

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menjelaskan masalah-masalah teoretis yang berkaitan dalam pembuatan Sistem pembelajaran Bahasa Korea. Pembahasan pada bab ini meliputi perangkat lunak yang digunakan yaitu *Adobe Flash CS3 Professional* serta penjelasan mengenai materi Pembelajaran Bahasa Korea.

#### **2.1 Pembelajaran**

Knirk & Gustafson (2005) menjelaskan bahwa Pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Dimiyati & Mudjiono (2005) menjabarkan bahwa Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran menurut Surya, (2004) Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi

dengan lingkungannya.

Gagne dan Briggs ( 1979:3 ) mengungkapkan Pengertian Pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Dari beberapa Pengertian Pembelajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan mengenai Pembelajaran, bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

## **2.2 Flash**

### **2.2.1 Sekilas Tentang Flash**

*Flash* merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari (M. Amarullah Akbar *et al*, 2008). *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

*Flash* adalah program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi web. Macromedia *Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia *flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia *Flash* adalah Macromedia *flash* 8. Sekarang *Flash* telah berpindah *vendor* menjadi *Adobe*.

*Adobe* adalah *vendor software* yang membeli *Flash* dari *vendor* sebelumnya yaitu Macromedia. Sejak itu, Macromedia *Flash* berganti nama menjadi *Adobe Flash*. Versi terbaru dari *Adobe Flash* adalah *Adobe Flash Cs4 Professional*. Namun, dalam pembuatan animasi ini penulis masih menggunakan *Adobe Flash Cs3 Professional* sebagai aplikasinya.

### **2.2.2 Adobe Flash CS3**

*Adobe Flash CS3* adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan *Adobe Flash CS3* menjadi program animasi favorit dan cukup populer. Tampilan *interface*, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan *tool* yang sangat lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

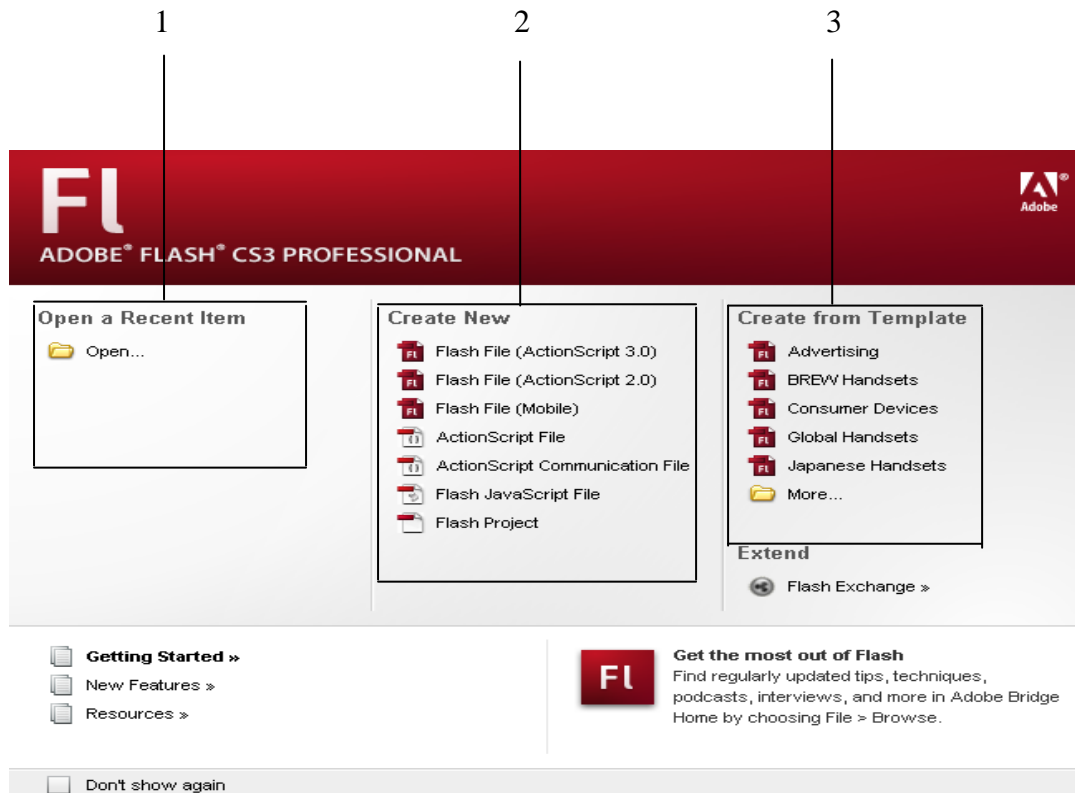
*Flash* seperti *software* gado-gado dimana didalamnya terdapat semua kelengkapan yang dibutuhkan. Mulai dari fitur menggambar, ilustrasi, mewarnai, animasi, dan *programming*. Kita dapat mendesain gambar atau objek yang akan kita animasikan langsung pada *Flash*. Fitur *programming* pada *Flash* menggunakan bahasa *ActionScript*.

