

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu elemen penting dalam kehidupan manusia, dimana dengan bahasa, manusia dapat berkomunikasi atau melakukan interaksi dengan manusia lainnya. Selain itu, bahasa juga merupakan sumber pengetahuan, karena lewat bahasa, terjadi berbagai proses pertukaran informasi yang dapat menambah pengetahuan manusia mengenai berbagai hal.

Anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam hal pendengaran, dikarenakan tidak berfungsinya organ-organ pendengaran secara normal. Mereka tidak mampu untuk memahami bentuk komunikasi dalam bentuk audio di lingkungan sekitarnya. Adanya keterbatasan dalam indra pendengaran membuat anak tunarungu tidak mampu memahami bahasa.

Proses pemahaman bahasa bagi anak tunarungu harus dimulai sejak dini. Kemampuan anak tunarungu dapat meningkat jika didukung oleh lingkungannya, dalam hal ini, peran orang tua sangat berpengaruh bagi anak tunarungu. Penanganan yang salah, seperti tidak berkomunikasi secara manual dengan menggunakan bahasa isyarat sejak dini atau lebih banyak menggunakan bahasa isyarat dengan metode *homesign* akan menyebabkan anak tunarungu minim dalam pengetahuan dan kesulitan dalam berkomunikasi dengan sekitar. Selain itu, pola pengajaran yang salah sejak dini juga akan membuat anak tunarungu kurang mampu memahami apa yang sedang diajarkan, misalnya ketika orang tua atau pendamping anak tunarungu tidak menguasai terlebih dahulu bahasa isyarat yang sedang diajarkan atau tidak didukung dengan media yang menarik yang akan membuat anak tunarungu tidak tertarik untuk mempelajari bahasa isyarat sejak dini.

Kebanyakan anak tunarungu lebih tertarik pada hal-hal yang bersifat visual, selain itu, harus dilakukan pengulangan visual secara berkala, agar anak tunarungu benar-benar mampu memahami apa yang sedang diajarkan. Pola pengajaran yang tepat akan menyebabkan anak tunarungu kaya dalam kosakata yang akan mempengaruhi tata bahasa mereka di kemudian hari.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Diperlukan metode tertentu dalam memperkenalkan alfabet dan numerik dasar berdasarkan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) sejak dini kepada anak tunarungu di rumah.
2. Mayoritas orang tua dari anak tunarungu belum mengetahui dan menggunakan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) dan memilih untuk menggunakan bahasa isyarat rumah (*homesign*) atau bahkan sama sekali tidak menggunakan bahasa isyarat sejak dini di rumah.

1.3 Rumusan Masalah

1. Sistem seperti apa yang dapat diterapkan pada media yang dirancang untuk membantu orang tua dalam memperkenalkan alfabet dan numerik dasar berdasarkan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) di rumah?
2. Bagaimana merancang sebuah media yang dapat membantu orang tua dalam memperkenalkan alfabet dan numerik dasar menggunakan bahasa isyarat berdasarkan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) di rumah?

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian dilakukan di wilayah Bandung, Jawa Barat untuk mempermudah proses pengambilan sampel dalam penelitian.
2. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Juli 2016.

3. Perancangan tidak membahas tentang perbedaan bahasa isyarat yang digunakan di daerah yang berbeda di Indonesia, karena Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) telah ditetapkan sebagai sebuah sistem yang dapat dijadikan acuan penggunaan bahasa isyarat dalam skala Nasional.
4. Produk yang dirancang ditujukan untuk memperkenalkan alfabet dan numerik dasar berdasarkan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI), karena alfabet dan numerik dasar merupakan hal paling mendasar, dimana kombinasi gerakan pada alfabet dan numerik dasar dalam Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) juga digunakan pada tahap pembelajaran kosakata dan tata bahasa.
5. Produk yang dirancang ditujukan untuk memperkenalkan alfabet dan numerik dasar berdasarkan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) kepada anak tunarungu usia 3-5 tahun di rumah, karena hal tersebut dapat mempermudah anak tunarungu dalam berkomunikasi dengan orang lain, terutama ketika telah memasuki usia sekolah.
6. Produk yang dirancang dapat digunakan oleh orang tua dalam memperkenalkan alfabet dan numerik dasar berdasarkan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) kepada anak tunarungu usia 3-5 tahun di rumah, karena produk serupa masih sangat minim dan orang tua membutuhkan media yang menarik dalam memperkenalkan bahasa isyarat sejak dini kepada anak tunarungu.
7. Produk dirancang dengan mengikuti antropometri anak usia 3-5 tahun di Indonesia, karena selain ukuran produk sesuai dan dapat digunakan dengan nyaman oleh anak tunarungu usia 3-5 tahun, produk juga sekaligus dapat digunakan oleh orang tua dari anak tunarungu di rumah.
8. Produk yang dirancang ditujukan untuk anak tunarungu kategori *profound* atau tunarungu total, karena anak tunarungu yang masuk

dalam kategori ini akan lebih banyak menggunakan bahasa isyarat dalam berkomunikasi sehari-hari.

1.5 Tujuan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Bidang keilmuan desain produk dapat berkontribusi dalam pemberian solusi yang terjadi di masyarakat.
2. Merancang mainan edukatif untuk anak-anak di Indonesia.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Menjadi media atau sarana pengenalan alfabet dan numerik dasar berdasarkan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) sejak dini yang dapat digunakan oleh anak tunarungu usia 3-5 tahun dengan didampingi oleh orang tua di rumah.
2. Melatih saraf motorik pada anak tunarungu.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan

Dalam “Perancangan Media Pengenalan Alfabet dan Numerik Dasar berdasarkan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) untuk Anak Tunarungu Usia 3-5 Tahun di Rumah” digunakan metode psikoanalisis dengan pendekatan faktor sosiopsikologis. Psikoanalisis adalah suatu aliran psikologi yang digagas oleh Sigmund Freud. Dalam psikoanalisis dijelaskan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku manusia. Sosiopsikologis adalah salah satu dari dua faktor personal yang mempengaruhi perilaku manusia dalam teori psikoanalisis.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data “Perancangan Media Pengenalan Alfabet dan Numerik Dasar berdasarkan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) untuk Anak Tunarungu Usia 3-5 Tahun di Rumah” ini, digunakan metode:

1. Studi Pustaka

Data-data dari informasi yang diperoleh melalui buku, jurnal dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan orang tua, pengajar serta beberapa ahli.

3. Studi Lapangan

Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dengan berkunjung langsung ke rumah, SLB, atau komunitas anak tunarungu.

4. Kuesioner

Jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner dengan pilihan jawaban yang telah disediakan berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap penelitian sebelumnya.

1.6.3 Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data “Perancangan Media Pengenalan Alfabet dan Numerik Dasar berdasarkan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) untuk Anak Tunarungu Usia 3-5 Tahun di Rumah” digunakan metode statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. (Sugiyono, 2004)

1.7 Sistematika Penulisan

Ada lima tahapan BAB yang menjadikan ketentuan penyusunan penelitian tugas akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bagian awal tugas akhir yang berisi: latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori/perancangan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi penjelasan yang memuat deskripsi, eksplanasi, sintesis, dan analisis (pembahasan) yang dituangkan dalam beberapa sub bab, sesuai dengan keperluan. namun secara umum terdiri dari:

1. Landasan Teoretis
2. Landasan Empiris
3. Gagasan Awal Perancangan

BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

Berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek. Mulai dari: aspek fungsi, operasional, produksi, psikologi, teknologi, lingkungan kerja, masyarakat, rupa, dan lain sebagainya. Dari hasil analisa kemudian dituangkan dalam hipotesa seperti: 5W+1H, analisa S.W.O.T, dan T.O.R (*Term of Reference*).

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

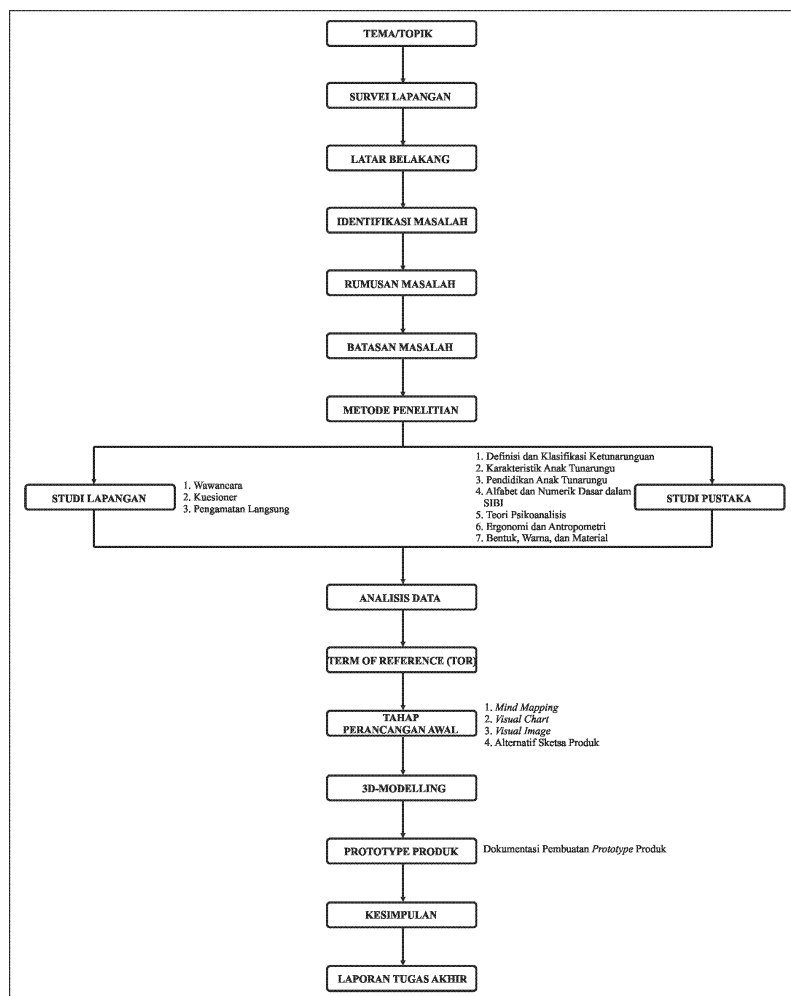
Berisi data *real* yang diperoleh dari masalah desain, kemudian dalam prosesnya melakukan pertimbangan desain dari gagasan awal ke gagasan akhir. Serta mendeskripsikan keterangan produk mulai dari nama, fungsi, *target user*, serta kebutuhan produk yang harus dipenuhi, serta aspek-aspek desain terkait dengan

