



### **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 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap manusia adalah makhluk sosial yang dimana manusia tidak dapat hidup sendiri, oleh karena itu manusia memiliki kebutuhan sosial yaitu saling berinteraksi dengan satu sama lain. Bahasa mempunyai peranan penting dalam kegiatan berinteraksi dengan satu sama lain dikarenakan Bahasa adalah alat berkomunikasi dengan satu sama lain.

Bahasa terbagi menjadi dua sarana yaitu Bahasa tulis dan Bahasa lisan [1] . Kedua sarana tersebut mempunyai fungsi untuk berkomunikasi yang berguna untuk berinteraksi sosial. Beberapa orang terlahir dengan berkebutuhan khusus yang dimana mereka tidak mengalami ketidakmampuan atau gangguan mendengar yang biasa disebut tunarungu.

Dalam hal berkomunikasi tunarungu mengalami gangguan pendengaran dan komunikasi. Dimana kesulitan tersebut sangat berpengaruh dalam hubungan sosial antar satu sama lain, oleh karena itu tunarungu membutuhkan Bahasa seperti Bahasa isyarat untuk membantu berkomunikasi antar satu sama lain.

Dalam perkembangan industri ini sebagian besar individu mempunyai ponsel pintar yang digunakan sebagai media belajar yang biasa disebut *Mobile Learning (M-learning)*. *M-learning* mempunyai peranan yang penting dalam komponen pembelajaran dimana pelajar dapat mengakses, berkolaborasi, dan berbagi ide satu sama lain[2] .

Adapula sebuah penelitian yang serupa dan berkaitan dengan aplikasi bahasa isyarat indonesia yang diteliti oleh Fadhlina, Nor Fahira dan Nor intan yang berjudul *I-Sign Language Learning Application via Gamification*[3] yang dimana penelitian tersebut mempunyai inti yang kurang lebih tidak jauh berbeda dengan penelien ini akan tetapi dalam penelitian tersebut memakai SIBI(Sistem Bahasa Isyarat Indonesia). Dalam sebuah penelitian lain yang dilakukan oleh

Riadi dan Patra [4] diutarakan dalam penelitian mereka bahwa SIBI tidak dapat digunakan dalam komunikasi sehari-hari penyandang tunarungu dikarenakan SIBI bahasanya terlalu baku dan penempatan kosa kata tidak sesuai dengan aspirasi dan nurani kaum tunarungu. Adapula penelitian yang dilakukan oleh Rohmah Ageng [5] tentang respon tunarungu terhadap penggunaan SIBI dan BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia) dalam komunikasi, dalam penelitian tersebut terdapat grafik yang menyatakan bahwa BISINDO lebih ramah dan lebih sering digunakan bagi para tunarungu untuk berkomunikasi sehari-hari oleh karena itu aplikasi pembelajaran bahasa isyarat Indonesia ini akan menggunakan BISINDO. Oleh karena itu jika ingin bisa memahami bahasa isyarat Indonesia, ada baiknya untuk mempelajari dasar-dasar bahasa isyarat terlebih dahulu.

Untuk aplikasi ini pengujiannya menggunakan metode Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM). Dikarenakan HMSAM ini lebih berfokus kesenangan daripada produktivitas oleh karena itu metode ini digunakan untuk pengujian aplikasi ini [6]. HMSAM dapat mengukur apakah pengguna akan menggunakan aplikasi ini lagi atau tidak. Beberapa aspek dipilih dikarenakan sebuah aplikasi yang menggunakan metode gamifikasi bertujuan untuk memberi motivasi atau minat kepada pengguna untuk belajar sekaligus membantu pengguna terbawa suasana saat menggunakan aplikasi.

*Framework* yang digunakan penelitian ini untuk membangun dan membuat sebuah aplikasi adalah Six Steps to Gamification. Wono [7] menulis bahwa *framework* tersebut merupakan *framework* gamifikasi umum yang memiliki fitur yang paling lengkap. Maka dari persoalan yang ada, akan dibuat dan dibangun sebuah aplikasi yang menggunakan *framework* Six Steps to Gamification untuk mengajarkan kepada masyarakat luas untuk belajar bahasa isyarat Indonesia (BISINDO). Kemudian akan dinilai tingkat aspek pengguna dalam menggunakan aplikasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang aplikasi bahasa isyarat Indonesia dengan menggunakan metode gamifikasi menggunakan *framework Six Steps to Gamification*.
2. Bagaimana penerimaan user terhadap aplikasi bahasa isyarat Indonesia dengan menggunakan metode gamifikasi melalui HMSAM.

## 1.3 Batasan Masalah

1. Tidak terdapat sound pada aplikasi.
2. Pemilihan kosa kata dalam aplikasi hanya terbatas untuk berkomunikasi di lingkungan keluarga dengan catatan berupa abjad, panggilan dan waktu.
3. Target pengguna aplikasi diatas 7 tahun.
4. Hanya di *platform* android.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi bahasa isyarat Indonesia menggunakan metode gamifikasi dan mengukur penerimaan user terhadap aplikasi gamifikasi bahasa isyarat Indonesia menggunakan HMSAM.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian antara lain:

1. Membuat penggunanya bisa belajar dan menggunakan bahasa isyarat Indonesia.
2. Menaikkan minat pengguna untuk mempelajari bahasa isyarat Indonesia.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diterapkan dalam skripsi ini terbagi menjadi 5 bab yaitu:

1. Bab 1 Pendahuluan terdiri latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan
2. Bab 2 Landasan Teori menjelaskan teori-teori yang digunakan selama melakukan penelitian ini, antara lain menjelaskan gamifikasi, bahasa isyarat indonesia.

3. Bab 3 Metodologi Penelitian yang terdiri dari langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat, menyusun dan mengerjakan penelitian, dipaparkan juga rancangan gamifikasi, model aplikasi, flowchart dan desain tampilan.
4. Bab 4 Hasil dan Diskusi membahas implementasi dari Bab 3 kepada aplikasi, pengujian dan evaluasi aplikasi.
5. Bab 5 Simpulan dan Saran membahas tentang kesimpulan yang diambil setelah melakukan penelitian dan saran yang berisi masukkan yang berkaitan dengan penelitian lain yang bersangkutan di kemudian hari.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA