

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam membuat CD pembelajaran interaktif ini terdapat beberapa landasan teori yang menjadi acuan dan landasan dari teori-teori yang ada untuk pembuatan karya ini.

2.1 CD Interaktif

Menurut Tim Medikomp dalam web (www.maroebeni.wordpress.com) CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia yang dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya, dimana user dapat menavigasikan program tersebut. Dari segi fungsi dan tujuannya CD interaktif dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain CD interaktif *company profile*, pembelajaran, tutorial, simulasi, portfolio dan *catalog product*.

Dalam karya ini digunakan CD Interaktif Pembelajaran. Pembelajaran interaktif presentasi yang menggunakan kombinasi grafik, teks, suara, video, dan atau animasi sehingga penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang dapat menampilkan informasi, pesan atau isi dari pelajaran kepada pengguna.

2.2 Kelebihan CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti buku dan alat peraga tradisional sampai dengan media

modern audio visual berupa kaset tape, *VCD (Video Compact Disk)*, maupun alat paraga modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan sangatlah diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika CD Interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut (Riyana, 2007: 8).

Kelebihan pertama yang menyebutkan bahwa penggunaanya bisa berinteraksi dengan komputer adalah bahwa dalam CD Interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh user untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Kemudian yang kedua adalah menambah pengetahuan. Pengetahuan disini adalah materi pembelajaran yang dirancang kemudahannya dalam CD Interaktif bagi pengguna. Kelebihan ketiga adalah tampilan audio visual yang menarik. Menarik disini tentu saja jika dibandingkan dengan media seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Kemenarikan di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) maupun media elektronik lain (film TV, audio) (Riyana, 2007: 11).

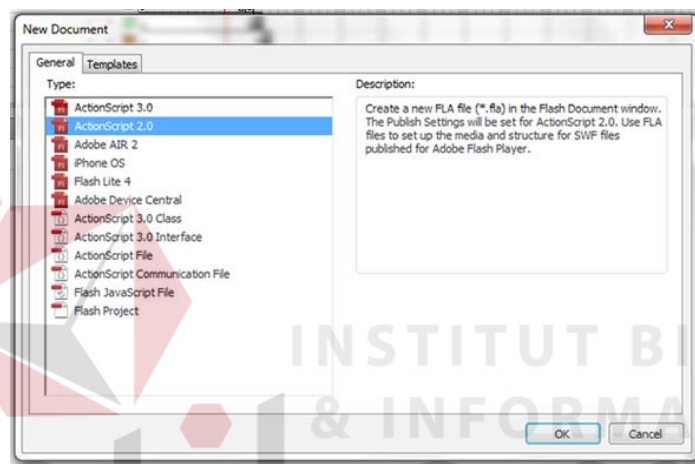
Suyanto dalam web (www.maroebeni.wordpress.com) menyatakan dari beberapa keunggulan CD Interaktif, dapat diketahui bahwa CD Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

2.3 Teknik Membuat CD Interaktif

Ada beberapa cara membuat animasi maupun button pada CD interaktif menggunakan *Adobe Flash CS5* adalah sebagai berikut:

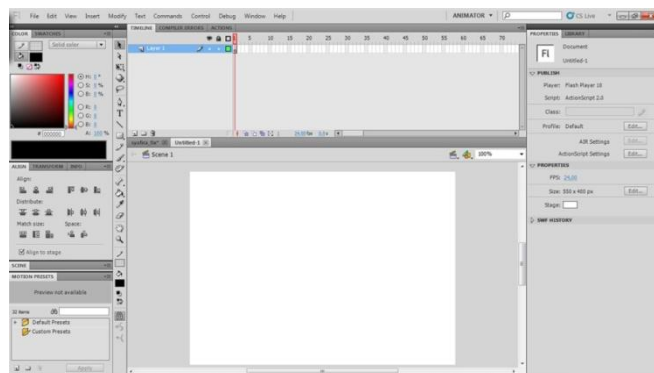
1. Cara membuat movie clip

- a. Bukalah aplikasi *Adobe Flash CS5* kemudian pilihlah *actionscript 2*, selanjutnya tekan OK.



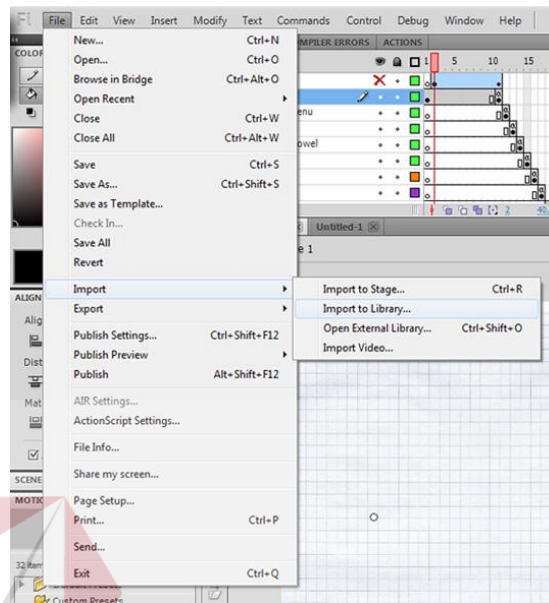
Gambar. 2.1 New document pada *Adobe Flash CS5*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

- b. Lalu akan muncul interface seperti ini

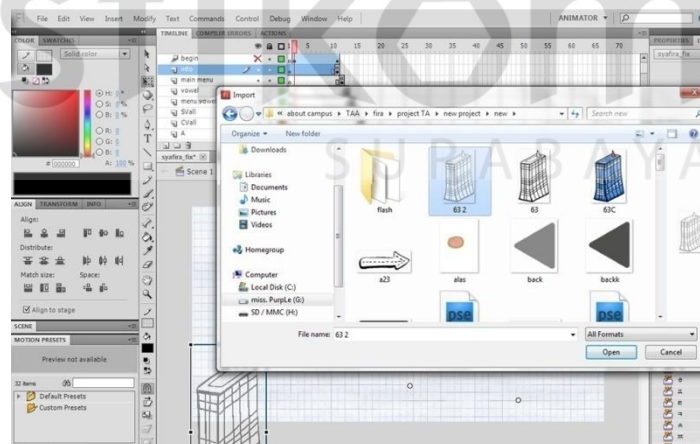


Gambar 2.2 Tampilan *stage* pada *Adobe Flash CS5*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

- c. Masukkan gambar yang diinginkan dengan cara klik *File* kemudian pilih *Import to library*.

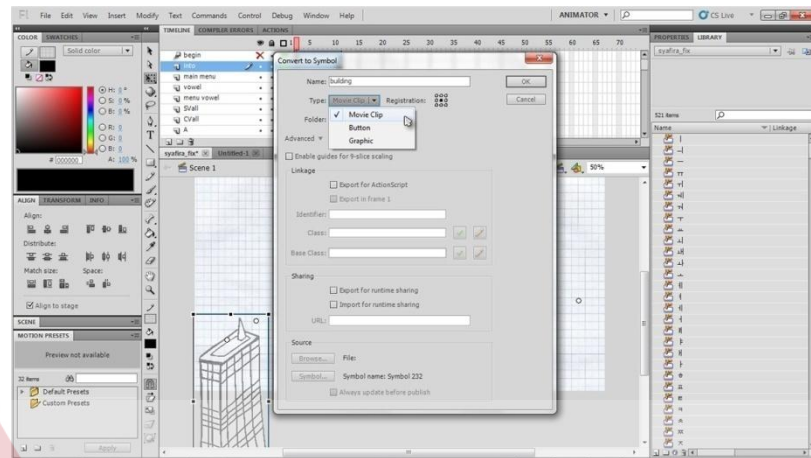


Gambar 2.3 Memasukkan gambar pada stage *Adobe Flash CS5*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)



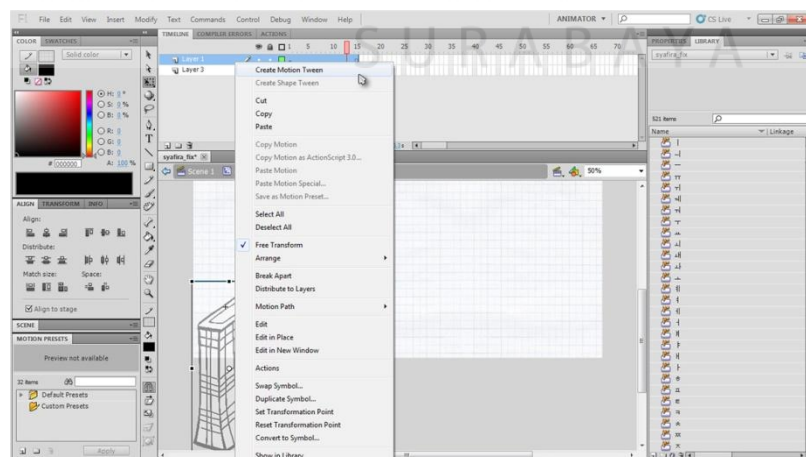
Gambar 2.4 Pilihan gambar yang akan dimasukkan.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

- d. Jika gambar telah di masukkan, langkah berikutnya yakni klik kanan pada mouse lalu pilih *convert to symbol* dan pilih *movie clip*.



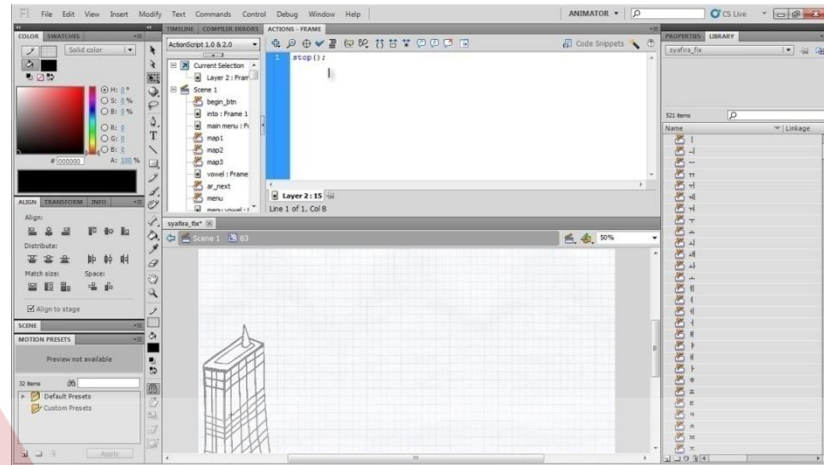
Gambar 2.5 Tampilan menu *convert to symbol movie clip*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

- e. Setelah itu double klik pada gambar, maka akan masuk pada layer *movie clip*. Kemudian klik kanan pada mouse dan pilihlah menu *create motion tween*. Lalu buatlah klik pada frame 1 dan arahkan gambar ke bawah kemudian pada *frame 20* arahkan gambar ke posisi semula.



Gambar 2.6 Tampilan *motion tween*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

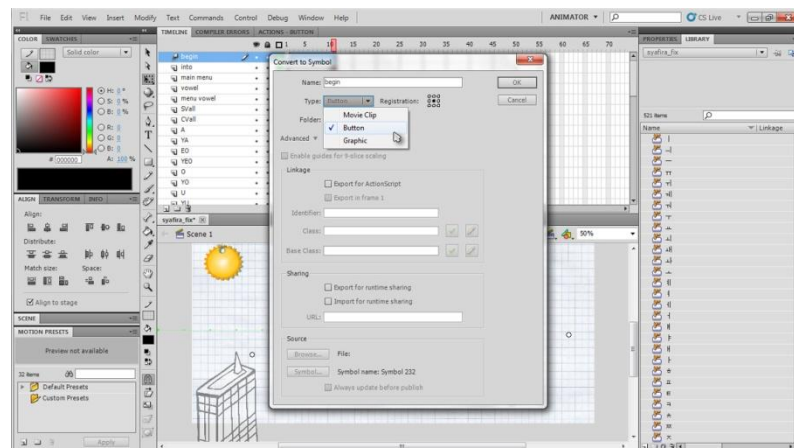
- f. Jika animasi telah dibuat lalu buat *new layer* untuk *actionscript* pada *frame* 20 yang merupakan *frame* akhir.



Gambar 2.7 Tampilan *actionscript* stop.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

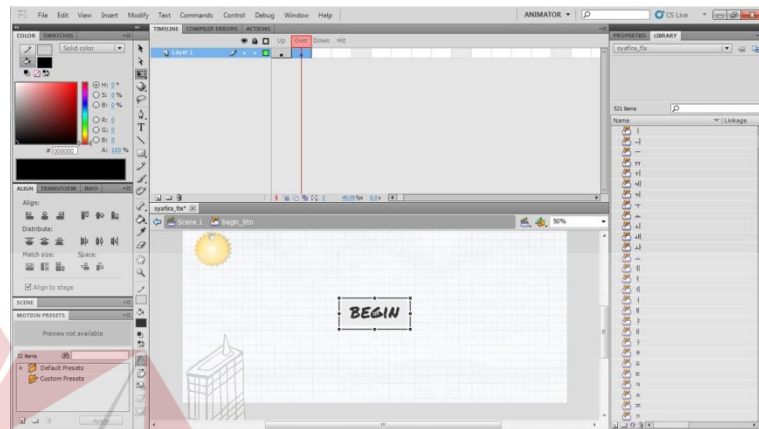
2. Cara membuat *button*.

- Pertama pilihlah gambar yang diinginkan dengan cara memasukkannya dalam stage. Klik *File* pilih *import to library* atau *import to stage*.
- Selanjutnya jadikan gambar tersebut *button* dengan cara klik kanan pada gambar dan pilih *convert to symbol* lalu pilih *button*.



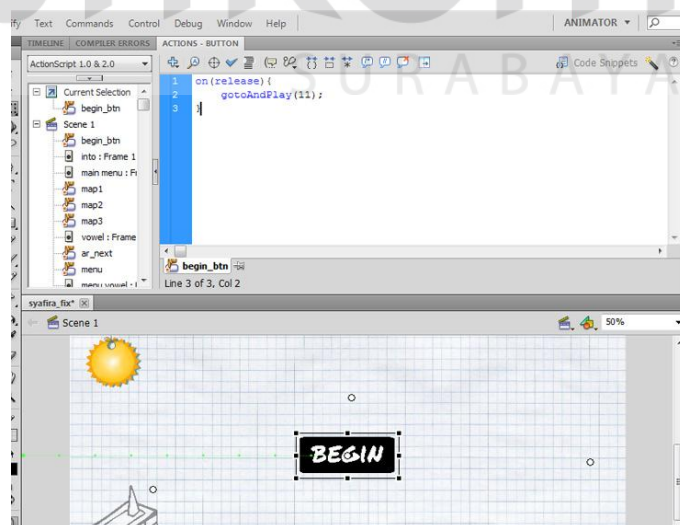
Gambar 2.8 Tampilan menu *convert to symbol* button.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

- c. Lalu double klik pada gambar maka akan masuk dalam menu *button* kemudian klik F6 untuk menambah *keyframe*. Pada menu over ubahlah gambar dengan cara memasukkan gambar yang sama namun berbeda warna agar tampilan *button* lebih menarik.



Gambar 2.9 Tampilan menu *button*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

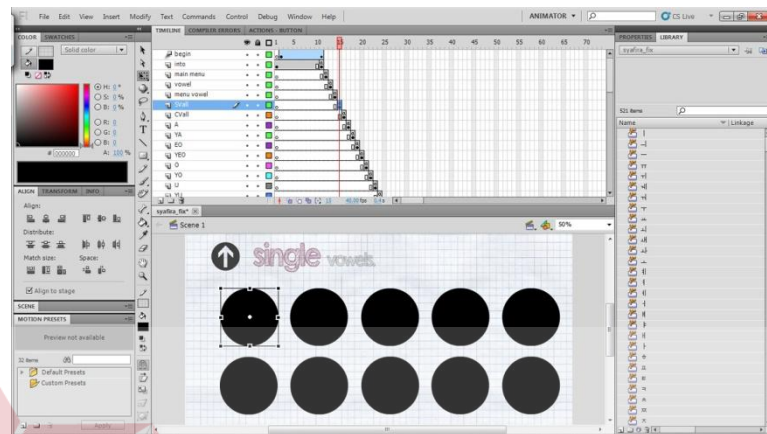
- d. Kembali pada stage lalu klik gambar *button* yang telah dibuat dan tekan F9 untuk memasukkan *actionscript*.



Gambar 2.10 Tampilan *actionscript* pada menu *button*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

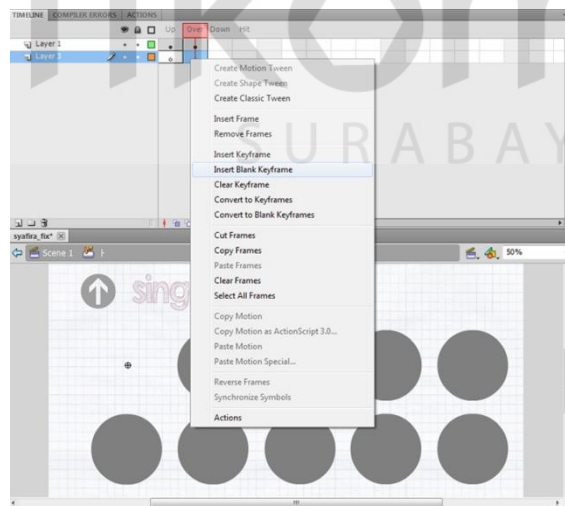
3. Membuat *movie clip* didalam *button*.

- a. Buatlah lingkaran dengan cara klik O atau *oval tools* dalam *flash*. Lalu klik kanan *convert to symbol* dan pilih *button*.



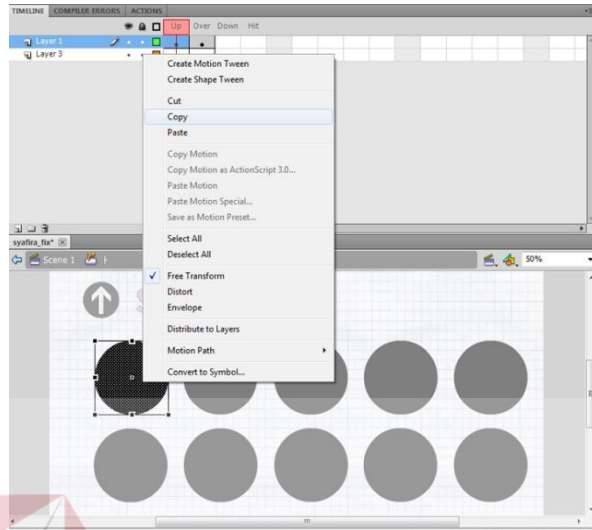
Gambar 2.11 Membuat bentuk *oval* dalam *flash*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

- b. Double klik pada gambar oval maka akan masuk pada menu button. Setelah itu buat *new layer* dan klik kanan *insert blank keyframe* pada menu *over*.

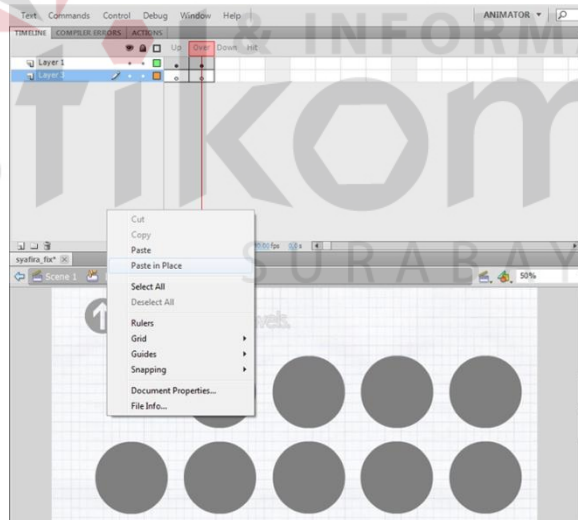


Gambar 2.12 Tampilan menu *button*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

- c. Arahkan mouse pada gambar di layer 1 klik kanan dan *copy*. Lalu klik kanan pada layer 2 di menu *over* dan klik kanan *paste in place*.

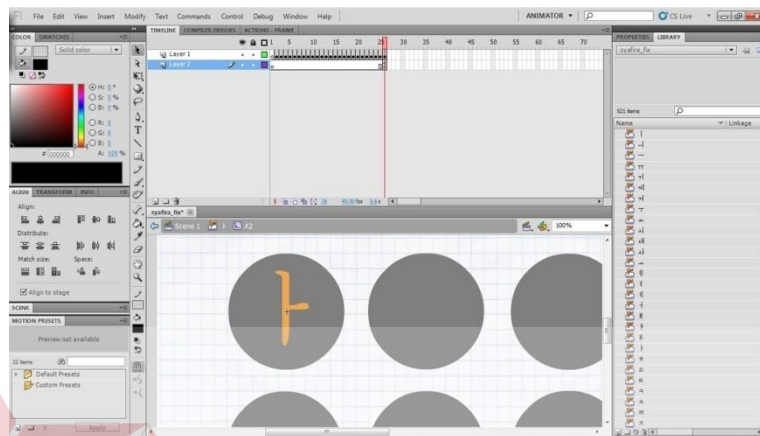


Gambar 2.13 *Copy* gambar oval.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)



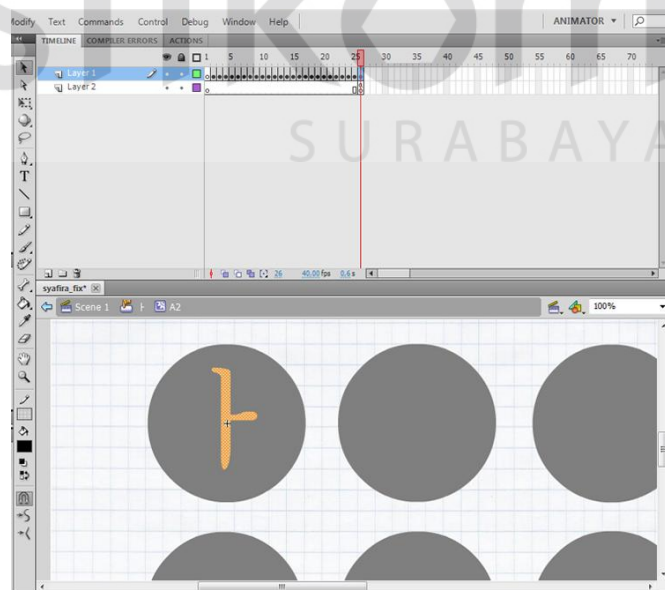
Gambar 2.14 *Paste in place* gambar oval.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

- d. Kemudian buatlah teks huruf hangeul pada layer 1 di menu over dan *convert to symbol* huruf tersebut kedalam *movie clip*. Selanjutnya double klik pada huruf maka akan masuk dalam menu *movie clip*.



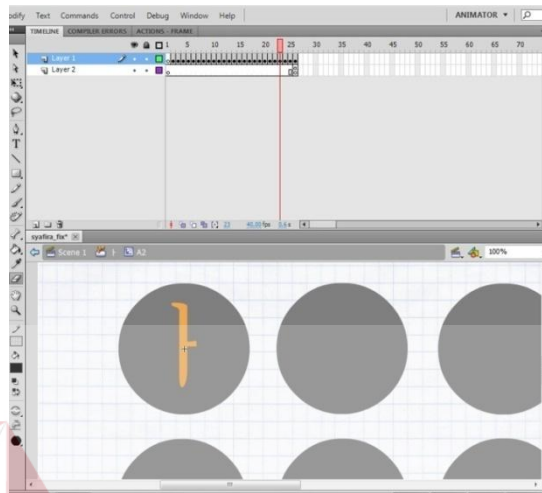
Gambar 2.15 Tampilan menu *movie clip*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

- e. Kemudian klik *ctrl + b* atau klik kanan pada huruf dan pilih *break apart* dua kali.



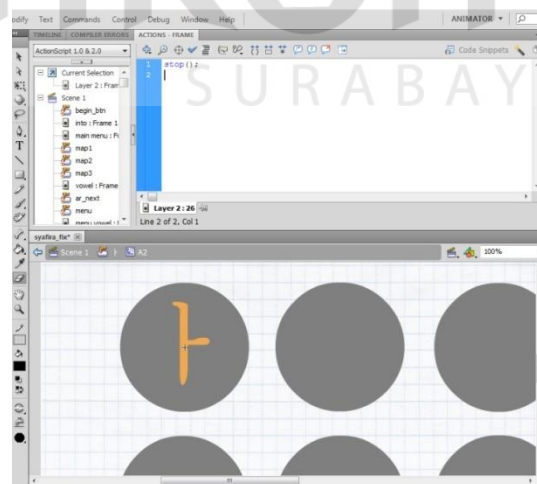
Gambar 2.16 Tampilan setelah dilakukan *break apart*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

- f. Langkah selanjutnya klik F6 untuk menambah *keyframe* dan klik E atau eraser lalu hapus terbalik sedikit demi sedikit huruf tersebut selanjutnya seleksi semua frame klik kanan dan tekan *referse frame*.



Gambar 2.17 Tampilan cara menghapus huruf.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

- g. Kemudian buat *new layer* pada menu *movie clip* untuk membuat *actionsript* dan klik F6 pada *frame* akhir.



2.18 Tampilan *actionsript*.
(Sumber: Hasil olahan peneliti)

2.4 Hangeul

Hangeul adalah abjad Kore yang diciptakan oleh Raja Kim Sejong (1297-1450) pada tahun 1443 (Ira Mutiara 2011: 1). Sampai saat ini tidak ada yang tahu dengan pasti berapa lama orang Korea telah menggunakan bahasa Korea. Namun ada yang meyakini bahwa orang Korea telah menggunakan bahasanya lebih dari dua milenia. Karena pada saat itu bangsa Cina memberikan pengaruh yang besar terhadap negara-negara sekitarnya, termasuk Korea. Sebagai salah satu akibatnya, sekitar 50 persen kosakata bahasa Korea berakar dari bahasa Cina (Suray Agung Nugroho, www.academia.edu).

Pada jaman dulu bangsa Korea tidak memiliki tulisan sendiri, sehingga mereka mengadopsi karakter Cina yang digunakan untuk representasi bahasa Korea. Secara historis, *Gugyeol*, *Hyangchul*, dan *Idu* adalah istilah-istilah yang sering muncul bila membicarakan bagaimana bahasa Korea ditulis dengan karakter Cina pada jaman dulu (<http://www.chinatraveldepot.com/C201-Chinese-Language-Influence>).

Menurut Choi dalam studi yang dilakukan Suray Agung Nugroho (www.academia.edu) selama hampir 1500 tahun orang Korea memakai bahasa Korea untuk percakapan sehari-hari tetapi memakai karakter Cina untuk menuliskan bahasanya. Hal ini membuat kemampuan memahami karakter Cina adalah sesuatu yang penting bahkan sejak dini, terutama bagi mereka yang bisa bersekolah di seodang atau balai belajar di desa.

Namun semua itu berubah setelah penguasa keempat Dinasti Jeoson (1392-1910) yaitu, Raja Sejong menciptakan sistem penulisan bahasa Korea yang

disebut dengan *Hangeul* pada tahun 1443 yang diresmikan sebagai karakter nasional pada tanggal 9 Oktober 1446. Setelah adanya *Hangeul*, maka pengajaran *Hangeul* dan pemahaman karakter Cina dikembangkan bersamaan, namun *Hangeul* semakin mendapat tempat karena kesederhanaan dan kemudahan dalam mempelajarinya (Suray Agung Nugroho, www.academia.edu).

Salah satu alasan yang mendasari penciptaan *Hangeul* adalah banyaknya rakyat jelata yang tidak bisa membaca dan menulis saat itu akibat adanya hak istimewa mengenal baca-tulis hanya untuk kaum bangsawan. Dengan semangat pencerahan rakyatnya, Raja Sejong dibantu dengan para cendekiannya pada saat itu berkumpul untuk mengkaji dan akhirnya menciptakan *Hangeul*. Ketika abjad Korea itu dikenalkan kepada masyarakat awam, Raja Sejong berikrar untuk mendidik rakyatnya dengan abjad yang benar.

Pada waktu diciptakan, abjad *Hangeul* terdiri dari 17 konsonan dan 11 vokal. Setelah mengalami beberapa kali pembaharuan dari masa ke masa, maka sekarang terdapat hanya 14 konsonan dan 10 vokal. Di samping itu, terdapat juga 5 konsonan ganda dan 11 gabungan vokal (Suray Agung Nugroho, 2011: 6). *Hangeul* sangat sederhana apabila dibandingkan dengan huruf Cina, dan rakyat Korea mengakui bahwa sistem fonetis dari abjad itu dapat mengekspresikan berbagai macam bunyi. Berikut ini adalah macam huruf *Hangeul*.

Tabel 2.1 Vokal Tunggal

Bentuk	Pelatinan	Pelafalan
ㅏ	a	aku

ㅑ	ya	saya
ㅓ	eo	love
ㅕ	yeo	young
ㅜ	u	unik
ㅠ	yu	yunani
ㅗ	o	ongkos
ㅛ	yo	yoga
ㅡ	eu	sekolah
ㅣ	i	ini

Tabel 2.2 Vokal Gabungan

Bentuk	Pelatinan	Pelafalan
ㅏ	ae	and (inggris)
ㅑ	yae	hand (inggris)
ㅓ	e	eka
ㅕ	ye	yen (inggris)
ㅗ	wa	waktu
ㅛ	oe	cerewet
ㅜ	wae	wesel

ㅈ	wo	cowok
ㅉ	we	wedding (inggris)
ㅊ	wi	wilayah
ㅊ	eui	euis (nama)

Tabel 2.3 Konsonan Tunggal

Bentuk	Nama	Pelatinan	Pelafalan
ㄱ	giyeok	g/k	gol/botak
ㄴ	nieun	n	nama
ㄷ	digeut	d/t	dan/set
ㄹ	rieul	r/l	rak/gol
ㅁ	mieum	m	minum
ㅂ	bieup	b/p	bis/lap
ㅅ	shiot	s	sup
ㅇ	ieung	ng	malang
ㅈ	jieut	j	jam
ㅊ	chieut	ch	china
ㅋ	khieuk	kh	khawatir
ㅌ	thieut	t	think (inggris)
ㅍ	phieup	ph	pen (inggris)

ㅎ	hieut	h	hantu
---	-------	---	--------------

Tabel 2.4 Konsonan Gabungan

Bentuk	Nama	Pelatinan	Pelafalan
ㄱ	ssang giyeok	kk	kami
ㄷ	ssang digeut	tt	mint a
ㅂ	ssang bieup	pp	tanpa
ㅅ	ssang shiot	ss	laksana
ㅈ	ssang jieut	jj/cc	cukup

Tabel 2.5 Angka dalam Hangeul

Angka	Hangeul	Pelatinan
1	하나	Hana
2	둘	Dul
3	셋	Set
4	넷	Net
5	다섯	daseot
6	여섯	yeoseot
7	일곱	ilgop
8	여덟	yeodeol
9	아홉	ahop

10	열	yeol
20	스물	seumul
30	서른	seoreun
40	마흔	maheun
50	쉰	swon
60	예순	yesun
70	이른	ireun
80	여든	yeodeun
90	아흔	aheun

Bangsa Korea sangat bangga memiliki *Hangeul* karena mereka beranggapan bahwa dengan *Hangeul* bangsa Korea mempunyai identitas tersendiri di antara bangsa-bangsa di dunia. Dari segi keindahan, *Hangeul* berbentuk sederhana dan mudah dipelajari sehingga dapat dikuasai dalam waktu singkat.

2.5 Hallyu

Suray Agung Nugroho dalam web (www.academia.edu/hallyu) mengatakan *Hallyu* atau Korean Wave yang bermakna gelombang Korea merupakan terjemahan dari istilah 할류 (hallyu) yang dalam bahasa Korea berarti “arus Han”. Han disini mengacu pada Hankuk atau Korea sedangkan 류 berarti “arus atau aliran”. Dari segi arti Korean Wave atau Hallyu adalah fenomena mengalirnya

budaya populer Korea Selatan ke dunia internasional. Lebih jelasnya Hallyu adalah mengalirnya budaya populer Korea yang berupa drama, film, dan musik (K-Pop) yang diawali dari negara serumpun yakni Cina, Taiwan, dan Jepang yang akhirnya merembet ke negara-negara Asia Tenggara lainnya pada paruh tahun 2000-an.

