

BAB 1

PENDAHULUAN

3.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi di era globalisasi sangat memudahkan bagi masyarakat untuk mencari dan memperoleh informasi. Salah satu aspek yang mempengaruhi globalisasi yaitu budaya suatu negara dengan negara lainnya hal tersebut sesuai dengan firman Allah:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ١٣

Artinya: “Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Mahateliti.” (QS. Al-Hujurat/49: 13) (Kementrian Agama Republik Indonesia, 2019).

Berdasarkan tafsir Al-Mukhtashar di bawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humain pada surah Al-Hujurat ayat 13 yaitu: Wahai manusia, sesungguhnya aku menjadikan kamu dari seorang laki-laki, ayahmu Adam dan seorang wanita, ibumu Hawa. Sehingga keturunanmu adalah satu, maka janganlah kamu menghina nasab yang lain. Dan kemudian kami menjadikan kalian suku-suku yang banyak dan bangsa-bangsa yang menyebar agar sebagian dari kalian mengenal Sebagian yang lain, bukan untuk merasa lebih tinggi, karena kedudukan yang lebih tinggi itu hanya didapat dengan ketakwaan. Sesungguhnya orang yang paling mulia dari kalian di sisi Allah ﷻ adalah orang yang paling bertakwa di antara kalian. Sesungguhnya ya Allah ﷻ maha mengetahui kelebihan dan kekurangan kalian, dan tidak ada satu pun hak yang luput darinya (Humaid, 2015).

Berdasarkan tafsir Al-Mukhtashar, dapat disimpulkan bahwa budaya suatu negara dapat dijadikan alat sebagai bentuk pengenalan terhadap bangsa-bangsa agar saling mengenal. Globalisasi juga merupakan sebuah faktor pendukung dari munculnya salah satu budaya yang sedang berkembang di Indonesia yaitu budaya pop Korea atau demam Korea yang biasa disebut dengan istilah *Korean Wave* (Putri, 2020).

Berdasarkan survei yang diterbitkan oleh *Korean Foundation*, yang dikutip dari laman *koreaherald.com* jumlah penggemar *Korean Wave (hallyu)* tercatat sebanyak 156,6 juta pada Desember tahun 2021. *Korean Wave* mengalami peningkatan jumlah penggemar sebanyak 17 kali lipat selama 10 tahun terakhir. Hal ini membuktikan bahwa popularitas global yang kuat berasal dari konten dan bintang Korea (Pontoh, 2022). Fenomena *Korean Wave* di Indonesia yang ditandai dengan masuknya budaya dan Bahasa Korea Selatan serta populernya drama seri Korea Selatan di Indonesia. Selain untuk menghibur, tayangan drama Korea juga dapat memicu minat dalam mempelajari bahasa Korea terutama Bahasa Korea Gaul di kalangan remaja Indonesia.

Sama seperti di Indonesia, Korea juga memiliki beberapa ragam bahasa gaul atau tidak baku atau yang dikenal dengan sebutan *slang*. Bahasa gaul atau slang adalah sebuah bahasa pergaulan yang bersifat nonformal. Penggunaannya biasanya hanya di kalangan tertentu dan bersifat sementara. Awalnya bahasa gaul merupakan bahasa kode, yang hanya dipahami oleh komunitas tertentu saja untuk merahasiakan isi obrolan mereka. Seiring dengan perkembangannya zaman, kini bahasa gaul bukan lagi menjadi sebuah kode tetapi sudah menjadi Bahasa sehari-hari yang umum di kalangan remaja. Bahasa Korea Gaul diciptakan langsung oleh kalangan remaja Korea. Bahasa gaul ini sering ditemukan pada saat menonton tayangan drama, *variety show*, dan bahkan saat mendengarkan lagu-lagu Korea (K-Pop).

Berdasarkan hasil kuesioner pra-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang berjudul “*Survei Tingkat Minat Belajar Bahasa Gaul Korea*” yang diisi oleh 41 responden dari rentang umur 14-25 tahun, peneliti menemukan bahwa sebesar 87.8% pecinta konten Korea berasal dari kalangan perempuan, dan sisanya sebesar 12.2% berasal dari kalangan laki-laki. Pada kuesioner ini peneliti mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman arti dari sebuah Bahasa Korea Gaul yang sering digunakan oleh remaja Korea Selatan dalam kehidupan sehari-hari. Sebesar 92.7% responden mengetahui atau mendengar Bahasa Korea gaul melalui tayangan drama Korea. Dari beberapa pertanyaan tentang pemahaman arti dan penggunaan Bahasa Korea Gaul tersebut, responden memiliki jawaban dan pengetahuan yang berbeda-beda. Pertanyaan yang terdapat pada kuesioner Bahasa Korea Gaul dibedakan berdasarkan ekspresi pengungkapannya. Pada pertanyaan pengetahuan dan pemahaman arti dari kata *대박 (de bak)*, sebesar 92.7% responden menjawab sangat tahu terhadap kata tersebut mulai dari cara pengucapan,

