



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Manusia di dunia ini dilahirkan memiliki indera yang lengkap tetapi, sebagian dari mereka memiliki kekurangan seperti salah satunya kekurangan indera pendengaran. Tidak hanya orang-orang yang memang memiliki kekurangan ini dari lahir tetapi juga ada banyak orang yang kehilangan fungsi pendengarannya dikarenakan hal-hal tertentu. Berdasarkan data dari WHO (2019), diperkirakan saat ini terdapat 466 juta orang di seluruh dunia mengalami gangguan pendengaran, setara dengan 5 persen jumlah populasi yang ada di dunia. Di Indonesia sendiri menduduki peringkat ke empat sebagai negara dengan populasi tuli paling banyak di Asia Tenggara (Detik Health, 2017).

Dalam kehidupan bermasyarakat, komunikasi memiliki peranan penting untuk berkoneksi antara sesama manusia. Pada umumnya metode berkomunikasi yang digunakan adalah berbicara menggunakan mulut untuk membuat suara. Untuk individu yang tidak dapat berkomunikasi melalui suara, mereka butuh berkomunikasi dengan metode yang berbeda, salah satunya adalah dengan bahasa isyarat, yang digunakan sebagai cara untuk menyampaikan pesan dan arti yang diinginkan lewat gerakan dan gestur tangan (Lillo-Martin & Sandler, 2006).

Salah satu organisasi yang muncul sebagai tanggapan kepedulian terhadap fenomena tersebut adalah Gerakan Kesejahteraan Tuli Indonesia (GERKATIN). Pada tahun 2006 di Makassar GERKATIN menyelenggarakan kongresnya yang ke

tujuh dan membuahkan hasil berkenaan dengan BISINDO, Palfreyman (2015) mendapatkan tiga poin hasil perbincangan-perbincangan sejak 2008 dengan anggota dewan GERKATIN. Yang pertama adalah BISINDO digunakan oleh semua orang Tuli Indonesia, dan isyarat tersebut diambil dari wilayah-wilayah seluruh Indonesia untuk membuat satu kamus BISINDO, Ide yang kedua adalah bahwa istilah BISINDO dalam penggunaan sehari-hari umumnya mengarah kepada BISINDO logat Jakarta, ide yang ketiga BISINDO adalah nama dari bahasa isyarat yang digunakan oleh orang Tuli di Indonesia.

Banyak orang dengar yang masih belum mengetahui BISINDO hal itu didapatkan berdasarkan hasil kuisioner yang sudah penulis sebar kepada orang dengar dengan target usia 12 – 21 tahun. Namun pembelajaran mengenai bahasa ini pun masih terbatas karena sedikitnya media dan metode yang sediakan di Indonesia, maka dari itu dibutuhkan sebuah alat pendidikan dan pengenalan bahasa isyarat untuk orang dengar, agar mereka dapat berkomunikasi dengan orang Tuli.

Penulis pun memutuskan untuk menggunakan media *board game* karena merupakan salah satu alat pembelajaran efektif yang dapat memaksimalkan konsentrasi dan pemahaman materi untuk anak (Yusof, Adzi, Din & Khalid, 2016). Visual pada board game pun dianggap penting karena visual dapat mendukung penyampain pesan dengan lebih menarik serta secara tidak langsung dapat menjelaskan suatu pesan. Atas pertimbangan tingkat keefektifitasan media dan fungsi visual tersebut maka penulis memutuskan untuk merancang tugas akhir yang

berjudul “Perancangan Visual *Board Game* Mengenai BISINDO Untuk Usia 12-21 Tahun”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah perancangan visual *board game* tentang BISINDO untuk target *user* berusia 12-21 tahun?

1.3. Batasan Masalah

1. Demografis

i) Target *user* berusia 12 – 21 tahun (Remaja Muda – Dewasa Awal).

2. Psikografis

i) Target *user* adalah orang yang memiliki kerabat Tuli.

ii) Target *user* orang yang memiliki ketertarikan terhadap Bahasa Isyarat.

3. Geografis

i) Target primer domisili Tangerang Selatan.

ii) Target sekunder domisili Jabodetabek.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan ini adalah dapat membuat visual untuk board game tentang bahasa isyarat yang menarik dan edukatif.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diambil dari perancangan ini untuk penulis, universitas, serta masyarakat adalah

1. Manfaat untuk Penulis:

Agar hasil perancangan ini membuat penulis semakin berkembang baik itu secara akademis dan maupun pribadi dan juga agar perancangan ini dapat berguna kepada masyarakat.

2. Manfaat untuk Universitas:

Agar menjadi pembuktian berhasilnya pembelajaran dari universitas dan para dosen terhadap penulis sebagai anggota keluarga besar mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang menghasil bukti keberhasilan prestasi akademis dalam bidang *Interaction Design*.

3. Manfaat Untuk Masyarakat:

Agar memberikan hasil yang mempunyai nilai pakai nyata dan dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari di sekitar masyarakat, dan dalam tema perancangan ini memberikan edukasi agar dapat berinteraksi serta berkomunikasi kepada sesama pengguna bahasa isyarat.