Fenomena ini dirasakan sejak Piala Dunia 2002 diselenggarakan dimana Korea menjadi tuan rumah bersama dengan Jepang hingga tahun 2010 ini memberi dampak kepada berkembangannya budaya Korea. Bahkan beberapa stasiun televisi swasta di Indonesia gencar bersaing menayangkan film-film, sinetron-sinetron, dan musik Korea. Bahkan, terdapat beberapa sinetron Korea yang sukses di layar kaca, sebut saja *Winter Sonata*, *Endless Love*, *Dae Jang Geum*, dan *Boys Before Flowers* segelintir drama yang kemungkinan besar diingat oleh pecinta Korea di Indonesia. Drama-drama buatan negeri ginseng ini telah berhasil menarik perhatian sebagian masyarakat Indonesia, bahkan beberapa bintang drama tersebut telah menjadi idola di tanah air. Hal ini baru berbicara mengenai situasi di Indonesia, padahal Korea telah berhasil mengeksport budaya popnya ke penjuru dunia pada awal abad ke-21 ini (Suray Agung Nugroho www.academia.edu).

Tidak banyak yang menyangka bahwa Korea akan berhasil mengeksport budaya popnya sebegitu besar dan gencar seperti halnya yang terjadi dengan budaya pop Jepang yang telah terlebih dahulu menyerbu Asia pada era 90-an. Berhubungan dengan *Hallyu* ini, terutama dengan K-Pop (Korean Pop) akhir-akhir ini, fenomena *Hallyu* semakin melanda para remaja di seluruh Asia dan

kawasan dunia lainnya. Banyak artis Korea semakin menjadi idola para remaja di belahan dunia lain.

Hal ini terbukti dengan banyaknya konser-konser artis Korea yang diadakan karena diundang oleh para penyelenggara event dari berbagai negara. Terlebih lagi, banyak yang berhasil terjual habis tiketnya. Selain itu banyak pula situs-situs dan jejaring sosial tentang artis Korea yang didedikasikan khusus untuk para pemain drama Korea dan para penyanyi Korea yang bisa diakses oleh para penggemarnya.

Hallyu sangat besar pengaruhnya terhadap bahasa Korea, hal ini dapat dilihat dengan semakin merebaknya *hallyu* secara tidak langsung membuat bahasa Korea semakin terkenal. Semua produk budaya ‘modern’ Korea tersebut adalah asli Korea dalam arti baik lagu, sinetron, maupun filmnya memakai medium bahasa Korea sebagai bahasa pengantarnya. Sudah pasti saat memasuki negara-negara lain dan dikonsumsi oleh para konsumen di belahan negara lain, produk tersebut banyak yang masih menggunakan bahasa Korea sebelum melalui proses sulih suara terutama untuk drama. Di sinilah letak salah satu keberhasilan bangsa Korea dalam memperkenalkan bahasanya (Suray Agung Nugroho, www.academia.edu).

Bila sebelumnya Asia lebih dulu terbiasa dengan bunyi bahasa Mandarin atau Jepang, maka sejak dekade awal abad ke-21 ini, bahasa Korea telah mulai terbiasa terdengar di radio dan televisi di dunia Internasional, serta mulai terbiasa terlihat oleh mata semua orang baik yang bisa membaca maupun hanya melihat tulisan *Hangeul* di koran, majalah, dan internet. Apalagi dengan masuknya

teknologi dwi-bahasa pada acara-acara televisi tertentu, bahasa Korea dalam sinetron maupun film buatan Korea akhirnya dapat dikenal masyarakat.

Berkaitan dengan internet, ada satu hal yang patut dicatat di sini yakni, fakta bahwa bahasa Korea berada di posisi ke-10 sebagai bahasa yang sering digunakan di media internet pada tahun 2009. Seperti yang dilansir dari sebuah website www.internetworldstats.com/stats7.htm menyatakan bahwa:

“Bahasa Korea berada di dalam daftar *top ten internet world user by language*. Dalam daftar ini, Korea berada di bawah Rusia, di mana bahasa Inggris menempati posisi nomor satu.”

Menurut Op. cit, Park dalam studi yang telah dilakukan oleh Suray Agung Nugroho menyatakan hal ini yang menjadikan bahasa Korea sebagai salah bahasa yang penetrasi dan signifikansinya di ajang global menjadi tak terbantahkan. Sebagai gambaran, bahasa Korea menempati urutan ke-13 dengan pengguna sebanyak 71 juta orang di dunia ini sebagai bahasa yang paling digunakan. Jumlah ini pun baru dihitung dari Korea Selatan dan Korea Utara, belum termasuk para imigran Korea beserta keturunannya yang sampai saat ini berdiam di Cina, Amerika, Jepang, Rusia, Kanada, Australia, Amerika Selatan, Selandia Baru, Australia, dan negara-negara Eropa serta Asia lainnya.

2.6 Perkembangan Bahasa Korea di Awal Abad 21

Bahasa Korea didorong untuk tumbuh dan berkembang pesat di tengah-tengah fakta bahwa bahasa ini telah menjadi bahasa nasional Korea yang sekaligus juga diharapkan bisa menjadi bahasa wajib bagi peminat Korea. Salah satu caranya adalah dengan adanya kebijakan pemerintah Korea untuk

mengharuskan orang asing yang ingin bekerja dan belajar di Korea untuk menguasai bahasa Korea dengan standar tertentu, yaitu dengan diberlakukannya TOPIK (*Test of Proficiency in Korean*). Di sini sudah terlihat lompatan jauh upaya pemerintah Korea untuk membuat bahasa Korea sebagai bahasa pengantar di negara itu dalam bidang bisnis dan akademik selain dengan tetap berlakunya bahasa Inggris sebagai bahasa pergaulan internasional.

Suray Agung Nugroho dalam webnya (www.academia.edu/bahasa_korea) menyebutkan pemberlakuan kebijakan TOPIK ini didukung penuh oleh sebuah lembaga pemerintah, yaitu *The Institute for Curriculum and Evaluation* yang khusus menangani ujian bahasa Korea baik di Korea sendiri maupun di negara lain di seluruh dunia. Ujian ini dilaksanakan setahun dua kali secara serentak di seluruh dunia. Dengan terus ditingkatkannya bahan ajar, penerbitan buku pelajaran bahasa Korea, dan pendaftaran online di seluruh dunia, arus perkembangan bahasa Korea semakin luas di tengah perkembangan global dunia. Jumlah peserta ujian TOPIK hanya sekitar 2000 orang pada tahun 1997 saat diberlakukannya sistem ini, namun pada tahun 2009 telah melonjak menjadi 180.000 orang.

Adapun yang mendasari hal ini terjadi dapat ditelusuri dari pernyataan presiden Kim Dae Jung pada saat menjabat presiden Korea Selatan tahun 1998. Beliau mengatakan bahwa salah satu tujuan pemerintahannya adalah meningkatkan ekspor budaya Korea. Korea harus bisa menjadi suatu negara yang tidak hanya bisa mengekspor hasil industri manufakturnya, namun juga harus bisa memberikan sesuatu yang lain kepada dunia, yaitu melalui produk budaya. Pada

saat ini sudah terlihat hasilnya yaitu, bahasa Korea pun telah menjadi semacam ‘ekspor’ budaya atau lebih tepatnya bisa dikatakan bahwa bahasa Korea telah menjadi salah satu duta budaya Korea di kancah dunia (Suray Agung Nugroho, www.academia.edu).

Pemerintah Korea pun saat ini masih terus berusaha mempertahankan citra yang diperolehnya dari semakin dikenalnya bahasa dan budaya Korea ini. Beberapa upaya pemerintah dan pihak swasta Korea dapat dilihat dari dua ringkasan sepag terjang bahasa Korea dalam dasawarsa terakhir. Pertama pemerintah Korea pada abad ke-21 ini telah memiliki televisi kabel yang disiarkan secara internasional semacam BBC, CNN, atau NHK, yaitu dengan KBS World dan Arirang. Dengan ini, masyarakat Korea di seluruh dunia tetap dapat mengikuti perkembangan negaranya dalam bahasa mereka sendiri dan begitu juga masyarakat internasional dapat juga ikut mempelajari bahasa maupun bidang lain dari pemberitaan khusus tentang Korea lewat saluran ini. Terkait dengan bidang penyiaran, salah satu siaran radio internasional Korea, yaitu KBS International Radio melalui www.world.kbs.co.kr menyapa para penggemar Korea lewat 11 bahasa asing, termasuk bahasa Indonesia (Suray Agung Nugroho, www.academia.edu).

Salah satu siarannya adalah mengajarkan atau memperkenalkan bahasa Korea. Tentu saja hal ini tak lepas dari semakin banyaknya peminat pembelajar bahasa Korea. Di sisi lain, yaitu di dunia internet salah satu situs terkenal nomor satu di Korea yaitu, www.naver.com memberikan pelayanan kamus online yang sangat interaktif sehingga semua orang bukan saja orang Korea, dapat

mengakses bahasa Korea dengan mudah karena situs tersebut menyediakan kamus online Korea, Inggris, dan beberapa bahasa terkemuka di dunia.

Kedua, perguruan tinggi-perguruan tinggi Korea Selatan bekerja sama dengan universitas di negara lain membuka program bahasa Korea baik sebagai program pilihan maupun sebagai program studi. Program ini didukung dengan pengiriman para pengajar bahasa Korea ke negara-negara tersebut dan juga pengiriman para tenaga pengajar universitas lokal untuk belajar bahasa Korea di Korea. Tidak berhenti di sini, beberapa dari mereka yang telah menjadi pengajar bahasa Korea diberi kesempatan untuk mengikuti lokakarya dan penyegaran bahasa Korea di berbagai universitas Korea yang banyak memiliki program pelatihan bahasa Korea untuk orang asing. Ribuan orang asing setiap tahun datang ke Korea baik atas bantuan beasiswa maupun biaya pribadi untuk langsung mempelajari bahasa dan budaya Korea. Universitas-universitas ternama yang menjadi tujuan utama para pembelajar asing adalah misalnya, *Yonsei University*, *Kyunghee University*, *Ewha Womans University*, *Hankuk University of Foreign Studies*, *Korea University*, *Seoul National University*, *Sogang University*, dan beberapa universitas negeri dan swasta baik di Seoul maupun di kota-kota propinsi lain (Suray Agung Nugroho, www.academia.edu).

Menurut salah satu situs pemeringkat website internet alexa (www.alex.com/topsites/countries/KR) situs www.naver.com menempati urutan pertama sebagai situs yang paling banyak diakses di Korea Selatan mengungguli facebook, daum, dan google korea.

2.7 Remaja

Menurut Hurlock dalam web (www.belajarpsikologi.com/pengertian-remaja/) menyatakan bahwa remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. Sedang menurut Sri Rumini & Siti Sundari masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa.

Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Pengertian remaja menurut Zakiah Darajat (www.belajarpsikologi.com) adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang. Hal senada diungkapkan oleh Santrock dalam buku psikologi remaja menyebutkan bahwa *adolescene* diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.

2.7.1 Batasan Usia Remaja

Menurut Kartono dalam web (www.belajarpsikologi.com/batasan-usia-remaja/) dibagi tiga yaitu :

1. Remaja Awal (12-15 Tahun)

Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun sebelum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.

2. Remaja Pertengahan (15-18 Tahun)

Kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis.

Maka dari perasaan yang penuh keraguan pada masa remaja awal maka pada rentan usia ini mulai timbul kemantapan pada diri sendiri. Rasa percaya diri pada remaja menimbulkan kesanggupan pada dirinya untuk melakukan penilaian terhadap tingkah laku yang dilakukannya. Selain itu pada masa ini remaja menemukan diri sendiri atau jati dirinya.

3. Remaja Akhir (18-21 tahun)

Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian.

Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

2.7.2 Karakteristik Psikologi Remaja

1. Perkembangan psikologi remaja

Menurut Syamsu Yusuf yang dilansir dalam web (<http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/>) bahwa fase remaja adalah periode kehidupan manusia yang sangat strategis, penting dan berdampak luas bagi perkembangan berikutnya. Pada remaja awal, pertumbuhan fisiknya sangat pesat tetapi tidak proporsional, misalnya pada hidung, tangan, dan kaki. Pada remaja akhir proporsi tubuh mencapai ukuran tubuh orang dewasa dalam semua bagiannya. Berkaitan dengan perkembangan fisik ini, perkembangan terpenting adalah aspek seksualitas ini dapat dipilah menjadi dua bagian, yakni:

a. Ciri-ciri seks primer

Perkembangan psikologi remaja pria mengalami pertumbuhan pesat pada organ testis, pembuluh yang memproduksi sperma dan kelenjar prostat. Kematangan organ-organ seksualitas ini memungkinkan remaja pria, sekitar usia 14 – 15 tahun, mengalami “mimpi basah”, keluar sperma. Pada remaja wanita, terjadi pertumbuhan cepat pada organ rahim dan ovarium yang memproduksi ovum (sel telur) dan hormon untuk kehamilan. Akibatnya terjadilah siklus “*menarche*” (menstruasi pertama). Siklus awal menstruasi

sering diiringi dengan sakit kepala, sakit pinggang, kelelahan, depresi, dan mudah tersinggung.

b. Ciri-ciri seks sekunder

Perkembangan psikologi remaja pada seksualitas sekunder adalah pertumbuhan yang melengkapi kematangan individu sehingga tampak sebagai lelaki atau perempuan. Remaja pria mengalami pertumbuhan bulu-bulu pada kumis, jambang, janggut, tangan, kaki, ketiak, dan kelaminnya.

Pada pria telah tumbuh jakun dan suara remaja pria berubah menjadi parau dan rendah. Kulit berubah menjadi kasar. Pada remaja wanita juga mengalami pertumbuhan bulu-bulu secara lebih terbatas, yakni pada ketiak dan kelamin. Pertumbuhan juga terjadi pada kelenjar yang bakal memproduksi air susu di buah dada, serta pertumbuhan pada pinggul sehingga menjadi wanita dewasa secara proporsional.

2. Perkembangan kognitif psikologi remaja

Menurut Syamsu Yusuf yang dilansir dalam web (<http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/>) bahwa pertumbuhan otak mencapai kesempurnaan pada usia 12–20 thn secara fungsional, perkembangan kognitif (kemampuan berfikir) remaja dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Secara intelektual remaja mulai dapat berfikir logis tentang gagasan abstrak.
- b. Berfungsinya kegiatan kognitif tingkat tinggi yaitu membuat rencana, strategi, membuat keputusan-keputusan, serta memecahkan masalah.

- c. Sudah mampu menggunakan abstraksi-abstraksi, membedakan yang konkrit dengan yang abstrak.
- d. Munculnya kemampuan nalar secara ilmiah, belajar menguji hipotesis.
- e. Memikirkan masa depan, perencanaan, dan mengeksplorasi alternatif untuk mencapainya.
- f. Mulai menyadari proses berfikir efisien dan belajar berinstropeksi.
- g. Wawasan berfikirnya semakin meluas, bisa meliputi agama, keadilan, moralitas, dan identitas (jati diri).

3. Perkembangan emosi psikologi remaja

Menurut Syamsu Yusuf yang dilansir dalam web (<http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/>) menyatakan remaja mengalami puncak emosionalitasnya, perkembangan emosi tingkat tinggi. Perkembangan emosi remaja awal menunjukkan sifat sensitif, reaktif yang kuat, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung, marah, sedih, dan murung). Sedangkan remaja akhir sudah mulai mampu mengendalikannya. Remaja yang berkembang di lingkungan yang kurang kondusif, kematangan emosionalnya terhambat. Sehingga sering mengalami akibat negatif berupa tingkah laku “salah suai”, misalnya:

- a. Agresif: melawan, keras kepala, berkelahi, suka mengganggu dan lain-lainnya.
- b. Lari dari kenyataan (*regresif*): suka melamun, pendiam, senang menyendiri, mengkonsumsi obat penenang, minuman keras, atau obat terlarang.

Sedangkan remaja yang tinggal di lingkungan yang kondusif dan harmonis dapat membantu kematangan emosi remaja menjadi:

- a. Adekuasi (ketepatan) emosi: cinta, kasih sayang, simpati, altruis (senang menolong), respek (sikap hormat dan menghormati orang lain), ramah, dan lain-lainnya.
- b. Mengendalikan emosi: tidak mudah tersinggung, tidak agresif, wajar, optimistik, tidak meledak-ledak, menghadapi kegagalan secara sehat dan bijak.

4. Perkembangan moral psikologi remaja

Menurut Syamsu Yusuf yang disebutkan dalam web (<http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/>) bahwa remaja sudah mampu berperilaku yang tidak hanya mengejar kepuasan fisik saja, tetapi meningkat pada tatanan psikologis (rasa diterima, dihargai, dan penilaian positif dari orang lain).

5. Perkembangan sosial psikologi remaja

Menurut Syamsu Yusuf yang disebutkan dalam web (<http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/>) menyebutkan remaja telah mengalami perkembangan kemampuan untuk memahami orang lain (*social cognition*) dan menjalin persahabatan. Remaja memilih teman yang memiliki sifat dan kualitas psikologis yang relatif sama dengan dirinya, misalnya sama hobi, minat, sikap, nilai-nilai, dan kepribadiannya. Perkembangan sikap yang cukup rawan pada remaja adalah sikap *conformity* yaitu kecenderungan untuk menyerah dan mengikuti

bagaimana teman sebayanya berbuat. Misalnya dalam hal pendapat, pikiran, nilai-nilai, gaya hidup, kebiasaan, kegemaran, keinginan, dan lain-lainnya.

6. Perkembangan kepribadian psikologi remaja

Menurut Syamsu Yusuf yang dilansir dalam web (<http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/>) mengenai isu sentral pada remaja adalah masa berkembangnya identitas diri (jati diri) yang bakal menjadi dasar bagi masa dewasa. Remaja mulai sibuk dan heboh dengan problem “siapa saya?” (*Who am I ?*). Terkait dengan hal tersebut remaja juga risau mencari idola-idola dalam hidupnya yang dijadikan tokoh panutan dan kebanggaan. Faktor-faktor penting dalam perkembangan integritas pribadi remaja (*psikologi remaja*) adalah:

- a. Pertumbuhan fisik semakin dewasa, membawa konsekuensi untuk berperilaku dewasa pula.
- b. Kematangan seksual berimplikasi kepada dorongan dan emosi-emosi baru.
- c. Munculnya kesadaran terhadap diri dan mengevaluasi kembali obsesi dan cita-citanya.
- d. Kebutuhan interaksi dan persahabatan lebih luas dengan teman sejenis dan lawan jenis.
- e. Munculnya konflik-konflik sebagai akibat masa transisi dari masa anak menuju dewasa. Remaja akhir sudah mulai dapat memahami, mengarahkan, mengembangkan, dan memelihara identitas diri.

Tindakan antisipasi remaja akhir adalah:

- a. Berusaha bersikap hati-hati dalam berperilaku dan menyikapi kelebihan dirinya.
- b. Mengkaji tujuan dan keputusan untuk menjadi model manusia yang diidamkan.
- c. Memperhatikan etika masyarakat, kehendak orang tua, dan sikap teman-temannya.
- d. Mengembangkan sikap-sikap pribadinya.

7. Perkembangan kesadaran beragama

Menurut Syamsu Yusuf yang dilansir dalam web (<http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/>) dalam penamatan secara kritis kepincangan-kepincangan di masyarakat yang gaya hidupnya kurang memedulikan nilai agama, bersifat munafik, tidak jujur, dan perilaku amoral lainnya. Di sinilah idealisme keimanan dan spiritual remaja mengalami benturan-benturan dan ujian.