ekspresi, dan juga waktu penggunaannya. Sedangkan untuk pertanyaan pengetahuan pada kata 존맛탱 (*jon mat teng*), 58.5% responden menjawab tidak paham dengan arti dan waktu pengucapan dari kata tersebut. Banyak dari responden yang hanya mengetahui saja tetapi tidak paham dengan cara pengucapan dan waktu penggunaan Bahasa gaul tersebut. Hal ini membuktikan bahwa tidak semua Bahasa gaul yang digunakan di Korea ditayangkan di dalam drama maupun konten Korea lainnya. Setiap kata atau Bahasa Korea Gaul digunakan di tempat, kondisi atau kejadian yang berbeda-beda.

Kuesioner ini juga mengukur seberapa sering responden menggunakan Bahasa Korea Gaul dalam percakapan sehari-hari serta seberapa tertariknya responden untuk belajar dan mengetahui lebih banyak lagi Bahasa Korea gaul yang ada. Dari hasil yang didapat, sebanyak 51.2% responden cukup sering menggunakan Bahasa Korea gaul dalam percakapan sehari-hari karena dianggap mudah dan percakapan tidak terasa kaku. Berdasarkan permasalahan dan hasil kuesioner pra-penelitian, peneliti melakukan penelitian ini untuk mengembangkan media baru dalam pembelajaran dan pengenalan Bahasa Korea Gaul dalam bentuk gim edukasi menggunakan teknologi realitas tertambah (*Augmented Reality*) yang dapat membantu pengguna mengenal lebih banyak lagi Bahasa gaul yang ada di Korea Selatan. Materi diringkas secara jelas dan ringan dalam buku yang diterbitkan oleh Rumah Korea. Pengenalan Bahasa Korea Gaul sehari-hari ini dirancang menggunakan konsep kuis sebagai tolak ukur tingkat pemahaman materi dan teknologi AR sebagai media untuk mengenalkan Bahasa Korea Gaul dengan menampilkan 3D objek dari sub-tema pembahasan yang dibedakan berdasarkan ekspresi pengungkapan bahasa gaul tersebut. Sebesar 90.3% responden setuju bahwa dengan menampilkan sebuah ekspresi dalam bentuk 3D objek dapat mempermudah pengguna untuk mengenal dan menghafal bahasa gaul tersebut. Gim edukasi ini dirancang menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) sebagai tahapan penelitian.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang berikut ini adalah rumusan masalah dalam penelitian:

1. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi gim edukasi pengenalan Bahasa Korea gaul yang menampilkan objek 3D ekspresi menggunakan teknologi Realitas Tertambah (*Augmented Reality*)?
2. Bagaimana tinjauan Islam terhadap aplikasi gim edukasi pengenalan Bahasa Korea?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Membangun gim edukasi sebagai media pengenalan Bahasa Korea Gaul dengan menampilkan contoh objek 3D dalam bentuk ekspresi karakter menggunakan teknologi AR.
2. Membuat tinjauan Islam terhadap aplikasi gim edukasi pengenalan Bahasa Korea Gaul sebagai media pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Pengguna
 - a. Sebagai media pembelajaran otodidak Bahasa Korea Gaul menggunakan teknologi AR.
 - b. Sebagai media pengenalan Bahasa Korea Gaul berdasarkan bentuk ekspresi.
2. Bagi Peneliti

Sebagai latihan pengembangan ilmu yang telah dipelajari selama menempuh pendidikan sarjana komputer dan mempraktikkan pada penelitian ini sebagai persyaratan kelulusan.

1.5 Batasan Penelitian

Beberapa batasan yang terdapat pada aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya dapat berjalan di perangkat berbasis Android.
2. Materi pembelajaran berasal dari buku Bahasa Gaul Korea Sehari-hari yang diterbitkan oleh Rumah Korea tahun 2020.
 - a. Materi pembelajaran dibedakan berdasarkan 6 (enam) ungkapan ekspresi dalam bahasa Korea Gaul.
 - b. Setiap ekspresi memiliki beberapa kosakata pembelajaran yang terdiri dari beberapa penjelasan ekspresi tersebut.
 - c. Hanya dapat melihat 6 (enam) contoh ekspresi bahasa Korea Gaul dalam bentuk 3D antara lain:
 - Ekspresi Senang / suka
 - Ekspresi Kekaguman
 - Ekspresi Kekesalan
 - Ekspresi Kelucuan

- Ekspresi Kekagetan
 - Ekspresi Kesedihan
3. Aplikasi ini menggunakan teknologi *Markerless Base Tracking*.
 4. Memiliki fitur mini kuis yang terdiri dari 3 tingkatan yaitu mudah, sedang dan sulit sebagai tolak ukur tingkat pemahaman pengguna.
 5. Aplikasi dikemas dalam bentuk gim edukasi dan dibangun dengan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*.