

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Sulitnya kaum tuli berkomunikasi dengan teman dengar, jadi masyarakat umum butuh belajar bahasa isyarat. Tapi, teman dengar sibuk tidak ada waktu. Maka, dibuat videogarfi bahasa isyarat. Bahasa isyarat adalah bahasa yang mengutamakan bahasa tubuh dan gerak bibir, bukannya suara, dalam berkomunikasi. Kaum tuli itu adalah kelompok utama yang menggunakan bahasa ini dengan mengkombinasikan bentuk gerakan jari, orientasi dan gerak tangan, lengan, dan tubuh, serta gerak bibir dan ekspresi wajah untuk mengungkapkan pikiran mereka. Jenis bahasa isyarat bervariasi di setiap Negara. Di Indonesia, sistem yang sekarang umum digunakan adalah Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) yang mengacu pada bahasa isyarat Amerika atau biasa disebut dengan American Sign Language (ASL).

Keberadaan disabilitas pendengaran atau tuli di Indonesia khususnya di Surakarta. Bahasa untuk penyandang tuli adalah bahasa isyarat. Namun, belum semua orang mengetahui tentang bahasa isyarat. Mayoritas mereka hanya mengetahui bahasa visual, yang dimaksud bahasa visual yaitu berbicara pelan-pelan, jelas disertai dengan gerakan tangan.

Bahasa isyarat merupakan salah satu media komunikasi antar individu. Bahasa isyarat dianggap sebagai bahasa yang penting bagi penyandang tuli, hal ini disebabkan agar semua orang tuli disamakan

kedudukannya. Karena kaum tuli ada yang bisa bicara normal dengan lancar dan ada yang tidak bisa. Hal ini yang menyebabkan bahasa isyarat dianggap penting.

Di Indonesia memiliki forum resmi untuk penyandang tuli yaitu GERKATIN (Gerakan Untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia), dan di solo sendiri komunitas Gerkatin Solo aktif dilakukan, hal ini bertujuan untuk belajar bersama bahasa isyarat dan bahasa oral untuk penyandang tuli. Jadi untuk penyandang tuli di daerah Solo mayoritas sudah ada dapat menguasai bahasa isyarat.

Proses pengenalan bahasa isyarat ada dua teknik untuk memperoleh informasi data gerakan isyarat, yaitu device based (berdasarkan perangkat) dan vision based (berdasarkan penglihatan) pada teknik device based (berdasarkan penglihatan). Pada teknik device based, gerakan isyarat diketahui melalui sarung tangan mahal khusus (data glove) yang memiliki sensor yang berfungsi menghasilkan informasi dari gerakan isyarat tangan. Sedangkan pada teknik vision based, kamera yang terhubung pada komputer digunakan sebagai alat input untuk memperoleh informasi gerakan isyarat tangan dan ekspresi wajah. Dapat dikatakan pada cara kedua, seluruh proses dikerjakan dengan menggunakan computer vision sehingga lebih fleksibel dari cara sebelumnya.

Sedangkan BISINDO merupakan bahasa isyarat kaum Tuli di Indonesia yang telah muncul dan berkembang secara alami lebih dari 60 tahun yang lalu (Palfreyman, 2014). BISINDO memiliki struktur linguistik

yang kompleks dan digunakan pada seluruh kota di Indonesia. Namun dalam dunia akademis yang diungkap pada artikel dalam website <http://solider.or.id> (2015), BISINDO belum dipercaya mampu menjadi bahasa pengantar yang efektif. Sayangnya dampak penggunaan SIBI kepada siswa Tuli membuktikan bahwa mereka tidak memahami informasi yang disampaikan gurunya secara maksimal. Banyak pengetahuan yang tidak dapat dipahami oleh peserta didik Tuli di sekolah. Pemerintah dan masyarakat umum belum banyak yang menyadari hak Tuli dalam berkomunikasi. Padahal sudah dijamin pada pasal 24 ayat 3 Konvensi Hak Penyandang Disabilitas Perserikatan Bangsa Bangsa bahwa Negara-Negara pihak harus mengambil langkah-langkah yang layak, termasuk memfasilitasi pembelajaran bahasa isyarat dan pemajuan identitas linguistik masyarakat Tuli. Melalui bahasa isyarat, anak Tuli mampu mengembangkan pikirannya dan belajar berbagai hal, termasuk belajar bahasa lisan. Tanpa dibekali bahasa isyarat yang memadai, mereka akan mengalami masalah dalam mengembangkan pikirannya sehingga mereka mengalami berbagai masalah.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam rangka memberikan informasi pembelajaran mengenai bahasa isyarat kepada masyarakat. Khususnya masyarakat Surakarta maka perlu adanya media pembelajaran tentang bahasa isyarat. Salah satu media pembelajaran yang akan dilakukan ada videografi bahasa isyarat. Videografi adalah sebuah media yang digunakan untuk merekam suatu kejadian atau momen di mana kemudian

momen ini dirangkum dalam bentuk gambar dan suara. Manfaatnya adalah pengganti obyek peristiwa dan proses yang tidak dapat dilihat langsung, menanamkan sikap dan segi afektif serta waktu kegiatan belajar mengajar (KBM) lebih efektif. Fungsinya adalah menyampaikan informasi, mempengaruhi, memotivasi dan menginspirasi pendengar untuk melakukan suatu tindakan serta membuat suatu ide atau gagasan. Melihat manfaat dari videografi di atas maka pembelajaran bahasa isyarat akan lebih mudah menggunakan videografi.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana konsep perancangan videografi bahasa isyarat bagi penyandang tuli & masyarakat Surakarta?
2. Bagaimana merancang videografi bias membantu masyarakat umum belajar bahasa isyarat?

C. Tujuan

1. Menjelaskan & menjabarkan konsep perancangan videografi bahasa isyarat bagi penyandang tuli & masyarakat Surakarta.
2. Merancang videografi bisa membantu masyarakat umum belajar bahasa isyarat.

D. Manfaat

- Bagi Penulis

Penulis dapat meningkatkan kemampuan masyarakat umum dalam komunikasi bahasa isyarat melalui videografi.

- Bagi Lembaga

Dapat menjadi referensi bagi masyarakat umum yang mempelajari tentang videografi.

- Bagi Masyarakat

Memberi belajar bahasa isyarat bagi masyarakat umum dan juga memberi pandangan baru terhadap dunia.

E. Tinjauan Pustaka

Jurnal dari Latif Ismail Martono, Vol 5, No.2, Art Nouveau, 2016 dari Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya dengan judul Perancangan Promosi Wisata Pantai Berbasis Videografi Sebagai Upaya Pengenalan Pariwisata Kabupaten Kotabaru Kalimantan Selatan. Berisi tentang pengenalan pariwisata Kabupaten Kotabaru Kalimantan Selatan sekaligus untuk memajukan sektor pariwisata di Kotabaru. Keanekaragaman ini memunculkan eksotisme alam sehingga bisa dijadikan sebagai objek wisata. Oleh karena itu, sebagai pengenalan pariwisata Kabupaten Kotabaru Kalimantan Selatan sekaligus untuk mempromosikan sektor pariwisata di Kotabaru, penulis menuangkannya dalam bentuk videografi desain promosi pariwisata. Konsep yang digunakan dalam desain adalah keindahan.

Diambil dari *ejurnal* :

<https://www.neliti.com/publications/248802/perancangan-promosi-wisata-pantai-berbasis-videografi-sebagai-upaya-pengenalan-p>