*ActionScript* dibutuhkan untuk memberi efek gerak dalam animasi. *ActionScript* di *flash* pada awalnya memang sulit dimengerti jika seseorang tidak mempunyai dasar atau mengenal *flash*. Tetapi jika sudah mengenalnya, kita tidak bisa lepas dari *ActionScript* karena sangat menyenangkan dan dapat membuat pekerjaan jauh lebih cepat dan mudah.

## **2.3 Dasar - Dasar Penggunaan Adobe Flash CS 3**

### **2.3.1 Halaman Awal**

Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses *Adobe Flash CS 3 Professional*. Cara mengakses *Adobe Flash CS 3 Professional* pertama kali yaitu double klik pada *icon* yang ada di desktop atau lihat dari daftar program. Tampilan *start page* pertama kali membuka *Adobe Flash CS 3 Professional* yaitu:



**Gambar 2.1 Tampilan Start Page Adobe Flash CS 3**

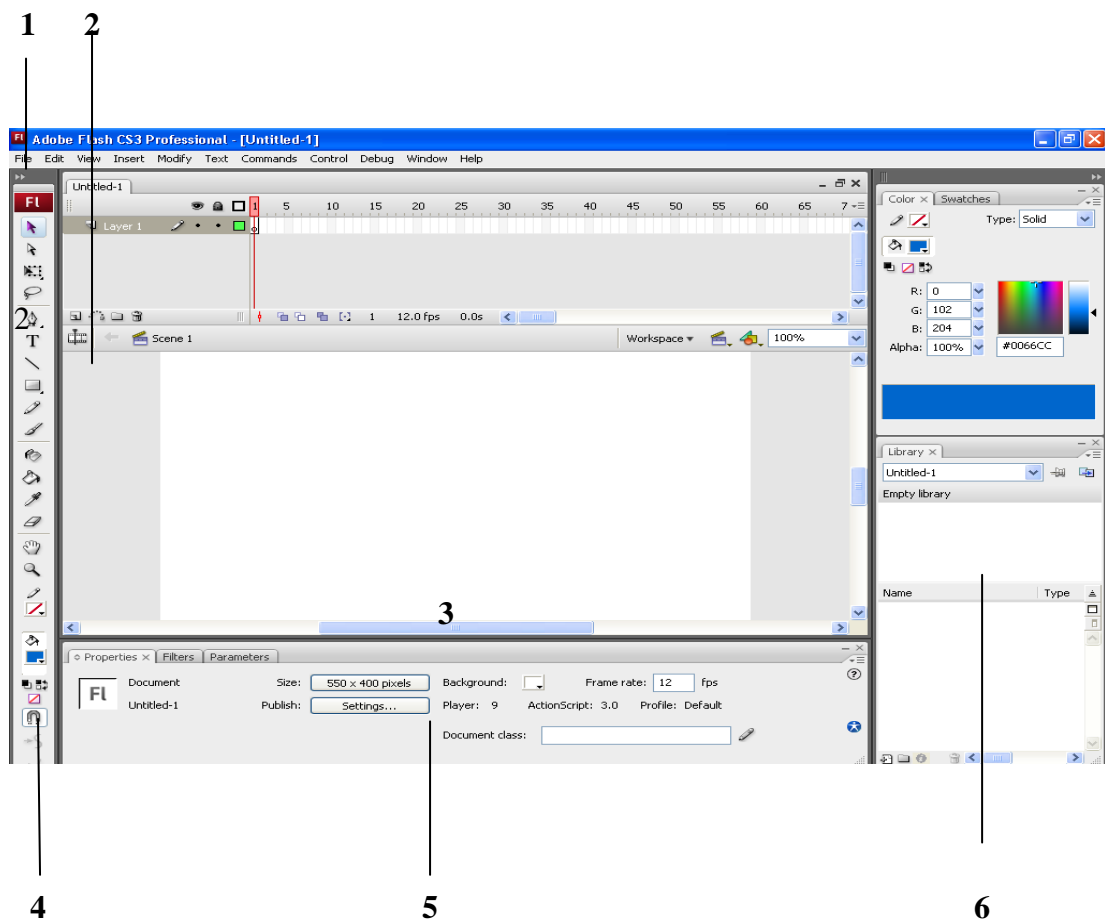
Keterangan gambar :

