



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Penyandang difabel khususnya kaum tunarungu berada pada salah satu posisi teratas dari jenis disabilitas yang terjadi di Indonesia. Namun tindakan nyata kepedulian dan perhatian dari pemerintah masih belum dirasakan. Sebagai contoh seorang tunarungu bernama Surya mengutarakan isi hatinya kepada Komnas HAM karena merasa terpinggirkan dan kurang mendapat perhatian pemerintah akan penanggulangan dan sosialisasi kepada masyarakat akan tunarungu tersebut (Prastiwi, 2016). Padahal menurut data Susenas ( Survei Sosial Ekonomi Nasional ) tahun 2012 yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, tercatat bahwa 2,45 % dari total populasi penduduk Indonesia atau sekitar 5.8 juta jiwa memiliki disabilitas, dan lebih dari 10% diantaranya memiliki keterbatasan dalam mendengar dan berkomunikasi.

Cara efektif dalam berkomunikasi bagi penyandang tunarungu adalah melalui bahasa non lisan dengan menggunakan ekspresi wajah, gerakan tubuh dan tangan atau yang disering disebut dengan bahasa isyarat. Namun, bahasa isyarat ini, tidak umum digunakan layaknya bahasa Indonesia dan hanya dipelajari secara formal dalam institusi pendidikan sekolah luar biasa. Masyarakat maupun kaum tunarungu yang mengenyam pendidikan di sekolah umum tidak mempunyai akses untuk mempelajari bahasa ini sehingga berkomunikasi dengan

kaum tunarungu akan menjadi sulit. Keterbatasan ini membuat masyarakat penyandang tunarungu merasa terisolasi dari masyarakat umum.

Bahasa isyarat sebagai bahasa fundamental bagi penyandang tunarungu untuk bersosialisasi nyatanya belum banyak dikuasai oleh kaum tuna rungu itu sendiri. Sido (2011) mengatakan bahwa hanya sekitar 8% dari total penderita tunarungu yang mengerti akan bahasa isyarat di Indonesia. Padahal Benawa (2013) menegaskan bahwa sesuai dengan teori Abraham Maslow setiap manusia memiliki membutuhkan untuk diterima dilingkungan, kebutuhan untuk merasa bernilai dan dipahami dengan cara berinteraksi secara sosial untuk alasan kesehatan psikis. Selain dipelajari oleh kaum tunarungu bahasa isyarat juga perlu dipelajari oleh masyarakat seluas-luasnya sebagai bentuk solidaritas dan pemberdayaan penuh bangsa. Undang-undang No. 4 Tahun 1997 menegaskan bahwa penyandang cacat merupakan bagian masyarakat Indonesia yang juga memiliki kedudukan, hak, kewajiban, dan peran yang sama. Dan pada pasalnya yang ke-6 dijelaskan bahwa hak yang sama meliputi untuk menumbuhkembangkan bakat, kemampuan, dan kehidupan sosialnya, terutama bagi penyandang cacat anak dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu, dengan mempelajari bahasa isyarat kaum tunarungu dapat memperoleh hidup yang lebih baik lagi dan merasa diterima oleh masyarakat.

Gerkatan ( Gerakan untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia ) merupakan organisasi tingkat nasional se-Indonesia yang memiliki program pembuatan buku pengantar bahasa isyarat sebagai pedoman penerjemahan bahasa isyarat bagi umum (orang normal pendengar) yang berminat membantu penyandang tunarungu berkomunikasi dengan

standarisasi BISINDO ( Bahasa Isyarat Indonesia ). Pembelajaran akan bahasa isyarat ini perlu dilakukan sejak dini dimana manusia berada pada saat kemampuan kognitif yang sangat tinggi yaitu pada usia anak-anak sekolah dasar (Majid, 2015).

Oleh karena itu, maka penulis mengajukan perancangan berupa buku ilustrasi mengenai pengenalan bahasa isyarat sehari-hari untuk anak dengan kompetensi 4 – 6 SD.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Penulis merumuskan masalah yang ditemukan berdasarkan latar belakang, yaitu bagaimana merancang buku mengenai bahasa isyarat sehari-hari untuk anak kelas 4 – 6 SD ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat begitu luasnya ruang lingkup pada penelitian perancangan buku ini, maka penulis membatasi permasalahan tersebut.

Bahasa Isyarat yang akan dibahas seputar keperluan percakapan sehari hari dalam pertemanan dan kegiatan yang dilakukan sehari-hari.

Sistem Bahasa Isyarat yang digunakan pada perancangan buku ini yaitu BISINDO ( Bahasa Isyarat Indonesia ).

Target primer bagi buku ini adalah kelompok tunarungu itu sendiri yang belum mempelajari bahasa isyarat dan mau mempelajarinya terutama pada anak dengan tingkat kompetensi 4 – 6 SD. Sedangkan target sekundernya adalah masyarakat awam yang memiliki ketertarikan untuk mempelajari bahasa isyarat.

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Penulis merumuskan tujuan perancangan buku ilustrasi ini agar masyarakat memperoleh sarana untuk mempelajari bahasa isyarat sehari-hari.

#### 1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode campuran atau *mix method*. Menurut Creswell (2014) *mix method* adalah metode pengumpulan data yang menggabungkan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data yang digunakan penulis berupa wawancara, penyebaran kuesioner, dan survei lapangan sebagai data primer dan metode studi pustaka sebagai data sekunder yang digunakan dalam perancangan karya ilmiah. Penulis akan menggunakan pendekatan deskriptif dengan grafik dan gambar dalam penyajian data.

##### 1. Data Primer

###### A. Wawancara

Wawancara yang dilakukan penulis guna melengkapi data dan fakta adalah melalui interaksi langsung dengan narasumber. Partisipan wawancara adalah pendiri Gerkatina atau sekretariat Gerkatina, guru-guru sekolah dasar kebutuhan khusus dan Penerjemah Bahasa Isyarat. Data yang diperoleh berupa data berkaitan dengan konten dan pengetahuan seputar Bahasa Isyarat.

###### B. Kuesioner

Kuesioner akan dilakukan penulis untuk mendapatkan data mengenai preferensi gaya visual mengenai penerjemahan bahasa isyarat ditujukan kepada target perancangan buku, kuesioner ini akan disebar pada target perancangan.

### C. Survei Lapangan

Merupakan observasi yang dilakukan oleh penulis melalui kunjungan ke organisasi Gerakan dan sekolah tunarungu untuk memperoleh data yang lebih aktual terkait konten.

## 2. Data Sekunder

Penulis memperoleh data sekunder dengan studi eksisting beberapa bacaan mengenai buku bahasa isyarat, ilustrasi, psikologi pada anak tunarungu, dan berbagai informasi lain yang dibutuhkan penulis. Data ini akan dijadikan fakta pendukung dari perolehan data primer.

## 1.6. Metode Perancangan

Menurut Landa (2011) proses desain dilakukan melalui lima metode, yaitu pengumpulan data, analisis data, konsep visual, desain, dan implementasi.

### 1. Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data, penulis menemukan inti masalah yaitu masyarakat terutama kalangan anak-anak memerlukan media untuk mempelajari bahasa isyarat sehari-hari dan merumuskan hasil yang diperoleh berupa perancangan buku bahasa isyarat sehari-hari untuk anak kelas 4 – 6 SD.. Penulis mengumpulkan fakta-fakta

yang memperkuat perancangan buku ilustrasi ini mulai dari melakukan observasi hingga wawancara dengan salah satu Sekertariat GerkatIn.

## 2. Analisis Data

Setelah data-data telah terkumpul, penulis menganalisis data tersebut melalui *brandstorming* dan *mindmapping*

## 3. Konsep Visual

Penulis merumuskan konsep visual akan perancangan buku ilustrasi. Penulis merumuskan hasil brainstorming dan *mindmapping* untuk mengembangkan ide sesuai data yang didapatkan dan dianalisis sebelumnya.

## 4. Desain

Penulis melakukan proses pelaksanaan perancangan buku ilustrasi dengan komponen-komponen berupa ilustrasi, warna, elemen desain dan karakter yang mendukung untuk menarik minat baca target. Penulis merancang mulai dari sketsa awal, karakter, layout, serta membuat *trial* dan *error* buku.

## 5. Implementasi

Penulis merancang desain ilustrasi buku sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan hingga pada tahap *finishing* dan melakukan produksi pada buku ilustrasi tersebut.

## 1.7. Skematika Perancangan