Judul TA

Judul TA adalah Perancangan Promosi Wisata Pantai Berbasis Videografi Sebagai Upaya Pengenalan Pariwisata Kabupaten Kotabaru Kalimantan Selatan. Berisi tentang pengenalan pariwisata Kabupaten Kotabaru Kalimantan Selatan sekaligus untuk memajukan sektor pariwisata di Kotabaru. Keanekaragaman ini memunculkan eksotisme alam sehingga bisa dijadikan sebagai objek wisata. Oleh karena itu, sebagai pengenalan pariwisata Kabupaten Kotabaru Kalimantan Selatan sekaligus untuk mempromosikan sektor pariwisata di Kotabaru, penulis menuangkannya dalam bentuk videografi desain promosi pariwisata. Konsep yang digunakan dalam desain adalah keindahan. Perbedaan dengan TA saya adalah judul Perancangan Videografi Bahasa Isyarat Sebagai Media Pembelajaran Masyarakat Surakarta. Bahasa isyarat merupakan bahasa yang mengutamakan bahasa tubuh dan gerak bibir, bukannya suara, dalam berkomunikasi. Videografi bahasa isyarat sebagai media pembelajaran masyarakat Surakarta, agar masyarakat Surakarta ini bisa memahami bahasa isyarat dalam beberapa materi lebih dasar juga mudah di video. Pun masyarakat Surakarta dan kaum Tuli bisa berkomunikasi yang lancar.

Jurnal dari Magistra No. 86 Th. XXV Desember 2013 9 ISSN 0215-9511 dengan judul MENGENAL ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mempunyai kelainan/penyimpangan dari kondisi rata-rata anak normal umumnya dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya. Anak berkebutuhan khusus tentu akan

menghadapi berbagai masalah yang berhubungan dengan kekhususannya. Semua masalah tersebut perlu diselesaikan dengan memberikan layanan pendidikan, bimbingan serta latihan sehingga masalah yang timbul dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu guru atau orang tua perlu memahami kebutuhan dan potensi anak agar dapat berkembang secara maksimal sesuai kekhususannya.

Diambil dari *ejurnal* :

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net_ANAK_BERKEBUTUHAN_KHUSUS.pdf

Judul TA

Judul TA adalah judul MENGENAL ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mempunyai kelainan/penyimpangan dari kondisi rata-rata anak normal umumnya dalam hal fisik, mental maupun karakteristik perilaku sosialnya. Anak berkebutuhan khusus tentu akan menghadapi berbagai masalah yang berhubungan dengan kekhususannya. Semua masalah tersebut perlu diselesaikan dengan memberikan layanan pendidikan, bimbingan serta latihan sehingga masalah yang timbul dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu guru atau orang tua perlu memahami kebutuhan dan potensi anak agar dapat berkembang secara maksimal sesuai kekhususannya. Perbedaan dengan TA saya adalah judul Perancangan Videografi Bahasa Isyarat Sebagai Media Pembelajaran Masyarakat Surakarta. Bahasa isyarat merupakan bahasa yang mengutamakan bahasa tubuh dan gerak bibir,

bukannya suara, dalam berkomunikasi. Videografi bahasa isyarat sebagai media pembelajaran masyarakat Surakarta, agar masyarakat Surakarta ini bisa memahami bahasa isyarat dalam beberapa materi lebih dasar juga mudah di video. Pun masyarakat Surakarta dan kaum Tuli bisa berkomunikasi yang lancar.

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nafisah, 2003 : 2). Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem. Perancangan itu terbagi lagi, diantaranya perancangan sistem. Dimana perancangan sistem itu terdiri dari beberapa pendapat para ahli antara lain

1. Verzello / John Reuter III

Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem :
Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi : “menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.”
2. John Buch & Gary Grudnitski

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3. George M. Scott

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan : tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem.

(<http://febriani.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/5614/Perancangan+Sistem+Umum.pdf>, Tanggal akses 26/05/2012).

2. Videografi

Videografi adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video adalah televise, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi lain di dalam bidang teknik, saintifik, produksi dan keamanan. Kata video berasal dari kata latin, “saya lihat”. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video serta pemutar video. Pada teknik videografi ini, sama halnya dalam sebuah film. Film merupakan hasil karya seni yang berasal dari perpaduan banyak unsur, seperti suara, gambar, gerak, dll.

K. Prent dkk, dalam Kamus Latin-Indonesia (1969: 926) *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat ; Saya lihat. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video serta pemutar video. Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Dalam kamus bahasa indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Smaldino (2008: 374) mengartikannya dengan “*the storage of visuals and their display on television-type screen*” (penyimpanan/perekaman gambar dan penayangannya pada layar televisi).

Video merupakan sarana yang paling tepat dan sangat akurat dalam menyampaikan pesan dalam bentuk audio-visual (Canning-Wilson, 1998). video akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Peserta didik lebih suka menggunakan video untuk mempelajari bahasa melalui penayangan film atau hiburan di dalam kelas (Canning-Wilson, 2000). Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

3. Bahasa Isyarat

Bahasa Isyarat adalah bahasa yang mengutamakan komunikasi manual, bahasa tubuh, dan gerak bibir, bukannya suara, untuk berkomunikasi. Orang tuli adalah kelompok utama yang menggunakan bahasa ini, biasanya dengan mengkombinasikan bentuk tangan, orientasi dan gerak tangan, lengan, dan tubuh, serta ekspresi wajah untuk mengungkapkan pikiran mereka. Bertentangan dengan pendapat banyak orang, pada kenyataannya belum ada bahasa isyarat internasional yang sukses diterapkan. Bahasa isyarat unik dalam jenisnya di setiap negara. Bahasa isyarat bisa saja berbeda di negara-negara yang berbahasa sama. Contohnya, Amerika Serikat dan Inggris meskipun memiliki bahasa tertulis yang sama, mereka memiliki bahasa isyarat yang sama sekali berbeda (*American Sign Language* dan *British Sign Language*). Hal yang sebaliknya juga berlaku. Ada negara-negara yang memiliki bahasa tertulis yang berbeda (contoh: Inggris dengan Spanyol), tetapi menggunakan bahasa isyarat yang sama. Untuk Indonesia, ada bahasa isyarat yaitu Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) yang pengembangannya didukung oleh salah satu lembaga donatur dari Jepang yang melibatkan Chinese University of Hong Kong dan Universitas Indonesia. Untuk Sistem Isyarat Bahasa Indonesia(SIBI) merupakan sistem isyarat (bukan bahasa isyarat) yang dibuat oleh

orang-orang dengar tanpa melibatkan orang tuli dalam pendidikan pendidikan luar biasa.

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber lingkungan manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation*(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Posisi media pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sampai dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan *media pembelajaran* seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan “audio-visual”.

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya (Sumber : Arif (1994 : hal.79)):

1. Media Visual: grafik, diagram, chart, poster, kartun, komik.
2. Media Audial: radio, tape recoder, laboratorium bahasa dan sejenisnya.
3. Projected still media: slide, overhead projector (OHP), in focus dan sejenisnya.
4. Projected motion media: film, televisi, video (VCD,DVD,VTR), computer dan sejenisnya.

Pada hakikatnya bukan **media pembelajaran** itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam *media pembelajaran* tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

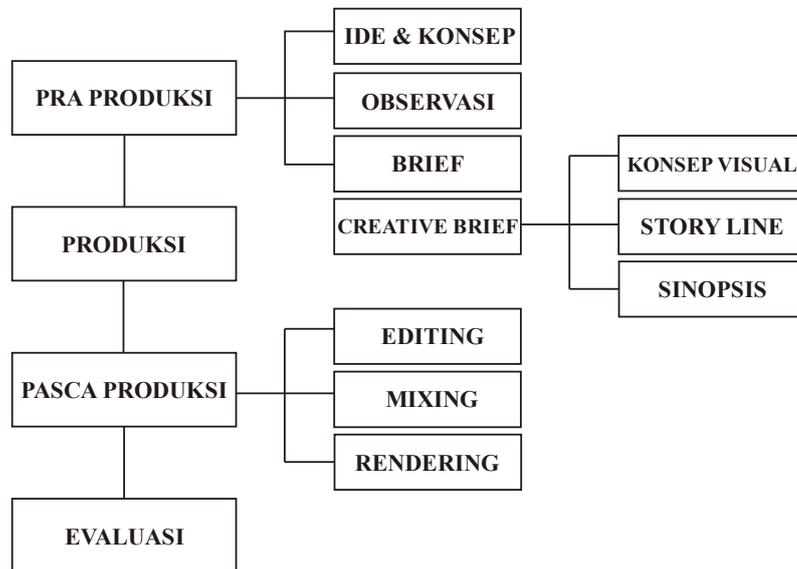
Tujuan menggunakan media pembelajaran :

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu :

- mempermudah proses belajar-mengajar.
- meningkatkan efisiensi belajar-mengajar.
- menjaga relevansi dengan tujuan belajar.
- Gagne : Komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- Briggs : Wahana fisik yang mengandung materi instruksional.
- Schramm : Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional.
- Y. Miarso : Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar siswa.

Tidak diragukan lagi bahwa semua media itu perlu dalam pembelajaran. Kalau sampai hari ini masih ada guru yang belum menggunakan media, itu hanya perlu satu hal yaitu perubahan sikap. Dalam memilih *media pembelajaran*, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, media yang terbaik adalah media yang ada. Terserah kepada guru bagaimana ia dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik siswa untuk menentukan *media pembelajaran* tersebut.

G. Metode Perancangan



Gambar 1 . Metode Perancangan (Indira Maritha : 2021)

Perancangan ini memiliki urutan ataupun proses dalam pembuatannya, diantaranya adalah :

1. PRA PRODUKSI

a) Ide / Konsep

Video perancangan videografi bahasa isyarat ini memuat tentang abjad, nama hari, nama bulan, nama hewan, nama buah, keluarga, nama benda, ekspresi, dan transportasi, Bahasa isyarat ini menggunakan pembelajaran BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia). Yang dimana isi dari setiap ejaan kata memiliki tujuan masing – masing yang akan disampaikan kepada para calon audiens.

Seperti bahasa Isyarat mengenai Abjad yang tentunya bertujuan memberikan informasi mengenai penggunaan Abjad dalam bahasa isyarat kepada audiens, seperti huruf A, B, C, dan seterusnya.

Video bahasa isyarat ini dibuat sederhana dalam teknik pengeditannya tapi tetap berkesan menarik, supaya audiens dapat mudah menerima dan mempelajari apa yang ingin disampaikan, juga sekaligus dapat menikmati video tersebut.

Video pembelajaran bahasa isyarat ini dibuat dengan Teknik cinematic look dan banyak menggunakan movement camera yang smooth dan ada bagiannya yang menggunakan Teknik transisi cut to cut agar tidak jenuh saat melihat video tersebut. Dalam Teknik pengeditannya berkesan lebih menarik, agar audience yang tertarik dan dapat menerima informasi pesan yang disampaikan.

b) Observasi

Observasi / Survei, dilakukan untuk mengembangkan ide ataupun konsep yang ada agar mendapatkan hasil berupa data-data atau informasi yang diperlukan untuk mewujudkan ide dasar tersebut.

Observasi yang akan dilakukan terdiri dari menentukan jenis penelitian, memilih lokasi penelitian, mencari sumber data yang akurat dan pengumpulan data.

a. Jenis Penelitian

Penelitian yang dipilih adalah metode penelitian kualitatif dengan mendeskripsikan tentang keadaan sesungguhnya apa yang diteliti langsung di lapangan langsung, lokasi yang ditinjau secara langsung di studio. Karena menggunakan metode pengumpulan data

lapangan serta mewawancarai pihak yang bersangkutan mendapatkan informasi yang terjamin, sehingga data-data penelitian yang diharapkan dapat tercapai ataupun terpenuhi secara detail.

b. Lokasi Penelitian

Untuk lokasi penelitian berada di studio, penelitian tempat ini menggunakan system kemasyarakatan sehingga bermanfaat untuk mengumpulkan data penelitian, cara yang digunakan meliputi mendatangi lokasi objek yang akan dibahas, sehingga memahami lokasi dan dapat berinteraksi langsung pada saat lokasi tersebut. Sehingga diharapkan mampu mendapatkan informasi yang akurat.

Ada beberapa foto di studio yang akan dibahas, berikut :



Peta Studio Luminos (Google Maps: 2021)



Halaman depan Studio Luminos (Indira Maritha : 2021)



Ruang Produksi Studio Luminos (Indira Maritha: 2021)

c) Brief

Brief merupakan kumpulan data yang didapat dari tahapan observasi yang kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data yang lebih ringkas, sesuai dan akurat yang berhubungan dengan latar belakang permasalahan. Perancangan ini dipilih menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan memilih videografi Bahasa Isyarat sebagai media pembelajaran.

- A. Nama Judul: Perancangan Videografi Bahasa Isyarat Sebagai Media Pembelajaran Masyarakat Surakarta.
- B. Alamat: jalan K.H Ahmad Dahlan No.25, Kadipiro, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah.
- C. Segmentasi merupakan cakupan wilayah yang terbaik untuk saat ini hanya mencakup kota Surakarta dan sekitarnya. Masyarakat di kota Surakarta dan sekitarnya memiliki keinginan untuk mengabadikan momen sederhana yang dirasa cukup penting untuk diabadikan melalui video.

1. Segmentasi Demografis

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : 6-12 tahun

Pendidikan : SD

Pendapatan : Menengah ke atas

Agama : Semua agama

2. Segmentasi Psikografis

Anak-anak menginginkan kualitas video animasi sesuai dengan umur mereka. Seperti animasi Doraemon, Marsha in the beard, Upin Ipin dan animasi lainnya seperti Disney Junior.

3. Behavior

Gaya hidup anak penyandang tunarungu biasanya diajarkan menghafalkan huruf vokal dan bahasa isyarat.

D. USP (Unique Selling Proposition)

Bahasa isyarat yang akan ditampilkan adalah pengembangan bahasa isyarat yang ditujukan untuk memudahkan komunikasi para tunarungu atau tuli dengan orang di sekitarnya. Sebab, komunikasi dengan bahasa isyarat sulit dimengerti oleh masyarakat umum.

Pemilihan bahasa isyarat untuk dibuatkan animasi yaitu untuk memberi informasi gambar visual atau lebih jelas untuk dimengerti masyarakat umum. Video animasi ini dibuat juga untuk media komunikasi antar pengguna bahasa isyarat.

E. Positioning

Video ini digunakan untuk memperjelas komunikasi secara visual atau bahasa tubuh. Selain, agar mudah dimengerti antar pengguna bahasa isyarat diharapkan juga dimengerti masyarakat umum. Gaya visual yang digunakan flat design untuk anak-anak yang melihat gambar flat design sangat menarik. Flat Design adalah sebuah gaya desain dengan ciri-ciri:

minimalis, bentuk geometris, simpel, banyak white space (ruang kosong pada layout), tekstur & efek visual sangat sedikit atau tanpa efek sama sekali. Flat Design menciptakan kesan ringan, bersih, lega, modern, dingin/tidak ekspresif, to-the-point/apanya. Serta berfokus pada minimalisme dalam penggunaan elemen-elemen sederhana, tipografi, dan warna-warna *flat*. Dan Secara visual, gaya desain ini menganut prinsip minimalisme dan untuk mendefinisikannya lebih mudah dengan mendefinisikan apa yang bukan flat design.

D. Creative Brief

Creative Brief / Analisa Data merupakan dokumen yang dipersiapkan untuk memberi inspirasi yang berguna untuk menyalurkan upaya kreatif dalam menghasilkan strategi visual yang sesuai dengan latar belakang permasalahan.

1. Konsep Visual

- A. Komposisi visual yang digunakan dalam video ini menggunakan material desain environmental sehingga terkesan flat desain.
- B. Adegan-adegan visualisasinya adalah penggambaran dari aktifitas seorang anak laki-laki yang mengajar bahasa isyarat di beberapa materi bahasa isyarat.

C. serta penambahan outline dengan warna yang hampir serupa dengan objek, agar tidak terlalu kontras pada gambar, serta membingungkan anak dalam menerjemahkan gambar, maka menggunakan percampuran warna yang sederhana.

2. Story Line

Metode tersebut telah banyak dipakai oleh kawan-kawan tuli sendiri. Metode isyarat digunakan untuk alur cerita di depan masyarakat atau anak-anak tuli melalui video pada kata sign language story. Alur cerita dengan dipandu bahasa isyarat adalah sebuah metode pembelajaran praktis dan mudah dipahami. Ini memberikan sebuah gagasan atau ide agar anak-anak keberkebutuhan khusus tuli dalam berpartisipasi. Metode alur cerita menggunakan bahasa isyarat juga efektif secara tidak langsung untuk mengajar bahasa isyarat kepada masyarakat. Video ini berdurasi singkat tersebut dapat mengefektifkan pemahaman anak-anak tuli terhadap kosa kata yang dijelaskan dengan baik.

3. Sinopsis

Sinopsis biasa digunakan dalam pembuatan karya tulis fiksi seperti novel, komik, dan cerita-cerita bersambung. Selain dalam karya tulis sinopsis juga biasa digunakan dalam produksi film layar lebar atau film-film serial. Dalam istilah yang sederhana,

sinopsis berarti ringkasan cerita yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara singkat dari sebuah karya tulis maupun film.

Dalam pelaksanaan produksi video, sinopsis digunakan untuk memberikan gambaran singkat, padat dan jelas tentang tema dari materi yang akan diproduksi. Tujuannya adalah untuk mempermudah menangkap pesan dari konsep yang akan di-videoakan. Konsep sinopsis dalam produksi video tidak diuraikan dalam tulisan yang panjang, akan tetapi cukup dengan beberapa kalimat sederhana dan jelas yang bisa mencakup tema dan alur dari video tersebut.

2. PRODUKSI

Proses perancangan videografi bahasa isyarat sebagai media pembelajaran masyarakat Surakarta menggunakan cara digital mulai pengambilan video sampai editing video secara digital. Adapun beberapa peralatan yang digunakan saat produksi video bahasa isyarat menggunakan beberapa perlengkapan yaitu :

a. Kamera

Kamera Olympus Pen Lite E-pl 7 digunakan sebagai alat pengambilan gambar video. Proses produksi menggunakan kamera Olympus Pen E-PL 7 karena jenis ini cukup baik untuk produksi sebuah video.



Kamera Olypmpus Pen Lite E-pl 7
(Sumber Google.co.id tahun 2014)

b. Lensa

Lensa 14-42 mm (0.25mm/0.82 ft) cukup baik untuk proses pengambilan video rekaman kamera gambar yang dihasilkan **akan** terkesan lebih lebar atau luas. Pemilihan lensa tersebut karena gambar yang dihasilkan sangat baik sehingga cocok untuk pengambilan gambar video.



Lensa Olympus Digital 14 mm – 42 mm
(Sumber Google.co.id 2014)

c. Personal Computer

Pada proses editing video personal laptop (PC) sangat penting karena PC ini adalah komponen utama dalam pembuatan

video bahasa isyarat. Hasil rekaman video akan diolah melalui PC mulai dari pemotongan gambar dan penambahan suara pada video serta tahap merender hasil akhir editing video. PC yang digunakan pada proses editing video bahasa isyarat yaitu dengan spesifikasi Processor Intel Core i3, 8GB RAM, HDD 500GB, VGA 2GB dengan spesifikasi tersebut cukup sempurna untuk editing video dan rendering dengan baik.



Laptop Asus A455L (Sumber Google.co.id)

d. Software

Software merupakan perangkat lunak yang akan digunakan untuk proses editing video, perangkat ini juga sangat penting setelah PC karena tanpa software yang mendukung PC tidak akan bisa mengolah data untuk proses editing video.

