

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Difabel atau penyandang disabilitas adalah orang-orang yang memiliki keterbatasan pada dirinya secara fisik maupun mental. Menurut Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia, ada sebanyak 22,97 juta jiwa penyandang disabilitas di Indonesia (Kemenkopmk, 2023, h.1). Salah satu dari penyandang disabilitas adalah teman tuli, yaitu sebutan bagi orang yang bermasalah pada kemampuan pendengaran, baik sebagian maupun seluruhnya diakibatkan oleh tidak berfungsi sistem pendengarannya. Gangguan pendengaran pada teman tuli juga berdampak pada kemampuan verbal sehingga mereka mengalami hambatan dalam bersosialisasi maupun berkomunikasi. Hal ini mengakibatkan para teman tuli seringkali dipandang rendah secara status sosial oleh masyarakat umum lainnya.

Hambatan yang dialami oleh para teman tuli dalam berkomunikasi dapat dikurangi dengan menggunakan bahasa isyarat. Salah satu bahasa isyarat yang mudah dan biasa dipakai oleh masyarakat teman tuli di Indonesia adalah Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). Komunikasi menggunakan BISINDO tidak menggunakan suara maupun tulisan, melainkan gerakan tubuh, terutama jari tangan dan bibir (Zusfindhana, 2015, h.7). Namun, mayoritas masyarakat yang menguasai BISINDO hanyalah para teman tuli dikarenakan seringkali BISINDO hanya dapat dipelajari melalui Sekolah Luar Biasa (SLB) yang hanya disediakan untuk para difabel sehingga akses bagi masyarakat normal untuk mempelajarinya juga masih sedikit.

Pentingnya mempelajari hingga menguasai BISINDO bagi teman tuli berusia dini membuat mereka tidak hanya perlu mempelajari BISINDO di SLB, tetapi juga di rumah yang diajarkan oleh orangtua maupun wali para teman tuli.

Keterlibatan orangtua maupun wali para teman tuli dalam kegiatan belajar BISINDO diperlukan karena usia dini masih dalam bimbingan orangtua sebelum akhirnya mereka dapat belajar secara mandiri ketika sudah mulai memahami. Selain itu, faktor penting bagi anak usia dini dalam membentuk moral dan mengekspresikan emosi adalah melalui bahasa (Utami dan Wahyuni, 2023, h.10). Ada tahap perkembangan bahasa yang terjadi cukup pesat pada usia dini sehingga jika teman tuli mempelajari hingga menguasai BISINDO saat masih usia dini, dapat membantu mereka berkomunikasi ketika nanti beranjak dewasa.

Kurangnya akses pembelajaran BISINDO dipengaruhi oleh masih sedikit orangtua atau wali dari teman tuli yang secara aktif mengajarkan BISINDO di lingkungan luar sekolah, misalnya di rumah (Ulfah & Ubaidah, 2023, h.3). Hal ini dikarenakan belum ada media pembelajaran BISINDO yang menyenangkan bagi teman tuli sejak usia dini. Sebagai contoh, masih banyak siswa sekolah dasar dari SLBN 1 Jakarta yang belum menguasai BISINDO (Faranttaqi, 2020, h.20). Padahal para teman tuli berusia dini dengan rentang umur 6-12 tahun sangat perlu untuk segera menguasai BISINDO agar kebutuhan komunikasi mereka saat berinteraksi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya, bisa terpenuhi. Misalnya, untuk kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah, banyak teman tuli usia dini yang masih kesulitan berkomunikasi dengan teman-temannya, guru-gurunya, maupun keluarganya.

Pengenalan BISINDO bagi teman tuli berusia dini dapat melalui media edukasi. Media edukasi merupakan sarana dan prasarana penyalur pesan dan informasi belajar (Nurseto, 2011, h.9). Sarana dan prasarana tersebut dapat berupa benda, bahan, atau apapun yang berguna sebagai alat komunikasi dalam kegiatan edukasi. Salah satu media edukasi adalah *board game* untuk anak usia dini dengan rentang umur 6-12 tahun. Dibutuhkan informasi berupa penjelasan tentang bentuk gerakan jari tangan maupun bibir disertai oleh gambar yang dituangkan ke dalam media untuk menyampaikan informasi mengenai BISINDO. Dengan karakteristik teman tuli usia dini yang masih senang bermain, *board game* dapat menjadi media yang menyenangkan karena mudah dibawa ke mana saja serta lebih mudah

dipelajari oleh anak usia dini yang berada pada periode *golden age* untuk mempelajari hal sulit seperti BISINDO (Charlesworth, 2009, h.33). Sejalan dengan tujuan tersebut, penulis akan melakukan penelitian dalam tugas akhir ini dengan pemilihan judul “*Perancangan Board Game Untuk Edukasi Bahasa Isyarat Indonesia pada Teman Tuli Usia Dini*”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang dijelaskan di atas, ada tiga hal utama yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Teman tuli banyak yang tidak mampu berkomunikasi melalui Bahasa Isyarat Indonesia sejak usia dini dengan rentang umur 6-12 tahun.
2. Belum ada media pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia yang menyenangkan dan sesuai untuk teman tuli usia dini.
3. Perlu adanya media pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia yang menyenangkan dan sesuai untuk teman tuli usia dini

Oleh karena ketiga fenomena tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana perancangan *board game* yang tepat untuk edukasi dini Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) pada teman tuli usia dini dengan rentang umur 6-12 tahun?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup objek perancangan berupa board game edukatif yang bertujuan untuk edukasi dini Bahasa Isyarat Indonesia pada teman tuli usia dini. Sasaran target penelitian adalah masyarakat difabel dengan usia 6-12 tahun yang bersekolah di Sekolah Luar Biasa (SLB) di DKI Jakarta, yang dipilih karena DKI Jakarta sebagai ibu kota Indonesia dapat mewakili kualitas SLB di seluruh Indonesia (Faranttaqi, 2020, h.20). Konten perancangan fokus pada permainan kartu memory card yang berisi kosakata dengan tema kehidupan di sekolah dan rumah, yang dipilih karena kedua tema ini mencerminkan lingkungan utama yang sering dihadapi oleh anak usia dini dalam rentang umur tersebut.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perancangan media informasi yang tepat berupa *board game* untuk edukasi dini Bahasa Isyarat Indonesia pada teman tuli usia dini dengan rentang umur 6-12 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya untuk materi perancangan media informasi untuk edukasi bahasa isyarat indonesia pada teman tuli usia dini.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para difabel usia dini mempelajari Bahasa Isyarat Indonesia melalui *board game*, serta membantu para perancang media informasi yang ingin membuat *board game* edukatif.