1. **Open Recent Item file** adalah file *Flash* yang pernah dibuat sebelumnya
2. **Create New** adalah untuk memulai memilih jenis file *Flash* yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan.
3. **Create From Template** adalah template yang sudah disediakan untuk berbagai keperluan, misalnya untuk membuat animasi FL di sebuah HP, jadi ukuran jenis HP telah ada jadi tinggal digunakan, pada menu global handsets.

### 2.3.2 Jendela Utama

Jendela utama merupakan awal dari pembuatan program, pembuatannya dilakukan dalam kotak *movie* dan *stage* yang didukung oleh *tools* lainnya. Seperti yang pernah dijelaskan dalam sebuah tulisan “Jendela kerja *flash* terdiri dari panggung (*stage*) dan panel - panel. Panggung merupakan tempat objek diletakkan, tempat menggambar dan menganimasikan objek. Sedangkan panel disediakan untuk membuat gambar, mengedit gambar, menganimasi, dan pengeditan lainnya.” (Diginovac *et al*, 2008)

Berikut ini adalah bentuk tampilan jendela utama pada *Adobe Flash CS 3*.



Gambar 2.2 Jendela Utama

Keterangan gambar :

1. **Menu Bar** adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah *New*, *Open*, *Save*, *Import*, *Export*, dan lain-lain.
2. **Timeline** adalah sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah *movie*, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan *layer*, dan lain-lain.
3. **Stage** adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi *frame - frame* secara individual dalam sebuah *movie*.
4. **Toolbox** adalah kumpulan *tools* yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek.
5. **Properties** adalah informasi objek - objek yang ada di *stage*. Tampilan panel *properties* secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut *properties* dari objek yang terpilih.
6. **Panels** adalah sebagai pengontrol yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek dari animasi secara cepat dan mudah.

### 2.3.3 Toolbox

Fasilitas *Toolbox* seperti telah dijelaskan sekilas diawal adalah sekumpulan *tool* atau alat yang mempunyai fungsi - fungsi tersendiri untuk keperluan desain (M. Amarullah Akbar *et al*, 2008). Berikut penjelasan setiap *tool* yang terdapat pada *Toolbox* .

1. **Arrow Tool**

*Arrow Tool* atau sering disebut *selection tool* berfungsi untuk memilih atau menyeleksi suatu objek.

