

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di dunia ini manusia diciptakan dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Tuhan mempunyai rahasia tersendiri sehingga ada anak yang di lahirkan normal dan ada pula yang di lahirkan "istimewa" salah satunya adalah anak tunawicara. Tunawicara merupakan individu yang mengalami kesulitan berbicara hal ini dapat disebabkan oleh kurang atau tidak berfungsinya alat-alat bicara, seperti rongga mulut, lidah, langit-langit dan pita suara. Selain itu, kurang atau tidak berfungsinya organ pendengaran, keterlambatan perkembangan bahasa, kerusakan pada system saraf dan struktur otot, serta ketidak mampuan dalam control gerak juga dapat mengakibatkan keterbatasan dalam berbicara.

Hanya saja bagaimana solusi yang dapat diberikan tentang kekurangan tersebut. Sehingga dapat menimbulkan adanya kesenjangan dalam masyarakat. Dibantu dengan perkembangan dunia komunikasi dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, masalah tersebut akan dapat sedikit teratasi. Untuk penyandang tuna wicara yang biasa menggunakan bahasa isyarat tangan dalam berkomunikasi, agar dapat melakukan komunikasi dengan manusia normal dengan mudah.

Maka dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan bagi kita khususnya penderita tunawicara agar lebih mudah mempelajari bahasa isyarat dan lebih mudah berkomunikasi dengan sekitar. Pada penelitian aplikasi sebelumnya hanya menampilkan isyarat dasar huruf dan angka, maka dari itu penulis membuat aplikasi lebih sempurna lagi dengan menambahkan bahasa isyarat buah, hewan, warna, benda di sekitar, kata sapaan atau kata kerja, beserta latihan soal yang akan membuat pengguna lebih menarik dan tertantang untuk lebih tahu lagi.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dihadapi penulis dalam melakukan perancangan aplikasi adalah:

1. Bagaimana cara seseorang dapat belajar bahasa isyarat dengan mudah.
2. Bagaimana cara seseorang dapat mengerti bahasa isyarat tersebut.
3. Bagaimana merancang aplikasi tersebut di sistem yang berbasis multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Agar pengerjaan tugas akhir ini terselasaikan dengan benar, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah, yaitu:

1. Pembahasan hanya meliputi bahasa isyarat tunawicara untuk pemula.
2. Aplikasi ini hanya untuk mempelajari isyarat dasar tunawicara yaitu pengenalan huruf, angka, warna, buah, hewan, kata sapaan, benda dan kata kerja.
3. Untuk pengenalan buah, hewan, benda, kata kerja dan kata sapaan didalam aplikasi ini menginputkan 20 macam dari kriteria yang sudah disebutkan.
4. Aplikasi ini dikhususkan untuk pemula di SDLB (sekolah dasar luar biasa) di Socah.
5. Pada Latihan soal hanya akan ada 20 soal.
6. Pada aplikasi ini terdapat latihan soal agar siswa tertarik dan tertantang untuk mengerjakannya.
7. Aplikasi pembelajaran dasar isyarat tunawicara berbasis animasi menggunakan flash.

1.4 Tujuan

1. Memudahkan pengguna aplikasi khususnya untuk pemula di SDLB (Sekolah Dasar Luar Biasa) dalam mempelajari isyarat dasar tunawicara.
2. Membuat anak-anak lebih bersemangat untuk mempelajarinya karena berbasis animasi.
3. Memanfaatkan aplikasi pembelajaran isyarat dasar tunawicara yang berbasis multimedia dengan mudah dan praktis.

1.5 Manfaat

1. Pengguna dapat mempelajari sendiri bahasa isyarat yang ada di dalam aplikasi ini secara mudah dan praktis
2. Memudahkan kita untuk berkomunikasi dengan penderita tunawicara

1.6 Metodologi

Dalam merancang aplikasi ini, penulis sebelumnya mengumpulkan data secara teoritis melalui beberapa referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, mencari informasi di

SDLB, dan juga referensi-resferensi dari jurnal yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas. Kemudian penulis mencoba menerapkan rumusan-rumusan masalah pada pemrograman di sistem multimedia agar terbuatlah rancangan aplikasi tersebut, pada pembuatan aplikasi ini penulis berpedoman pada sebuah buku yaitu BUKU SAKU KAMUS SIBI (edisi kelima).[1]

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- BAB I PENDAHULUAN
Menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, dan metodologi.
- BAB II DASAR TEORI
Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir yang secara garis besar berisi tentang tunawicara, bahasa isyarat, multimedia, adobe flash.
- BAB III RANCANGAN SISTEM
Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan aplikasi pembelajaran bahasa isyarat.
- BABIV IMPLEMENTASI SISTEM
Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.
- BAB V PENUTUP
Bab ini berisi tentang kesimpulan, serta saran untuk pengembangan sistem.