perancangan sampai kepada desain akhir berupa gambar rendering 3D, gambar kerja dan standar operasional produk.

BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dari penelitian.

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Data Penulis, 2016)

1.9 Tahapan Perancangan

Tabel 1.1 Tahapan Perancangan

No.	Uraian Kegiatan	Tempat	Keterangan
1.	Survei Mencari Tahu Kesulitan yang Dihadapi oleh Guru dalam Mengajar Anak Tunarungu di Sekolah	Sekolah Interaktif Gemilang Mutafanin, Cimahi	a. Melihat secara Langsung Proses Belajar-Mengajar Anak Tunarungu di Kelas b. Mengetahui Masalah yang Dihadapi Guru dalam Mengajar Anak Tunarungu di Sekolah
2.	Studi Pustaka: Mencari Literatur Mengenai Anak Tunarungu dan Bahasa Isyarat	Perpustakaan, Toko Buku, <i>Digital Library</i>	a. Memperoleh Informasi mengenai Definisi, Karakteristik, serta Pendidikan Anak Tunarungu b. Mengetahui Alfabet dan Numerik Dasar berdasarkan Sistem Bahasa Isyarat Indonesia c. Mengetahui Penelitian-penelitian Serupa Sebelumnya
3.	Studi Lapangan: Mengunjungi Keluarga ADECO	Bandung	a. Mengetahui Cara yang Digunakan oleh Anak Tunarungu Usia 3-5 Tahun dalam Mengenali

			Alfabet dan Numerik Dasar
			b. Mengetahui Pola Berkomunikasi Satu Sama Lain
4.	Studi Lapangan: Mengunjungi Komunitas GERKATIN JABAR	SLB-B Cicendo	Mengetahui Pola Pengajaran Bahasa Isyarat kepada Kaum Tunarungu dan Masyarakat Normal
5.	Studi Lapangan: Mengunjungi Rumah Anak Tunarungu	Bandung, Jawa Barat	a. Mengetahui Cara Berkomunikasi Anak Tunarungu dengan Orang Tua di Rumah b. Mengetahui Kesulitan yang Dihadapi oleh Orang Tua dalam Proses Memperkenalkan Bahasa kepada Anak Tunarungu c. Mengetahui Sikap, Sifat, Kebiasaan serta Emosi Anak Tunarungu d. Mengetahui Pola Kegiatan Anak Tunarungu
6.	Wawancara dengan Ahli <i>Therapist</i> atau Dokter Ahli THT	Klinik Naura Medika, Purwakarta	Mengetahui Penyebab dan Penanganan Ketunarunguan dari Sisi Medis
7.	Mengumpulkan Data		Memperoleh Penggolongan Perilaku dari Sekian Sampel Anak Tunarungu

			untuk Dijadikan Acuan Perancangan Produk
8.	Tahap Perancangan Awal	Kawasan Pendidikan Telkom	a. <i>Mind Mapping</i> b. <i>Visual Chart</i> c. <i>Visual Image</i> d. Alternatif Sketsa Produk
9.	Pemilihan Sketsa	Kawasan Pendidikan Telkom	Sketsa <i>fix</i> Produk
10.	Pembuatan <i>3D-Modelling</i>	Kawasan Pendidikan Telkom	<i>3D Modelling</i> Produk
11.	Pembuatan <i>Prototype</i> Produk	Kawasan Pendidikan Telkom	<i>Prototype</i> Produk
12.	Dokumentasi Tahapan Perancangan Produk	Kawasan Pendidikan Telkom	Foto-foto Tahapan Perancangan Produk
13.	Penyusunan Laporan Tugas Akhir	Kawasan Pendidikan Telkom	Buku Laporan Tugas Akhir

(Sumber: Data Penulis, 2016)