2. **Subselection Tool**

*Subselection Tool* berfungsi menyeleksi bagian objek lebih detail dari pada *selection tool*.

3. **Free Transform Tool**

*Free Transform Tool* berfungsi untuk mentransformasi objek yang terseleksi.

4. **Lasso Tool**

*Lasso Tool* digunakan untuk melakukan seleksi dengan menggambar sebuah garis seleksi.

5. **Pen Tool**

*Pen Tool* digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva atau gambar.

6. **Text Tool**

*Text Tool* digunakan untuk membuat objek teks.

7. **Line Tool**

*Line Tool* digunakan untuk membuat atau menggambar garis.



#### 8. **Rectangle Tool**

*Rectangle Tool* digunakan untuk menggambar bentuk persegi panjang atau bujur sangkar.

#### 9. **Oval Tool**

*Oval Tool* digunakan untuk membuat bentuk bulat atau oval.

#### 10. **Poly Star Tool**

*Poly Star Tool* digunakan untuk menggambar bentuk dengan jumlah segi yang diinginkan.

#### 11. **Pencil Tool**

*Pencil Tool* digunakan untuk membuat garis.

#### 12. **Brush Tool**

*Brush Tool* digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.

#### 13. **Ink bottle**

*Ink Bottle* digunakan untuk mengubah warna garis, lebar garis, dan *style* garis atau garis luar sebuah bentuk.

#### 14. **Paintbucket Tool**

*Paintbucket Tool* digunakan untuk mengisi area-area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai.

#### 15. **Eraser Tool**

*Eraser Tool* digunakan untuk menghapus objek.

#### 16. **Hand Tool**

*Hand Tool* digunakan untuk menggeser tampilan *stage* tanpa mengubah pembesaran.

#### 17. **Zoom Tool**

*Zoom Tool* digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan *stage*.

#### 18. **Stroke Color**

*Stroke Color* digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.

#### 19. **Fill Color**

*Fill Color* digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.

#### 20. **Black and white**

*Black and White* digunakan untuk memilih warna hitam dan putih saja.

#### 21. **Swap Color**

*Swap Color* digunakan untuk menukar warna *fill* dan *stroke* atau sebaliknya dari suatu gambar atau objek.

#### 22. **Gradient Transform Tool**

*Gradien Transform Tool* berfungsi untuk mentransformasi warna dari *fill* objek yang terseleksi.

### **23. Oval Tool**

*Oval Tool* digunakan untuk membuat objek lingkaran.

### **24. Rectagle Primitive Tool**

*Rectagle Primitive Tool* digunakan untuk membuat objek kotak dengan sudut tumpul/ melengkung.

### **25. Oval Primitive Tool**

*Oval Primitive Tool* digunakan untuk membuat lingkaran dan sekaligus dapat langsung dibelah lingkaran tersebut sesuai dengan keinginan.

### **26. Polystar Tool**

*Polystar Tool* digunakan untuk membuat segi 5, dan juga bisa ditambah ataupun dikurang sudutnya sesuai dengan keinginan.

### **27. Add Anchor Point**

*Add Anchor Point* digunakan untuk menambah titik yang akan digunakan untuk membentuk objek .

### **28. Delete Anchor Point**

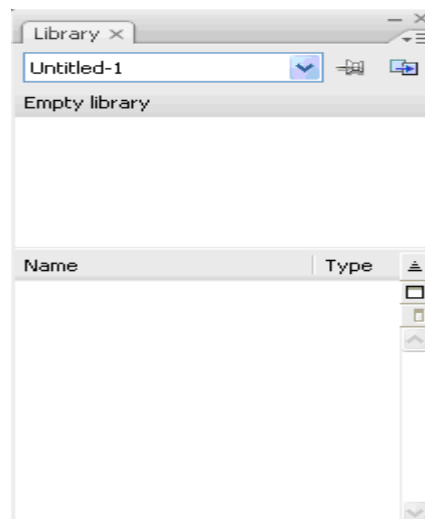
*Delete Anchor Point* digunakan untuk menghapus titik yang akan membentuk objek .

