

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Studi Pustaka

2.1.1 Landasan Teori

Untuk membuat proses perancangan media edukasi BISINDO untuk siswa SDLB Tunarungu, diperlukan landasan teori yang kuat, ilmiah dan dapat dipertanggung jawabkan dan harus mencakup beberapa teori dan konsep yang relevan.

1. Desain Komunikasi Visual

Menurut Cenadi (dalam (Sutarning, 2021), desain komunikasi visual mempunyai tiga fungsi dasar, yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi dan instruksi, dan sebagai sarana presentasi dan promosi. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan elemen elemen visual, gambar dan bentuk.

2. Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)

Bahasa isyarat atau komunikasi non-verbal merupakan bahasa simbol tanpa suara yang menggunakan simbol gerak tangan, ekspresi wajah, bentuk vokal tanpa suara, gerak tubuh, serta tulisan dan gambar sebagai alat untuk menyampaikan pesan (Solihin et al., 2023). Di Indonesia, terdapat dua sistem bahasa isyarat populer, yaitu SIBI Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). SIBI merupakan sistem buatan yang dikembangkan oleh orang normal, yang serupa dengan sistem bahasa isyarat yang digunakan di Amerika yaitu American Sign Language atau ASL. Sedangkan BISINDO merupakan bahasa yang secara alami tumbuh pada kalangan komunitas tuli Indonesia (Gumelar et al., 2018). Sedangkan BISINDO menurut GERKATIN (Gerakan Kesejahteraan Tunarungu Indonesia), digunakan untuk berkomunikasi antar individu sebagaimana dengan bahasa pada umumnya.

BISINDO memungkinkan difabel tuna rungu untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan dengan leluasa.

3. Media Pembelajaran

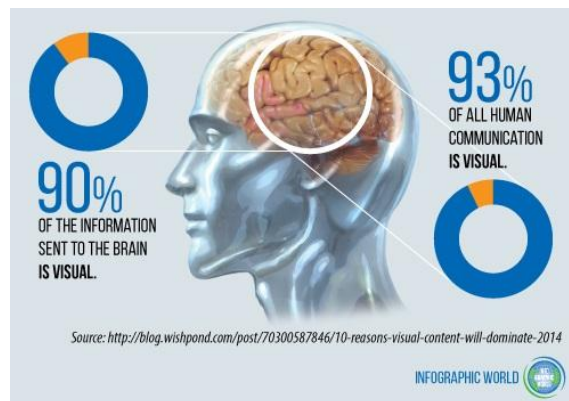
Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar dapat belajar dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan proses belajar mengajar dan sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi pelajaran dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. (Nurhidayah, 2020)

4. Media Visual

Menurut Arsyad (dalam Nasir, 2022) secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media visual merupakan media pembelajaran yang paling efektif, karena manusia melihat dan menilai sesuatu dari hal yang konkrit, atau objek yang nyata. Otak manusia dapat mengingat 90% informasi yang disampaikan bila disampaikan melalui visual atau yang dapat dilihat oleh mata. Manusia cenderung memproses informasi yang disampaikan melalui visual hingga 60.000 kali lebih cepat daripada informasi yang hanya disampaikan dengan tulisan saja. (Wahyuni Eka W, kemenkeu.go.id)

Pembelajaran untuk anak tunarungu dapat dicapai dengan pengadaan media untuk membantu mereka memahami konsep, hal ini disebabkan karena anak tuna rungu mengalami kesulitan memahami informasi secara verbal. Dalam hal ini, Media visual adalah opsi terbaik yang tepat sebagai media pembelajaran anak tuna rungu. Media visual yang menarik dan

digemari siswa dinilai sebagai media yang tepat untuk membantu anak tunarungu mengatasi permasalahan belajar yang disebabkan oleh konten abstrak. Maka, salah satu cara ajar yang tepat untuk anak tuna rungu adalah mengajarkan dengan media visual. Media visual adalah media dengan informasi yang didapat melalui indera penglihatan. Seperti buku, video, film, poster, booklet, dan lainnya.



Gambar 2.1 grafik informasi yang diterima otak
(Sumber : <https://blog.wishpond.com/post/70300587846/10-reasons-visual-content-will-dominate-2014>, 2014)

5. Animasi

Menurut Ivan (dalam Rohmandita & Munib, 2022) animasi adalah serangkaian gambar diam yang dijalankan satu per satu, dari gambar diam pertama sampai terakhir. Menurut Suciadi (dalam Ramadhan, 2023) “animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya. Sedangkan menurut Bustaman (Fish, 2020) menyatakan bahwa animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu. Dalam bahasa latin, animasi sendiri berasal dari kata *anima* yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi adalah menggerakkan serangkaian gambar

diam yang disusun frame per frame menjadi suatu media visual berbentuk video dan terlihat hidup.

