

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG MENUMBUHKAN RASA PERCAYA DIRI UNTUK REMAJA TUNARUNGU

Siti Amalia

Institut Teknologi Bandung

s.amaliabahri@gmail.com

ABSTRAK

Kebanyakan remaja tunarungu memiliki tingkat intelegensi yang sama dengan remaja normal, hanya saja kebanyakan remaja tunarungu memiliki rata-rata prestasi di bawah remaja normal (non-ABK) dikarenakan mereka tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan serta potensinya secara optimal. Padahal sudah tercantum dalam UUD pasal 5 ayat 1 bahwa "setiap warga negara berhak mendapatkan Pendidikan bermutu". Tingkat kemampuan berkomunikasi yang rendah mengakibatkan mereka lebih memilih untuk menghindari situasi komunikasi dengan orang yang mendengar karena tidak berani untuk menyampaikan gagasan, ragu terhadap diri sendiri dan takut salah sehingga memunculkan rasa tidak percaya diri. Kurangnya rasa percaya diri dalam diri mereka membuat mereka pasrah dalam menjalani hidup dan tidak sadar akan potensipotensi mengagumkan yang dapat mereka miliki. Ini salah satu penyebab mereka sulit untuk mendapatkan pekerjaan yang layak sehingga lebih rentan terhadap kemiskinan. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya motivasi pentingnya meningkatkan rasa percaya diri untuk kalangan remaja tunarungu. Penelitian ini menggunakan metode berupa studi literatur dan metode kuantitatif berupa pengumpulan data primer melalui wawancara, observasi serta kuesioner yang dilakukan kepada siswa SLB B berusia 16-19 tahun. Hasilnya, hanya 1 dari total 12 remaja tunarungu pengisi kuesioner yang memiliki rasa percaya diri dari ketunarunguan di miliki dan banyak dari mereka yang memiliki keyakinan bahwa ketunarunguan mereka yang menghambat mereka untuk mewujudkan cita-cita atau melanjutkan sekolah setelah lulus SMA nanti. Konsep yang dipilih adalah media linear film pendek dengan teknik animasi 2D karena dianggap mampu mempersuasi remaja dengan cerita yang emosional untuk memotivasi dan memunculkan rasa percaya diri. Konsep animasi ini berfokus pada motivasi untuk meningkatkan kepercayaan diri bagi remaja tunarungu.

kata kunci: *Animasi 2D, Motivasi Percaya Diri, Tunarungu, Remaja*

PENDAHULUAN

Remaja tunarungu mengalami hambatan dalam berbicara dan berbahasa dengan masyarakat sekitar, sehingga cenderung merasa terasingkan dari lingkungannya. Remaja tunarungu tidak pernah lepas dari ejekan. Tingkatan komunikasi yang rendah mengakibatkan mereka lebih memilih untuk menghindari situasi komunikasi karena tidak berani untuk menyampaikan gagasan, ragu terhadap diri sendiri dan takut salah sehingga memunculkan rasa tidak percaya diri.

Kurangnya rasa percaya diri dalam diri membuat remaja tunarungu pasrah dalam menjalani hidup dan tidak sadar akan potensipotensi mengagumkan yang dapat dimiliki. Ini juga yang menyebabkan target sulit untuk mendapatkan pekerjaan yang layak sehingga lebih rentan terhadap kemiskinan. Menurut ILO (International Labour Organization) mengucilkan penyandang disabilitas dari angkatan kerja mengakibatkan kehilangan PDB sebesar 3-7%. Sebagian diantara mereka yang memilih untuk bersekolah di sekolah umum dan bersaing dengan siswa yang tidak

memiliki kebutuhan khusus (non-ABK). Namun guru di sekolah umum belum siap untuk menangani anak-anak dengan karakteristik berbeda dan berakhir mengeluh. Hal ini membuat para siswa tunarungu harus memasuki kelas inklusif tambahan, namun tidak semua sekolah dan jenjang Pendidikan memiliki guru inklusi yang mengakibatkan siswa harus beradaptasi sendiri.

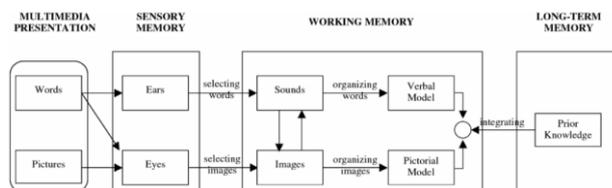
Kesulitan yang dialami pengajar dan keterbatasan pendengaran yang dimiliki membuat orangtua maupun siswa lebih memilih untuk bersekolah di sekolah berkebutuhan khusus tunarungu (SLB-B) agar lebih mudah untuk beradaptasi. Siswa tunarungu juga lebih merasa nyaman bersekolah di sekolah khusus dikarenakan mereka takut untuk bersekolah di sekolah umum. Tingkat kepercayaan diri yang rendah juga mengakibatkan para remaja tersebut lebih memilih untuk tidak melanjutkan cita-citanya dan juga memutuskan untuk tidak melanjutkan sekolah setelah lulus sari SMA LB. Padahal sudah tertera dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 32 ayat (2) yang menegaskan “setiap warga berhak mendapatkan Pendidikan” dan juga Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 5 ayat (1) yang menegaskan “setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh Pendidikan yang bermutu” yang menjadi bukti kuat Pendidikan inklusi

ditengah masyarakat. Kepercayaan diri seorang remaja tunarungu seakan menjadi pembatas mereka untuk lebih berusaha dan memperoleh cita-cita dan Pendidikan yang mereka inginkan. Mata adalah saluran utama bagi remaja tunarungu untuk menerima dan berasimilasi dengan informasi menggunakan atensi visual. Informasi dapat dikemas kedalam berbagai jenis format, namun multimedia dapat meningkatkan pengalaman, menarik perhatian dan mempermudah target audiens dalam proses penyerapan informasi. Saat ini sudah banyak penyandang tunarungu yang menggunakan internet. Berdasarkan hasil survey Valentine dan Skelton (2009) menemukan bahwa 79% orang tunarungu lebih cenderung menggunakan internet setiap hari daripada orang pada umumnya yang hanya 59%. Hal ini tentu akan mempermudah proses penyampaian dan penyebaran video animasi yang ditujukan untuk remaja tunarungu. Langkah awal yang harus target lakukan adalah memotivasi diri sendiri, sebab sikap optimis dan semangat tidak akan didapatkan hanya melalui bantuan orang lain. Oleh karena itu penulis berencana untuk merancang animasi berbasis 2D sebagai media edukasi tentang motivasi rasa percaya diri untuk remaja tunarungu.

Animasi 2D

Agar pesan dan informasi yang terdapat pada animasi tersampaikan, maka komunikator

harus membuat animasi sesuai dengan pengetahuan dasar informasi yang diketahui oleh target audience. Menurut Lowe (2013), informasi yang disampaikan melalui animasi sebaiknya bukan informasi yang sangat baru bagi target audience, jika begitu maka nantinya target akan cenderung hanya memperhatikan gerakan animasi tanpa memahami makna atau pesan informasi yang disampaikan. Komunikator perlu melakukan riset atau observasi sebelum membuat dan menyebarkan informasi melalui animasi untuk target audience tertentu.



Gambar 1. Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2010)

Berdasarkan teori kognitif yang dibuat oleh Mayer pada tahun 2010, informasi yang diproses oleh otak manusia dibagi menjadi dua yaitu gambar dan kata, dipresentasikan sebagai multimedia presentation yang kemudian diserap melalui mata dan juga telinga. Pada tahap sensory memory, mata dan telinga bekerja untuk memproses dan mengolah gambar dan kata menjadi pesan yang berbentuk visual di dalam otak, kemudian masuk kedalam tahap working memory. Pada tahap ini, semua aspek diolah

dan diubah menjadi pesan informasi termasuk kata-kata juga suara yang didengar kemudian disimpan dalam auditory image dalam waktu yang singkat, keduanya (aspek memory visual dan audio) diintegrasikan kedalam long term memory atau memory jangka panjang.

