

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah elemen fundamental dalam kehidupan manusia yang memungkinkan terjalannya komunikasi yang efektif untuk berbagi informasi, gagasan, dan emosi. Dalam konteks yang lebih luas, bahasa juga menjadi sarana untuk membangun inklusivitas di masyarakat yang beragam. Namun, tantangan komunikasi muncul ketika seseorang menghadapi keterbatasan kemampuan mendengar atau berbicara. Tuli merupakan seseorang yang memiliki kekurangan dalam indra pendengarannya, sementara tuna wicara merupakan orang yang memiliki kekurangan dalam kemampuan berbicara (Dewi et al, 2021).

Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) di tahun 2018, terdapat 22% penyandang disabilitas berusia dewasa di Indonesia. Badan Pusat Statistik juga menyatakan bahwa lapangan pekerjaan bagi disabilitas di rentang waktu antara 2016-2019 tidak mengalami pertumbuhan lebih dari 49%. Hal itu disebabkan oleh adanya perbedaan bahasa dan gaya komunikasi sehingga kebanyakan Teman Tuli tidak mampu mandiri sejahtera. Sebagai data pendukung, Menurut *World Health Organization* (WHO), pada tahun 2050 diproyeksikan hampir 2,5 miliar orang di seluruh dunia akan mengalami beberapa tingkat gangguan pendengaran, dan setidaknya 700 juta orang akan membutuhkan rehabilitasi pendengaran sehingga permasalahan ini akan menjadi suatu kasus yang memerlukan penanganan.

Bahasa yang digunakan oleh Teman Tuli adalah bahasa isyarat. Terdapat dua jenis bahasa isyarat utama yang digunakan di Indonesia, yaitu Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). SIBI adalah bahasa isyarat yang disusun berdasarkan struktur Bahasa Indonesia, sedangkan BISINDO berkembang secara alami di komunitas teman tuli di berbagai daerah. Berdasarkan pernyataan Adi Kusumo Baroto, Peneliti Bahasa Isyarat di Universitas Indonesia, kepada Tempo, pembuatan SIBI tidak melibatkan kelompok masyarakat Tuli sehingga BISINDO lebih sesuai dengan kebutuhan komunikasi sehari-hari komunitas Tuli dibandingkan dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) yang dibuat oleh pemerintah tanpa melibatkan komunitas Tuli. Oleh karena

itu, BISINDO memiliki potensi besar untuk menjembatani kesenjangan komunikasi antara teman tuli dan masyarakat umum.

Dalam konteks inklusi sosial, kemampuan masyarakat Indonesia untuk berkomunikasi menggunakan BISINDO dengan Teman Tuli merupakan suatu kebutuhan yang mendesak. Realitas saat ini menunjukkan bahwa literasi BISINDO di kalangan masyarakat Indonesia masih rendah. Menurut data dari Pusat Bahasa Isyarat Indonesia (Pusbisindo), hingga saat ini, mereka hanya memiliki lebih dari 6.000 murid yang berpartisipasi dalam kelas bahasa isyarat. Angka ini menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat Indonesia yang belum memiliki literasi BISINDO yang memadai.

Banyak individu yang belum memahami pentingnya komunikasi dengan Teman Tuli, sehingga Teman Tuli sering menghadapi hambatan komunikasi. Untuk itu, pembelajaran BISINDO perlu dilaksanakan untuk masyarakat melalui metode yang interaktif, mudah diakses, dan mendukung penguasaan materi secara berkelanjutan. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *game* edukasi, memiliki potensi besar untuk menjawab kebutuhan ini dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Namun, *game* edukasi saja belum cukup untuk sepenuhnya memastikan penguasaan materi BISINDO yang efektif dan berkelanjutan sehingga pembuatan kurikulum pembelajaran terintegrasi antara kelas BISINDO dan *game* edukasi BISINDO diperlukan untuk menjawab permasalahan yang ada. Selain itu, hingga saat ini, belum ada kelas BISINDO yang terintegrasi dengan teknologi berbasis *game* interaktif. Materi yang diajarkan dalam kelas BISINDO pun cenderung cepat dilupakan, terutama jika peserta tidak memiliki sarana untuk mengulang pembelajaran sehingga dengan adanya *game* edukasi BISINDO, permasalahan ini dapat dihindari.

Komunitas sosial STARA hadir sejak Mei 2023 sebagai inisiatif yang berfokus pada pengembangan diri dan pemberdayaan disabilitas yang bertujuan penyebaran kesadaran inklusivitas melalui berbagai program inovatif. STARA merupakan sebuah komunitas yang percaya bahwa perubahan besar dimulai dari langkah kecil, seperti memastikan anggotanya memiliki kemampuan dasar untuk berkomunikasi dengan Teman Tuli menggunakan BISINDO.



**Gambar 1. 1** Kelas Bahasa Isyarat Indonesia STASLE

Dari keyakinan ini, lahirlah program STASLE (*STARA Sign Language Learning*) yang disajikan pada Gambar 1.1, dimana program ini berawal dari kelas dalam jaringan (daring) untuk mendidik anggota STARA, yang disebut *Starian*, mengenai dasar-dasar Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). Seiring berjalannya waktu, STASLE berkembang menjadi kelas luar jaringan (luring) untuk masyarakat umum melalui kolaborasi antara Departemen *Human Resources* dan *External Affair* STARA. Program ini tidak hanya meningkatkan literasi BISINDO di kalangan anggota STARA tetapi juga memberikan dampak positif kepada masyarakat luas.

