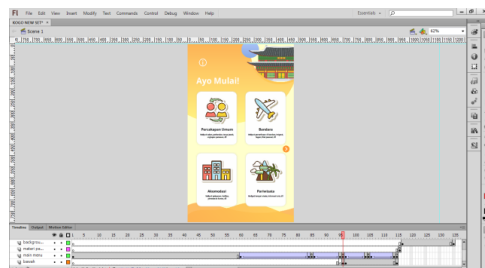
Gambar 3 Perancangan Halaman Pembuka Di Dalam Adobe Flash

Pada halaman utama terdapat gambar logo Kogo. Berbentuk kotak dan berwarna gradasi orange dan kuning



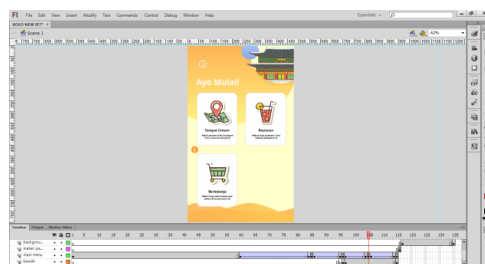
Gambar 4 Perancangan Halaman Awal

Pada halaman awal ini terdapat gambar ilustrasi, *tagline* “Ayo Pergi Ke Korea”, kemudian deskripsi singkat tentang aplikasi kogo dan tombol navigasi mulai untuk menuju halaman menu.



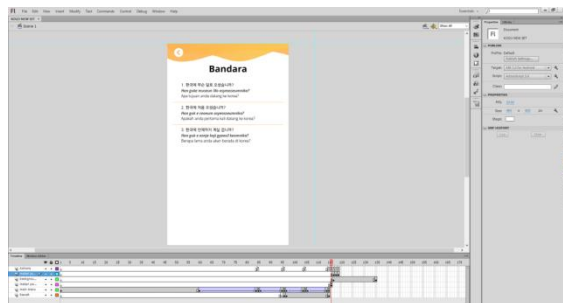
Gambar 5 Perancangan Halaman Menu Pertama

Pada halaman menu pertama berisi 4 menu yang sudah diubah menjadi tombol dan dapat di-klik, setiap gambar atau tombol yang di-klik nantinya akan menuju ke halaman detail materi. Selain itu pada halaman ini juga terdapat 2 tombol yaitu tombol informasi dan tombol *next* untuk menuju ke menu selanjutnya.



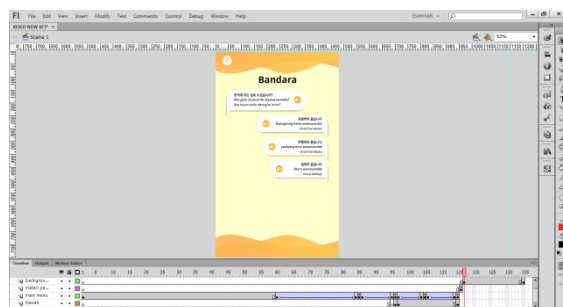
Gambar 6 Perancangan Halaman Menu Kedua

Pada halaman menu kedua berisi 3 menu yang sudah dirubah menjadi tombol dan dapat di-klik, setiap gambar atau tombol yang diklik nantinya akan menuju ke halaman detail materi. Selain itu pada halaman ini juga terdapat 2 tombol yaitu tombol informasi dan tombol *previous* untuk menuju ke menu sebelumnya.



Gambar 7 Perancangan Halaman Materi

Pada materi berisi beberapa teks yang sudah dikelompokkan menjadi beberapa nomor yang kemudian diubah menjadi tombol dan dapat di-klik, setiap nomor yang di-klik nantinya akan menuju ke halaman detail materi. Selain itu pada halaman ini juga terdapat 1 *previous* untuk menuju ke halaman sebelumnya.

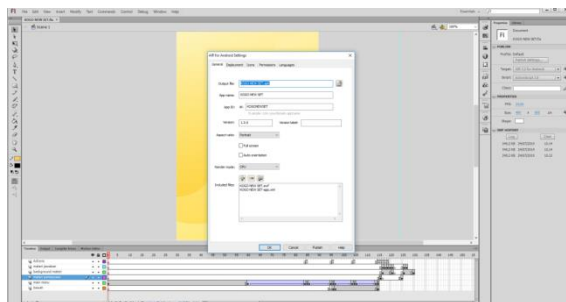


Gambar 8 Perancangan Halaman Detail Materi

Pada materi berisi beberapa balon teks yang terdiri dari pertanyaan dan jawaban, di setiap balon terdapat tombol audio untuk mendengarkan cara pengucapan kalimat dalam bahasa Korea. Selain itu pada halaman ini juga terdapat 1 *previous* untuk menuju ke halaman sebelumnya.

12. Proses *Publishing*

Setelah proses pewarnaan objek dan menambahkan Action Script pada setiap *frame* dan tombol pada media pembelajaran ini, maka proses selanjutnya adalah *rendering* atau *publishing*. *Rendering* adalah tahap menggabungkan dan menyimpan *file* media interaktif ini menjadi format yang diinginkan seperti .exe, .swf, .html, .mp4, dan lain-lain. Dalam proses ini format yang akan dipilih adalah format .Apk. Format .Apk adalah format berkas yang digunakan untuk sistem operasi Android.



Gambar 9 Tahap Publishing

13. Pengujian

Tahap terakhir dari proses perancangan atau pasca produksi pada multimedia interaktif adalah pengujian. pengujian dilakukan dengan cara membagikan kuesioner kepada responden anggota komunitas Indonesia-Korea yang ada di Malang. Pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas dan sejauh mana manfaat yang diperoleh terhadap responden yang telah menggunakan multimedia interaktif ini. Oleh karena itu, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan melalui kuesioner yang dibagikan kepada 30 orang responden.

Berikut adalah tabel pertanyaan dan hasil kuesioner yang yang diajukan kepada 30 responden pada Google Form.

Tabel 7 Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?	25	5
2	Apakah multimedia interaktif ini efektif membantu anda untuk belajar bahasa korea?	30	0
3	Apakah multimedia interaktif ini meningkatkan minat belajar bahasa korea?	30	0
4	Apakah multimedia interaktif ini cocok untuk dijadikan media belajar tambahan bahasa korea?	30	0
5	Setelah menggunakan multimedia interaktif ini apakah dapat meningkatkan kemampuan bahasa korea anda?	27	3

Setelah diperoleh hasil persentase perhitungan kuesioner, selanjutnya dikonversikan dalam bentuk kategori kelayakan media dengan menghitung rata-rata dari jawaban ya dan tidak menggunakan rumus matematika sebagai berikut :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah persentase jawaban}}{\text{Jumlah soal}}$$

Perhitungan nilai akhir untuk jawaban “Ya” :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(83,3 + 100 + 100 + 100 + 90)\%}{5}$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(473)\%}{5} = 94,6\%$$

Perhitungan nilai akhir untuk jawaban “Ya” :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(16,6 + 10)\%}{5}$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(26,6)\%}{5} = 5,3\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan dari hasil kuesioner bahwa hasil suara tidak efektif meliputi poin pertanyaan nomor 1 dan 5 tentang pemahaman materi dan peningkatan kemampuan belajar. Persentase jawaban “Ya” mempunyai total nilai 94,6% dan jawaban “Tidak” memiliki total nilai 5,3%. Dengan hasil berikut maka disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan bahasa Korea.

KESIMPULAN

Dari hasil pembuatan multimedia interaktif percakapan umum tentang *traveling* dalam bahasa Korea dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perancangan multimedia interaktif ini dipergunakan sebagai media informasi dan pembelajaran tambahan bahasa Korea khususnya dengan tema *traveling*.
2. Tampilan, pewarnaan, audio serta materi yang ada pada multimedia interaktif ini dibuat menggunakan *software* pengolah multimedia yang mendukung guna meningkatkan antusias bagi penggunaanya.
3. Berdasarkan bukti hasil penghitungan nilai kuesioner yang menampilkan data Persentase jawaban “Ya” mempunyai total nilai 94,6% dan jawaban “Tidak” memiliki total nilai 5,3%. Dari pengujian aplikasi juga disimpulkan bahwa, multimedia interaktif ini dapat memberikan informasi mengenai percakapan-percakapan apa saja yang digunakan saat *traveling* ke Korea. Sehingga hal tersebut menarik minat responden untuk mempelajarinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Yulyani. Ricky, Michael Yosep. Yesmaya, Violitta. 2015. *Digital Multimedia*. PT Widia Inovasi Nusantara : Jakarta
- Fanani, Achmad M.pd & Maisarah, M.Si. 2013 *Korea Express*. IndoLiterasi : Yogyakarta, hlm.1
- Hong, Euny. 2014. “*Korean Cool*”. Bentang. Yogyakarta. hlm. 181
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. C.V Andi Offset (Penerbit Andi) : Yogyakarta
- Munir. 2012. *Multimedia ; Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Penerbit Alfabeta : Bandung
- Somya, Ramos & Tjahjono, Valenciana. 2016. *Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Bahasa Korea Menggunakan AndEngine Berbasis Android* . Jurnal Buana Informatika, Volume 7(2) : 105-114
- Valentina, Annissa & Istriyani, Ratna. 2013. *Gelombang Globalisasi ala Korea Selatan*. Jurnal Pemikiran Sosiologi, Volume 2(2) : 71-86