Remaja Tunarungu

Steinberg (1993) menyatakan bahwa remaja merupakan proses dimana seseorang menjadi bijaksana, berpengalaman dan sudah mampu membuat keputusan-keputusan yang baik bagi dirinya sendiri. Berdasarkan ilmu sosial, masa remaja dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: remaja awal (11-14 tahun) yang ditandai dengan perkembangan fisik dan pembentukan konsep terpusat pada penerimaan fisik; remaja pertengahan (15-18 tahun) ditandai dengan mulai mengembangkan cara berpikir yang baru dan mulai mempersiapkan diri dengan perannya sebagai orang dewasa juga membuat keputusan awal tujuan bidang keahlian yang akan diambilnya. Dianggap sebagai masa perencanaan dan pengaturan kembali (*restructuring*), berkembang lebih matang dan berpandangan lebih realistis terhadap keputusan orangtua mereka sebagai individu yang memiliki keahlian, bakat dan kemampuan khusus. Mereka merevisi pandangan mereka terhadap orangtua dan mengembangkan ide dan idealistis pribadi (Dacey dan Kenny, 1997); dan masa remaja akhir (18-21 tahun) merupakan tahap dimana

remaja semakin peduli dengan pendapat dan pengharapan orang-orang yang berarti bagi mereka, namun mengalami kesulitan untuk mengkonsolidasikan semua informasi yang diterima mengenai dirinya. Remaja tunarungu juga akan mengalami perubahan yang memberi pengaruh pada aspek emosi, penilaian dan pandangannya terhadap diri sendiri juga orang lain, Pendidikan, nilai yang dianut, tujuan hidup, pengambilan keputusan dan lainnya. Sehingga pada masa ini, remaja perlu untuk diberikan bimbingan serta dukungan dan motivasi sehingga mereka tumbuh menjadi individu dewasa yang mandiri, memiliki hubungan sosial yang sehat serta mampu untuk memilih dan menjalankan tujuan hidup sendiri.

Faktor Kepercayaan Diri

Burm (1933) menyatakan ada lima faktor yang memengaruhi kepercayaan diri (*self esteem*) pada individu, yaitu pengalaman, pola asuh, lingkungan, sosial ekonomi, dan penampilan fisik (*body image*). Namun, difabel adalah kerusakan pada bagian tubuh seseorang baik kehilangan fisik, ketidaknormalan bentuk, maupun berkurangnya fungsi karena bawaan lahir atau karena gangguan lain, sehingga sebagian besar dari mereka tidak dapat menerima kondisi fisiknya yang kemudian mengalami kecenderungan untuk mengalami masalah psikologis tambahan seperti depresi, kecemasan, phobia dan anti-social

personality. Seseorang yang memiliki kekurangan fisik pasti akan mengalami kesulitan untuk melakukan aktivitas dibandingkan dengan orang pada umumnya, hal ini menyebabkan mereka merasa rendah diri sehingga terkadang mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dalam masyarakat. Seorang remaja tunarungu tidak mengalami gangguan yang terlihat, dalam segi bahasa dan bicara mereka berbeda dengan remaja pada umumnya dikarenakan mereka tidak dapat mendengarkan kata atau kalimat sehingga mereka mengalami keterbatasan dalam berbahasa dan berkosakata (Tarigan, 1997). Keterbatasan dalam berkosakata dan berbahasa membuat remaja tunarungu tidak dapat mengekspresikan perasaannya dengan kata-kata dan berakhir dengan rasa kecewa. Keterbatasan dalam berbahasa membuat mereka semakin sulit untuk memahami dan berkomunikasi dengan orang lain. Tekanan yang dibuat oleh lingkungan seperti ejekan dan diskriminasi akan menyebabkan seseorang mengalami rendah diri yang berlebihan dan tumbuh menjadi pribadi yang tidak percaya diri sehingga sulit untuk menerima keadaan dan kondisi diri sendiri, kemampuan komunikasi yang rendah menyebabkan remaja tunarungu tidak percaya diri. Padahal penerimaan terhadap diri sendiri sangat penting agar tiap individu dapat menerima kondisi fisik yang dimiliki, berpikiran positif dan mampu menyesuaikan

diri dalam lingkungannya. Penerimaan terhadap diri sendiri juga akan membuat seseorang mempertimbangkan karakteristik pribadi dan merasa mampu untuk hidup dengan karakteristik tersebut.

