

BAB III

DATA DAN ANALISA

3.1 Data

Dalam menentukan masalah sosial hal pertama yang dilakukan adalah menentukan topik permasalahan berdasarkan pengamatan di lingkungan sekitar. Dalam laporan ini peneliti mengambil topik “Peduli Penyandang Tuli”. Langkah selanjutnya mencari tahu masalah yang terjadi pada topik ini dengan mencari fenomena, isu, dan opini terkait topik, penjabarannya sebagai berikut.

Fenomena

Ekonomi Kreatif menjadi era ekonomi baru dimana informasi, pengetahuan dan kreativitas menjadi nilai tambah bagi negara tak kurang dari Rp 716,7 triliun pada tahun 2017 dan menyerap tenaga kerja sebanyak 12 juta orang. Ekonomi kreatif sangat tergantung kepada modal manusia dan membutuhkan sumber daya manusia yang kreatif tentunya, mampu melahirkan berbagai ide dan menterjemahkannya kedalam bentuk barang dan jasa yang bernilai ekonomi, maka sumber daya manusia sangat dibutuhkan termasuk penyandang disabilitas tuli, untuk mengetahui jumlah kelompok berkebutuhan khusus dari tahun – tahun, butuh pembahasan mengenai jumlah kelompok berkebutuhan khusus. Badan Pusat Statistik, SAKERNAS 2016 menyatakan jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai 12% dari total seluruh penduduk, dan menurut Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2017 pendanyang tuli berjumlah 24.374 jiwa berada posisi kedua setelah tunagrahita. Di Bandung kelompok berkebutuhan khususnya penyandang tuli berjumlah 695 jiwa

Jenis	Cacat Fisik	Tunanetra Buta	Tuli Wicara	Mental Jiwa	Fisik Mental	Lainnya
Pria	275	165	316	115	75	356
Wanita	177	78	379	226	64	124
Jumlah	452	243	695	341	139	480

Tabel 3.1 Jumlah Penyandang disabilitas

(Sumber : Open Data Bandung, 2016)

Isu

Stigma yang masih melekat di benak masyarakat non difabel terhadap penyandang disabilitas di perusahaan kreatif membuat adanya jarak, sehingga tidak terjadi komunikasi yang efektif

Opini

Komunikasi masih menjadi hambatan antara teman tuli dengan non difabel, masyarakat umum masih belum memahami bagaimana cara berkomunikasi dengan penyandang tuli, sementara para penyandang tuli memiliki keterbatasan dalam menangkap pembicaraan yang terlalu panjang dan cepat

Bu Sri (Tuli) - Bidang pendidikan DPD Gerkatina Jabar

3.1.1 Pengumpulan Data

Pada proses ini penulis berusaha mengumpulkan data terkait penyandang tuli yang didapat dari berbagai lembaga di Kota Bandung, data yang dikumpulkan seperti :

- Berbagai data statistik penyandang tuli di Kota Bandung, digunakan sebagai dasar penentuan sampel
- Observasi langsung guna mencari tau permasalahan yang terjadi di lapangan

- Wawancara kepada penyandang tuli terkait kondisi di perusahaan mereka tempati
- Wawancara kepada atasan di setiap divisi dari perusahaan yang mempekerjakan penyandang tuli
-

3.1.2 Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan untuk melihat, mempelajari, menggali akar permasalahan yang telah dirumuskan secara langsung pada objek penelitian guna melengkapi fakta dan data penelitian.

3.1.3 Populasi dan Sampel

Studi lapangan dilakukan di perusahaan PT. Persib Bandung Bermartabat dan Bonbin Studio Animasi, dan juga Lembaga pelatihan kerja ART Therapy Center Widyatama

3.1.4 Proses Penelitian

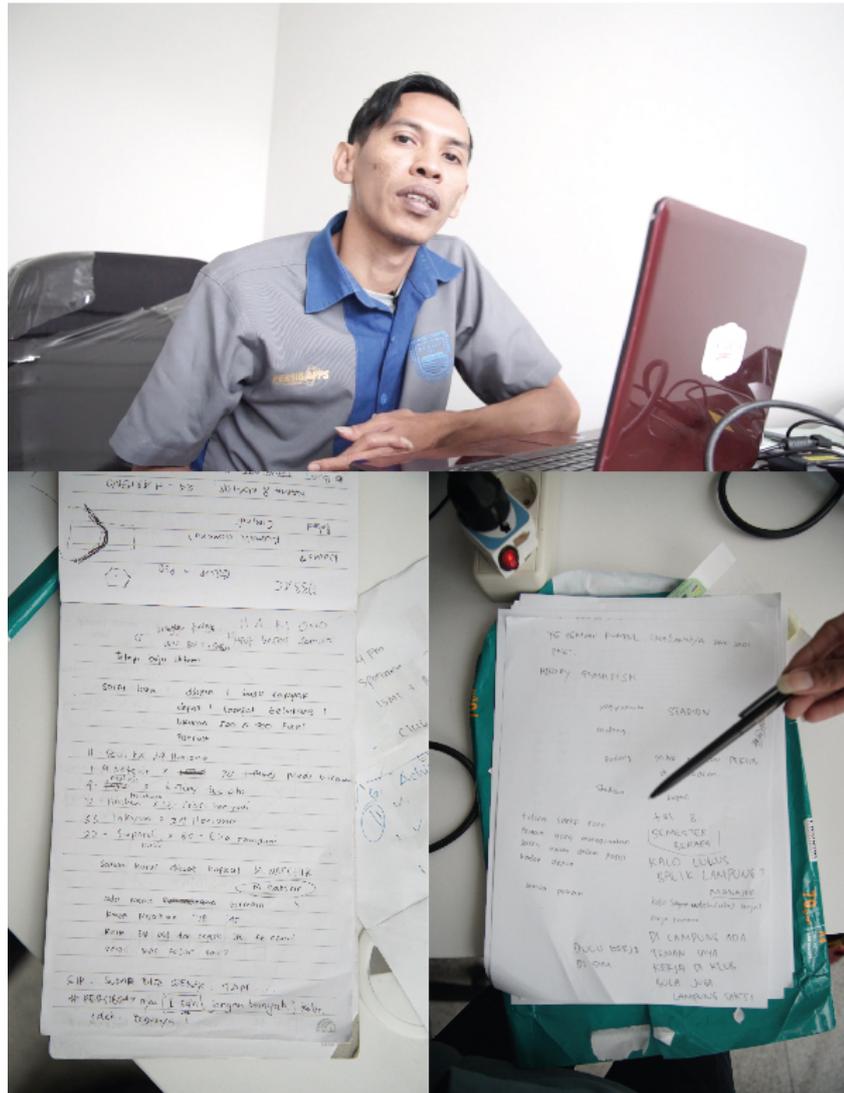
Setelah menentukan sampel, maka dilakukanlah serangkaian penelitian dengan pendekatan *Human Centred Design* sebagai berikut :

1. Observaition

Pada Observasi ini ada 3 objek sumber penelitian, yaitu seorang mahasiswa penyandang tuli, supervisor perusahaan di bagian sosial media dan rekan kerja penyandang tuli tersebut, beberapa point yang bisa diambil yaitu :

- Perusahaan tidak menginginkan sesuatu hal yang rumit dan memerlukan waktu lama, salah satunya belajar bahasa isyarat
- Cara berkomunikasi dengan penyandang tuli diperusahaan selalu melalui media visual, dimana cara itulah yang bisa diterima bagi penyandang tuli
- Perusahaan selalu menyediakan kertas khusus untuk penyandang tuli guna memberikan pekerjaan nantinya

- Memerlukan waktu dan juga tenaga lebih untuk berkomunikasi dengan penyandang tuli, mengingat supervisor dan juga rekan kerja harus menulis
- Komunikasi yang terjalin masih satu arah



Sumber Dokumentasi Pribadi

2. Idea Generation

Pada tahap pencarian ide, peneliti menemukan sebuah sistem yang sudah digunakan sebelumnya yaitu *Speech Recognition*, namun sistem *Speech Recognition* bukan dikhususkan untuk percakapan, melainkan hanya untuk mengenal suara, peneliti pun mencoba memanfaatkan *Speech Recognition* sebagai sarana media komunikasi untuk penyandang tuli

3. Prototyping

Data penelitian dilakukan dengan pengamatan mengenai perilaku pengguna, gaya hidup, dan lingkungan di sekitar perusahaan PT. Persib Bandung Bermartabat, Bonbin Studio Animasi dan Art Theraphy Centre Widyatama yang memiliki rekan tuli, berikut dokumentasi penelitian untuk menunjang keberhasilan sebuah perangkat lunak rekan tuli :



Sumber Dokumentasi Pribadi

Pada saat prototyping peneliti mencoba menggunakan sistem *Speech Recognition* sebagai medium berkomunikasi dengan penyandang tuli dengan teman-teman di kelas Art Theraphy Centre Widyatama dengan hasil menyatakan bahwa *Speech Recognition* mampu membantu tercapainya komunikasi dua arah.

4. Testing

Pada saat *testing* kedua, kenyamanan penggunaan aplikasi dari nondifabel masih ada beberapa hal yang masih dalam tahap penyempurnaan, terutama dalam hal teknis durasi audio menangkap suara, sistem masih menangkap suara terlalu cepat sehingga aplikasi masih dikategorikan belum *user friendly*, pada *testing* ketiga sistem durasi menangkap suara dibuat tidak pernah berhenti sebelum pengguna menekan tombol stop, dan hasil menunjukkan lebih baik dari pada sebelumnya



Sumber dokumentasi pribadi

Fajar

Umur : 27
 Jabatan : Supervisor social media
 Pendidikan terakhir : Sarjana
 Status : Single



Posisi yang ia duduki saat ini sebagai supervisor menjadikan dia harus berkomunikasi antara rekan kerjanya, sangat aktif dalam kantor, dan membenci hal yang membuang-buang waktunya di kantor.

Rintangan yang dihadapi saat berkomunikasi dengan rekan kerja :

- Seringkali ada rekan kerja yang belum mengerti bahasa-bahasa yang fajar gunakan, maka dari itu Fajar menjelaskan ulang secara detail maksud dari bahasa yang digunakan
- Fajar mengharuskan untuk menulis di kertas, untuk memberikan *design brief* kepada rekan kerja tuli
- Menghabiskan waktu yang lama untuk menulis, serta membutuhkan effort lebih, serta tidak ramah lingkungan

Bagaimana Fajar berinteraksi menggunakan perangkat lunak rekan tuli ?

- Bagaimana agar komunikasi menjadi ringkas, tidak membuang tenaga serta cepat ?
- Bagaimana saya tau kalau sistem *speech recognition* rekan tuli ini masih berjalan ?

Goals

- Dapat berkomunikasi dengan baik sehingga produktivitas kerja tetap terjaga

Dery

Umur : 25
 Jabatan : Senior Desainer Grafis
 Pendidikan terakhir : Sarjana
 Status : Single



Menjadi desainer grafis membuat Dery tertarik pada dunia visual yang membuat taste dia berbeda dengan rekan kerja di divisi lain.

Rintangan yang dihadapi saat mendesain di kantor :

- Media Sosial PT. Persib banyak sekali elemen grafis, sehingga terkadang membuat ia merasa bingung dan membuat produktivitas kerjanya menjadi berantakan
- Design brief yang selalu ia dapatkan dari email berupa text, seringkali terjadi salah persepsi

Bagaimana Dery berinteraksi menggunakan perangkat lunak rekan tuli ?

- Bagaimana caranya dengan adanya aplikasi ini tidak membuat pekerjaan Dery terhambat dengan visual-visual yang rumit ?
- Bagaimana membuat saya menjadi tertarik ketika menggunakannya ?

Goals

- Merancang visual yang membuat pengikut media sosial persib muncul interaksi

Gian

Umur : 21
Jabatan : Junior Desainer Grafis
Pendidikan terakhir : Sma
Status : Single



Dengan kondisi yang tidak bisa mendengar, walapun kondisi ini meresahkannya namun membuat Gian tidak berhenti dan menyerah begitu saja, ia memanfaatkan indra lainnya sebagai desainer grafis, yaitu mata

Rintangan yang dihadapi saat mendesain di kantor :

- *Vocabulary* Gian sangat minim, mengingat pendengaran Gian memiliki masalah khusus
- Kondisi yang ia alami membuat ia kesulitan dalam berkomunikasi dengan rekan kerja lainnya

Bagaimana Dery berinteraksi menggunakan perangkat lunak rekan tuli ?

- Bagaimana dengan aplikasi ini dapat membantu dalam berkomunikasi tanpa adanya hambatan yang ia alami ?

Goals

- Tidak membuat orang lain merasa kesulitan dengan keberadaannya

3.2 Analisa

3.2.1 SWOT

Strength

- Memudahkan berkomunikasi dengan penyandang tuli tanpa menggunakan bahasa isyarat
- Antar muka yang menarik dibandingkan dengan aplikasi serupa, dan *user friendly*

Weakness

- Seiring perkembangan zaman, tentunya perlu update fitur untuk kedepannya
- Sulitnya diterima inovasi ini, karena melawan kebiasaan mengobrol yang tatap muka secara langsung
- Saat ini masih diperuntukan untuk android saja

Opportunity

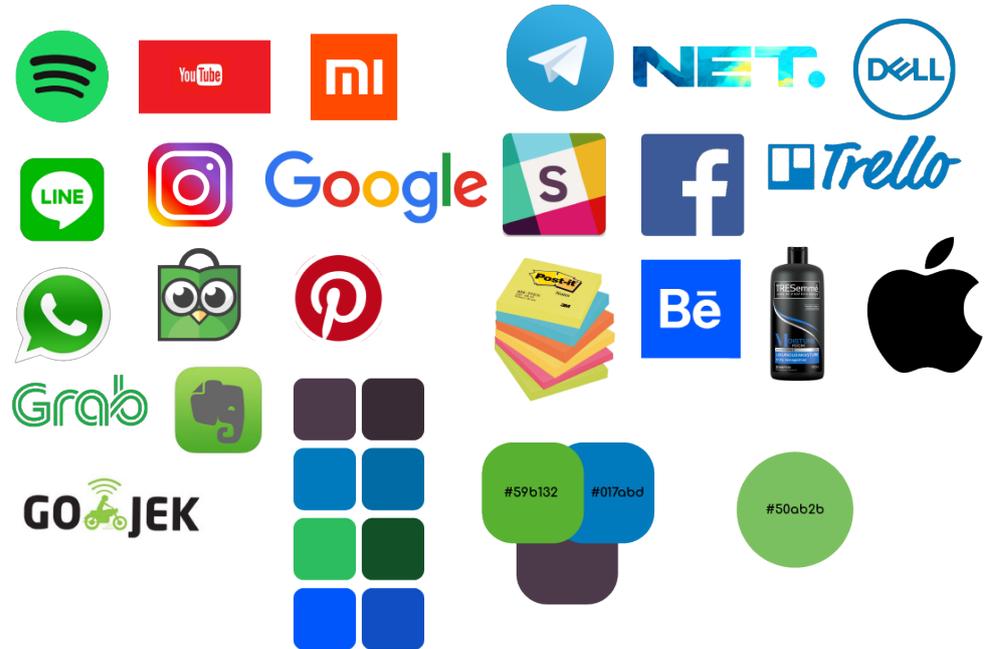
Perangkat lunak seperti ini masih sangat jarang ditemukan, terutama diperuntukan penyandang tuli

Threat

Perangkat lunak ini akan menjadikan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) menjadi tidak terpakai, dan komunitas Gerakan Kaum Tunarungu Indonesia (GERKATIN) merasa tersaingi mengingat kampanye sosial mereka terkait Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)

3.2.1.1 Referensi Visual

Consumer Journey
rekan kerja non difabel



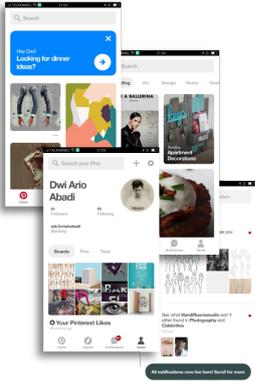
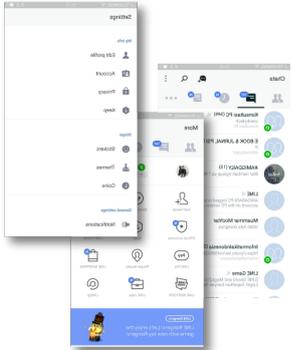
Consumer Journey
penyandang tuli

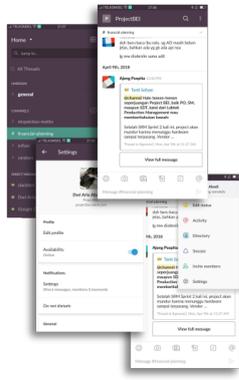
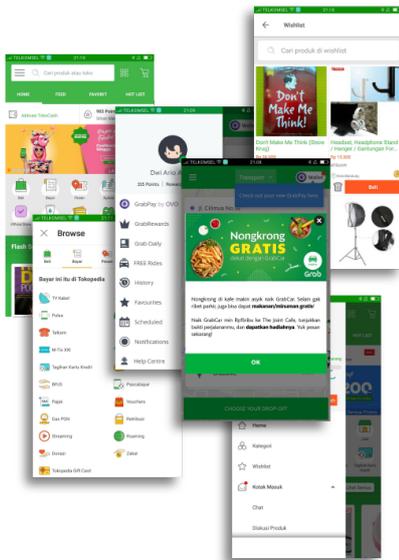


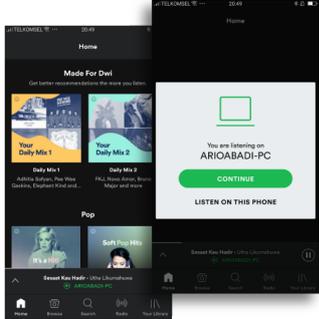
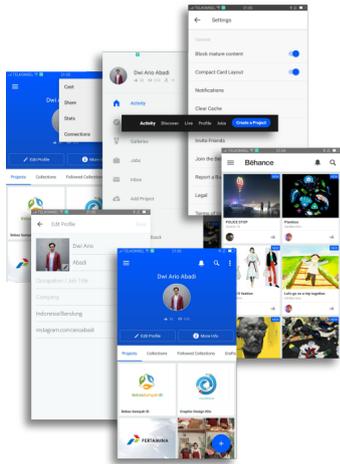
Gambar 3.1 Referensi Visual

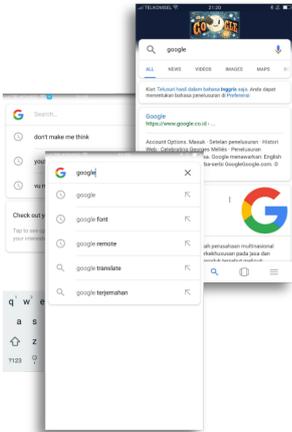
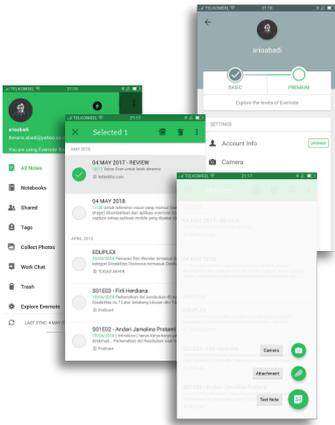
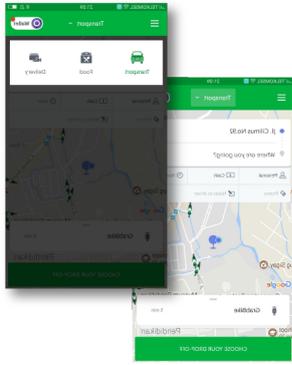
3.2.1.2 Referensi Desain

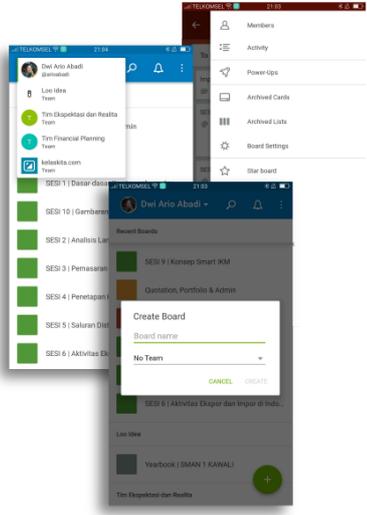
Tabel 3.2 Referensi Desain Aplikasi digital

No	Deskripsi	Referensi
1	Referensi desain pada aplikasi desain digital Pinterest	 <p>(Sumber : Pinterest)</p>
2	Referensi desain pada aplikasi chatting digital Line	 <p>(Sumber : Line)</p>

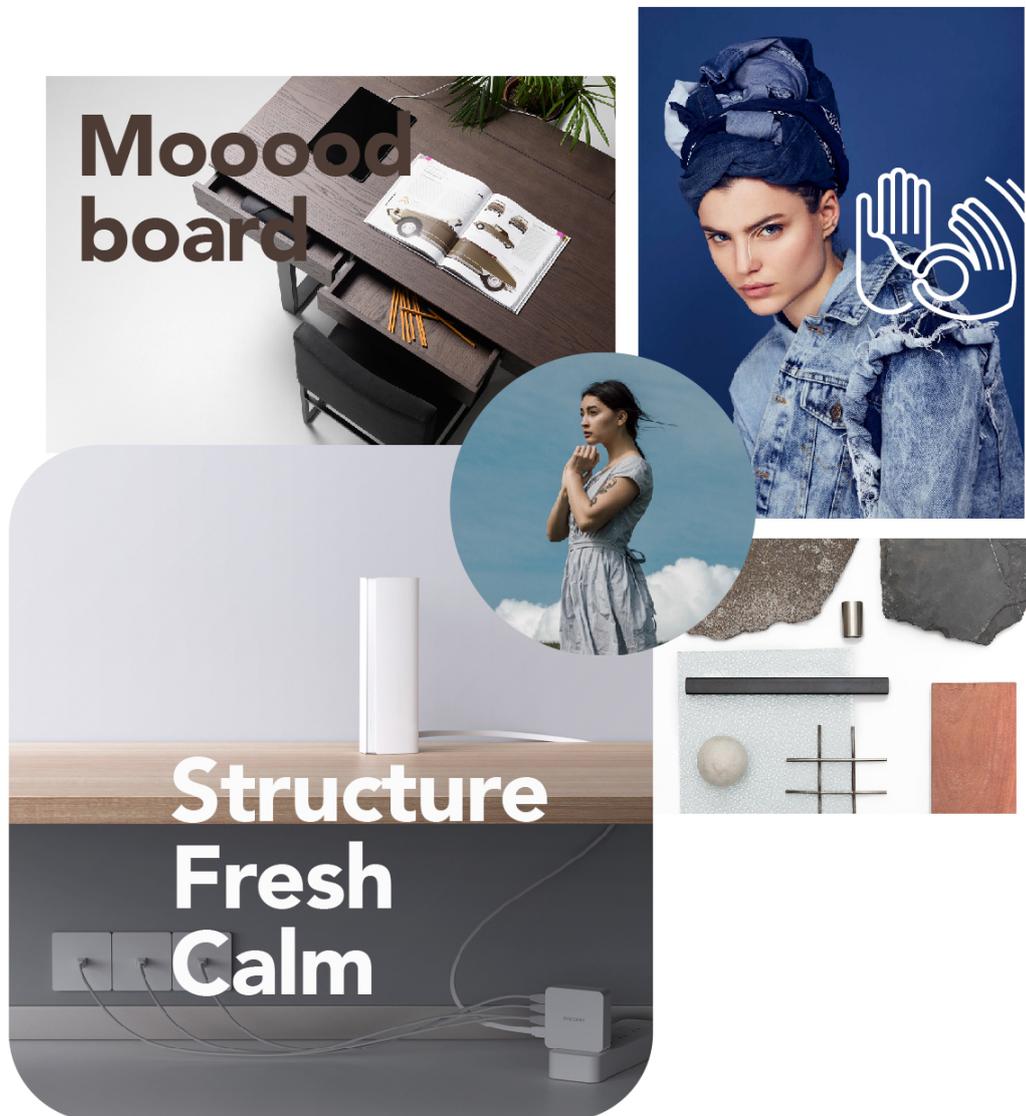
3	<p>Referensi desain pada aplikasi chatting digital Slack</p>	 <p>(Sumber : Slack)</p>
4	<p>Referensi desain pada aplikasi E-commerce Tokopedia</p>	 <p>(Sumber : Tokopedia)</p>

