

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang. Tak terkecuali bagi penyandang disabilitas seperti tunarungu. Tunarungu ialah kondisi yang dialami akibat kekurangan atau kerusakan pada indra pendengaran sehingga tidak dapat menangkap bunyi dengan baik. Hal ini membuat penyandang tunarungu mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara lisan. Tunarungu adalah anak yang memiliki gangguan dalam pendengarannya, baik secara keseluruhan ataupun masih memiliki sisa pendengaran. Meskipun anak tunarungu sudah diberikan alat bantu dengar, tetap saja anak tunarungu masih memerlukan pelayanan pendidikan khusus [1].

Penyandang tunarungu perlu memperoleh edukasi yang sesuai dengan kemampuan mereka. salah satu tempat resmi yang menyediakan fasilitas pendidikan bagi siswa tunarungu adalah di SLB negeri 1 Bantul bagian Tunarungu. disana siswa tunarungu mendapatkan beberapa mata pelajaran umum salah satunya ilmu pengetahuan alam. Akan tetapi, kebanyakan siswa tunarungu merasa kesulitan dalam menangkap pelajaran, dapat merasa bosan selama belajar, serta merasa kurang tertarik dengan materi yang diberikan. siswa tunarungu tidak memiliki kemampuan mendengar yang baik. Hal ini membuat mereka sulit dalam memperoleh informasi dan berkomunikasi secara lisan. Sehingga, mereka memperoleh informasi dan komunikasi secara visual. perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat sistem pembelajaran menjadi lebih mudah. salah satunya menggunakan media animasi. animasi dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran anak berkebutuhan khusus terutama anak tunarungu. sehingga animasi 2D dapat menjadi media yang baik untuk pembelajaran siswa tunarungu. mengingat Siswa tunarungu mampu menangkap informasi secara visual.

Animasi 2D digunakan sebagai video pembelajaran siswa tunarungu karena animasi 2D dapat menyampaikan serta menjelaskan mengenai informasi yang rumit menjadi wujud yang lebih sederhana dalam bentuk media visual. Selain itu animasi 2D dapat meningkatkan kemampuan dan visualisasi siswa tunarungu terhadap materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan sebelumnya [2].

Terdapat berbagai macam metode dalam pembuatan animasi 2D, metode animasi *frame by frame* menggunakan serangkaian gambar yang teratur dan disatukan untuk menghasilkan Gerakan yang memiliki kesan hidup dan bergerak. Metode ini memiliki proses yang cukup lama dimana setiap satu detik animasi yang berjalan setidaknya diperlukan 24 *frame*. Metode lain seperti *motion graphic* juga sering digunakan dalam animasi, metode ini menerapkan gerakan suatu objek untuk menghasilkan suatu animasi. *motion graphic* adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi [3].

Metode animasi *motion graphic* dapat di jadikan sebagai pembuatan animasi 2D sebagai video pembelajaran siswa tunarungu. metode ini membuat objek digerakkan sesuai dengan waktu dan posisi yang ditentukan. Memiliki tahapan yang lebih sedikit dibandingkan dengan metode lainnya serta dapat mempermudah proses *animating*. Dalam metode ini digunakan *software adobe after effect* dan *adobe photoshop*. Dengan adanya animasi sebagai video pembelajaran siswa tunarungu diharapkan siswa mampu belajar dan memahami materi yang diberikan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang ada dalam karya tulis ini adalah bagaimana cara mengimplementasikan animasi 2D sebagai video pembelajaran siswa tunarungu?

## 1.3 Batasan Masalah

Karya tulis ini memerlukan batasan masalah untuk memfokuskan penelitian dan mendapatkan hasil serta kesimpulan yang sesuai. Berikut batasan masalah dalam implementasi animasi 2D sebagai video pembelajaran siswa tunarungu :

1. Lokasi penelitian skripsi dilaksanakan di SLB Negeri 1 Bantul.
2. Animasi ini bertujuan sebagai video pembelajaran untuk siswa tunarungu kelas SMP dan SMA yang sudah bisa membaca.
3. Animasi ini berfokus pada materi ilmu pengetahuan alam berupa tata surya.
4. Animasi ini memiliki bentuk 2D dengan Teknik animasi berupa motion graphics.
5. Perancangan animasi menggunakan *software adobe photoshop* dan *after effect*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan animasi 2D yang digunakan sebagai video pembelajaran siswa tunarungu.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini ialah:

1. Siswa tunarungu lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan secara visual.
2. Sebagai alternatif media pembelajaran bagi siswa tunarungu
3. Menjadikan acuan serta referensi dalam pembuatan animasi 2D sebagai video pembelajaran siswa tunarungu.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **1.6.1 BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi gambaran mengenai permasalahan dan penelitian yang akan dibahas. Terdiri atas beberapa sub bab yang membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi beberapa pengertian dan definisi melalui studi literatur yang berisi penelitian yang pernah dilakukan akan tetapi memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis. Serta berisi perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

### **1.6.3 BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi uraian mengenai metode penelitian yang akan digunakan, terdapat tinjauan mengenai subjek penelitian, analisis kebutuhan penelitian serta media yang digunakan dalam penelitian.

### **1.6.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tahapan yang dilakukan penulis dalam pembuatan animasi 2d sebagai video pembelajaran siswa tunarungu. Tahapan terdiri atas pra produksi, produksi dan pasca produksi serta berisi hasil akhir yang diperoleh selama penelitian.

### **1.6.5 BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang peneliti rangkum dari analisis mengenai implementasi animasi 2d sebagai video pembelajaran siswa tunarungu.