

BAB I

PENDAHULUAN

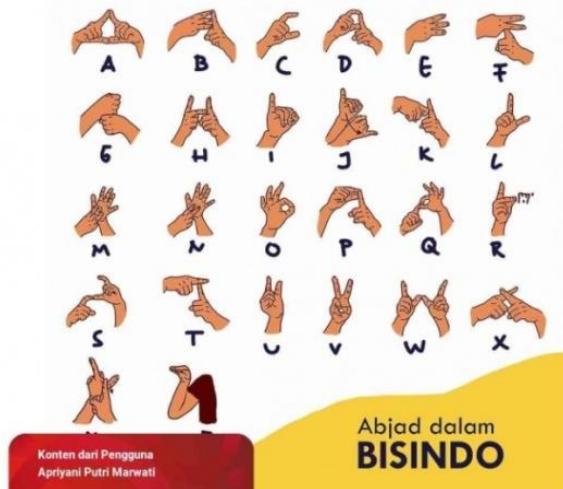
1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain sebagai sarana bersosialisasi dan berinteraksi. Walgito (Ramadhani, 2020) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya, dimana individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lainnya sehingga terjadi hubungan yang saling timbal balik. Bahasa memiliki kaitan yang erat dalam proses interaksi karena tidak ada satu peristiwa interaksipun yang tidak melibatkan bahasa. Hubungan komunikasi antara pengirim dan penerima dibangun berdasarkan penyusunan symbol bahasa oleh pengirim (*chiffrement*) dan pembongkaran simbol oleh penerima (*dechiffrement*) (Rusdiarti, 2023). Akan tetapi, tidak semua manusia bisa menerima dan berinteraksi melalui bahasa lisan. Kondisi ini disebut dengan tunarungu.

Menurut Soemantri dalam (Ramadhani, 2020), tunarungu adalah kondisi kehilangan fungsi pendengaran sebagian atau seluruhnya, yang mempunyai dampak kompleks terhadap kehidupannya. Dampak dari kondisi ini pada anak tunarungu sendiri berpengaruh pada intelegensi dan pendidikan yang disebabkan oleh keterbatasan anak tunarungu dalam menerima informasi secara lisan. Secara fundamental yang harus dikuasai oleh anak tunarungu dalam berkomunikasi adalah dengan menggunakan bahasa isyarat. Saat ini terdapat dua sistem bahasa isyarat resmi yang digunakan di Indonesia yaitu Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) dan Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0161/U/1994 tentang Standardisasi Sistem Bahasa Isyarat

Indonesia bagi Tunarungu, SIBI merupakan bahasa isyarat yang resmi didirikan oleh pemerintah sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Keberadaan SIBI tidak memudahkan komunikasi yang efektif karena terlalu baku dan kaku (Demas, 2021).



Gambar 1.1 Abjad dalam BISINDO
Sumber : <https://liputan6.co.id>, 2024

Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Lampung menyatakan bahwa di Provinsi Lampung terdapat 1.926 penyandang disabilitas per tahun 2022 seperti yang disajikan pada table 1.1, dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Disabilitas di Provinsi Lampung 2022

No	Kecamatan	Jumlah penyandang disabilitas di provinsi lampung
1.	Teluk Betung Barat	57
2.	Teluk Betung Timur	21
3.	Teluk Betung Selatan	30
4.	Bumi Waras	90
5.	Panjang	169
6.	Tanjung Karang Timur	19

7.	Kedamaian	1
8.	Teluk Betung Utara	119
9.	Tanjung Karang Pusat	80
10.	Kemiling	28
11.	Langkapura	26
12.	Kedaton	15
13.	Tanjung Senang	18
14.	Labuhan Ratu	36
15.	Sukarame	46
16.	Sukabumi	52
17.	Way Halim	29
18.	Kota Bandar Lampung	963
19.	Rajabasa	26
	Total	1.926

Dikutip dari situs <https://diksusprovlampung.com> bahwasanya di Kota Bandar Lampung terdapat 34 Sekolah Luar Biasa (SLB) per tahun 2024. Salah satu sekolah tersebut adalah SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi Bandar Lampung. Sekolah ini berlokasi di Jalan Teuku Cik Ditiro Nomor 1, Beringin Raya, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung. Siswa disabilitas di sekolah ini berjumlah 170 siswa. Dari tahap awal kunjungan ke objek penelitian yaitu SDLB-B tunarungu Dharma Bakti Dharma Pertiwi di kelas 1-3 SD, proses pembelajaran BISINDO cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional seperti kamus SIBI yang dipelajari oleh guru dan kemudian diajarkan kepada siswa melalui interaksi sehari hari. Fenomena ini menjelaskan belum adanya media pembelajaran BISINDO yang efektif untuk anak tunarungu usia sekolah dasar yang praktis dan mudah dimengerti. Maka tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan media ajar yang tepat dan efektif bagi anak tunarungu usia sekolah dasar, yaitu melalui media animasi.