Berdasarkan hasil survei yang dibagikan kepada peserta kelas STASLE, sebanyak 33,3% peserta merasakan kesenjangan antara peserta kelas BISINDO yang sudah pernah belajar BISINDO sebelumnya dan peserta yang pertama kali mengikuti kelas BISINDO. Bagi STARA, permasalahan kesenjangan merupakan suatu hal yang memerlukan tindak lanjut. Selain itu, sebanyak 88,9% peserta menyetujui bahwa materi cenderung terlupakan ketika tidak adanya interaksi menggunakan BISINDO maupun pengulangan materi dan peserta merasa bahwa materi ini terlupakan setelah 1 bulan dari kelas BISINDO STASLE yang mereka hadiri. Peserta mengungkapkan bahwa materi yang masih diingat umumnya hanya berupa alfabet BISINDO, sedangkan elemen komunikasi lain sering kali terlewat. *Founder* STASLE turut melakukan observasi serupa dan penguasaan materi setelah kelas berakhir beserta kesenjangan pemahaman peserta menjadi tantangan yang perlu diselesaikan. Berdasarkan dua tantangan yang didapatkan melalui hasil survey dan observasi *Founder* STASLE, diperlukan adanya media pembelajaran tambahan sebagai solusi media pendukung pembelajaran.

Sebagai jawaban dari permasalahan tersebut, STARA merancang *game* edukasi STASLE sebagai inovasi baru dalam pembelajaran BISINDO berupa *game* yang terintegrasi dengan kelas BISINDO STASLE. Berdasarkan survei kepada peserta kelas STASLE, 90% peserta lebih senang menggunakan *smartphone* untuk menggunakan aplikasi pembelajaran dan sebanyak 83,3% peserta merupakan pengguna Android sehingga *game* ini dirancang dalam bentuk aplikasi untuk *smartphone* Android dengan tujuan untuk memberikan bekal materi dasar kepada peserta sebelum menghadiri kelas BISINDO diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif. *Game* ini juga memungkinkan peserta untuk mengulang materi kapan saja, mengurangi risiko lupa setelah kelas.

Pendekatan *User-Centered Design* (UCD) menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam proses desain, memastikan bahwa kebutuhan, preferensi, dan keterbatasan pengguna dipertimbangkan secara mendalam. Dalam konteks perancangan *game* edukasi, penerapan UCD dapat meningkatkan motivasi belajar melalui elemen interaktif dan menyenangkan, sehingga mendukung pembelajaran yang berkelanjutan (Dewi, et al., 2018). Berdasarkan latar belakang tersebut, Perancangan ini memakai pendekatan *User-Centered Design* (UCD) agar bisa menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung pembelajaran yang berkelanjutan dimana *user* menjadi acuan dalam pengembangan. Melalui inovasi ini, STARA berharap *game* STASLE tidak hanya menjadi media pendukung pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan literasi BISINDO secara luas, sehingga masyarakat dapat berkomunikasi lebih inklusif dengan Teman Tuli.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, Permasalahan diidentifikasi ke dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Literasi BISINDO di kalangan masyarakat umum masih rendah, sehingga komunikasi dengan Teman Tuli belum berjalan secara inklusif.
2. Terdapat kesenjangan antara peserta kelas BISINDO yang sudah pernah belajar BISINDO sebelumnya dan peserta yang pertama kali mengikuti kelas BISINDO.

3. Berdasarkan hasil survei peserta kelas STASLE, materi yang diajarkan dalam kelas BISINDO cenderung terlupakan setelah satu bulan jika tidak didukung oleh interaksi dan pengulangan materi.
4. Peserta kelas STASLE membutuhkan sarana tambahan untuk belajar secara mandiri sebelum dan sesudah kelas, agar penguasaan materi menjadi lebih optimal.
5. Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti *game* edukasi, yang terintegrasi dengan kurikulum kelas BISINDO untuk mendukung penguasaan materi secara berkelanjutan.

### 1.3. Batasan Masalah

Untuk menciptakan penelitian yang lebih terfokus dan terarah, beberapa batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain UI/UX *game* edukasi STASLE untuk pembelajaran BISINDO menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dan tidak mencakup pengembangan sistem *backend*.
2. *Game* edukasi yang dirancang akan mencakup materi dasar BISINDO, seperti alfabet, pengenalan, dan angka yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta STASLE sebelum menghadiri kelas luring.
3. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan mahasiswa lain, di mana penelitian ini berfokus pada desain UI/UX yaitu prototipe *high-fidelity*, sementara pengembangan *backend* dilakukan dalam penelitian mahasiswa lain.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang UI/UX yang tepat pada *game* STASLE dengan pendekatan *User-Centered Design* untuk mendukung edukasi Bahasa Isyarat Indonesia?”

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk merancang UI/UX yang tepat untuk mendukung pembelajaran BISINDO dalam *game* edukasi STASLE, dengan memperhatikan kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

### 1.6. Manfaat Penelitian

1. **Bagi Tim Pengembang *Game***, penelitian ini memberikan panduan tentang desain UI/UX yang sesuai untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan dalam *game* edukasi, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna.
2. **Bagi Pengguna *Game***, penelitian ini memberikan akses kepada media pembelajaran yang dapat digunakan sebelum mengikuti kelas offline, sehingga peserta sudah memiliki pengetahuan dasar tentang BISINDO, yang akan mempercepat pemahaman materi dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi dengan teman tuli.
3. **Bagi Komunitas Tuli**, penelitian ini meningkatkan inklusivitas komunikasi dengan masyarakat umum yang telah mempelajari BISINDO melalui *game* edukasi, sehingga mempermudah interaksi sosial dan membangun rasa saling pengertian antara teman tuli dan masyarakat.
4. **Bagi STARA dan Program STASLE**, penelitian ini memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas program STASLE dalam mengedukasi masyarakat, serta memperluas dampaknya dengan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran BISINDO yang lebih terjangkau dan berkelanjutan.