

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Budaya dari negara Korea Selatan sangat diminati oleh masyarakat Indonesia saat ini sejak merebaknya *Hallyu 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 untuk mempelajari bahasa Korea. Selain karena sedang *booming*, bahasa Korea termasuk yang lebih mudah untuk dipahami dibandingkan bahasa Jepang, Cina, ataupun Thailand (Damarullah *dkk.* 2013).

Seiring berkembangnya teknologi internet dunia, mempelajari sesuatu sendiri tanpa kursus tidak lagi merupakan hal yang mustahil. Begitu juga dengan mempelajari bahasa Korea, setiap orang yang menggunakan internet bisa mempelajari bahasa Korea melalui video dari situs media sosial seperti “Facebook” ataupun “Youtube”, ataupun beberapa situs web resmi yang mengajari bahasa Korea dalam bentuk pdf atau *online-teaching*, dengan menggunakan perangkat keras komputer ataupun *smartphone*.

Menurut Damarullah *dkk.* (2013), dalam mempelajari bahasa Korea (*hangeul*), hal yang pertama yang perlu dipelajari adalah mengenal tipe abjadnya yang berupa huruf vokal dan konsonannya, kemudian cara penulisan suku kata *Hangeul* serta cara pengucapannya, karena dalam

bahasa Korea terdapat aturan dalam pengucapan kalimat yang tersusun dari beberapa suku kata.

Hal yang terpenting dalam pembelajaran sebuah bahasa adalah komunikasi. Jika seorang pelajar bahasa dapat berbicara apa yang dipahami oleh pembicara asli bahasa tersebut dan pada saat yang sama bisa mengerti apa yang diucapkan kembali oleh pembicara, maka dapat disimpulkan bahwa pelajar ini telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran bahasa tersebut (Herbert, 2015).

Materi pembelajaran *Hangeul* di Internet maupun dalam bentuk aplikasi telah banyak beredar baik *online* maupun *offline*. Namun sejauh ini, sebagian besar perangkat lunak atau aplikasi pembelajaran bahasa di dunia yang semakin berkembang ini tidak menggunakan pengenalan suara (atau disebut *voice recognition*) ketika mengajar kosa kata dan keterampilan bahasa. Dengan demikian, terbatas untuk pengetahuan bahasa reseptif. (Kumar *dkk.*, 2012)

Voice recognition, atau dikenal juga dengan *speech recognition* atau *automatic speech recognition* kini adalah sebuah aplikasi umum pada *smartphone* dan *tablets* yang fungsinya antara lain bisa menerjemahkan ucapan manusia menjadi tulisan. *Voice recognition* didefinisikan sebagai sebuah proses dimana suara manusia, kata atau kalimat dikonversi menjadi sinyal elektrik kemudian berubah menjadi pola *coding* sehingga ucapan tersebut bisa digunakan input untuk sebuah program komputer atau aplikasi *smartphones* (Rabiner & Juang, 1993). Dari sekian aplikasi *voice*

recognition, salah satunya paling populer adalah Android milik perusahaan Google dan iOS milik perusahaan Apple. (Herbert, 2015).

Android merupakan sebuah sistem operasi *smartphones* yang berbasis Linux dan merupakan perangkat lunak *opensource*. Pada sistem operasi Android terdapat aplikasi untuk melakukan input suara yaitu *Google Voice Input*. *Google Voice Input* merupakan aplikasi bawaan dari sistem operasi Android yang bisa dimanfaatkan untuk berbagai macam keperluan misalnya untuk mengetik SMS dan melakukan pencarian *online* hanya dengan inputan suara. (Wahono, 2013).

Untuk mengaktifkan *Google Speech Recognition* tersebut, *smartphone* membutuhkan koneksi internet yang bisa didapat melalui jaringan *Wi-Fi* atau jaringan dari *provider* kartu SIM yang digunakan pada *smartphone* masing-masing. Oleh karena itu, untuk itu semua aplikasi yang menerapkan fitur *Google Speech Recognition* tidak bisa bersifat *offline*.

Dengan tujuan utama untuk mempermudah para peminat bahasa Korea dalam mempelajari dasar untuk berbahasa Korea, dan mengutamakan tujuan untuk mampu belajar berkomunikasi *hangeul* dengan pelafalan yang tepat. Maka penulis mengambil keputusan untuk membuat sebuah perancangan yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN DASAR BAHASA KOREA BERBASIS ANDROID DENGAN KOLABORASI GOOGLE SPEECH RECOGNITION”**.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang bisa membantu peminat bahasa Korea dapat mempelajari dasar bahasa Korea dengan baik dan benar?
2. Bagaimana menerapkan fitur *speech recognition* pada aplikasi untuk bisa menguji pelafalan kata atau kalimat yang diucapkan calon *user*?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang dikaji dalam perancangan ini adalah :

1. Aplikasi dibuat hanya untuk mengajarkan calon pengguna aplikasi beberapa dasar bahasa Korea bertingkat pemula yakni pengenalan huruf vokal dan konsonan Korea, penyusunan huruf menjadi karakter, mengenali kosa-kata dan kalimat dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat dasar.
2. Aplikasi yang dirancang akan memiliki 2 fungsi utama yakni mengajari dasar bahasa Korea, dan menguji tingkat kemahiran calon pemakai aplikasi dengan latihan yang bersifat pilihan ganda dan pengujian lafal yang dikolaborasi dengan Google *speech recognition*.
3. Aplikasi tidak bersifat offline, dikarenakan pengujian lafal yang menggunakan Google *speech recognition* memerlukan koneksi internet.

4. Segala dasar bahasa Korea yang diajarkan di aplikasi, adalah bahasa Korea bagian selatan. Bahasa Korea Selatan memiliki beberapa perbedaan yang signifikan dalam hal huruf, dan penggunaan kata.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tentang perancangan aplikasi tersebut adalah untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat mempermudah peminat bahasa Korea bisa menguasai dasar bahasa Korea dan pelafalan dengan baik dan benar, dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smartphone*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tentang perancang aplikasi tersebut yakni :

1. Bagi Universitas

- 1) Dapat menjadi tambahan referensi bagi para peneliti berikut yang ingin melakukan penelitian di bidang pemograman aplikasi Android.
- 2) Aplikasi yang dirancang tersebut ini bisa menjadi salah satu media panduan mahasiswa universitas dalam mempelajari bahasa Korea.

2. Bagi Pengguna

- 1) Membantu pengguna untuk mempelajari dasar bahasa Korea yang mencakup pengenalan huruf vokal dan konsonan, cara penyusunan karakter, dan pelafalan.
- 2) Membantu pengguna untuk menguji kemampuan mereka terhadap dasar Korea dengan mengerjakan beberapa *test* yang tersedia dalam aplikasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan ini dibagi ke beberapa bab untuk mempermudah proses pemahaman isi pembahasan. Pembagiannya sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari tinjauan pustaka dan kumpulan teori yang berfungsi menjadi landasan dan pendukung dalam penyusunan laporan skripsi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini terdiri dari penjelasan akan rancangan penelitian yang digunakan dalam pembuatan simulasi, terdiri dari alur penelitian, analisis permasalahan, dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari pembahasan implementasi simulasi yang telah direncanakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang diperoleh sebagai hasil penelitian, dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.