### **29. Conver Anchor Point**

*Conver Anchor Point* digunakan untuk membentuk objek sesuai dengan titik yang telah diberikan sesuai dengan keinginan .

### 2.3.4 Library

Fungsi dari *library* adalah sebagai wadah untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, audio, video, dan lain-lain. Berikut tampilan panel *library*.



**Gambar 2.3 Panel Library**

### 2.3.5 Action Script

Salah satu kelebihan *Adobe Flash Cs3* dibanding perangkat lunak animasi yang lain yaitu adanya *ActionScript*. *ActionScript* adalah bahasa pemrograman *Adobe Flash CS 3* yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi (Ferry Herlambang, 2007). *ActionScript* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi *action* (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi *logic* (analisis masalah sebelum melakukan perintah).

Sama dengan bahasa pemrograman yang lain, *ActionScript* berisi banyak elemen yang berbeda serta strukturnya sendiri. Kita harus merangkainya dengan benar agar *ActionScript* dapat menjalankan dokumen sesuai dengan keinginan. Jika tidak merangkai semuanya dengan benar, maka hasil yang didapat akan berbeda atau *file flash* tidak akan bekerja sama sekali. *ActionScript* juga dapat diterapkan untuk *action* pada *frame*, tombol, *movie clip*, dan lain-lain. *Action frame* adalah *action* yang diterapkan pada *frame* untuk mengontrol navigasi *movie*, *frame*, atau objek lain-lain. (Arry Maulana Syarif, Diginnovac, 2008)

Salah satu fungsi *ActionScript* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah didalamnya. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam *ActionScript* yaitu:

1. Event

Event merupakan peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan aksi sebuah objek. Event pada *Adobe Flash Cs3* ada empat, yaitu:

- a. Mouse event

Event yang berkaitan dengan penggunaan *mouse*.

- b. Keyboard Event

Kejadian pada saat menekan tombol *keyboard*.

- c. Frame Event

Event yang diletakkan pada *keyframe*.

- d. Movie Clip Event

Event yang disertakan pada *movie clip*.

## 2. Target

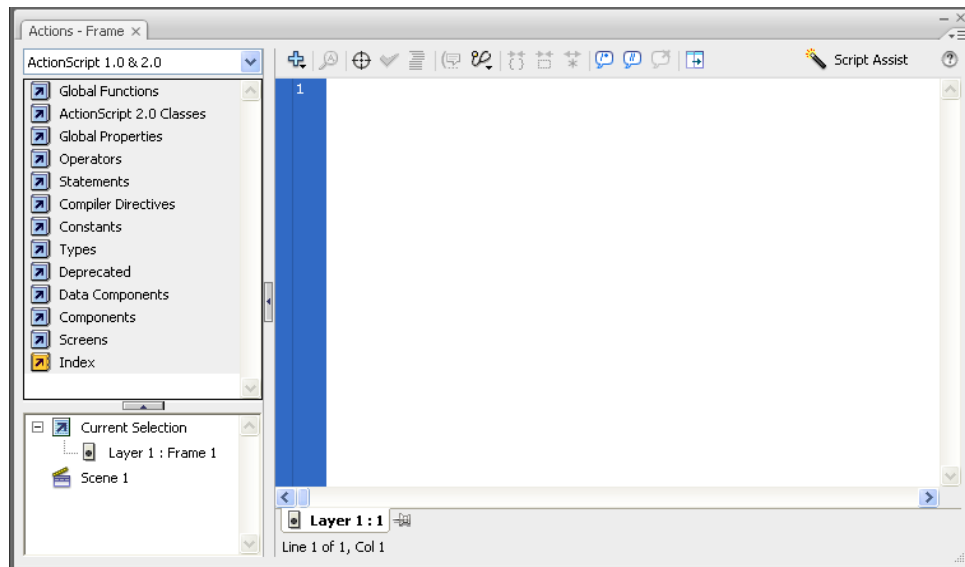
Target adalah objek yang dikenai aksi atau perintah. Sebelum dikenai aksi atau perintah, sebuah objek harus dikonversi menjadi sebuah simbol dan memiliki nama instan. Penulisan nama target pada skrip harus menggunakan tanda petik ganda (" ")

## 3. Action

Pemberian *action* merupakan langkah terakhir dalam pembuatan interaksi antarobjek. Action dibagi menjadi dua antara lain:

- a. *Action Frame*: adalah *action* yang diberikan pada *keyframe*. Sebuah *keyframe* akan ditandai dengan huruf a bila pada *keyframe* tersebut terdapat sebuah *action*.
- b. *Action Objek*: adalah *action* yang diberikan pada sebuah objek, baik berupa tombol maupun *movie clip*.

*ActionScript* diketikkan pada panel *actions* yang tersedia pada *software*. *ActionScript* hanya dapat dituliskan pada objek yang bertipe *Movie Clip*, *keyframe*, *Button*, dan objek *components*. *ActionScript* tidak dapat digunakan pada objek tulisan atau gambar lain yang bukan bertipe *Movie Clip*. Jadi bila ingin menggunakan *ActionScript* pada suatu objek, objek tersebut harus diubah menjadi *Movie Clip* terlebih dahulu. Untuk membuka panel *Actions*, klik tulisan *Action* yang ada pada jendela panel. Berikut tampilan dari panel *ActionScript* pada *Adobe Flash CS 3*.



**Gambar 2.4 Panel Action**

## 2.4 Bahasa Korea

Bahasa Korea (한국어), bersama-sama dengan bahasa Jepang dan bahasa Mongolia adalah bahasa yang diturunkan dari bahasa *Altaic*. Ketiga bahasa tersebut mempunyai banyak kemiripan terutama *vowel harmonization*-nya. Meskipun demikian, lebih dari 70 % kosakata dalam bahasa Korea, diadaptasi dari bahasa Cina. Bahasa ini digunakan oleh sekitar 60 juta orang penduduk Korea. Bahasa Korea dikenal sebagai *agglutinating language* karena banyaknya pemakaian partikel dalam bahasa ini.

Ajaran Konfusian yang sudah diadopsi oleh masyarakat Korea sejak ribuan tahun lalu, membawa pengaruh besar dalam bahasa ini. Ajaran ini sangat memperhatikan perbedaan status orang. Perbedaan ini bisa disebabkan oleh status usia, jabatan, posisi di dalam keluarga, atau juga pekerjaan orang tersebut. Partikel yang ditambahkan ke dalam suatu kata dalam bahasa Korea, sangat ditentukan oleh status orang yang diajak bicara, status orang yang dibicarakan, dan juga dalam situasi

apa pembicaraan tersebut di lakukan. Mungkin bisa saya sebutkan disini bahasa korea hampir mirip dengan bahasa jawa yang mengenal unggah-ungguh (tingkat kesopanan).

Mempelajari *grammar* dalam bahasa korea lebih jauh penting daripada mempelajari *grammar* ketika belajar bahasa lain, seperti bahasa inggris atau jerman. Kamus bahasa korea paling lengkap pun tidak akan berguna bila tidak tahu *grammar* bahasa korea. Kata kerja dan kata sifat yang terdapat di kamus masih berupa bentuk “mentah” yang harus di ubah terlebih dahulu sesuai status orang yang di ajak bicara, status orang yang di bicarakan, dan dalam situasi apa pembicaraan tersebut di lakukan. Hal ini hampir mirip dengan bahasa Arab yang juga mengalami banyak perubahan dalam bentuk awal katanya. oleh karena itu, kita akan lebih menitik beratkan tentang pembelajaran *grammar*.

#### **2.4.1 Pengenalan Hangeul**

Huruf Korea biasa di sebut dengan *Hangeul* (한글), di ciptakan oleh Raja Agung Sejong dari dinasti Joseon pada tahun 1446. meskipun rakyat Korea pada masa itu sudah memiliki bahasa sendiri, yaitu bahasa korea yang diturunkan dari bahasa Altaic, tapi dalam penulisannya, orang korea masih menggunakan karakter Cina. Karakter Cina sangat susah di pelajari karena bentuknya yang rumit.

Setelah melalui penelitian yang cukup lama, akhirnya Raja Sejong memperkenalkan *Hangeul* (한글) kepada rakyatnya. Dengan jasa dari Raja Sejong ini akhirnya rakyat korea bisa lebih maju dalam bidang baca tulis, karena karakter



*Hangeul* yang mudah untuk di pelajari dan tidak rumit. Untuk memperingati jasa Raja sejong maka setiap tanggal 9 oktober di korea di peringati sebagai hari *Hangeul* (한글날)

### 2.4.3 Vokal Turunan

Dalam huruf *Hangeul* terdiri dari 11 vokal turunan , yaitu :

Huruf Korea	Bunyi
ㅏ	ae
ㅑ	yae
ㅓ	e
ㅕ	ye
ㅗ	wa
ㅛ	wae
ㅜ	oe
ㅠ	weo
ㅡ	we
ㅣ	wi
ㅚ	eui

#### 2.4.4 Konsonan Tunggal

Dalam huruf *Hangeul* terdiri dari 14 konsonan tunggal yaitu :

Huruf Korea	Bunyi
ㄱ	g/k
ㄴ	n
ㄷ	d/t
ㄹ	r/l
ㅁ	m
ㅂ	b/p
ㅅ	s
ㅈ	j/c
ㅊ	ch
ㅌ	ph
ㅋ	kh
ㅍ	th
ㅎ	h
ㅇ	ng

Pada saat pertama kali di perkenalkan oleh raja Sejong, *Hangeul*(한글) terdapat 28 huruf. Akan tetapi setelah perkembangannya hanya 24 huruf saja yang di pakai. Jumlah ini lebih sedikit jika di dibandingkan dengan huruf latin. Selain itu *Hangeul* (한글) tidak mengenal huruf kapital.

#### 2.4.2 Vokal Tunggal

Dalam huruf *Hangeul* terdiri dari 10 huruf vokal tunggal yaitu :

Huruf Korea	Bunyi
ㅏ	a
ㅑ	ya
ㅓ	o
ㅕ	yo
ㅗ	u
ㅛ	yu
ㅛ	eo
ㅝ	yeo
ㅡ	eu
ㅣ	

### 2.4.5 Konsonan Turunan

Dalam huruf *Hangeul* terdiri dari 5 huruf konsonan turunan yaitu :

Huruf Korea	Bunyi
ㄱ	gg/kk
ㄷ	dd
ㅃ	bb
ㅆ	ss
ㅈ	jj

### 2.4.6 Penulisan Hangeul

Huruf Korea / *Hangeul* (한글) sangat mudah untuk di pelajari. Cara penulisannya pun sama dengan huruf latin yaitu dari kiri ke kanan sampai terbentuk kata yang diinginkan. Perbedaannya dengan huruf latin adalah, dalam *Hangeul* (한글) huruf-huruf tersebut di kumpulkan menjadi *syllable* (suku kata). Baru kemudian dari *syllable-syllable* tersebut disusun membentuk kata yang di inginkan.

Untuk huruf vokal dalam sebuah kata atau kalimat jika berada di depan tidak bisa berdiri sendiri, dalam penulisannya harus menggunakan awalan huruf konsonan “ㅇ”. Jadi seperti ini contohnya “아 , 어 , 여 , 애 , 예” dsb.

## 2.5 Kosa Kata

### 2.5.1 Ungkapan

Berisi kata - kata yang berhubungan dengan sapaan atau ungkapan.

Hangeul	Arti
안녕하세요 ( <i>Annyeong haseyo</i> )	Apa kabar , selamat pagi , selamat malam, dan halo
오래만이에요 ( <i>Oraemaniyeyo</i> )	Lama tidak berjumpa anda
안녕히 주무세요 ( <i>Annyeonghi jumuseyo</i> )	Selamat tidur
안녕히 가세요 ( <i>Annyeonghi Kaseyo</i> )	Selamat jalan (diucapkan untuk yang akan pergi)
안녕히 게세요 ( <i>Annyeonghi Kyeseyo</i> )	Selamat tinggal (orang yang akan pergi kepada orang yang ditinggal)
잘 먹겠습니다 ( <i>Jal meokgessseumnida</i> )	Terima kasih (diucapkan sebelum makan)
잘 먹었습니다 ( <i>Jalmeogeossseumnida</i> )	Terima kasih atas makanannya
생일 축하합니다 ( <i>Saengil chukha hamnida</i> )	Selamat ulang tahun
감사합니다 ( <i>Gamsahamnida</i> )	Terima kasih
죄송합니다 ( <i>Joeseonghamnida</i> )	Minta maaf
괜찮습니다 ( <i>Gwaenchanseumnida</i> )	Tidak apa - apa
주말 잘 지내세요 ( <i>Jumal jal jinaeseyo</i> )	Selamat berakhir pekan
단식 축제 일 축하 합니다 ( <i>Dansik chukje il chukha hamnida</i> )	Selamat hari lebaran

## 2.5.2 Nama - nama Bulan

Berisi nama - nama bulan dalam huruf *Hangeul* beserta artinya:

일월 ( il-wol ) - Januari

칠월 ( chil-wol ) - Juli

이월 ( iwol ) - Februari

팔월 ( pal-wol ) - Augustus

삼월 ( sam-wol ) - Maret

구월 ( guwol ) - September

사월 ( sawol ) - April

시월 ( siwol ) - Oktober

오월 ( owol ) - Mei

십일월 ( sib-il-wol ) - November

유월 ( yuwol ) – Juni

십이월 ( sib-iwol ) – Desember

### 2.5.2.1 Nama - nama hari

Berisi nama hari dan artinya :

월요일 ( wol-yoil ) - Senin

화요일 ( hwa-yoil ) - Selasa

수요일 ( su-yoil ) - Rabu

목요일 ( mog-yoil ) - Kamis

금요일( geum-yoil ) - Jum'at

토요일 ( to-yoil ) - Sabtu

일요일 ( il-yoil ) – Minggu

### 2.5.3 Angka

Berisi angka dalam *Hangeul* beserta artinya :

하나 ( hana ) - Satu

둘 ( dul ) - Dua

셋 ( set ) - Tiga

넷 ( net ) - Empat

다섯 ( daseot ) - Lima

여섯 ( yeoseo ) - Enam

일곱 ( ilgop ) - Tujuh

여덟 ( yeodeol ) - Delapan

아홉 ( ahop ) - Sembilan

열 ( yeol ) - Sepuluh

열하나 ( yeolhana ) - Sebelas

스물 ( seumul ) - Dua puluh

서른 ( seoleun ) - Tiga puluh

마흔 ( maheun ) - Empat puluh

쉰 ( swin ) - Empat puluh

예순 ( yesun ) - Enam puluh

일흔 ( ilheun ) - Tujuh puluh

여든 ( yeodeun ) - Delapan puluh

아흔 ( aheun ) - Sembilan puluh

백 ( baek ) - Seratus

이백 ( ee-baek ) - Dua ratus

천 ( ch'eon ) - Seribu

만 ( man ) - Sepuluh ribu