

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap manusia mempunyai keunikannya sendiri misalnya anak-anak yang memiliki keterbatasan pendengaran. Anak-anak tersebut mempunyai kehidupan yang sama seperti anak-anak pada umumnya namun terbatas dengan cara berkomunikasi. Anak-anak tuna rungu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa isyarat yang sering tidak dimengerti oleh sebagian besar orang.

Bahasa isyarat adalah bahasa yang biasanya digunakan oleh penyandang tuna rungu untuk berkomunikasi. Bahasa isyarat tidak hanya gerakan tangan yang mewakili kata-kata tertentu namun juga berupa bahasa tubuh misalnya mimik wajah dan mulut. Sama seperti bahasa pada umumnya, bahasa isyarat juga menggunakan alfabet sebagai dasarnya dan kata-kata untuk nama objek yang ada di lingkungan sekitar misalnya keluarga.

Belum banyaknya tempat untuk mengajarkan mengenai bahasa isyarat kecuali di tempat resmi seperti di Sekolah Luar Biasa bagian Tuna Rungu Yayasan Asuhan Anak-Anak Tuna (SLB-B YAAT). Namun, jika harus membaca kamus bahasa isyarat yang sangat tebal akan terasa membosankan sehingga diperlukan media pembelajaran yang baru dan menarik agar tidak bosan.

Perencanaan dan Pembuatan Film Kartun “Isyarat and Unique” Sebagai Pembelajaran di Sekolah Luar Biasa Bagian Tuna Rungu Yayasan Asuhan Anak-

Anak Tuna (SLB-B YAAT) dibuat sebagai judul dari skripsi ini. Hasilnya diharapkan dapat membantu untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, muncul sebuah rancangan pekerjaan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana membuat media pembelajaran bahasa isyarat dalam bentuk film animasi 2D yang menarik namun juga menghibur sehingga mudah dipahami?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pembuatan film kartun ini yaitu meliputi proses produksi mulai dari pra produksi hingga pasca produksi, yaitu:

- a. Software yang digunakan antara lain: Adobe Photoshop, Adobe Flash CS3 Profesional, Audacity dan Adobe Premiere CS3.
- b. Bahasa isyarat yang digunakan meliputi alfabet dan bahasa isyarat untuk keluarga.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian dari perancangan dan pembuatan film kartun "Isyarat and Unique" sebagai media pembelajaran di Sekolah Luar Biasa bagian Tunarungu Yayasan Asuhan Anak-anak Tuna (SLB-B YAAT) antara lain:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Menambah pengalaman dalam membuat film kartun.
4. Membuat media pembelajaran sekaligus media hiburan yang dapat dijadikan referensi pengenalan bahasa isyarat.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Dapat bermanfaat sebagai media informasi mengenai bahasa isyarat dan sebagai media hiburan.
2. Membantu pengenalan bahasa isyarat menjadi lebih mudah dan menarik.

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Sebagai usaha untuk mendapatkan data yang benar dan terarah sesuai dengan permasalahan yang ada sehingga diperlukan metode yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data.

1. Observasi: metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti secara cermat dan sistematis. Data yang didapatkan yaitu kehidupan disekolah anak tuna rungu, cara

berkomunikasi dengan menggunakan bahasa isyarat dan cara pengajaran komtal atau komukasi total.

2. Wawancara: Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab terhadap sumber yang berkaitan dengan penelitian. Hasil yang diperoleh dari wawancara dengan Bapak Wardoyo, S.pd selaku kepala sekolah SLB-B YAAT antara lain karakteristik dari anak tuna rungu, kendala yang sering dihadapi, pengenalan dan pengajaran bahasa isyarat.
3. Study literature (kajian pustaka): pengumpulan data dengan melakukan penelusuran literature dengan memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs, memanfaatkan buku, media, hasil dari penelitian orang lain yang berkaitan dengan penelitian. Data yang di dapat antara lain, cara penggunaan bahasa isyarat.

### **1.7 Sitematika Penulisan**

Agar penyajian laporan lebih mudah untuk dimengerti dan terstruktur, dibuat sitematika sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sitematika penulisan laporan, jadwal kegiatan

## BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang pengertian animasi, sejarah dan perkembangan animasi, prinsip animasi, jenis teknik animasi, gaya animasi, peralatan pembuatan animasi, proses animasi, kebutuhan sumber daya manusia, software yang digunakan, profil singkat mengenai Sekolah Luar Biasa bagian Tunarungu Yayasan Asuhan Anak-anak Tuna (SLB-B YAAT),

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang tinjauan singkat mengenai kebutuhan system dan perangkat lunak yang digunakan, proses pra produksi yang meliputi tentang pembuatan skenario, penentuan karakter, pembuatan story board.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang proses proses produksi mengenai proses drawing, background, pewarnaan, timeshetting dan penganimasian, dan pasca produksi yang meliputi proses dubbing, pengeditan video.

## BAB V PENUTUPAN

Dalam bab ini menyimpulkan apa yang ada pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran dan kritik atas penulisan skripsi ini.

### 1.8 Jadwal Kegiatan

Rencana kegiatan sebagai berikut:

