

Abstract

In the development globalization, Korea's have an important role in Asia, after Japan and China. Not only in the economics and politics, moreover Korean entertainment have affected in Asia. The rise of Korean drama, Korean boyband / girlband, making Asia society, especially young people / teenagers to know and learn Korean language. For that reason making Korean language as one of the most popular languages to learn. In Indonesia, Korean languages to be one important aspect of life. Visible from several local companies who cooperate with foreign companies from Korea that includes the Korean languages as a condition of employment. That suggests that the mastery of the Korean language added value in the expansion of employment and business opportunities, expansion of knowledge and quality of self. It makes themselves begin to know and learn Korean languages. To make it easier to learn Korean languages, therefore programmer made a method based on multimedia learning Korean language that *user* easy to understand and interesting to learn.

The development software method is used multimedia development. Input is only done by progammer when making an application. Progammer input an image of the letter, word of greetings, introducing sentences, numbers, colors and nouns which is used in everyday life. In the pronunciation of words and sentences introduced himself greeting used three languages , namely the English, Korean and Indonesian. Korean language vocabulary and pronunciation sound while Hangeul letters, this application displays itself Hangeul letters and pronunciation if the user presses the play button provided. Korean language vocabulary and pronunciation sound while Hangeul letters, this application displays itself Hangeul letters and pronunciation if the user presses the play button provided.

There are several technologies that are used in making this program such as Adobe Flash CS5, CorelDraw X5 used when drawing objects Hangeul letters, Adobe Audition CS5 as a tool that helps programmers in sound editing and ActionScript 2.0 which is used to control objects in Flash to create navigation, buttons and other interactive elements and create a flash movie that movie were able to respond to commands from the user either using the keyboard or mouse, for example, the command to jump to another part of the movie and move objects.

ABSTRAK

Dalam perkembangan globalisasi saat ini Korea memegang peranan penting kawasan Asia, setelah Jepang dan Cina. Tidak hanya dalam bidang ekonomi dan politik, bahkan dunia hiburan Korea pun telah mempengaruhi masyarakat Asia. Maraknya drama Korea, *boyband/girlband* Korea, menjadikan masyarakat Asia, khususnya para kaum muda/remaja untuk mencoba mengenal dan mempelajari bahasa Korea. Sehingga menjadikan bahasa Korea sebagai salah satu bahasa yang paling banyak diminati untuk dipelajari. Di Indonesia sendiri bahasa Korea menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan. Terlihat dari beberapa perusahaan lokal yg bekerjasama dengan perusahaan asing asal Korea yang mencantumkan bahasa Korea sebagai syarat dalam penerimaan kerja. Itu menandakan bahwa penguasaan bahasa Korea menjadi nilai tambah tersendiri dalam perluasan kesempatan kerja dan usaha, perluasan wawasan serta tingkatan kualitas diri. Hal ini membuat masyarakat sendiri mulai untuk mengenal dan mempelajari bahasa Korea. Untuk memudahkan mempelajari bahasa korea, maka dari itu dibuatlah sebuah metode pembelajaran bahasa korea berbasis multimedia yang mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari.

Ada beberapa teknologi yang digunakan dalam pembuatan program ini diantaranya Adobe Flash CS5, CorelDraw X5 yang digunakan saat menggambar objek huruf Hangeul, Adobe Audition CS5 sebagai suatu sarana yang membantu programmer dalam editing suara serta ActionScript 2.0 yang digunakan untuk mengontrol objek di *flash* untuk membuat navigasi, tombol dan elemen interaktif lainnya serta membuat *movie flash* yaitu *movie* yang mampu merespon perintah dari pengguna yang baik menggunakan *keyboard* atau *mouse*, misalnya perintah untuk melompat ke bagian lain dari suatu *movie* dan memindahkan objek.

Pembangunan software ini digunakan metode pengembangan multimedia. Inputan hanya dilakukan oleh *progammer* saat pembuatan aplikasi. Inputan berupa gambar dari huruf, kata sapaan (*greetings*) kalimat perkenalan diri (*introducing*), angka (*numbers*), warna (*colours*) dan kata benda (*nouns*) yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pada pelafalan kata sapaan dan kalimat memperkenalkan diri digunakan tiga bahasa sekaligus dalam implementasinya yaitu Inggris, Korea dan Indonesia. kosakata dalam bahasa korea dan suara sedangkan pada pelafalan huruf-huruf *Hangeul*, aplikasi ini menampilkan huruf Hangeul itu sendiri dan pelafalannya jika kita menekan tombol *play* yang disediakan.