

**ANIMASI SISTEM PEMBELEJARAN BAHASA KOREA
DENGAN ADOBE FLASH CS3
PROFESSIONAL**

TUGAS AKHIR

**RAYI SETIAWATI
082406130**



**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
DEPARTEMEN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
MEDAN
2011**

**ANIMASI SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA KOREA
DENGAN ADOBE FLASH CS3
PROFESSIONAL**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat memperoleh gelar Ahli
Madya

**RAYI SETIAWATI
082406130**



**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA
DEPARTEMEN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SUMATERA UTARA
MEDAN
2011**

PERSETUJUAN

Judul : ANIMASI SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA
KOREA DENGAN ADOBE FLASH CS3
PROFESSIONAL
Kategori : TUGAS AKHIR
Nama : RAYI SETIAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 082406130
Program Studi : D3 TEKNIM INFORMATIKA
Departemen : MATEMATIKA
Fakultas : MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM (FMIPA) UNIVERSITAS
SUMATERA UTARA

Diluluskan di
Medan, Juni 2010

Komisi Pembimbing :

Diketahui
Departemen Matematika FMIPA USU Pembimbing,
Ketua,

Prof. Dr.Tulus, M.Si
NIP. 19620901 198803 1 002

Drs. Pasukat Sembiring, M. Si
NIP. 19600520 198503 2 002

PERNYATAAN

ANIMASI SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA KOREA DENGAN ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL

TUGAS AKHIR

Saya mengakui bahwa tugas akhir ini adalah hasil kerja saya sendiri, kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang masing-masing disebutkan sumbernya.

Medan, Juni 2011

RAYI SETIAWATI
082406130

PENGHARGAAN

Puji Syukur Alhamdulillah Penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang masih memberikan kesempatan dan kesehatan sehingga akhirnya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dalam waktu yang telah ditetapkan.

Adobe flash CS 3 adalah aplikasi untuk membuat animasi yang cukup dikenal saat ini.

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat bagi setiap mahasiswa guna menyelesaikan program Studi D3 Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sumatera Utara.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih, Teristimewa kepada kedua Orang Tua penulis yang tercinta Ayahanda (Surikman Hadi), Ibunda (Saliyem) dan juga adik-adik tersayang Puri Retni setyo Ningsih dan Diana Fitri Astuti yang telah banyak memberikan dukungan, motivasi yang tak terhingga dan ternilai harganya yang dirasakan oleh penulis.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini juga, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik berupa dukungan moril maupun materil. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-sebesarnya kepada:

1. Bapak Drs. Pasukat Sembiring, M.Si selaku dosen pembimbing dalam penyusunan Tugas Akhir yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan-masukan yang sangat berarti kepada penulis, sehingga akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya.
2. Bapak Dr. Sutarman, M.Sc selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sumatera Utara.
3. Bapak Prof. Drs. Tulus, M.Si. selaku ketua Departemen Matematika Fakultas Matematika dan ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sumatera Utara.
4. Bapak Drs.Syahril Efendi, M.IT dan Syahril Sitorus S.Si, M.IT selaku ketua dan sekretaris program studi D3 Teknik Informatika Fakultas Matematika dan ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sumatera Utara.
5. Para Dosen yang telah memberikan, mengajarkan ilmu – ilmu yang sangat bermanfaat yang tak ternilai harganya untuk saya, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sumatera Utara.
6. Seluruh Pegawai FMIPA USU yang telah banyak membantu saya selama perkuliahan di kampus.
7. Kepada Adinda Sari Marito teman bersama saat melaksanakan PKL, menyelesaikan Tugas Akhir dan saat meminta tandatangan dan bimbingan, kepada dosen pembimbing untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan yang dikarenakan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh

penulis masih sangat terbatas yang masih perlu diperbaiki, baik dari segi penyajian, bentuk maupun isinya.

Akhirul Kalam Kepada Allah Subahana Wata'ala penulis berserah diri, karena hanya pada-Nyalah segala kebenaran dan kesempurnaan itu berada. Akhir kata penulis

berharap semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi semua pihak yang membacanya terutama bagi penulis sendiri.

