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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia mengandalkan suara untuk berkomunikasi dengan satu sama lain, baik secara lisan via bahasa terucap, maupun dengan berbagai sinyal suara seperti bunyi sirene, bel, klakson, dll. Tetapi, bagi mereka yang memiliki kesulitan pendengaran, bahkan kehilangan total, tentu menjadi sulit bahkan mustahil untuk berkomunikasi secara efektif di kehidupan bermasyarakat yang mengandalkan suara untuk berkomunikasi dan karena itu, harus mengandalkan bentuk komunikasi lain (De Clerck, 2016). Data dari World Health Organization (2019) menunjukkan lebih dari 5% populasi dunia, atau sekitar 466 juta jiwa, menderita kehilangan pendengaran, atau Tuli, dalam tingkat keparahan yang beragam. Setidaknya 180 juta jiwa Tuli adalah penduduk Asia Tenggara. Indonesia sendiri menduduki peringkat keempat jumlah populasi Tuli di Asia Tenggara, setelah Sri Lanka, Myanmar dan India (Detik Health, 2017).

Untuk mereka yang memiliki kesulitan pendengaran dan juga untuk mereka yang ingin berkomunikasi balik kepada mereka, tentu diperlukan sarana lain selain suara untuk berkomunikasi sehari-hari dengan efektif & efisien. Salah satu cara adalah melalui penggunaan Bahasa Isyarat, yaitu bahasa yang disampaikan via pengandaian visual, yang diekspresikan menggunakan bentuk, posisi, dan gerakan tangan, dengan dukungan bahasa nonverbal lainnya yaitu gerakan tubuh, untuk menyampaikan pesan dan arti yang diinginkan (Lillo-Martin & Sandler, 2006).

Palfreyman (2017) memaparkan, Indonesia sendiri sudah memiliki Bahasa Isyaratnya sendiri yaitu Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), yang digunakan oleh seluruh kaum Tuli di Indonesia dan didukung oleh Gerakan untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia (GERKATIN). Satu hal yang perlu diperhatikan bahwa penggunaan akronim BISINDO identik dengan BISINDO versi dialek Jakarta, yang secara *de facto* adalah *lingua franca* antara keseluruhan pengguna Bahasa Isyarat di Indonesia.

Salah satu bentuk media yang memiliki kemampuan untuk menyebarluaskan suatu pesan dan juga mendidik adalah *board game*. Studi yang dilakukan oleh Yusof, Adzi, Din, & Khalid (2016), menunjukkan *board game* efektif sebagai sarana pembelajaran & pelatihan melalui metode *experiential learning,* terutama untuk demografis jenjang pendidikan setara SMA/SMK. *Board game* juga memberikan nilai hiburan, membuat pemain *board game* tidak jenuh, bahkan ingin melakukannya kembali. Studi oleh Ferman & Karni (2010) menunjukkan bahwa umur pubertas hingga dewasa muda, atau umur 12 hingga 21 tahun. Menunjukkan skor lebih tinggi dalam pembelajaran bahasa baru dengan aturan tersendiri yang berbeda dari bahasa pertama/primer-nya. Sedemikian dengan alasan-alasan tersebut, maka diputuskanlah untuk membuat sebuah *board game* yang bertujuan menjadi sarana sosialisasi dan pembelajaran mengenai BISINDO untuk usia 12-21 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam perancangan berdasarkan latar belakang yang telah diberikan adalah: Bagaimanakah perancangan *board game* tentang BISINDO untuk target user berusia 12-21 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang telah ditetapkan dalam perancangan ini:

1. Hasil akhir fisik perancangan dalam bentuk *rulebook*.
2. Subjek pembahasan adalah Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) versi dialek Jakarta.
3. Target demografis: Usia 12-21 tahun (Remaja awal - Dewasa muda awal).
4. Target geografis:
    a. Primer: Domisili Tangerang Selatan.
    b. Sekunder: Domisili Jabodetabek.
5. Target psikografis:
    a. Individu yang memiliki ketertarikan terhadap Bahasa Isyarat.
    b. Individu dengar/bukan Tuli yang mempunyai kerabat Tuli dan membutuhkan sarana komunikasi alternatif.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan akhir dari perancangan ini adalah membuat produk akhir *board game* yang dapat memberikan edukasi dan informasi mengenai BISINDO kepada pemainnya.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diperoleh dari perancangan ini untuk penulis, universitas, serta masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk Penulis:

   Menjadi sarana aktualisasi diri baik secara pencapaian akademis dan realisasi aspirasi sosial sebagai anggota masyarakat yang ingin membuat kontribusi nyata kepada masyarakat.

2. Manfaat untuk Universitas:

   Menjadi pembuktian berhasilnya pembinaan dari universitas dan para dosen terhadap penulis sebagai anggota keluarga besar mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, yang menghasilkan bukti nyata sebuah prestasi akademis yang dapat berguna untuk pengembangan akademis lebih lanjut di masa depan dalam bidang Interaction Design.

3. Manfaat untuk Masyarakat:

   Memberikan hasil akhir yang memiliki nilai pakai nyata dan dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari, dalam kasus ini memberikan edukasi untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi kepada sesama pengguna Bahasa Isyarat.