

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D TENTANG  
PERKENALAN BISINDO (BAHASA ISYARAT  
INDONESIA) BAGI REMAJA NON TUNARUNGU**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Danu Sukmawan Aji**

**NIM. 1712473024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D TENTANG  
PERKENALAN BISINDO (BAHASA ISYARAT  
INDONESIA) BAGI REMAJA NON TUNARUNGU**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Danu Sukmawan Aji**

**NIM. 1712473024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

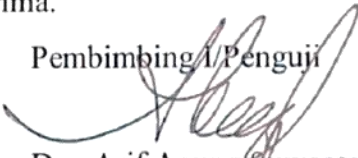
Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Penciptaan Berjudul :

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D TENTANG PERKENALAN BISINDO (BAHASA ISYARAT INDONESIA) BAGI REMAJA NON TUNARUNGU** Diajukan oleh Danu Sukmawan Aji, NIM 1712473024, Program Studi Desain Komunikasi, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji

  
Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

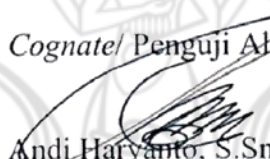
NIP 19671116 199303 1 001 / NIDN 0016116701

Pembimbing II/Penguji

  
P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017 / NIDN 0006017002

Cognate/ Penguji Ahli

  
Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

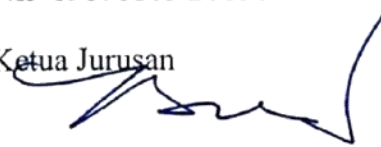
NIP 19801125 200812 1 003 / NIDN 0025118007

Ketua Program Studi

  
Dard Tunggul Aji, S.S., M.A.


NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Emoul Raharjo, M.Hum.

NIP 19690108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DANU SUKMAWAN AJI  
NIM : 1712473024  
Fakultas : SENI RUPA  
Jurusan : DESAIN  
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D TENTANG PERKENALAN BISINDO (BAHASA ISYARAT INDONESIA) BAGI REMAJA NON TUNARUNGU** merupakan karya asli penulis/prancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarajanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun. Demikian pernyataan ini penulis/perancang buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran serta tanpa paksaan.

Yogyakarta, 17 Januari 2023



Danu Sukmawan Aji  
NIM 1710232124

## KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang atas limpahan rahmat-Nya, penulis/perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D TENTANG PERKENALAN BISINDO (BAHASA ISYARAT INDONESIA) BAGI REMAJA NON TUNARUNGU** dengan baik dan lancar. Tidak kurang juga bahwa penulis/perancang dapat menyelesaikan perancangan ini dengan keadaan yang sehat dan selamat tanpa kekurangan apapun; baik rohani dan jasmani. Penulis/perancang juga berterimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penulisan Tugas Akhir Perancangan ini. Laporan Tugas Akhir ini ditulis sebagai bentuk pertanggungjawaban dan persyaratan kelulusan penulis/perancang untuk meraih gelar Sarjana 1 dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis/perancang sadar akan keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, sehingga laporan ini tentu memiliki kekurangan dalam berbagai aspeknya. Maka dari itu, penulis/perancang mengharapkan kritik dan saran yang membangun dapat menyempurnakan laporan ini. Karya penulisan ini merupakan persembahan penulis/perancang bagi keilmuan DKV, khususnya perancangan animasi 2D. Penulis mengharapkan bahwa karya ini dapat menambah wawasan pembaca dan juga para pelaku DKV. Tak lupa, karya ini harapannya juga menjadi inspirasi bagi masyarakat untuk berkenan mengapresiasi dan bersosialisasi sesama manusia tanpa ada prasangka. Karena sesungguhnya manusia bagaimanapun perbedaan bahasa dan budayanya semua manusia tetaplah satu derajat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang atas limpahan rahmat-Nya, penulis/perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D TENTANG PERKENALAN BISINDO (BAHASA ISYARAT INDONESIA) BAGI REMAJA NON TUNARUNGU** dengan baik dan lancar. Penulis/perancang ingin mengucapkan terimakasih sepenuh hati untuk pihak yang tidak membiarkan penulis/perancang sendiri dalam proses penulisan dan perancangan tugas akhir ini. Pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Keluarga penulis/perancang di Pangkalan Bun dan di Sukamara, Nenek Nur Yatina, Papah Wilopo Suraji, Mama Birty Ekalina, Abang Wibisana Biwigita Saumanjaya, Kakak Virgi Nur Insani, dan kedua adik Pandu Aji Akhsanul Fikri dan Rara Arum Palupi, yang selalu memberikan semangat dan mendoakan kelancaran dalam seluruh proses perancangan tugas akhir ini.
2. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
4. Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.
6. Dosen Pembimbing I, Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. yang memberikan bimbingan dan petunjuk tentang perancangan animasi dan *concept art* sehingga melancarkan penulisan dan perancangan tugas akhir ini.
7. Dosen Pembimbing II, P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. Yang memberikan bimbingan, koreksi dan masukan kepada penulis/perancang selama proses perancangan tugas akhir.
8. Dosen Penguji yang telah memberikan saran atas perancangan penulis/perancang, Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
9. Dosen wali yang telah memberi dukungan selama masa perkuliahan, Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

10. Segenap dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis/perancang selama masa perkuliahan, hingga penulis/perancang dapat menambah ilmu dan wawasan dengan baik.
11. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan tempat dan lingkungannya kepada penulis/perancang untuk menuntut ilmu.
12. Teman-teman DKV angkatan 2017 (SARDULA) yang selalu menjadi teman penulis/perancang selama masa perkuliahan, semoga kita sukses selalu!
13. Komunitas Tuli Yogyakarta, dan juga PUSBISINDO Yogyakarta, yang telah memberikan kelas bahasa isyarat, terutama guru BISINDO Ayunda Kusmiya Putri, yang telah berkenan memberi materi bahasa isyarat untuk keperluan naskah film animasi ini.
14. Teman dekat penulis/perancang di Sewon yang selalu bersedia membantu proses perancangan tugas akhir ini, terutama Valentine Jubelina Umboh, yang bersedia menjadi model video referensi teknik *rotoscoping* animasi.
15. Semua teman-teman penulis/perancang, baik dari dunia nyata dan maya, yang telah mendukung penulis/perancang dalam membuat karya perancangan ini, beserta seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Semoga kebaikan yang diterima penulis/perancang juga dilimpahkan kepada mereka melalui rahmat-Nya.

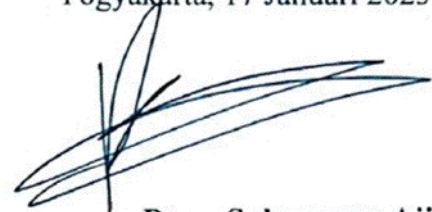
## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DANU SUKMAWAN AJI  
NIM : 1712437024  
Fakultas : SENI RUPA  
Jurusan : DESAIN  
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, penulis/perancang memberikan karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D TENTANG PERKENALAN BISINDO (BAHASA ISYARAT INDONESIA) BAGI REMAJA NON TUNARUNGU** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan demikian, penulis/perancang memberikan hak kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari penulis/perancang. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 17 Januari 2023



**Danu Sukmawan Aji**  
NIM 1710232124



## ABSTRAK

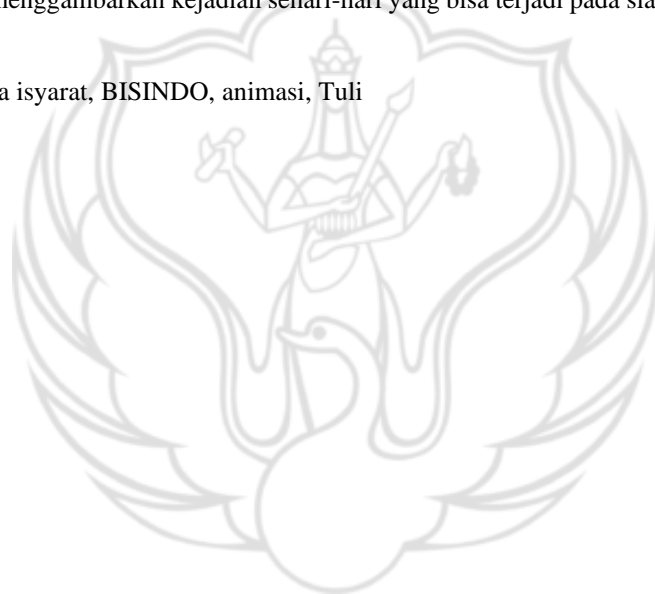
### PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D TENTANG PERKENALAN BISINDO (BAHASA ISYARAT INDONESIA) BAGI REMAJA NON TUNARUNGU

Oleh: Danu Sukmawan Aji

NIM: 1712473024

Bahasa Isyarat Indonesia atau yang disingkat dengan BISINDO, adalah sebuah bahasa isyarat yang lahir dari komunitas Tuli di Indonesia, juga digunakan dalam berbagai daerah di penjuru Indonesia. Namun sayangnya, BISINDO belum menjadi bahasa isyarat yang diakui oleh negara sebagai bahasa isyarat resmi Indonesia. Perancangan ini bertujuan menghasilkan sebuah media yang dapat menjadi media pengenalan BISINDO bagi remaja non tunarungu. Media utama yang dirancang berupa film animasi 2D berdurasi 3 menit 49 detik yang dipublikasikan melalui sosial media YouTube. Selain itu juga dirancang media pendukung berupa *play card* berisikan ilustrasi pengenalan BISINDO sederhana. BISINDO disampaikan melalui gestur dan gerak bibir, sehingga penting untuk BISINDO untuk ditunjukkan pada media perancangan yang efektif yaitu animasi. Pesan yang ingin disampaikan film animasi ini adalah 'Mengajak penonton untuk dapat melakukan percakapan bersama teman Tuli, terutama dengan menggunakan BISINDO'. Sehingga cerita dalam film animasi ini, menggambarkan kejadian sehari-hari yang bisa terjadi pada siapa saja dan di mana saja.

Kata kunci: bahasa isyarat, BISINDO, animasi, Tuli



## **ABSTRACT**

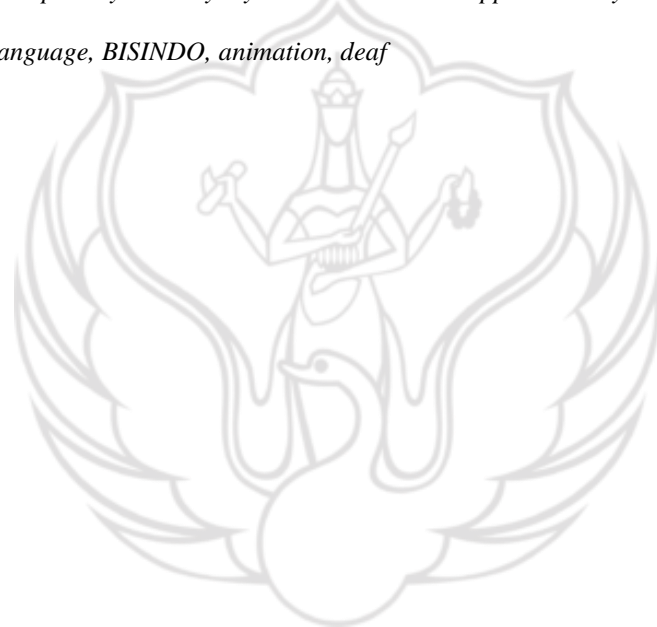
### ***DESIGNING 2D ANIMATION FILM AS AN INTRODUCTION TO INDONESIAN SIGN LANGUAGE FOR THE NON DEAF TEENAGER***

*by: Danu Sukmawan Aji*

*NIM: 1712473024*

*Indonesian Sign Language, or coequally known as BISINDO, is a sign language born from the deaf community in Indonesia, also used in various regions throughout Indonesia. But unfortunately, BISINDO is not yet recognized by the nation as the official sign language of Indonesia. This design was made to deliver a media that can be a introduction to BISINDO for non-deaf teenager. The designed main media is a 2D animation film with a 3 minutes and 49 seconds duration, published on YouTube social media platform. Furthermore, also designed a supporting media in a form of play card with simple BISINDO introduction illustrations on it. BISINDO delivered using hand gesture and lip movement, thus it is important to be showed through an effective design media which is animation. Message that this animation wants to convey is 'to persuade the audience to conversating with deaf people, especially with BISINDO'. So that the story within the animation portrays a everyday scenario that can happen to everybody and everywhere.*

*Keywords: sign Language, BISINDO, animation, deaf*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Perancangan .....	5
D. Batasan Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan .....	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Metode Perancangan .....	6
H. Skema Perancangan.....	8
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>9</b>
A. Data Objek Perancangan .....	9
1. Tuli dan Bahasa Isyarat .....	9
2. Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO).....	10

3. Data Wawancara.....	12
B. Landasan Teori .....	14
1. Animasi 2D.....	14
2. Animasi 3D.....	20
3. Konsep Visual dalam Animasi .....	21
C. Identifikasi Problematika Perancangan .....	24
D. Kajian Pustaka.....	25
E. Analisis Data .....	28
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>31</b>
A. Konsep Media.....	31
1. Strategi Media .....	31
2. Program Media.....	32
B. Konsep Kreatif.....	33
1. Tujuan Kreatif .....	33
2. Strategi Kreatif .....	33
C. Program Kreatif .....	34
1. Tema.....	34
2. Judul .....	34
3. Strategi Penyajian.....	34
4. Gaya Visual .....	34
5. <i>Pipeline</i> Animasi .....	35
6. <i>Storyline</i> .....	36
7. <i>Script</i> .....	37
8. <i>Concept Art</i> .....	39
9. Logo Judul.....	41
10. Pengarahan Teknis .....	41

<b>BAB IV VISUALISASI .....</b>	<b>43</b>
A. Referensi Visual .....	43
B. <i>Concept Art</i> .....	44
1. Karakter .....	44
2. <i>Environment</i> .....	51
3. <i>Colour Script</i> .....	54
C. <i>Storyboard</i> .....	54
D. Proses Produksi .....	64
1. <i>Colouring</i> .....	64
2. <i>Rotoscoping</i> .....	65
3. <i>Compositing</i> .....	65
E. Animasi Final .....	66
F. Logo Judul .....	69
G. Media Pendukung .....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Huruf Alfabet dalam Bahasa Isyarat Indonesia.....	13
Gambar 2. 2 Title Sequence pada film <i>Anatomy of A Murder</i> (1959) Menggunakan teknik <i>Motion Graphic</i> .....	16
Gambar 2. 3 Film <i>Pinnocchio</i> karya Guillermo del Toro, yang menggunakan teknik <i>Stop Motion</i> .....	17
Gambar 2. 4 Dave Fleischer dan kru mengambil gambar <i>live action</i> , yang kemudian digunakan pada proses <i>rotoscoping</i> film animasi <i>Gulliver's Travel</i> (1939) .....	18
Gambar 2. 5. Salah satu sel yang digunakan pada produksi <i>The Little Mermaid</i> (1988) .....	20
Gambar 2. 6 Animasi 3D dalam film <i>Stand by Me Doraemon</i> (2014) .....	21
Gambar 2. 7 Desain karakter film animasi WALL-E (2008).....	22
Gambar 2. 8 Colour Script pada film animasi <i>Ratatouille</i> (2007) .....	23
Gambar 2. 9 Film Animasi Jepang <i>A Silent Voice</i> (2016) .....	26
Gambar 4. 1 Karakter pada serial animasi <i>Spy X Family</i> (2022).....	43
Gambar 4. 2 Serial Animasi <i>Kimagure Orange Road</i> (1987).....	43
Gambar 4. 3 Warna dan latar belakang pada serial animasi <i>Ranking of Kings</i> (2017) .....	44
Gambar 4. 4 Foto referensi visualisasi karakter .....	44
Gambar 4. 5 Sketsa awal pencarian ide karakter .....	45
Gambar 4. 6 <i>Character Sheet</i> Ami.....	45
Gambar 4. 7 <i>Character Sheet</i> Juni .....	45
Gambar 4. 8 Ekspresi Karakter Ami – Senyum .....	46
Gambar 4. 9 Ekspresi Karakter Ami – Menoleh .....	46
Gambar 4. 10 Ekspresi Karakter Ami – Terkejut .....	46
Gambar 4. 11 Ekspresi Karakter Ami – Tertawa .....	46
Gambar 4. 12 Ekspresi Karakter Juni – Senyum .....	47
Gambar 4. 13 Ekspresi Karakter Juni – Menoleh .....	47
Gambar 4. 14 Ekspresi Karakter Juni – Terkejut .....	47
Gambar 4. 15 Ekspresi Karakter Juni – Takut .....	47

Gambar 4. 16 Desain Final Karakter Ami .....	48
Gambar 4. 17 Desain Final Karakter Juni .....	48
Gambar 4. 18 <i>Turnaround</i> Karakter Juni .....	49
Gambar 4. 19 <i>Turnaround</i> Karakter Ami .....	49
Gambar 4. 20 Gestur Karakter Juni .....	50
Gambar 4. 21 Gestur Karakter Ami .....	50
Gambar 4. 22 Foto referensi <i>Environment Outdoor</i> .....	51
Gambar 4. 23 Foto Referensi <i>Environment Indoor</i> .....	51
Gambar 4. 24 Sketsa <i>Environment</i> .....	52
Gambar 4. 25 <i>Environment Indoor</i> .....	53
Gambar 4. 26 <i>Environment Outdoor</i> .....	53
Gambar 4. 27 <i>Colour Script</i> Animasi .....	54
Gambar 4. 28 Proses Pembuatan Gambar <i>Background</i> dengan <i>Digital Painting</i> . 64	
Gambar 4. 29 Proses Pewarnaan Aset Karakter.....	64
Gambar 4. 30 Proses <i>Rotoscoping</i> Adegan Bahasa Isyarat Menggunakan Referensi .....	65
Gambar 4. 31 Proses <i>Editing</i> dan <i>Compositing</i> .....	65
Gambar 4. 32 Tangkapan Layar dari Animasi Final.....	69
Gambar 4. 33 Logo Judul atau <i>Title Card</i> .....	69
Gambar 4. 34 Media pendukung <i>play card</i> pengenalan BISINDO .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> .....	63
------------------------------------	----





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia tidak bisa lepas dari cirinya yang merupakan makhluk sosial. Manusia sangat membutuhkan kemampuan untuk berkomunikasi. Komunikasi bisa dilakukan saat seseorang membutuhkan sesuatu yang tidak dapat dilakukannya seorang diri. Sepanjang perkembangan manusia, beragam penemuan dan inovasi baru diciptakan dengan tujuan mempermudah proses komunikasi antar manusia ini.

Manusia berkomunikasi menggunakan bahasa yang mereka kembangkan satu sama lain, untuk digunakan satu sama lain juga. Bahasa pada umumnya dilakukan dengan melakukan percakapan. Percakapan inilah yang pada awalnya memulai dan menyulut perkembangan peradaban manusia.

Namun tidak semua manusia diberkahi dengan kemampuan untuk melakukan percakapan. Pada tahun 2019 diperkirakan terdapat sekitar 466 juta orang di dunia mengalami gangguan pendengaran, dimana 34 juta diantaranya adalah anak-anak. Sebanyak 360 juta atau sekitar 5,3% penduduk dunia mengalami ketulian (who.int, diakses 20 Februari 2022).

Kehilangan pendengaran, atau dikenal dengan istilah tuli, atau tunarungu adalah gangguan pendengaran dimana seseorang tidak dapat mendengar suara sebagian, atau keseluruhan pada salah satu atau kedua telinga (who.int, diakses 20 Februari 2022).

Menurut GERKATIN atau Gerakan untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia, penyandang tunarungu di Indonesia lebih nyaman dengan panggilan atau sebutan Tuli, atau teman Tuli, daripada sebutan tunarungu. Karena istilah 'tunarungu' sendiri merupakan istilah medis dan merujuk kepada kekurangan yang mereka punya. Sedangkan Tuli, dengan huruf 'T' ditulis huruf besar, yang menunjukkan bahwa komunitas masyarakat Tuli di Indonesia memiliki identitas, bahasa dan budayanya sendiri.

Orang penyandang tunarungu juga memiliki haknya sebagai manusia, dan hak sebagai penyandang disabilitas. Berbagai fasilitas umum yang didirikan oleh pemerintah wajib dibangun dengan mempertimbangkan hak kaum penyandang disabilitas, mengikuti UU tentang Penyandang Disabilitas Nomor 8 Tahun 2016 Bab III. Selain aksesibilitas tempat umum, orang-orang penyandang tunarungu juga memiliki hak untuk mendapatkan kesetaraan informasi. Kekurangan yang mereka miliki tidak berarti bahwa mereka berada di tingkat yang lebih rendah daripada orang yang bisa mendengar. Berbagai hal ini juga menjadi bagian dalam *Convention of the Rights of the Person with Disabilities*, atau Konvensi Hak Penyandang Disabilitas Perserikatan Bangsa Bangsa.

Secara umum, komunikasi dan penyebaran informasi oleh dan kepada orang tunarungu dilakukan dengan menggunakan bahasa isyarat. Bahasa isyarat adalah gabungan dari visual gerakan tangan dan gerak bibir yang melambangkan kata-kata.

Pada bahasa isyarat, sebuah kata akan dilambangkan dengan gerakan tangan tertentu dan tidak dapat distandarisasi, setiap wilayah dan budaya yang berbeda memiliki bahasa isyarat yang berbeda juga. Negara Inggris menggunakan bahasa isyarat yang disebut BSL, atau *British Sign Language*, dan Amerika Serikat menggunakan ASL, atau *American Sign Language*.

Di Indonesia, ada dua macam bahasa isyarat yang digunakan oleh penyandang tunarungu di Indonesia, yaitu BISINDO dan SIBI. BISINDO atau Bahasa Isyarat Indonesia diciptakan dan dikembangkan oleh komunitas Tuli sendiri. Sedangkan SIBI atau Sistem Isyarat Bahasa Indonesia dikembangkan oleh pemerintah untuk masyarakat yang sudah menggunakan Bahasa Indonesia lisan, yang mana bukan merupakan bagian dari teman Tuli.

SIBI diciptakan dengan beberapa alasan, di antaranya untuk merepresentasikan Bahasa Indonesia pada tangan, untuk mengajarkan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) dan karena mudah dipelajari oleh orang yang sudah bisa berbahasa Indonesia. SIBI dibuat pemerintah tanpa melibatkan penyandang tunarungu maupun tunawicara dan dasar pembuatannya mengacu pada Bahasa Indonesia lisan. SIBI dibuat

dengan mengubah Bahasa Indonesia lisan menjadi bahasa isyarat namun kosa kata isyaratnya banyak diambil dari bahasa isyarat Amerika, karena merupakan turunan dari ASL (*American Sign Language*).

Faktanya, tunarungu di Indonesia lebih nyaman menggunakan BISINDO, karena sifatnya yang memiliki ciri khas atau identitas antara setiap daerah penggunaan, seperti halnya bahasa daerah, yang diciptakan oleh lingkungan sosial tempat tinggal masyarakat. Hal ini dikarenakan isyarat BISINDO muncul secara alami dari interaksi teman Tuli di lingkungannya sejak kecil.

Saat mengucapkan sebuah kalimat dalam BISINDO, jika dilengkapi takarir, biasanya takarir tersebut disebutkan versi BISINDO daerah Indonesia mana. Karena BISINDO memiliki beragam dialek atau versi tergantung daerahnya berkembang. Namun demikian, BISINDO dapat dengan mudah dimengerti lintas daerah. Hal ini karena pada dasarnya BISINDO tidak memiliki kamus atau aturan kosakata yang pasti, sehingga BISINDO banyak bergantung kepada nalar para pengguna dan penerimanya. Untuk mengembangkan BISINDO dan membuatnya lebih dikenal masyarakat Indonesia, GERKATIN (Gerakan Kesejahteraan Tunarungu Indonesia), memiliki program untuk memperkenalkan BISINDO, yang dilakukan melalui pembagian regional-regional agar program tersebut tersebar lebih merata.

Namun di Indonesia, meski sebagian tunarungu menggunakan BISINDO sebagai bahasa sehari-hari, SIBI diakui oleh pemerintah sebagai Bahasa Isyarat resmi yang digunakan di Indonesia, karena dianggap lebih mudah dipakai dalam bidang akademis. Hal ini sangat disayangkan, karena menunjukkan bahwa kaum penyandang disabilitas terutama disabilitas tunarungu masih belum mendapat perhatian yang pantas, dan dipandang sebelah mata. Khususnya menyangkut hak mereka sebagai penyandang disabilitas, karena bahasa yang mereka gunakan sehari-hari untuk berinteraksi sosial belum diakui oleh pemerintah.

Pasal 24 ayat 3 Konvensi Hak Penyandang Disabilitas Perserikatan Bangsa Bangsa menjamin bahwa Negara-Negara pihak harus mengambil

langkah-langkah yang layak, termasuk memfasilitasi pembelajaran bahasa isyarat dan pemajuan linguistik masyarakat penyandang tunarungu.

Hal tersebut menjadi alasan perlunya menambah pengetahuan bahasa yang digunakan oleh penyandang tunarungu kepada masyarakat, khususnya remaja non tunarungu. Pengetahuan ini ditujukan kepada anak non tunarungu usia remaja, karena diharapkan pada tingkat usia ini, para remaja tertarik untuk belajar hal baru dan bersosial dengan semua kalangan. Sehingga tidak ada lagi kendala bagi teman Tuli dalam hal bahasa dan dapat berkomunikasi dengan teman dengar, begitu juga sebaliknya. Sebaik-baiknya pengetahuan terhadap suatu hal, bermula dari kesadaran akan eksistensi hal tersebut. Atau setidaknya ada keinginan untuk memahami.

Pengenalan dan pengajaran BISINDO kepada remaja non tunarungu akan lebih efektif apabila dilakukan dengan media yang efektif baik dalam memberikan informasi, maupun menghibur atau menarik perhatian para remaja. Karena sifat bahasa isyarat yang membutuhkan kombinasi visual antara gerakan tangan dan gerakan mulut untuk menyampaikan pesan, maka media komunikasi visual bersifat ilustratif yang ideal adalah *audio visual* gambar bergerak, atau sebuah film animasi. Ditambah lagi, animasi dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan narasi.

Animasi dapat digunakan sebagai media sosialisasi BISINDO untuk masyarakat, terutama jika didistribusikan melalui media sosial. Animasi dianggap mempunyai potensi dilihat oleh remaja non tunarungu.

Animasi adalah media yang berupa runtutan gambar yang dibuat bersambungan sesuai urutan, sehingga saat semua gambar dilihat secara keseluruhan, akan menampilkan gambar yang bergerak. Dalam animasi, ada bermacam teknik yang dapat digunakan, terlebih perkembangan zaman mempermudah proses pembuatannya. Animasi sebagai media bisa menyampaikan informasi dengan kebebasan yang lebih banyak, jika dibandingkan dengan media seperti film, atau komik.

Maka dari itu diperlukan adanya perancangan film animasi yang mampu memberikan edukasi BISINDO dengan pendekatan yang informatif

dan menarik bagi anak non tunarungu usia remaja agar dapat mengetahui cara berkomunikasi yang tepat dengan teman Tuli adalah dengan BISINDO.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang film animasi 2D tentang BISINDO atau Bahasa Isyarat Indonesia untuk remaja non tunarungu?

## **C. Tujuan Perancangan**

Merancang film animasi 2D yang memperkenalkan sistem bahasa isyarat BISINDO kepada remaja non tunarungu, sehingga remaja non tunarungu dan tunarungu dapat berkomunikasi satu sama lain dengan setara.

## **D. Batasan Perancangan**

1. Perancangan ini terbatas pengetahuan tentang BISINDO untuk anak usia remaja non tunarungu (umur 12-17 tahun), dengan menggunakan film animasi singkat yang dikemas dalam bentuk kombinasi naratif dan informatif.
2. Perancangan film animasi ini berdurasi 3 – 4 menit.
3. Perancangan film animasi ini menggunakan teknik animasi 2D gabungan antara *rotoscoping* dengan *cell*.