Medan, Juni 2011

Penulis

Rayi Setiawati

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi pembelajaran. Sistem pembelajaran Bahasa Korea ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3 professional. Selain itu, juga digunakan Macromedia Fireworks 8 untuk membantu pembuatan gambar. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan Flash Player atau browser. Tujuan dari sistem pembelajaran ini adalah untuk membantu para siswa untuk mempelajari pelajaran Bahasa Korea khususnya tentang penggunaan kosa kata yang di gunakan sehari - hari. Isi yang disampaikan mulai dari teori tentang pengenalan huruf hangeul, kosa kata, percakapan, sampai pada quis yang menguji pemahaman siswa. Selain itu aplikasi ini juga dapat membantu guru menyampaikan materi tentang penggunaan kosa kata Bahasa Korea dalam kehidupan sehari - hari.

DAFTAR ISI

	Halaman
Persetujuan	ii
Pernyataan	iii
Penghargaan	iv
Abstrak	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Bab 1 Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.4 Metode Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
Bab 2 Landasan Teori	
2.1 Pembelajaran	7
2.2 Flash	8
2.2.1 Sekilas Tentang Flash	8
2.2.2 Adobe Flash CS3	9
2.3 Dasar-dasar Penggunaan Adobe Flash CS3	10
2.3.1 Halaman Awal	10
2.3.2 Jendela Utama	12
2.3.3 Toolbox	13
2.3.4 Library	18
2.3.5 Action Script	18
2.4 Bahasa Korea	21
2.4.1 Pengenalan Hangeul	22
2.4.2 Vokal Tunggal	23
2.4.3 Vokal turunan	24
2.4.4 Konsonan Tunggal	25
2.4.5 Konsonan Turunan	26
2.4.6 Penulisan Hangeul	26
2.5 Kosa Kata	27
2.5.1 Ungkapan	27
2.5.2 Nama - nama Bulan	28
2.5.2 .1 Nama - nama Hari	28
2.5.2 Angka	29
Bab 3 Analisis dan Perancangan	
3.1 Analisis Sistem Pembelajaran yang sedang Berjalan	30
3.2 Analisis Sistem Pembelajaran yang akan Dibangun	31
3.3 Rancangan Animasi	32
3.3.1 Desain Intro	32

3.3.2	Desain Menu Utama	38
3.3.3	Desain Halaman Teori	41
3.3.4	Desain Menu Kosa Kata	45
3.3.5	Desain Kosa Kata	49
3.3.5.1	Desain Angka	49
3.3.5.2	Desain Sapaan	51
3.3.5.3	Desain Bulan	52
3.3.6	Desain Menu Percakapan	53
3.3.7	Desain Percakapan	56
3.3.7.1	Desain Masuk ke Korea	56
3.3.7.2	Desain Hobi	59
3.3.7.3	Desain Restoran	61
3.3.7.4	Desain Pencarian Barang	63
3.3.7.5	Desain Janji	65
3.3.8	Desain Halaman Quis	67
3.3.9	Desain Menu Extra	73
3.3.9.1	Desain Extra	73
3.3.11	Desain Exit	74
Bab 4	Implementasi Sistem	
4.1	Hasil	75
4.1.1	Halaman Intro	75
4.1.2	Halaman Menu Utama	76
4.1.3	Teori	77
4.1.4	Menu Kosa Kata	78
4.1.5	Angka	79
4.1.6	Sapaan/ Ungkapan	80
4.1.7	Bulan	81
4.1.8	Menu Percakapan	83
4.1.9	Masuk ke Korea	84
4.1.10	Hobi	85
4.1.11	Pencarian Barang Hilang	86
4.1.12	Janji	87
4.1.13	Quis	88
4.1.13.1	Animasi Setelah Klik Tombol Mulai	89
4.1.13.2	Tampilan Ketika Nilai ≤ 40	90
4.1.13.3	Tampilan Jika Nilai ≥ 60	91
4.1.14	Menu Extra	91
4.1.15	Super Junior - No Other	92
4.1.16	Shinee - Hello	93
4.1.17	ss501- Love Like This	94
4.1.18	Super Junior - Its You	95
4.1.19	Big bang - Sunset Glow	96
4.1.20	Halaman Exit	97