Video animasi merupakan media komunikasi visual yang dilengkapi dengan gambar dan audio dalam penyampaian pesan. Video animasi untuk edukasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain meningkatkan efektifitas, media edukasi dengan animasi dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, khususnya pembelajaran untuk anak tunarungu yang lebih efisien diajarkan melalui visual, meskipun tanpa audio. Animasi dapat merangsang imajinasi siswa dengan menghadirkan dunia yang baru dan menantang dalam pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif dan kreatif siswa. Selain dampak positif pada motivasi dan keterlibatan siswa, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang personal dan mandir (Nirfayanti & Nurbaeti, 2022). Animasi dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam lingkungan yang nyaman (Erma, 2021) Edukasi berbasis video dapat meningkatkan pengetahuan responden karena media video yang ditampilkan memuat informasi dan edukasi dengan bahasa yang sederhana, disertai visual sehingga memudahkan responden dalam menerima pesan yang disampaikan, penggunaan warna dan gambar bergerak lebih menarik bagi responden karena media menjadi lebih menarik, dan penggunaan animasi mendukung proses penyampaian konten yang lebih mudah dipahami oleh responden (Fitriana, 2023).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, penulis mengidentifikasi masalah masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang konvensional cenderung kurang menarik minat anak usia sekolah dasar sehingga dibutuhkan media yang tepat agar penerimaan materi yang disampaikan lebih mudah dan efektif.
2. Belum adanya media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi untuk membantu pada proses pembelajaran BISINDO di SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi di atas, rumusan masalah adalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang media edukasi Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) untuk siswa tunarungu usia sekolah dasar?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian singkat gagasan yang telah dipaparkan, tujuan dari penulisan karya tulis ilmiah ini adalah untuk:

1. Mencari solusi dan bahan ajar BISINDO yang tepat dengan media visual yang dapat dimengerti oleh siswa SDLB tunarungu, baik di SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi maupun semua anak tunarungu berusia 6-12 tahun.
2. Memberikan rancangan dan visualisasi nyata dari media pembelajaran yang dibuat. Dengan harapan dalam waktu beberapa tahun ke depan dapat dipertimbangkan untuk diwujudkan dan dikembangkan untuk menjembatani kesenjangan sehingga ada kesempatan yang sama untuk mengakses pendidikan berkualitas.

1.5 Batas Lingkup Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, berikut adalah batasan masalah yang digunakan untuk membatasi pembahasan masalah:

1. Perancangan media edukasi BISINDO yang bertujuan untuk mengedukasi anak tunarungu usia sekolah dasar mengenai bahasa isyarat dasar.
2. Perancangan ini difokuskan sebagai media edukasi yang praktis dan menarik bagi siswa sekolah dasar, dalam bentuk animasi.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan media edukasi ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat bagi Mahasiswa

Perancangan ini dapat menambah inspirasi dan pengetahuan mahasiswa untuk mengembangkan dan mengeksplorasi ide-ide baru.

1.6.2 Manfaat bagi institusi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengetahuan dan ide yang berguna bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa desain komunikasi visual.

1.6.3 Manfaat bagi guru

Media edukasi ini dapat menjadi pegangan guru dalam mengajarkan BISINDO dasar bagi siswa dan memudahkan guru karena media ini memungkinkan siswa dapat belajar mengulang secara mandiri di luar sekolah tanpa melalui perantara guru dan interaksi sehari hari yang memiliki kemungkinan besar terjadinya miss-komunikasi dan tidak sesuai dengan BISINDO yang sebenarnya.

1.6.4 Manfaat bagi objek (siswa SDLB Tunarungu)

1. Manfaat dari karya tulis ini adalah menciptakan media visual yang memudahkan anak tunarungu usia dini untuk mempelajari BISINDO dengan lebih praktis dan sederhana.
2. Media visual edukasi ini diharapkan menjadi pegangan dan memudahkan mereka mempelajari bahasa dasar sehari hari agar dapat berkomunikasi dengan guru dan orang-orang di sekitarnya.