Ada beberapa software yang digunakan dalam proses editing video bahasa isyarat yaitu :

1. Adobe Premiere

Adobe Premiere merupakan program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional maupun pemula. Software yang digunakan pada proses editing ini menggunakan Adobe Premiere CS6.



Adobe Premiere CS 6 (Sumber Google.co.id tahun 2012)

2. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems. Illustrator CC merupakan versi terkini program ini, generasi kedua puluh untuk produk Illustrator.



Adobe Illustrator (Sumber Google.co.id tahun 2016)

2. PASCA PRODUKSI

Pra-produksi merupakan tahapan awal sebelum dilaksanakannya produksi video. Tahapan ini merupakan tahap yang sangat penting. Karena di tahapan ini semua langkah-langkah perencanaan untuk produksi video dilakukan. Di pra-produksi ini semua perencanaan harus disusun dengan rapi dan terperinci untuk menghindari kesalahan-kesalahan minor ataupun mayor saat dilakukannya pengambilan gambar atau tahap produksi. Hampir keseluruhan jenis-jenis video melalui tahapan pra-produksi ini. Beberapa tahap yang perlu dilakukan di tahap pra-produksi ini yaitu:

1. Editing
2. Mixing
3. Rendering

Semua proses pembuatan video menjadi satu, yaitu :

1. Tahap pertama, bikin pembuatan desain text sebelum edit video.
2. Setelah desain text yang warna.
3. Semua text export yang format png.
4. Video mentah edit yang import, file mentah pada aplikasi Pr.
5. Progam file diambil video ke timeline.
6. Gabungan video ditambahkan.
7. Tadi edit video, biasanya video close up dimasukkan ke timeline.

8. Posisi sebelah kanan video dan sebelah kiri video shooting close up.
9. Tambah text yang posisi rapikan yang tepi bawah.
10. Slow motion, setelah edit video yang pengaturan motion.
11. Video 1 untuk motion (setelah edit video mentah) dan video 2 untuk pelan-pelan yang sama edit video yang aturan motion lambat.
12. Setelah anda membuat edit video 1 dan video 2 rencana gabung video tambah title.
13. Membuat title yang objek baru kepada progam timeline awalnya.
14. Sekarang video 1 ditambahkan transisi gabung ke video 2.
15. Ini sudah semua layer dalam video edit ditambahkan title materi.
16. Video akhir sudah mengucapkan terima kasih, saat tambah title.
17. Sekarang rendering mungkin coba play video.
18. Lanjutkan export video hasil file format mp4, resolusi 1080 ip terus menuju lokasi folder.
19. Simpan.

3. EVALUASI

Evaluasi dilakukan untuk memberikan penilaian mengenai hasil perancangan apakah sudah sesuai atau belum, proses ini dilakukan

secara langsung sehingga mampu memberikan kesimpulan terhadap hasil sebuah perancangan.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan pada hasil perancangan ini terbagi menjadi 5 bab yang menjabarkan secara sistematis mengenai persoalan-persoalan perancangan, kajian teoritik yang dipergunakan, pengumpulan data, analisa data dan kesimpulan. Berikut penjabaran sistematika penulisan pada perancangan ini

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang permasalahan perancangan yang akan dibahas, kemudian merumuskan permasalahannya, mengungkapkan tujuan dan manfaat dari perancangan ini, serta mencantumkan tinjauan pustaka, metodologi perancangan serta landasan teori.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Bab ini memuat penjelasan mengenai Perancangan Videografi Bahasa Isyarat Sebagai Media Pembelajaran Masyarakat Surakarta.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Bab ini memuat mengenai segmentasi, USP, Positioning, strategi kreatif serta media plan Perancangan Videografi Bahasa Isyarat Sebagai Media Pembelajaran Masyarakat Surakarta.

BAB IV PERWUJUDAN KARYA

Bab ini berisi tentang perancangan karya beserta penjelasan mengenai karya-karya yang dibuat yang sesuai dengan analisa data, USP, Positioning, strategi kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi simpulan dan saran.