

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat komunikasi untuk berinteraksi dengan manusia lain. Tanpa Bahasa, tidak akan ada interaksi yang terjalin antar manusia. Bahasa di dunia sangat banyak dan berbeda-beda, Indonesia sendiri memiliki begitu banyak Bahasa.

Saat ini World Health Organization (WHO) memperkirakan terdapat 0,53 persen penderita yang memiliki 1 jenis cacat di Indonesia. Terdapat 0,8 persen penderita *Tuna rungu* pada 2010. Angka itu menurun menjadi 0,7 persen di tahun 2013. Data ini mengacu pada riset kesehatan Dasar (Riskesdas) Kementerian Kesehatan[8].

Difabel atau disabilitas adalah istilah yang meliputi gangguan, keterbatasan aktivitas, dan pembatasan partisipasi. Gangguan adalah sebuah masalah pada fungsi tubuh atau strukturnya. Suatu pembatasan kegiatan adalah kesulitan yang dihadapi oleh individu dalam melaksanakan tugas atau tindakan, sedangkan pembatasan partisipasi merupakan masalah yang dialami oleh individu dalam keterlibatan dalam situasi kehidupan, jadi disabilitas adalah sebuah fenomena kompleks, yang mencerminkan interaksi antara ciri dari tubuh seseorang dan ciri dari tubuh seseorang dan ciri dari masyarakat tempat dia tinggal. Penyandang cacat adalah setiap orang yang mempunyai kelainan fisik dan/atau mental, yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan baginya untuk melakukan secara se layakny, yang terdiri dari penyandang cacat fisik, cacat mental, serta cacat fisik dan mental. Dari cacat fisik terbagi menjadi beberapa difabel lainnya, antara lain Tuna Netra, Tuna Daksa, Tuna Laras, Tuna Rungu, Tuna Wicara, Dan Tuna Rungu Wicara: diambil dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, [1].

Tuna Rungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan dalam hal pendengaran dikarenakan tidak berfungsinya sebagian atau seluruhnya alat pendengaran[1].

Penderita Tuna Rungu menggunakan bahasa isyarat untuk berkomunikasi. Dimana bahasa isyarat merupakan bahasa non verbal karena tidak menggunakan suara, melainkan dengan gerakan tangan. Dalam kehidupan sehari-hari, penderita tuna rungu berkomunikasi dengan bahasa isyarat yang mengacu pada SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia), [3].

Penderita tuna rungu wicara mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang normal. Hal ini dikarenakan ketidakpahaman orang normal dengan sistem isyarat ini. Dengan demikian proses pertukaran informasi tidak dapat terlepas dari diri kita. Untuk itu dibutuhkan sistem untuk memperkenalkan bahasa isyarat pada orang normal agar tercipta komunikasi yang lebih baik.

Penelitian ini mengenalkan perancangan sebuah alat bantu untuk mengetahui bahasa isyarat SIBI dalam animasi untuk memudahkan mengenal dan gerakan dari bahasa isyarat. Perancangan alat bantu berupa aplikasi android yang terdapat 4 menu pilihan. Menu pilihan ini berupa menu kata, menu angka, menu huruf, menu kalimat

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini adalah:

1. Apakah diperlukan sebuah aplikasi yang berguna untuk para penyandang tuna rungu ?
2. Bagaimana cara memperkenalkan Bahasa Isyarat ke Masyarakat ?
3. Bagaimana caranya membuat bahasa isyarat ini menjadi hal penting untuk Masyarakat ?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud pembuatan aplikasi ini adalah Dedikasi ke masyarakat terutama para orang tua yang memiliki keturunan *Tuna Rungu*. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Memberikan kemudahan dalam menjalin komunikasi.
2. Memudahkan mengenal beberapa bahasa isyarat.
3. Memberikan pengetahuan tentang bahasa isyarat.

1.4 Batasan Masalah

Pada perancangan yang akan dibuat ini terdapat beberapa batasan masalah karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, yaitu :

1. Perancangan ini hanya memiliki 4 menu yaitu: menu kata, menu angka, menu huruf, dan menu kalimat.
2. Perancangan ini hanya untuk penyandang Tuna Rungu.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas skripsi ini, maka materi- materi yang tertera pada laporan skripsi ini di kelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, riamg lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan analisis sitem, analisis masalah, analisis aplikasi sejenis dan perbandingan antara aplikasi yang sudah ada dengan aplikasi yang akan di buat, analisis kebutuhan non fungsional dan fungsional, analisis aplikasi, pengenalan aplikasi baru, analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, activity diagram, perancangan sistem, perancangan antar muka aplikasi.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA

Bab ini berisikan data analisa dan pengujian dari setiap menu di aplikasi ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan penutup dan saran.

DAFTARPUSTAKA