5	Referensi desain pada aplikasi streaming musik Spotify	 <p>(Sumber : Spotify)</p>
6	Referensi desain pada aplikasi desain digital Behance	 <p>(Sumber : Behance)</p>

<p>7</p>	<p>Referensi desain pada aplikasi digital Google</p>	 <p>(Sumber : Google)</p>
<p>8</p>	<p>Referensi desain pada aplikasi notes digital Evernote</p>	 <p>(Sumber : Evernote)</p>
<p>9</p>	<p>Referensi desain pada aplikasi transportasi digital Grab</p>	 <p>(Sumber : Grab)</p>

10	Referensi desain pada aplikasi management proyek digital Trello	 <p>The image shows a collage of screenshots from the Trello mobile application. The central focus is a 'Create Board' dialog box with a text input field for 'Board name' and a dropdown menu for 'Team' set to 'No Team'. Below the input are 'CANCEL' and 'CREATE' buttons. Surrounding this are other interface elements: a list of boards on the left with titles like 'Loa Idea Team', 'Tim Ekspertisi dan Realita Team', and 'Tim Financial Planning Team'; a top navigation menu with options like 'Members', 'Activity', and 'Power-Ups'; and a bottom section with a 'Yearbook (SMAN 1 KAWALI)' card and a green plus button.</p> <p>(Sumber : Trello)</p>
----	--	--

3.2.1.3 Mood Board



Lorem ipsum dolor sit amet,
 Lorem ipsum dolor sit amet,
 consectetur adipiscing elit,
 sed diam nonummy nibh euismod

Gambar 3.2 Mood board

3.3 What To Say

3.3.1 Analisis Permasalahan

Dalam bekerja sama antar karyawan atau rekan kerja di perusahaan berkomunikasi menjadi point utama dalam memenuhi segala pekerjaan yang harus dikerjakan

3.3.2 User Insight

Berdasarkan data yang didapat dari studi lapangan yang dilaksanakan, maka diperoleh faktor dominan sulitnya berkomunikasi antara non difabel dengan penyandang tuli diperusahaan yaitu karena tidak efektif

Berangkat dari faktor efektif, peneliti menelusuri lebih lanjut mengenai pola pikir karyawan perusahaan, mencari akar permasalahan dan pada akhirnya dapat dirancang sebuah solusi yang tepat

- Karyawan perusahaan menginginkan sesuatu hal yang mudah, tidak ribet dalam berkomunikasi dengan penyandang tuli di perusahaan idustri kreatif
- Steve Kurg (2013:29) menyatakan bahwa kita tidak mencari tahu bagaimana segala sesuatu bekerja. Kita mencoba-coba sampai berhasil. Ketika berhadapan dengan jenis teknologi apapun, sangat sedikit orang yang meluangkan waktu untuk membaca instruksi.

Dapat disimpulkan, sulitnya berkomunikasi terjadi karena karyawan menginginkan sesuatu hal yang mudah dan cepat, karena sudah terbiasa maka hal itu sudah menjadi suatu hal yang tak asing, dan disimpulkan, terdapat 3 inti penyebab sulitnya berkomunikasi, yaitu **cape**, **ribet** dan **lama**.

3.3.3 Keyword

Kata Kunci : **Teman Tuli, Mudah, Simpel, Rekan**

Teman : Merupakan tagar yang digunakan untuk mempersuasi dan mempersuasi komunikasi dengan penyandang tuli, menurut

- KBBI ‘teman’ mengartikan kawan, orang yang bersama-sama bekerja (berbuat, berjalan); lawan (bercakap-cakap)
- Mudah** : Digunakan untuk menyampaikan pesan menggunakan kalimat yang di maksud dan tujuannya mengasosiasikan penggunaan aplikasi yang mudah
- Simpel** : Merupakan salah keyword dari penelitian yang bermaksud mengasosiasikan bahwa penggunaan aplikasi simpel tidak ribet
- Rekan** : menurut KBBI berarti teman sekerja, kawan persekuran sama-sama anggota perseroan, yang diharapkan dengan keyword ini mengasosiasikan bahwa berada di lingkungan pekerjaan

3.3.4 Simpulan *What To Say*

Berdasarkan akar masalah dikarenakan tidak efektif sehingga menyebabkan sulitnya berkomunikasi antara rekan kerja non difabel dengan penyandang tuli, maka solusi yang akan digunakan adalah *Aplikasi Speech Recognition* untuk mempermudah cara berkomunikasi antara rekan kerja non difabel dengan penyandang tuli

Berangkat dari permasalahan komunikasi di perusahaan dengan penyandang tuli, maka peneliti melahirkan sebuah *What To Say* untuk target *Audience*, yaitu **Komunikasi Efektif dan Efisien** dengan asosiasi bahwa berkomunikasi di dalam perusahaan dengan penyandang tuli itu semudah berkomunikasi dengan teman atau rekan kerja lainnya, berdasarkan data *What To Say* yang didapat, berikut kategori acuannya kedalam 5W 1H :

Who

Berikut adalah perumusan target audience pada perancangan media komunikasi antara penyandang tuli dengan rekan kerja non difabel di perusahaan kreatif

a) Demografi

Untuk jenis atau tipe yang dijadikan sasaran target penelitian ini adalah rekan kerja. Adapun target utamanya berdasarkan segmen demografi antara lain:

- Umur : 22 - 27 tahun
- Jenis kelamin : Perempuan dan Laki-Laki
- Status ekonomi : Menengah

b) Geografi

Untuk segmen geografi mengambil para pekerja kantor yang berada di perusahaan kota Bandung, khususnya di perusahaan yang bergerak di industri kreatif

c) Psikografi

- *Inner* : Percaya diri, gaya hidup teratur
- *Outer* : Pekerja keras dan aktif bersosialisasi

What

Tujuan penelitian tentang sulitnya berkomunikasi antara nondifabel dengan penyandang tuli di perusahaan adalah rekan kerja non difabel mampu mengubah cara berkomunikasi dan komunikasi berjalan tanpa ada kesalahpahaman pesan

Where

Penelitian yang akan dilakukan disesuaikan dengan hasil dari analisis wawancara dan observasi. Berdasarkan analisis tersebut, maka media komunikasi ditunjukkan untuk perusahaan yang memiliki penyandang tuli

When

Untuk jangka waktu 1-3 tahun kedepan

How

Dengan menggunakan media komunikasi berupa aplikasi yang menutamakan fitur *Speech Recognition*

Why

Agar terciptanya komunikasi yang mampu membantu komunikasi dengan rekan kerja non difabel di perusahaan kreatif