6. Jenis Animasi

a) Jenis Animasi 2 dimensi (2D)

Animasi 2D adalah animasi yang bersifat datar secara visual dengan dimensi panjang dan lebar. Menurut Munir (dalam Arta Jaya et al., 2020) animasi 2D merupakan animasi yang dikenal dengan nama *flat animation*. Berkembangnya animasi yang revolusioner ditandai dengan munculnya film-film kartun populer seperti *Doraemon*, *Crayon Shinnchan*, *Tom and Jerry* dan *Spongebob Squarepants*.

b) Animasi 3 dimensi (3D)

Menurut Point In Time Studios (dalam Al Bhuqori, 2022), definisi animasi 3D adalah proses pembuatan gambar bergerak dalam bentuk tiga dimensi dan menempatkannya ke dalam lingkungan digital. Objek-objek ini dihasilkan dalam perangkat lunak yang dirancang khusus untuk animasi 3D. Program semacam itu memungkinkan animator 3D menciptakan ilusi seolah-olah nyata. Hal ini disebabkan karena animasi tiga dimensi (3D) memiliki sifat animasi dengan kedalaman dan ruang pada objeknya. Ilusi kedalaman, ketebalan dan volume terlihat nyata pada animasi 3 dimensi. Animasi 3D biasanya ditampilkan dengan kecepatan lebih dari 24 frame per detik.

2.1.2 Kajian Literatur

Menurut KBBI, tabel adalah daftar yang berisi ringkasan dari sejumlah data informasi, biasanya berupa kata-kata dan angka yang disusun secara terstruktur, teratur dari atas ke bawah dalam kolom dan baris tertentu dengan batas garis agar lebih mudah dibaca. Tabel berfungsi sebagai alat bantu visual yang digunakan untuk menjelaskan informasi secara singkat dan jelas sehingga memudahkan pemahaman pembaca dan mempercepat proses penyimpulan dibandingkan informasi yang disajikan dalam bentuk

teks naratif. Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan kajian literatur dalam perancangan ini, antara lain :

Tabel 2.1 kajian literatur 1

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Fitriana, 2023)	Penggunaan video animasi sebagai sarana edukasi terhadap pengetahuan dan sikap kader posyandu dalam deteksi resiko <i>stunting</i>	Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemberian edukasi dengan menggunakan video animasi berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan dan sikap kader posyandu tentang risiko stunting. 1) Mayoritas responden dalam penelitian ini berusia antara 15 sampai 64 tahun, lulusan SMA ke bawah, tidak bekerja, dan memiliki pengalaman kurang dari lima tahun sebagai kader posyandu. 2) Terjadi peningkatan skor pengetahuan kader posyandu terkait deteksi risiko stunting setelah dilakukan intervensi edukasi dengan menggunakan video animasi; 3) Terdapat peningkatan skor sikap kader posyadu terkait deteksi risiko stunting setelah dilakukan intervensi edukasi dengan memanfaatkan video animasi. 4) Edukasi kader posyandu melalui penggunaan media video

			animasi menghasilkan perbedaan yang signifikan.
2.	(Erma, 2020)	Upaya meningkatkan kompetensi guru dalam penyusunan bahan ajar animasi melalui workshop di slbn 1 bukittinggi	Temuan pada penelitian di SLBN 1 Bukittinggi yaitu terjadi peningkatan kompetensi guru secara perorangan dari kegiatan pra siklus 61,6 % menjadi 72,5 % pada siklus I dan 82,5 % pada siklus II. Selain itu, penguasaan komponen bahan ajar animasi juga mengalami peningkatan dari 61,6 % pada kegiatan pra siklus menjadi 76,2 % pada siklus I dan mengalami peningkatan signifikan yaitu 87,2 % pada siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa teknik workshop sesuai untuk diterapkan dalam pembuatan bahan ajar animasi karena dapat meningkatkan kompetensi guru di SLBN 1 Bukittinggi.
3.	(Putra, 2023)	Iklan layanan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran tentang krisis Sampah di lingkungan menggunakan animasi Explainer melalui media sosial	Perancangan ILM berbentuk animasi 2 dimensi dengan judul "Dampak Krisis Sampah di Lingkungan Sekitar" berhasil menarik perhatian sebanyak 4.084 penonton, dengan total 3 suka, 4 komentar, dan 2 kali disimpan. Video ini mencatatkan angka pemutaran awal sebanyak 1.094 kali dan pemutaran

			<p>ulang sebanyak 2.954 kali, dengan waktu total tontonan mencapai 16 jam 36 menit dan rata-rata durasi tonton sebesar 54 detik per penonton. Hal ini menunjukkan bahwa pesan dari video ini efektif dalam menarik perhatian penonton.</p>
--	--	--	--

Maka dari itu, kesimpulan yang dapat disimpulkan melalui table kajian literatur di atas adalah: media animasi merupakan salah satu sarana pembelajaran yang efektif dan rata rata media pembelajaran yang menggunakan media animasi berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik dengan angka yang signifikan.

2.2 Objek Penelitian

Objek utama penelitian ini adalah Sekolah Luar Biasa (SLB) Dharma Bakti Dharma Pertiwi. Sekolah ini berlokasi di Jl. Teku Cik Ditiro No.1, Beringin Raya, Kec. Kemiling, Kota Bandar Lampung. SLB ini khusus menangani kelompok siswa SLB-B (tunarungu), C (tunagharita) dan autis. Subjek yang diteliti adalah siswa tunarungu usia sekolah dasar (6-12 tahun).

2.3 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi Kemiling, penulis mendapatkan beberapa informasi mengenai sistem pembelajaran siswa tunarungu di kelas 1-3 SD. Siswa SDLB-B memahami beberapa BISINDO dasar saja, dan sisanya hanya membaca gerak bibir. Sementara mereka belum dapat baca tulis. Jadi interaksi yang dirasakan penulis dengan siswa SDLB tunarungu cukup sulit dilakukan dan dipahami.



Gambar 2.3 Lingkungan SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi
Sumber : Penulis, 2024

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan langsung kepada pihak lembaga atau individu terkait untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur dengan mengajukan beberapa pertanyaan langsung terkait penelitian yang sedang dilakukan. Penulis melakukan wawancara dengan Bu Meli, guru kelas 1 SDLB-B Dharma Bakti Dharma Pertiwi Kemiling dan Bu Putri, guru SMPLB kelas 9.



Gambar 2.4 wawancara dengan guru dan siswa/i tunarungu
Sumber: Penulis, 2024

2.4 Analisis Data 5W + 1H

Metode analisa 5W 1H adalah suatu konsep dasar untuk pengumpulan informasi agar dapat memperoleh cerita yang utuh tentang suatu hal (Moussadecq et al., 2022). Metode ini merupakan rumus dasar berupa

pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan inti pokok suatu berita (Kumparan.com). Berikut hasil analisis menggunakan 5W+1H berdasarkan wawancara awal dengan guru :

Tabel 2.3 Analisa 5W+1H

1.	<i>Who?</i>	Siapa saja kalangan yang perlu belajar BISINDO dalam kehidupan sehari-hari?	Fokus utama guru adalah anak-anak SD-B Dharma Bakti Dharma Pertiwi, namun secara umum orangtua siswa tunarungu dan guru juga perlu belajar BISINDO.
2.	<i>What?</i>	Apakah SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi memiliki media visual untuk edukasi BISINDO? Dan media seperti apa yang diperlukan?	Belum ada. Media yang dibutuhkan yang dapat menyampaikan BISINDO dasar yang sering digunakan, seperti sapaan sehari-hari, nama-nama hari, abjad, dan lainnya dalam bahasa isyarat.
		Apakah animasi menambah semangat siswa untuk belajar BISINDO?	Ya, media visual yang bergerak seperti animasi dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar, khususnya mengingat bahwa di SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi belum ada media edukasi BISINDO berupa visual yang bergerak seperti video atau animasi.
3.	<i>Where?</i>	Dimana media ini diharapkan dapat diaplikasikan?	Di ruang kelas, dapat menggunakan alat bantu proyektor dan papan tulis.
4.	<i>When?</i>	Berapa lama durasi media animasi yang efektif untuk fokus siswa?	Tidak lebih dari 2 menit dan tidak kurang dari 1 menit.
5.	<i>Why?</i>	Mengapa pemahaman BISINDO bagi siswa SD tunarungu penting?	Untuk mempercepat dan mempermudah pemahaman mereka mengenai BISINDO yang menjadi satu-satunya bahasa yang mereka gunakan untuk berinteraksi sehari-hari.
6.	<i>How?</i>	Bagaimana media ini dapat mempengaruhi siswa dalam belajar BISINDO?	Media ini akan menarik minat siswa dan mendorong untuk mengikuti gerakan karakter.

2.5 Kesimpulan Analisis Data

Berdasarkan analisis data 5W + 1H yang sudah dipaparkan di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah perancangan media pembelajaran BISINDO merupakan hal yang sangat penting bagi siswa maupun guru yang menggunakan BISINDO dalam interaksi sehari-hari, dan media animasi merupakan salah satu pilihan yang tepat dan efektif untuk mempelajari BISINDO sejak usia sekolah dasar. Durasi juga diharapkan tidak lebih dari 2 menit agar fokus siswa tetap terjaga dan tetap dapat diikuti siswa.

2.6 Solusi Perancangan

Berdasarkan analisa yang sudah dilakukan oleh penulis, solusi yang diusulkan adalah perancangan media visual yang menarik untuk siswa tunarungu usia sekolah dasar. Animasi ini akan memuat informasi mengenai gerakan BISINDO dasar yang dirancang sedemikian rupa agar dapat dimengerti oleh target audiens.