

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi semua manusia. Bahasa memiliki peran dalam masyarakat sebagai pengungkapan pikiran dan pesan kepada orang lain. Tanpa adanya bahasa maka tentunya akan sulit untuk mengungkapkan pikiran dan pesan dari manusia itu sendiri. Maka bahasa dan komunikasi sangat berhubungan erat dalam kehidupan manusia.

Ada dua cara untuk menyampaikan komunikasi yaitu dengan cara verbal maupun non verbal. Komunikasi menggunakan lisan atau tertulis termasuk ke dalam penyampaian secara verbal yang disampaikan oleh orang yang menyampaikan dengan orang yang menerimanya. Sedangkan pada cara non verbal penyampaian informasi menggunakan bahasa tubuh, ekspresi wajah maupun kelopak mata tanpa ada kata dan suara.

Komunikasi yang dilakukan bertujuan untuk menerima sebuah informasi. Informasi sendiri dapat diterima manusia dengan lima indera, indera penglihatan, indera pendengaran, indera peraba, indera penciuman dan indera pengecap. Tetapi tidak semua manusia bisa menerima informasi dari kelima indera tersebut. Mereka adalah orang-orang yang memiliki kekurangan secara fisik. Maka mereka hanya bisa menerima informasi melalui indera yang masih berfungsi dengan baik. Seperti halnya orang Tuli yang tidak bisa menerima informasi melalui pendengaran. Tuli dapat diartikan sebagai individu yang menggunakan bahasa isyarat untuk berkomunikasi dan mengungkapkan pikiran. Beberapa dari mereka menderita Tuli sejak lahir namun ada juga karena sebuah kecelakaan.

Bahasa isyarat termasuk dalam komunikasi non verbal, karena tidak ada suara maupun kegiatan tertulis dalam menyampaikan pesannya. Hanya menggunakan gerak tangan, gerak bibir, ekspresi wajah dan gerakan pada kelopak mata. Ada dua bahasa isyarat yang dipakai di Indonesia yaitu SIBI dan BISINDO. SIBI atau Sistem Bahasa Isyarat Indonesia merupakan bahasa isyarat yang dibuat oleh pemerintah dengan mengadopsi bahasa isyarat dari Amerika atau

ASL. Sedangkan BISINDO atau Bahasa Isyarat Indonesia merupakan bahasa isyarat yang umum dipakai untuk berkomunikasi oleh orang Tuli di kesehariannya. Bahasa ini merupakan bahasa isyarat yang tumbuh secara alamiah di kalangan orang Tuli itu sendiri.

Orang Tuli dan manusia normal pada umumnya memiliki keterbatasan untuk berkomunikasi. Manusia normal berkomunikasi dengan suara sedangkan Tuli tidak. Namun masih ada orang-orang normal yang ingin mempelajari bahasa isyarat ini dengan alasan agar bisa berkomunikasi dengan orang Tuli atau sekedar ingin belajar bahasa baru. Menurut Lemido (2018) dalam hasil kuisioner untuk mengetahui seberapa banyak orang yang ingin belajar bahasa isyarat menunjukkan jika 85,71% responden berminat ingin mempelajari bahasa isyarat dan sebanyak 69,77% responden ingin belajar BISINDO.

Untuk mempelajari bahasa isyarat pada era modern sekarang ini terbilang cukup mudah karena selain menggunakan buku mereka juga bisa mempelajarinya melalui aplikasi android. Hampir seluruh populasi manusia di dunia ini memiliki android. Bahkan menjadi hal yang penting untuk kebutuhan sehari-hari. Banyak aplikasi yang bisa kita dapatkan untuk membantu kegiatan sehari-hari ataupun aplikasi yang hanya untuk hiburan. Seperti halnya *game* dalam android yang banyak sekali diminati oleh berbagai kalangan untuk mengisi waktu luang, menghilangkan stres ataupun sebagai sarana belajar. Hampir semua orang sangat menyukai sebuah *game* terlebih lagi jika dalam bentuk android karena sifatnya yang praktis dan mudah di bawa kemana saja.

Maka dengan dibuatnya “*Game* Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android” dapat membuat pembelajaran lebih mudah diakses dan bisa dipelajari dimanapun. Dan dari hasil kuisioner yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya kepada responden, bahasa isyarat yang digunakan dalam aplikasi tersebut adalah BISINDO.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran bahasa isyarat yang berisikan materi bahasa isyarat seperti abjad, kata dan kalimat yang digunakan sehari-hari?
2. Bagaimana membuat *game* kuis yang dapat dimainkan untuk menambah pemahaman tentang bahasa isyarat itu sendiri di aplikasi “*Game Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android*”?

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini membatasi permasalahan dalam *game* pembelajaran bahasa isyarat berbasis android. Batasan – batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Hanya satu orang yang bisa memainkan aplikasi ini.
2. Bahasa isyarat yang digunakan adalah bahasa isyarat seperti huruf, angka, kata dan kalimat sehari - hari.
3. Bahasa isyarat yang digunakan adalah BISINDO.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini sendiri anatar lain:

1. Membangun media untuk belajar bahasa isyarat pada “*Game Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android*” dengan berisikan materi bahasa isyarat.
2. Merancang permainan kuis sederhana tentang bahasa isyarat pada “*Game Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android*”.
3. Membuat “*Game Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android*”.

1.5 Manfaat

Dengan dibuatnya aplikasi “*Game Pembelajaran Bahasa Isyarat Berbasis Android*” dapat memberikan manfaat sebagai berikut

1. Menambah kosakata tentang bahasa isyarat.
2. Meningkatkan pengetahuan bahasa isyarat dengan adanya materi bahasa isyarat dalam aplikasi ini.
3. Aplikasi ini mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja karena dalam bentuk android yang dimiliki oleh banyak orang pada zaman ini