## **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Masyarakat  
Memberikan media edukasi yang dapat memperkenalkan dan memberikan informasi tentang sistem bahasa isyarat BISINDO.
2. Bagi Mahasiswa  
Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan film animasi ini sebagai referensi kepustakaan mengenai media edukasi yang efektif.
3. Bagi Target Audience  
Memberikan ilmu baru yang dapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan teman Tuli.

## F. Definisi Operasional

1. Tunarungu. Seseorang yang memiliki kekurangan dalam pendengaran, kekurangan tersebut mengacu pada gangguan mendengar rentang suara yang bertotal 40 desibel (dB) pada orang dewasa, dan 30 dB pada anak-anak. Orang dapat dikatakan kehilangan pendengaran apabila tidak dapat mendengar sebaik pendengaran normal (dapat mendengar setidaknya 25 dB, pada kedua telinga). Kehilangan pendengaran bisa ringan, berat, atau tidak mendengar sama sekali (who.int, diakses 20 Februari 2022).

Penderita tunarungu dapat mengidap ketulian sejak lahir, maupun bisa juga kehilangan pendengarannya setelah ia mendapat pembelajaran bahasa dan kosa kata yang banyak, kedua macam tunarungu ini memiliki perbedaan besar dalam hal penalaran dan pemikiran. Dimana yang satu mengenal kosakata dan dapat menggunakan sebuah bahasa sebelumnya, sedangkan tunarungu sejak lahir sangat sulit membentuk sebuah kalimat dan menciptakan maksud dalam pemikirannya (Sacks, 1989).

2. Animasi, adalah upaya untuk menghidupkan atau memberi kesan hidup gambar-gambar yang diam atau benda-benda mati. Secara teknis animasi berarti memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi (Kurnianto, 2015).

## G. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data

- a. Data Primer

Metode pengumpulan data utama/primer dilakukan dengan mengumpulkan data yang berupa kualitatif. Pengumpulan data kualitatif diperoleh dari wawancara dan mengobservasi komunitas tunarungu di Indonesia dan orang disekitar yang terlibat, khususnya yang menggunakan BISINDO sebagai bahasa komunikasi utama mereka. Wawancara dilakukan guna mendapatkan *insight* dari orang yang memiliki pengalaman dan mendalami seluk-beluk seputar objek

penelitian. Selain mengamati interaksi sosial tunarungu, juga dapat sebagai pengamatan karakter dan personal dari orang tunarungu.

b. Data Sekunder

Data pendukung/sekunder dilakukan dengan cara mencari kajian, literatur, buku, dan segala macam jenis materi data dan informasi yang mendukung, seperti tentang komunitas tunarungu di Indonesia, Perancangan film animasi, dsb. Sumber informasi yang diperoleh bisa bersifat fisik atau digital/online.

2. Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis 5W1H yakni *What*, *Who*, *Where*, *When*, *Why*, dan *How*, guna menganalisis data yang sudah diidentifikasi. Analisis data tersebut menjawab pertanyaan-pertanyaan dan mengaitkannya dengan hasil pengumpulan data.

Analisis data tersebut menjawab pertanyaan-pertanyaan antara lain:

a. *What*

Apa permasalahan yang terjadi?

b. *Who*

Siapa yang menjadi target dari perancangan?

c. *Where*

Dimana permasalahan tersebut terjadi?

d. *When*

Kapan perancangan dilakukan?

e. *Why*

Kenapa permasalahan tersebut dapat terjadi?

f. *How*

Bagaimana solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut?

3. Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang dibuat sesuai dengan analisis data yang didapatkan dan kemudian merancang sebuah *storyline*, dan kemudian mulai menerapkan visualisasi animasi dengan merancang *storyboard*. Sebelum memulai proses perancangan, ide sudah dituangkan kedalam

pedoman yang dibuat terlebih dahulu berupa *Concept Art* agar menjaga konsistensi sepanjang masa perancangan.

## H. Skema Perancangan