Kubler (1969) mengemukakan, seseorang akan mengalami beberapa fase sebelum menerima kondisi dirinya sendiri, antara lain adalah fase *denial* (penolakan), fase *anger* (marah), fase *bargaining* (negosiasi), fase *depression* (depresi), dan fase *acceptance* (penerimaan) dalam dirinya. Remaja tunarungu yang memiliki motivasi dan dapat menerima diri sendiri, berarti individu tersebut telah belajar untuk dapat menerima kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam dirinya, mengetahui bagaimana untuk hidup bahagia dengan sisi negatif yang dimiliki. Sehingga mereka memiliki kepribadian yang sehat dan kuat, bebas dari rasa bersalah, rasa malu dan rasa rendah diri karena ke"cacat"an atau keterbatasan diri serta akan merasa terbebaskan dari rasa cemas terhadap penilaian dari orang lain. Sebaliknya, seseorang yang tidak mampu untuk memotivasi diri sendiri akan kesulitan untuk menerima kondisi diri sendiri, merasa tidak berguna dan tidak percaya diri. Remaja yang memiliki kepercayaan diri yang rendah akan cenderung menghindari situasi-situasi yang mereka anggap memalukan. Seseorang tidak akan mendapatkan rasa percaya diri tanpa adanya usaha dari diri sendiri meskipun

seseorang tersebut berada di dalam lingkungan sosial yang baik dan mendapatkan dukungan penuh dari keluarga. Untuk memperoleh rasa percaya diri, seseorang harus mampu menyadari segala kekurangannya tanpa menyalahkan diri sendiri maupun orang lain, mampu memanfaatkan kekurangan yang dimiliki menjadi suatu kelebihan agar dapat hidup dan bersosialisasi dengan baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk meningkat rasa percaya diri bagi tuna rungu adalah membantu diri untuk berada pada fase *acceptance*. Karena dengan demikian mereka telah belajar untuk dapat menerima kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam dirinya, mengetahui bagaimana untuk hidup bahagia dengan sisi kelemahan yang dimiliki. Ketika sudah menerima maka individu dengan tuna rungu akan merasa terbebaskan dari rasa cemas terhadap penilaian dari orang lain. Selain dari dalam diri, proses penerimaan diri juga dapat dipercepat dengan adanya dukungan dari lingkungan. Hal ini yang kemudian akan diangkat menjadi konten cerita animasi.

Kecerdasan Remaja Tunarungu

Remaja yang tidak percaya diri akan cenderung pasrah dalam menghadapi aspek-aspek serta pilihan yang muncul dalam hidupnya. Mereka akan cenderung menyerahkan semua keputusan kehidupan

kepada keluarganya, sehingga banyak di antara mereka yang memilih berwirausaha, melanjutkan bisnis keluarga, atau kerja buruh setelah lulus dari SMA dibandingkan dengan memilih untuk melanjutkan studi pendidikan. Kondisi lingkungan yang mendukung akan menjadi sia-sia jika remaja itu sendiri memiliki sikap negatif dan tidak mampu mencintai diri sendiri. Rasa percaya diri adalah sikap dasar yang harus dikuasai dalam menjalani kehidupan serta masa depan pendidikan yang lebih baik. Dengan keterbatasan kemampuan fisik yang mereka miliki, kebanyakan remaja penyandang tunarungu sebenarnya memiliki kecerdasan yang sama seperti remaja normal lainnya. Hanya saja mereka memiliki pola penggunaan otak yang berbeda. Seorang peneliti dari Rochester Institute of Technology (RIT), Hausser (2011) mengatakan penyandang tunarungu yang bersekolah di taraf SD dapat melakukan kegiatan yang sama dengan teman mereka yang mendengar, namun seiringnya bertambah usia, perbedaan terhadap perhatian dan proses mereka dalam konsentrasi berubah, karena penyandang tunarungu di usia remaja dan dewasa lebih memperhatikan sesuatu dengan periferal (memusat). Kemampuan membaca visual menjadi kemampuan adaptif yang penting bagi seorang yang tunarungu karena mereka lebih sadar terhadap apa yang terjadi di sekitarnya dibandingkan dengan orang yang mendengar, ini juga membuat mereka

menjadi lebih waspada. Secara umum seorang yang tunarungu menyerap informasi dengan belajar untuk menangkap isyarat visual tentang apa yang terjadi lebih cepat dibandingkan temannya yang mendengar. Fokus dan konsentrasi adalah indikator psikologis yang penting terhadap proses penyampaian informasi ke otak. Kehilangan pendengaran menyebabkan proses terhadap pencapaian yang lebih luas terhambat sehingga memiliki keterbatasan pada segi kemampuan berbahasa, informasi dan daya abstraksi. Kehilangan pendengaran mengakibatkan seseorang sulit menangkap pengertian abstrak karena diperlukannya pemahaman lisan dan tulisan yang baik untuk memahami pengertian abstrak. Adanya kepekaan remaja tunarungu terhadap visual secara periferal dan ketidak mampuan untuk menangkap pesan informasi berbentuk abstrak, membuat target memiliki daya tangkap visual yang lebih mendetail dibandingkan dengan remaja pada umumnya, namun dengan pemahaman lisan dibawah remaja normal, sehingga penyebaran video animasi kepada target audiens harus dilakukan dengan bentuk penceritaan visual yang jelas juga bahasa yang tidak mengandung kalimat abstraksi atau istilah melainkan bentuk kalimat konkret yang dapat diserap oleh panca indera.

Merancang Animasi yang Efektif untuk Remaja Tunarungu

Pendekatan multimedia dapat diaplikasikan lebih dari satu medium yang terdiri dari teks, gambar statis (*still graphic images*), motion graphic, animation, hypermedia, photograph, video dan musik dan naratif audio. Pengenalan teknologi masa kini kepada orang yang memiliki kebutuhan khusus seperti para penyandang tunarungu sangat diperlukan agar mereka memiliki pengetahuan dan kecerdasan yang baik serta tidak tertinggal informasi. Dibutuhkan strategi komunikasi yang baik agar informasi tersampaikan. Seseorang yang memiliki kesulitan dalam mendengar masih dapat menggunakan berbagai macam jenis teknologi informasi selama informasi tersebut memiliki basis visual informasi yang baik seperti website, permainan, bahkan menonton video. Atensi visual adalah sebuah proses dimana otak manusia memilah berbagai detail berdasarkan pandangan tertentu yang dianggap penting, sehingga otak harus dalam keadaan fokus agar seluruh penyampaian informasi yang masuk ke dalam sensor dapat tersimpan dengan maksimal. Penyampaian informasi yang disertai dengan cara yang tidak tepat akan membuat otak tidak dapat memproses informasi secara menyeluruh dikarenakan sulit untuk fokus sehingga pesan tidak tersampaikan dengan baik. Penyampaian informasi untuk remaja tunarungu amat

sangat tergantung dengan atensi visual mereka, sehingga animasi yang diperuntukkan untuk remaja tunarungu haruslah memiliki penyampaian informasi secara visual atau gaya visual yang mudah dibaca (Pyari, 2015). Berdasarkan dari teori kognitif yang dibuat oleh Mayer pada tahun 2010, meskipun tanpa aspek audio seseorang masih dapat memproses kata dan gambar menjadi di sebuah informasi didalam otaknya (*working memory*), karena manusia memiliki dua sensor penyampai informasi berupa telinga dan mata. Jadi, meskipun telinga seseorang tidak dapat bekerja secara optimal, mata masih dapat memproses gambar dan kata menjadi bentuk informasi dengan baik sehingga video animasi masih dapat diproses informasinya oleh remaja tunarungu.

METODE

Perancangan ini akan menggunakan data yang telah dikumpulkan melalui studi literatur, wawancara, observasi dan penyebaran kuesioner. Melakukan konsultasi kepada pakar dalam bidang psikologi dan animasi 2D. Mencari kriteria-kriteria animasi 2D yang cocok untuk disampaikan kepada remaja tunarungu dengan mencari penceritaan, gaya visual, gaya penyampaian, durasi, plot, storyboard, karakter dan yang lainnya. Setelah itu mencocokkan kriteria yang ditemukan dengan konten media, baru direalisasikan dengan menggunakan teknik

manual atau digital drawing untuk visualnya dengan bantuan software editing khusus animasi seperti Toon Boom, Adobe After Effects, Adobe Photoshop dan Adobe Premiere.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Remaja tunarungu murni dipilih karena remaja tersebut adalah remaja yang memiliki gangguan pada pendengarannya dan tidak memiliki gangguan pada aspek lain termasuk tingkat kecerdasan atau kemampuannya dalam memproses informasi. Berikut adalah segmentasi karakteristik target secara demografis dan psikografis:

Usia	Remaja tingkat pertengahan (15-18 tahun) dan remaja akhir (18-21 tahun).
Demografis	Tinggal di wilayah urban dan sub-urban, dengan pendidikan minimal SLTP/ sederajat.
Psikografis	Aware terhadap teknologi dan internet, memiliki kesadaran akan impian dan masa depan pendidikan pribadi dan memiliki ketidakpercayaan diri akan potensi yang dimilikinya.

Hasil kusioner remaja kelas 10-12 SMA yang bersekolah di SLB Negeri Cicendo dengan kondisi 7 diantaranya memiliki kondisi tunarungu sejak lahir dan 6 siswa lainnya memiliki kondisi tunarungu setelah lahir menunjukkan bahwa meskipun remaja dengan kondisi tunarungu setelah lahir lebih

sedikit, para remaja tetap merasa kesulitan saat berkomunikasi dengan orang lain selain keluarganya diakibatkan adanya perbedaan cara berkomunikasi sehingga lebih sulit untuk mengutarakan maksud tertentu.



Gambar 2. Hasil Kuesioner Kesulitan Komunikasi Tuna Rungu

Pada saat menginjak masa remaja anak tuna rungu memiliki pola pikir yang tidak luas, cenderung pesimis, pasrah dan mengakibatkan mereka bingung dalam membuat keputusan. Ketunarunguan adalah suatu kondisi yang mengganggu secara fungsi di dalam tubuh namun tidak terlihat secara fisik. Kepemilikan fisik yang tidak dapat berjalan secara optimal, pandangan orang lain, dan juga adanya konsep ideal (ideal self) yang terdapat di masyarakat dapat memengaruhi seorang remaja tumbuh menjadi pribadi kurang percaya diri. Ketidakpercayaan terhadap diri sendiri pada akhirnya membuat remaja cenderung menyalahkan kondisi fisik yang dimilikinya.



Gambar 3. Hasil Kuesioner Keyakinan Diri Tuna Rungu Berdasarkan observasi di lapangan, berbeda dengan responden yang bersekolah di sekolah

husus, remaja tunarunggu yang bersekolah di sekolah umum lebih pendiam dan memilih untuk berbicara empat mata ketika ia membutuhkan bantuan dalam suatu mata pelajaran. Remaja tunarunggu yang bersekolah di sekolah khusus lebih aktif dibandingkan dengan remaja tunarunggu yang bersekolah di sekolah umum. Berdasarkan hasil kuesioner, meskipun tingkat kepercayaan diri di sekolah SLB masih rendah, para remaja yang bersekolah di SLB sering mendapatkan penghargaan dan memenangkan berbagai macam lomba. Hal ini dapat disimpulkan, dengan meningkatkan rasa kepercayaan diri remaja tentu akan menghasilkan dampak positif sehingga akan lebih banyak remaja yang mau berusaha untuk menjadi pribadi yang berprestasi daripada sebelumnya.



Gambar 4. Hasil Kuesioner Rasa Percaya Diri Tuna Runggu

Pada kajian terkait media, penyandang tunarunggu mengandalkan kemampuan visualnya untuk menyerap informasi, keberhasilan informasi yang disampaikan kepada remaja tunarunggu sangat bergantung dengan atensi visual. Sehingga untuk penyampaian informasi kepada target dibutuhkan medium berbasis visual yang bergerak seperti video animasi. Hal ini tentu akan mempermudah proses penyampaian dan penyebaran video animasi melalui

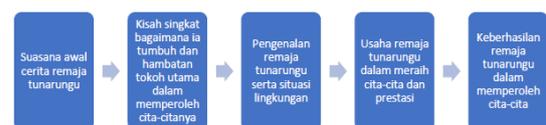
internet yang ditujukan untuk remaja tunarunggu.



Gambar 5. Hasil Kuesioner Kemampuan Memahami Video

KONSEP RANCANGAN

Animasi ini akan dirancang menggunakan teknik animasi 2D dan gaya visual yang sudah disesuaikan dengan minat target audiens. Target audiens memiliki minat terhadap gaya visual animasi berjenis semi-realis dan eksploratif untuk diwujudkan pada perancangan animasi ini. Konsep rancangan karya animasi 2D ini dibuat berdasarkan dari hasil wawancara kepada para ahli, wawancara kepada target, serta hasil kuesioner yang telah diberikan kepada target audience untuk menyesuaikan gaya visual serta gaya penyampaian cerita yang dibuat. Adapun proses pembuatan dan konsep rancangan dijabarkan melalui tiga tahap proses pembuatan animasi, yaitu: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.



Gambar 6. Skema Cerita

Animasi ini menceritakan kisah tokoh utama pada saat kecil dan pada saat remaja untuk memperlihatkan bagaimana dia tumbuh dan berkembang dengan kondisinya yang memiliki kekurangan pada pendengaran. Pada bagian pembukaan, target audiens akan diperlihatkan bagaimana tokoh utama pada masa kecil menjalani kesehariannya melakukan lari pagi di lingkungan rumahnya.

Tokoh utama adalah seorang anak tunarungu dan merupakan atlet lari di suatu sekolah umum. Animasi dibuka dengan menampilkan tokoh utama yang sedang melakukan latihan lari pagi di dekat rumahnya. Bagian satu menampilkan tokoh utama yang sedang berlatih lari pagi, kemudian datang sebuah sepeda di belakang tokoh utama. Karena tokoh utama tidak dapat mendengar suara bel sepeda, kemudian tokoh utama tertabrak oleh sepeda sampai terjatuh. Tokoh utama kemudian bertemu dengan anak seumurannya (tokoh A) yang ternyata merupakan atlet lari juga sama sepertinya.

Bagian dua menunjukkan tokoh utama yang sudah besar dan bersekolah di SMA umum. Pada masa kecil tokoh utama tidak berkomunikasi dengan teman sekelasnya dikarenakan kondisinya yang tidak dapat mendengar dan memiliki bahasa verbal yang sulit dipahami sehingga dikucilkan dan sering mendapatkan nilai jelek disekolahnya. Pada

masa SMA, tokoh utama mengalami peningkatan sosial karena sudah dapat beradaptasi dan memiliki teman dekat yang dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa isyarat. Pada masa SMA, tokoh utama kembali bertemu dengan tokoh A di kelasnya yang berhasil menjadi atlet lari terbaik di sekolahnya.

Bagian ketiga, tokoh utama sedang bersiap untuk latihan lari bersama regu sekolahnya untuk persiapan turnamen olahraga. Tokoh utama gagal memulai lari dengan tepat waktu sehingga dia mendapatkan garis finish di golongan terakhir. Hal ini membuatnya tidak percaya diri. Sesaat latihan sudah selesai, pelatih memarahi tokoh utama karena tidak fokus kemudian meminta semua atlet untuk pulang. Tokoh utama kemudian melihat sebuah poster lomba yang terpampang di madding dekat dengan kelasnya. Tokoh A yang sangat sedih di dalam kelas sembari melihat kertas foto jaman dahulu ketika dia memenangkan lomba lari di peringkat ketiga, dengan tokoh A di peringkat pertama. Kemudian teman dekatnya meyakinkan tokoh utama untuk berlatih lari kembali.

Bagian keempat menunjukkan tokoh utama yang terus menerus berlatih berlari, target audiens akan diperlihatkan potongan-potongan adegan tokoh utama latihan berlari. Bagian terakhir adalah saat dimana semua

orang berkumpul untuk melihat turnamen olahraga. Tokoh utama menjadi peserta atlet lari dalam turnamen tersebut. Tokoh utama berhasil memenangkan lomba.



Gambar 6. Storyboard

Dalam animasi ini terbagi menjadi tiga latar tema yang berbeda, yaitu:

1. Keadaan di dalam rumah, berupa pemandangan bagaimana si tokoh utama tersebut tinggal bersama keluarganya, kondisi lingkungan menyesuaikan dengan gaya visual
2. Sekolah, memperlihatkan lingkungan dan suasana kelas dalam sekolah tokoh utama
3. Running track, memperlihatkan alur lari ketika karakter berlatih untuk pertandingan



Gambar 7. Gaya Visual Setting Tempat

Tokoh utama yang diceritakan dalam animasi ini adalah seorang remaja tunarungu yang telah disebutkan dalam sasaran konsep umum rancangan dan dalam batasan perancangan, serta orangtua dan penambahan tokoh-tokoh lain sebagai pendukung seperti teman sekolah dan pelatih.





Gambar 8. Pembuatan Karakter

Proses Pembuatan

Pada karya animasi tidak dilakukan pengisian suara melainkan menggunakan ambience sound effect dan proses rotoscoping (peniruan gerakan) untuk beberapa adegan tertentu. Adegan menggunakan model yang direkam melalui video untuk kemudian format diubah ke dalam keyframe agar dapat dilakukan peniruan gerakan agar memiliki gerakan yang dinamis. Proses keyframing dilakukan dengan menggunakan software Toon Boom Harmony. Keyframe yang sudah selesai berupa lineart akan memiliki format .png dan memiliki jumlah yang banyak, sesuai dengan setelan frame per second kemudian diberi warna menggunakan aplikasi software Adobe Photoshop, kemudian dilanjutkan dengan proses penggabungan

keyframe yang sudah diwarnai di Adobe After Effects.



Gambar 9. Proses Rotoscoping dan Keyframing (atas)
Hasil Coloring (bawah)

Semua hasil dari proses pra produksi dan proses produksi berupa asset, ilustrasi latar tempat, keyframe dan efek visual kemudian digabungkan dengan menggunakan software Adobe After Effects dan melalui tahap rendering. Semua adegan yang telah dirender kemudian digabungkan menjadi animasi final dengan menyusun adegan yang sudah dirender berdasarkan urutan adegan di storyboard dan melakukan pemasangan efek suara, kemudian di-render untuk terakhir kali.



Gambar 10. Hasil Akhir

SIMPULAN

Adanya cita-cita yang ingin diraih, serta hobi yang dimiliki merupakan bukti bahwa remaja tunarungu juga sama seperti remaja pada umumnya. Mereka juga ada keinginan untuk berusaha dan memperoleh apa yang diinginkannya. Tidak percaya diri yang dialami oleh remaja tunarungu menghambat segala hal dalam kehidupannya, mulai dari sosial, edukasi hingga menjalani kehidupan yang layak sebagai warga negara. Masih banyak remaja tunarungu yang memandang bahwa ketidakmampuannya dalam mendengar menjadi penghalang total bagi keseluruhan nasib hidupnya, hal ini membuat mereka tidak nyaman dalam menjalani

kehidupannya. Padahal dengan kekurangannya tersebut mereka sebenarnya masih dapat menggali potensi pribadi. Kepercayaan diri adalah dasar untuk meraih berbagai potensi-potensi dalam diri serta meraih berbagai prestasi. Karena dengan munculnya rasa percaya diri, tentu orang tersebut akan berani untuk melakukan serta mewujudkan cita-citanya.

Strategi komunikasi yang digunakan dalam pembuatan karya animasi ini lebih mengandalkan kepada pendekatan visual dengan gaya komunikasi menggunakan bantuan teks naratif dan atau bahasa isyarat untuk menyesuaikan dengan kemampuan target. Gaya visual yang mudah dipahami dan informatif menjadi sebuah aspek utama mengingat materi yang akan disampaikan memerlukan pemahaman dari audience, dengan batasan durasi yang ditentukan sebanyak 1 sampai 5 menit membuat rancangan ini harus memiliki cerita yang efektif. Penentuan teks naratif dan atau bahasa isyarat memudahkan audiens dalam memahami pesan yang akan dibawakan secara visual. Narasi yang dibuat berhubungan dengan rasa semangat percaya diri remaja tunarungu. Komunikasi dilakukan dengan pendekatan perasaan yang harus mampu untuk menyentuh perasaan dan menumbuhkan rasa semangat target audiens sehingga mereka memiliki keinginan yang lebih kuat untuk berprestasi dan mewujudkan

cita-cita tanpa memandang kekurangan yang dimilikinya. Visual yang digunakan dalam rancangan ini adalah animasi 2 dimensi yang memiliki visual jenis semirealis dan eksploratif, sesuai dengan hasil kuesioner yang telah diberikan untuk menarik perhatian target audiens.

DAFTAR PUSTAKA

Burn, R. B. (1993). Konsep diri: Teori, pengukuran, perkembangan dan perilaku. (Cet.1). (Eddy, Pengalih bhs.). Jakarta: Pencil Arcan

Dacey, J., & Kenny, M. (1997). Adolescent Development (2nd ed). Boston: McGraw-Hill.

Kubler, R. (1969). On death and dying edisi 13. United States: Macmillan.

Lawrence, Denis. (2006). Enchancing Self-esteem in the Classroom. London: Paul Chapman Publishing. Edisi Ketiga

Mayer, R. E. (2010). Techniques that reduce extraneous cognitive load and manage intrinsic cognitive load during multimedia learning (R. Moreno, Ed.). In J. L. Plass, R. Moreno, & R. Brünken (Eds.), Cognitive load theory (p. 131–152). Cambridge University Press.

<https://doi.org/10.1017/CBO9780511844744.009>

Steinberg, L. (1993). Adolescence. International Edition Third Edition. New York: McGraw-Hill, Inc.

Tarigan, H, G. (1997). Tehnik pengajaran keterampilan Berbahasa. Bandung: Alfabeta.