

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Komputerisasi dan kemajuan teknologi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi. Perkembangan teknologi yang cukup pesat salah satunya adalah dibidang multimedia. Peran multimedia memudahkan manusia dalam menyampaikan suatu informasi melalui media gambar, teks, audio, video serta animasi, sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik tersendiri. Manfaat tersebut selain bisa digunakan untuk menyampaikan informasi, multimedia juga bisa digunakan untuk meningkatkan kreatifitas anak dan mengembangkan proses pembelajaran di dunia pendidikan khususnya pada kasus kali ini adalah pendidikan berkebutuhan khusus (*Heward*).

SLB Negeri Banjarnegara merupakan salah satu lembaga pendidikan bagi anak luar biasa atau anak berkebutuhan khusus (*Heward*). Salah satu kelompok siswa berkebutuhan khusus di sekolah tersebut, yaitu penderita tunarungu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tunarungu adalah istilah lain dari tuli yaitu tidak dapat mendengar karena rusak pendengaran. Secara etimologi, tunarungu berasal dari kata "tuna" dan "rungu". Tuna artinya kurang dan runggu artinya pendengaran. Jadi, orang dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara (*Wasita, 2012*). Untuk berkomunikasi siswa tunarungu dengan sesamanya ataupun dengan orang normal adalah dengan menggunakan bahasa isyarat

Berdasarkan pendapat dari Boothroyd, masalah yang muncul akibat tidak atau kurang berfungsinya indera pendengaran atau yang bisa disebut dengan tunarungu, bila tidak ditangani sejak dini, yaitu terjadinya hambatan dalam bidang persepsi sensori, kognisi (pengetahuan), bahasa, keterampilan bicara, sosial, emosi dan intelektual sehingga akan mempersempit

kesempatan pendidikan dan lapangan pekerjaan di kemudian hari (Umbarwati, 2007).

Apabila memiliki kekurangan, tentu saja manusia memiliki kelebihan di bagian yang lainnya, kelebihan dari sebagian besar penderita tunarungu adalah fungsi lebih pada indra penglihatannya. Dengan demikian sangat mendukung jika dibuat media pembelajaran yang bersifat multimedia interaktif yang dimana multimedia interaktif memiliki kelebihan mampu menggabungkan media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas anak tunarungu dilengkapi dengan bahasa isyarat sebagai bahasa pendukung dalam pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar di SLB Negeri Banjarnegara terdapat ekstrakurikuler wajib yang mengajarkan tentang multimedia dan menekankan siswa untuk berfikir kreatif. Salah satu bagian dari materi multimedia yang diajarkan adalah animasi. Animasi merupakan gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.

Materi animasi diawali dengan pengenalan dasar animasi, yang mencakup 12 prinsip dasar animasi. Materi ini tidak bisa jika diajarkan hanya dengan melihat gambar di buku atau melihat bahasa isyarat yang dilakukan oleh Guru Ekstrakurikuler, perlu penjelasan yang lebih detail tentang masing – masing prinsip dasar animasi.

Dari masalah-masalah di atas maka dibutuhkan media pembelajaran dasar animasi berupa multimedia interaktif yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar saat ekstrakurikuler di sekolah.. Berkaitan dengan uraian latar belakang di atas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “MEDIA PEMBELAJARAN DASAR ANIMASI UNTUK ANAK TUNARUNGU BERBASIS 2D ANIMASI DI SLB NEGERI BANJARNEGARA”. Adanya media pembelajaran dasar animasi untuk anak tunarungu berbasis 2D animasi, diharapkan akan

meningkatkan keterampilan dan kreatifitas anak tunarungu dalam mengasah bakatnya dibidang multimedia.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan didasari oleh latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan penelitian yang akan di bahas pada Media Pembelajaran Dasar Animasi Untuk Anak Tunarungu Berbasis 2d Animasi di SLBN Banjarnegara.

1. Bagaimana materi pelajaran dasar animasi berbasis 2D untuk anak tunarungu?
2. Bagaimana media pembelajaran untuk anak tunarungu mengenai materi pelajaran dasar animasi di SLB Negeri Banjarnegara?
3. Bagaimana kelebihan media pembelajaran dasar animasi dalam meningkatkan keterampilan anak tunarungu di SLBN Banjarnegara?