4.2 Pembahasan	97
4.2.1 Kelebihan Aplikasi yang Dibuat	99
4.2.2 Kekurangan Aplikasi yang Dibuat	99
Bab 5 Kesimpulan dan Saran	
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran	101
Daftar Pustaka	102
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Gambar 2.1	Tampilan Start Page Adobe Flash CS3	11
Gambar 2.2	Jendela Utama	12
Gambar 2.3	Panel Library	18
Gambar 2.4	Panel Action	21
Gambar 3.1	Layer Background	33
Gambar 3.2	Movie Clip Rumput	34
Gambar 3.3	Movie Clip Rumah	34
Gambar 3.4	Movie Clip Gedung	35
Gambar 3.5	Movie Clip Jalan	35
Gambar 3.6	Movie Clip Judul	36
Gambar 3.7	Tanah dan Sungai	38
Gambar 3.8	Movie Clip Gunung	39
Gambar 3.9	Movie Clip Rumput dan Pohon	39
Gambar 3.10	Movie Clip awan	40
Gambar 3.11	Movie Clip Awan dan Matahari	40
Gambar 3.12	Movie Clip Papan	41
Gambar 3.13	Movie Clip Kota	42
Gambar 3.14	Movie Clip Mobil	43
Gambar 3.15	Movie Clip Teori	43
Gambar 3.16	Movie Clip Billboard	44
Gambar 3.17	Movie Clip Air	46
Gambar 3.18	Movie Clip Awan Hitam	46
Gambar 3.19	Movie Clip Bulan	46
Gambar 3.20	Movie Clip Layer isi	50
Gambar 3.21	Movie Clip Judul Angka	50
Gambar 3.22	Movie Clip Tanah	52
Gambar 3.23	Movie Clip Papan Tulis	53
Gambar 3.24	Movie Clip Judul Bulan	53
Gambar 3.25	Movie Clip Rel Kereta Api	54
Gambar 3.26	Movie Clip Kereta Api	55
Gambar 3.27	Movie Clip Pohon	55
Gambar 3.28	Movie Clip Judul Percakapan	55
Gambar 3.29	Movie Clip Bandara	57
Gambar 3.30	Movie Clip Petugas	57
Gambar 3.31	Movie Clip Suami	58
Gambar 3.32	Movie Clip Istri	58
Gambar 3.33	Movie Clip Ruang Tamu	59
Gambar 3.34	Movie Clip Cholsu	60
Gambar 3.35	Movie Clip Bill	60
Gambar 3.36	Movie Clip Restoran	61
Gambar 3.37	Movie Clip Pelayan	62

Gambar 3.38	Movie Clip Tamu	62
Gambar 3.39	Movie Clip Istri Tamu	63
Gambar 3.40	Movie Clip Ruang Informasi	64
Gambar 3.41	Movie Clip Petugas informasi	64
Gambar 3.42	Movie Clip Pelapor	65
Gambar 3.43	Movie Clip Jalan Raya	66
Gambar 3.44	Movie Clip Orang 1	66
Gambar 3.45	Movie Clip Orang 2	67
Gambar 3.46	Movie Clip Menang	72
Gambar 3.47	Movie Clip Kalah	72
Gambar 3.48	Movie Clip Terima Kasih	74
Gambar 4.1	Halaman Intro	75
Gambar 4.2	Halaman Menu Utama	76
Gambar 4.3	Halaman Teori	77
Gambar 4.4	Halaman Menu Kosa Kata	78
Gambar 4.5	Halaman Angka	79
Gambar 4.6	Halaman Sapaan dan Ungkapan	80
Gambar 4.7	Halaman Bulan	81
Gambar 4.8	Halaman Menu Percakapan	82
Gambar 4.9	Halaman Masuk ke Korea	83
Gambar 4.10	Halaman Hobi	84
Gambar 4.11	Halaman Pencarian Barang Hilang	85
Gambar 4.12	Halaman Janji	86
Gambar 4.13	Halaman Awal Quis	87
Gambar 4.14	Halaman Animasi Soal Quis	88
Gambar 4.15	Halaman Ketika User Kalah	89
Gambar 4.16	Halaman Ketika User Menang	90
Gambar 4.17	Halaman Menu Menu Extra	91
Gambar 4.18	Super Junior - No Other	92
Gambar 4.19	Shinee - Hello	93
Gambar 4.20	SS501 - Love like This	94
Gambar 4.21	Super Junior - It's you	95
Gambar 4.22	Big Bang - Sunset Glow	96
Gambar 4.23	Halaman Exit	97