

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena sosial terhadap disabilitas selalu erat kaitannya dengan tindak diskriminasi. Menurut UU No. 8 tahun 2016, tindak diskriminasi yang dimaksud adalah, "...setiap pembedaan, pengecualian pembatasan, pelecehan, atau pengucilan atas dasar disabilitas yang bermaksud atau berdampak pada pembatasan atau peniadaan pengakuan, penikmatan atau pelaksanaan hak...". Dijelaskan pula, bahwa disabilitas sebagai orang yang mempunyai kelainan pada fisik atau mental, sehingga tidak bisa menjamin kehidupannya sendiri untuk melakukan kegiatan layaknya manusia normal. Disabilitas terbagi menjadi tiga klasifikasi, yaitu: disabilitas fisik, disabilitas mental, dan disabilitas kombinasi. Pada disabilitas fisik, orang yang memiliki gangguan pada indera penglihatan (buta) disebut disabilitas netra. Dilansir dari beberapa pemberitaan di media massa, memuat informasi mengenai Kota Bandung sebagai percontohan kota-kota besar di dunia. Perkembangan infrastruktur yang dibarengi penghargaan pemerintah terhadap seni budaya dan hak-hak warganya, menjadikan Kota Bandung menjadi kota yang ramah dan layak ditempati masyarakat dari berbagai latar belakang. Salah satunya dirasakan pula oleh golongan masyarakat minoritas, termasuk didalamnya disabilitas netra. Disisi lain masih banyak kota-kota besar di Indonesia, belum memiliki fasilitas publiknya yang memenuhi kelayakan standar bagi dsabilitas.

Jika diamati, Kota Bandung sudah memiliki beberapa fasilitas publik yang mendukung aktivitas disabilitas netra, seperti: panti-panti layanan dan rehabilitasi, kondisi trotoar jalan dengan desain ramah disabilitas, lampu lalu lintas yang dilengkapi *speaker* tanda penyebrangan dan berhenti, dsb. Penggunaan fasilitas publik di Kota Bandung perlu diketahui oleh masyarakat, berdasar survei di lapangan masih banyak masyarakat kota yang belum mengetahui hak-hak disabilitas khususnya disabilitas netra.

Disabilitas juga merupakan bagian dari Penduduk Indonesia. Ketidakadilan bukan hanya terlihat dari kurangnya peran pemerintah dalam menangani

orang-orang berkebutuhan khusus ini, tetapi masyarakat atau orang-orang disekitar mereka yang semakin jauh dari nilai-nilai toleransi, sikap rendah hati, dan penolong. Pada kenyataannya di kota-kota besar, mereka masih dalam kondisi terbelakang dan miskin. Salah satu penyebab kurangnya kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap disabilitas sehingga timbul banyaknya kasus penyalahgunaan fasilitas publik, karena kurangnya informasi mengenai apa itu disabilitas dan bagaimana cara memperlakukan mereka dengan baik. Informasi kepada masyarakat dibutuhkan agar tercapainya kesamaan hak dan kesempatan bagi disabilitas untuk dapat hidup sejahtera.

Dalam cakupan target masyarakat yang luas, informasi disebarkan melalui media massa. Adapun media massa sekarang ini telah mampu menembus hampir seluruh lapisan masyarakat, sehingga berpengaruh besar dalam membentuk persepsi masyarakat. Kemajuan media massa dibarengi dengan kemajuan media komunikasi, informasi dapat dengan mudah diakses melalui televisi dan *smartphone*. Informasi atau pesan yang disampaikan menjadi lebih kompleks menggunakan teknologi berbasis komputer untuk menggabungkan beberapa elemen komunikasi (teks, grafik, audio, video, dsb). Pemanfaatan multimedia khususnya animasi dapat menjelaskan sebuah konsep yang sulit atau abstrak menjadi konkrit. Animasi merupakan kumpulan gambar yang saling berkaitan dan disusun secara berurutan sehingga mampu menghasilkan ilusi optik. Tidak banyak iklan layanan masyarakat yang menggunakan animasi sebagai media penyampaian pesan, semestinya animasi sebagai media baru perlu dikembangkan dan diterapkan penggunaannya untuk efektifitas penyampaian pesan kepada khalayak.

Sejatinya semua manusia itu berbeda karena masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan, sedangkan cacat atau hambatan yang dimiliki disabilitas hanya suatu karakter dari individualitasnya. Setiap manusia terlahir memiliki potensi untuk berkontribusi dalam memajukan kehidupan berbangsa dan bernegara. Berdasar fenomena tersebut, penulis berupaya mengedukasi masyarakat khususnya remaja di Kota Bandung agar peduli dan mengerti cara memperlakukan disabilitas disekitarnya. Remaja sebagai

generasi penerus yang perlu diberikan pembelajaran mengenai nilai toleransi terhadap sesamanya. Dalam upaya mengedukasi remaja di Kota Bandung khususnya mengenai disabilitas netra, penulis akan menampilkan *animate* karakter berupa gestur dan ekspresi disabilitas netra pada animasi pendek 2D berjudul “Berbeda Tapi Sama”.

I.2 Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya peran pemerintah dalam upaya penyediaan pelayanan dan fasilitas publik pada kota-kota besar.
2. Banyaknya masyarakat kota yang belum mengetahui hak-hak dan penggunaan fasilitas publik bagi disabilitas.
3. Kurangnya kesadaran dan kepedulian masyarakat di Kota Bandung terhadap hak-hak disabilitas netra karena sedikitnya informasi.
4. Kurangnya pemanfaatan media animasi dalam iklan layanan masyarakat.

I.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana gestur dan ekspresi disabilitas netra pada umumnya?
2. Bagaimana gestur dan ekspresi disabilitas netra dalam animasi pendek 2D “Berbeda Tapi Sama”?

I.3 Ruang Lingkup

1. Apa
Kurangnya informasi kepada masyarakat di Kota Bandung mengenai hak dan cara memperlakukan disabilitas netra.
2. Siapa
Target sasar adalah masyarakat di Kota Bandung mulai dari usia remaja. Remaja sebagai generasi penerus yang perlu ditanamkan nilai-nilai toleransi.
3. Bagaimana
Dengan membuat animasi pendek 2D yang edukatif dan mengangakat cerita realita kehidupan disabilitas netra.
4. Dimana

Pencarian data dan riset perancangan dilakukan di Provinsi Jawa Barat, Kota Bandung, Indonesia. Panti Sosial Bina Netra Bandung, yaitu: Wyata Guna (Jl. Pajajaran No.52, Pasir Kaliki, Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat 40172). Perguruan tinggi kedinasan, yaitu: Sekolah Tinggi Kesejahteraan Sosial (Jalan Ir. H.Djuanda No.367, Dago, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat)

5. Kapan

Pencarian data dan riset perancangan dilakukan dari bulan September 2017 sampai dengan bulan April 2018.

6. Mengapa

Media animasi sebagai media penyampai pesan yang terbilang baru di kalangan masyarakat perlu dikenalkan dan diaplikasikan.

I.4 Tujuan dan Manfaat

I.4.1 Tujuan Perancangan

1. Mengetahui gestur dan ekspresi disabilitas netra berdasarkan data observasi kegiatan sehari-hari disabilitas netra.
2. Menghasilkan animate karakter berdasarkan desain karakter dan *storyboard* animatik sebagai acuan pembuatan animasi pendek 2D “Berbeda Tapi Sama”.

I.4.2 Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi masyarakat adalah perancangan diharapkan dapat menambah wawasan mengenai disabilitas netra dan hak-hak mereka termasuk didalamnya (penggunaan fasilitas publik dan perlakuan masyarakat yang baik).
2. Manfaat bagi institusi adalah perancangan diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam dunia kesehatan dan pendidikan sebagai solusi peningkatan taraf layanan masyarakat di Indonesia khususnya disabilitas netra.
3. Manfaat bagi penulis adalah menambah wawasan penulis mengenai disabilitas netra dan hak-hak mereka juga sebagai wadah untuk mengabdikan kepada masyarakat sesuai dengan konsentrasi multimedia.

I.5 Metode Perancangan

I.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung kepada objek penelitian (disabilitas netra) dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki, berupa rekaman video maupun foto.

I.5.2 Analisis Data

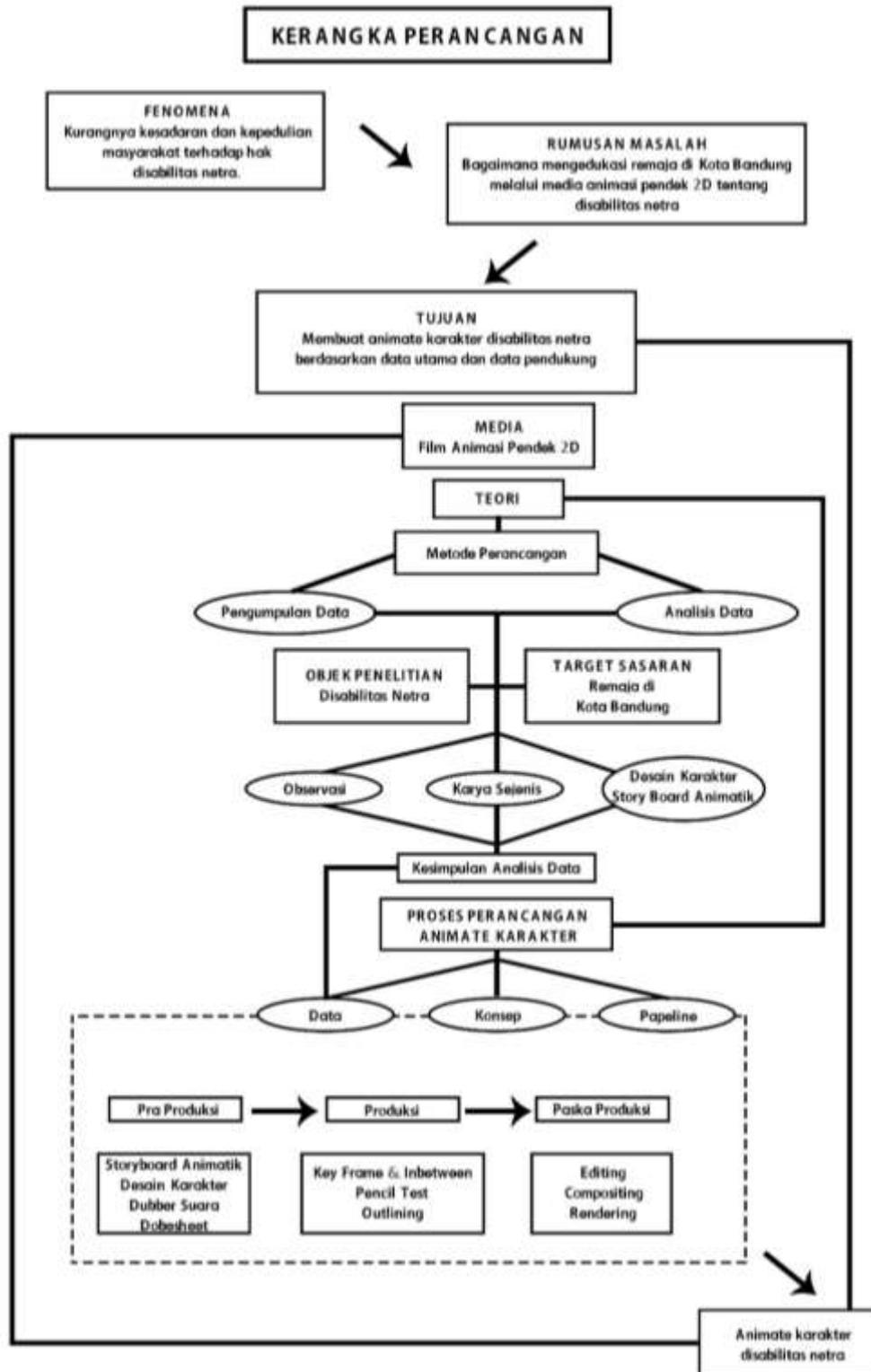
1. Data Utama

Data utama berupa observasi yaitu gestur dan ekspresi disabilitas netra ketika melakukan aktivitas sehari-hari, yang akan di analisis menggunakan metode kualitatif.

2. Data Pendukung

Data pendukung berupa rancangan desain karakter, *storyboard* animatik, referensi film animasi pendek 2D tentang disabilitas netra, studi pustaka yang memuat teori-teori disabilitas, edukasi, animasi, film dan sebagainya.

I.6 Kerangka Perancangan



Gambar I-1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dok. Pribadi

I.7 Pembabakan

1. BAB I

Bab 1 memuat latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II

Bab 2 menjelaskan teori atau dasar pemikiran yang akan digunakan untuk menganalisis data dan pijakan/dasar pemikiran perancangan.

3. BAB III

Bab 3 memuat data-data penelitian (observasi), karya sejenis, storyboard animatik, desain karakter beserta analisisnya.

4. BAB IV

Bab 4 memuat konsep perancangan dan hasil perancangan.

5. BAB V

Bab 5 memuat kesimpulan dan saran sewaktu persidangan sebagai penutup.