1.3. Batasan masalah

Untuk menegaskan penelitian ini, di buat beberapa batasan masalah agar lebih fokus dalam pembuatan yaitu:

1. Media pembelajaran dasar animasi berupa multimedia interaktif atau sering disebut media interaktif.
2. Objek berupa gambar 2D
3. Media interaktif ini berjalan pada *platform desktop* berbasis *windows*.
4. Media pembelajaran dasar animasi ditujukan untuk anak tunarungu tingkat SMA.
5. Media interaktif dilengkapi dengan video bahasa isyarat.
6. Tempat yang menjadi objek penelitian adalah SLB Negeri Banjarnegara
7. Media Pembelajaran Dasar Animasi untuk Anak Tunarungu Berbasis 2d Animasi ini untuk ekstrakurikuler wajib komputer di SLB Negeri Banjarnegara.
8. Aplikasi untuk membuat media pembelajaran adalah Coreldraw, Adobe Flash CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Premiere
9. Materi dasar animasi hanya mencakup 12 prinsip dasar animasi.

10. Tidak menjelaskan mengenai pembahasan dan pembelajaran Bahasa isyarat.

1.4. Tujuan Penelitian

Skripsi ini memiliki beberapa tujuan antara lain:

1. Meningkatkan keterampilan anak tunarungu dalam belajar multimedia khususnya materi dasar animasi. Melalui penerapan model pembelajaran dasar animasi dibantu media interaktif dilengkapi video bahasa isyarat di SLB Negeri Banjarnegara.
2. Menggali bakat anak tunarungu dalam bidang animasi.
3. Tujuan dari belajar prinsip dasar animasi untuk mengasah kreatifitas anak tunarungu yang bisa dituangkan kedalam sebuah animasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat yang diambil dari penelitian ini yaitu:

1.5.1 Manfaat Secara Teoritis

Manfaat teoritis ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan media pembelajaran khususnya untuk anak berkebutuhan khusus (*Heward*).

1.5.2. Manfaat praktis

1. Manfaat Bagi Siswa
Mendapatkan pengalaman baru, mengurangi kebosanan dan meningkatkan antusias dan kreatifitas siswa dalam belajar multimedia dan mengenal dasar animasi melalui media interaktif.
2. Manfaat Bagi Guru
Sebagai bahan pertimbangan dan atau acuan bagi para guru dalam usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran.
3. Manfaat bagi sekolah
 1. Dapat dipergunakan sebagai dasar untuk mendorong guru lain untuk aktif melakukan inovasi dalam pembelajaran agar menjadi lebih Inovatif.

2. Dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan dan penerapan model pembelajaran menggunakan media interaktif yang dapat digunakan kapanpun sebagai media pembelajaran dasar animasi untuk anak tunarungu berbasis 2D animasi di SLB Negeri Banjarnegara.

1.6. Metode penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan media pembelajaran yang berupa media interaktif ini diperlukan data yang benar dan akurat. Maka dilakukan beberapa metode dalam pengumpulan data dan peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian sebagai berikut:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar dan mendapatkan hasil yang relevan maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1) Studi pustaka

Studi pustaka adalah pengumpulan data yang bersifat teori, jurnal, internet dan para ahli untuk mendukung penelitian.

2) Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara wawancara yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung kepada semua pihak yang berkaitan untuk mendapatkan data-data yang di perlukan dalam penelitian.

3) Observasi

Observasi adalah pengumpulan data langsung ke tempat atau lokasi penelitian untuk mendapatkan data tambahan yang mendukung penelitian.

1.6.2. Analists

Penelitian ini menggunakan analisis SWOT dan model interface, dimana SWOT merupakan singkatan dari *Strength*, *Weaknesses*, *Opportunities*, dan *Threats*. Dan analisis model interface merupakan suatu model yang dibangun sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pengguna yaitu anak Tunarungu.

1.6.3. Perancangan

Mengimplementasikan hasil analisis dan perancangan aplikasi dari konsep, desain, data – data yang terdapat di dalamnya hingga hasil akhirnya:

Yang pertama konsep, dalam media interaktif ini materi 12 prinsip animasi disajikan dalam bentuk animasi, video, gambar, dan materi.

Yang kedua desain, meliputi desain dari tampilan antar muka (design interface), desain karakter dari setiap prinsip animasi, dan struktur navigasi untuk menggambarkan alur data pada media interaktif ini.

1.6.4. Testng

Peneliti melakukan uji coba aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan perancangan untuk melihat kelayakan aplikasi.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun dalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi dan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi dasar-dasar teori yang di gunakan dan mendukung dalam penelitian yang dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menerangkan tentang analisis kebutuhan system, serta perancangan system.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian bab ini menjelaskan tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibahas pada bab

sebelumnya dan pembahasan output yang ditampilkan software yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan yang didapat selama proses penelitian dan saran untuk pengembangan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi/acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Berisi tentang data yang dibutuhkan untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan

