

**PERANCANGAN KOMIK ‘KATA KITA ;  
SUARAKAN TANGANMU UNTUKKU’  
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BAHASA ISYARAT BISINDO  
BAGI REMAJA NON TUNARUNGU**

**KARYA DESAIN**



oleh

Achdhandy Hatta

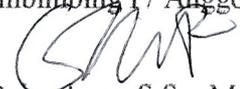
1011986024

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual  
2017**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

**PERANCANGAN KOMIK KATA KITA SUARAKAN TANGANMU UNTUKKU SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BAHASA ISYARAT BISINDO BAGI REMAJA NON TUNARUNGU**, diajukan oleh Achdhandy Hatta, NIM 1011986024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2017 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,



Terra Bajraghosa, S.Sn. M.Sn  
NIP. 19810412 200604 1 004

Pembimbing II / Anggota,



FX W. Watmoko, S.Sn. M.Sn  
NIP. 19750710 200501 1 001

Cognate / Anggota,



Heningtyas Widowati, S.Pd  
19770124 200212 2 002

Kaprodi. DKV / Anggota,



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan / Ketua,



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.  
NIP. 19770315 200212 1 002





*Motto*

*If you can Dream it, you can do it!*



Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk  
**Orang –orang yang saya cintai dan hari esok yang akan lebih baik**

## KATA PENGANTAR

Perancangan Komik Kata Kita Suarakan Tanganmu UntukKu Sebagai Media Pengenalan Bahasa Isyarat Bisindo Bagi Remaja Non Tunarungu ini merupakan salah satu upaya penulis untuk memperkenalkan budaya komunitas Tuli terutama cara mereka berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat. Perancangan ini juga berusaha menjawab kegelisahan penulis mengenai kurang perhatiannya masyarakat kepada komunitas Tuli yang bisa dianggap kesusahan dalam hal berkomunikasi di masyarakat umum terlebih lagi bahasa isyarat alami mereka belum diakui sebagai bahasa formal.

Secara personal Komik Kata Kita Suarakan Tanganmu Untuk Ku Sebagai Media Pengenalan Bahasa Isyarat Bisindo Bagi Remaja Non Tunarungu ini telah digarap secara maksimal, namun perancangan ini masih memiliki banyak kelemahan dari berbagai aspek, salah satunya kurangnya bahasan yang lebih mendalam lagi tentang bahasa isyarat di Indonesia. Kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Penulis berharap akan lebih banyak perancangan komik yang bertemakan masalah sosial yang ada di masyarakat terlebih lagi dari komunitas minoritas seperti komunitas Tuli.

Atas terselesaikannya Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa semuanya tidak dapat terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung dan tidak langsung. Untuk itu penulis menghaturkan banyak-banyak terimakasih kepada mereka, selain itu penulis juga memohon maaf atas segala kekhilafan dan kesalahan baik yang sengaja maupun tidak sengaja selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas. Penulis secara khusus mengucapkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual periode tahun 2008 hingga 2016.

4. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn., MT. selaku Dosen Pembimbing I atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak FX “Koskow” Widyatmoko. selaku Dosen Pembimbing II atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Prayanto W.H, Drs., M.Sn., M.T., selaku Dosen Wali. Atas bimbingan dan dorongan semangatnya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan
7. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf. Atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya Tugas Akhir.
8. Kedua Orang Tuaku Djohansjah DH dan I.A. Udiyani atas kasih sayang, didikan dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.
9. Kakakku, Joddy”kudir”Febiantara.
10. Kakak iparku Kinan dan bayinya Baby G.
11. Perempuan yang selalu ada di sampingku setahun ini Rr Rizza Utami P.
12. Mas Adhi Kusumo Bharoto, atas bantuannya dalam pengumpulan data-data referensi penelitian ini.
13. Teman-teman Tuli di *Deaf Art Community* Yogyakarta serta teman-teman kelas bahasa isyarat
14. Kawan – kawanku Ikin, Dekka, Surya, Bintang, Regio, Awank putra asli Klaten, Hernila, Manda dll atas semua suport dan bantuannya selama menyelesaikan karya tugas akhir. Serta Teman-teman DKV Talingtarung angkatan 2010. Seluruh Pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

**PERANCANGAN KOMIK KATA KITA SUARAKAN TANGANMU UNTUKKU SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BAHASA ISYARAT BISINDO BAGI REMAJA NON TUNARUNGU,** Perancangan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 18 Januari 2017



Achdhandy Hatta  
NIM.1011986024

## ABSTRAK

Judul: Perancangan Komik Kata Kita Suarakan Tanganmu Untukku Sebagai Media Pengenalan Bahasa Isyarat Bisindo Bagi Remaja Non Tunarungu

Oleh: Achdhandy Hatta

Tugas Akhir karya, komik ini menjadi salah satu media untuk memberi informasi dan mengajak kepada remaja untuk bisa ikut memperjuangkan bahasa isyarat Bisindo sebagai identitas bagi komunitas Tuli Indonesia. Komik dipilih sebagai media visual karena fungsinya yang dapat menarik secara visual tentang informasi yang akan disampaikan. Buku komik yang membahas tentang bahasa isyarat di Indonesia secara praktis dan informatif masih jarang ditemui.

Komik mampu memberikan pesan secara komunikatif kepada pembaca. Guna merancang sebuah buku komik, maka penyuguhan cerita pengenalan bahasa isyarat Bisindo ini melalui pencarian beberapa data dan informasi mengenai hal-hal mendukung cerita. Melakukan wawancara secara langsung, mengikuti kegiatan bersama komunitas Tuli secara langsung, dan ikut belajar bahasa isyarat untuk selanjutnya diolah menjadi jalan cerita dari komik. Selanjutnya, data temuan diolah menjadi visual yang bercerita. Proses berlangsung hingga akhirnya menjadi komik yang memadukan kata dan gambar dengan penggunaan warna serta simbol ikonik seperti isyarat, gestur, mimik dan sebagainya akan membuat informasi yang ingin disampaikan menjadi lebih menarik dan jelas

Kata kunci : Komik, Komunitas Tuli, Bahasa Isyarat, Bisindo

## ABSTRACT

*Designing Comic Kata Kita Suarakan Tanganmu Untukku As Media Introduction To Bisindo Sign Language For Non Deaf Teenagers*

*By: Achdhandy Hatta*

*Through this final project design, comic has become one of media to inform and invite the youth to be involved in a fight to make Bisindo sign language to be an identity for the Deaf community of Indonesia. Comics was selected a medium because it can attract the audiences attention through its visuals to that they will be exposed to the contained information. Moreover, up to now the number of comic talking about this topic is very small.*

*Comic is capable of delivering messages communicatively to the reader / audiences. In order to design an appealing comic book, the story was developed by previously search some data and information support it through direct interviews, joining the Deaf community activities, and learning the sign language to get the storyline of the comic. After that, the gathered data were used to visualize the story. The process ended until it became a comic that combines words and images with the use of color as well as iconic symbols such as gesture, facial expressions and so will make information more interesting and clearly*

*Keywords: Comics, Deaf Community, Sign Language, Bisindo*



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAK.....	VII
<i>ABSTRACT</i> .....	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XII
BAB I	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	5
G. Metode Analisis Data.....	6
H. Tahap Perancangan.....	8
I. Skema Perancangan.....	9
BAB II	
A. Difabel.....	10
B. Tunarungu.....	12
C. Faktor Penyebab Ketunarunguan.....	15
D. Bahasa Isyarat.....	17
E. Sejarah Bahasa Isyarat.....	19
F. Bahasa Isyarat di Indonesia.....	21
G. Penerapan Bisindo.....	24
H. Komik.....	30
I. Sejarah Komik.....	31
J. Jenis-jenis Komik.....	33
K. Komik Berdasarkan Jenis Cerita.....	38
L. Elemen-elemen Komik.....	39

M. Sistematika Pembuatan Komik.....	43
N. Perkembangan komik Indonesia.....	45
<b>BAB III</b>	
A. Konsep Kreatif.....	53
B. Format Buku.....	55
C. Pendekatan Gaya Visual.....	56
D. Setting.....	62
E. Konflik Cerita.....	63
F. Tokoh Utama.....	63
G. Storyline.....	63
<b>BAB IV</b>	
A. Data Visual.....	106
B. Studi Visual.....	119
C. Desain Buku Komik.....	136
D. Studi Visual Pendukung.....	168
<b>BAB V</b>	
A. Kesimpulan.....	170
B. Saran.....	171
DAFTAR PUSTAKA.....	173
LAMPIRAN.....	175

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Abjad Jari SIBI.....	2
Gambar 2.1 ASL Fingerspelling Alphabet.....	19
Gambar 2.2 Abbe De L’Epepe Bapak Isyarat Modern.....	20
Gambar 2.3 Alfabet Jari Bisindo.....	22
Gambar 2.4 Alfabet Jari SIBI.....	24
Gambar 2.5 Contoh Bahasa Isyarat Bisindo.....	28
Gambar 2.6 Contoh Bahasa Isyarat Bisindo.....	29
Gambar 2.7 Contoh Bahasa Isyarat Bisindo.....	29
Gambar 2.8 Komik Dengan Gaya Kartun Benny Dan Mice.....	33
Gambar 2.9 T Komik Dengan Gaya Kartun kostum karya Haryadhi.....	34
Gambar 2.10 Buku Komik Superhero Dari Amerika.....	35
Gambar 2.11 Novel Grafis Enjah Karya Beng Rahadian Dan Tim.....	36
Gambar 2.12 Komik Kompilasi pintu Karya Disko Komik Club.....	37
Gambar 2.13 Komik Online SuperMutant Magic Academy.....	38
Gambar 2.14 Macam-macam Onomatope.....	41
Gambar 3.1 Gaya Gambar Komik This One Summer karya Jilian Tamaki.....	60
Gambar 3.2 Komik SuperMutant Magic Academy karya Jilian Tamaki.....	60
Gambar 4.1 Studi Gaya Rambut Tokoh Andy.....	107
Gambar 4.2 Mahasiswa Inspirasi Tokoh Andy.....	107
Gambar 4.3 Wanita Berhijab Dengan Gaya Casual.....	108
Gambar 4.4 Wanita Berhijab Inspirasi Tokoh Zami.....	108
Gambar 4.5 Anak Laki-Laki Inspirasi Tokoh Udin.....	109
Gambar 4.6 Baju Kaos Polos.....	110
Gambar 4.7 Pria Dengan Fashion Casual.....	110
Gambar 4.8 Sandal.....	111
Gambar 4.9 Fashion Hijab.....	111
Gambar 4.10 Hijabers Dengan Gaya Casual.....	112
Gambar 4.11 Baju Komunitas Lengan Panjang.....	112
Gambar 4.12 Sepatu Slip On Perempuan.....	114
Gambar 4.13 Refrensi Background Bengkel.....	114
Gambar 4.14 Refrensi Background Warung Es.....	115
Gambar 4.15 Refrensi Background Pedestrian.....	115

Gambar 4.16 Refrensi Background Kilometer Nol Kota Yogyakarta.....	115
Gambar 4.17 Abjad Bisindo.....	116
Gambar 4.18 Contoh Isyarat Bisindo.....	116
Gambar 4.19 Kegiatan Kelas Bahasa Isyarat.....	117
Gambar 4.20 Aksi Komunitas Tuli.....	117
Gambar 4.21 Anak Tuli Yang Sedang Menggunakan Bahasa Isyarat.....	117
Gambar 4.22 Isyarat Memperkenalkan Nama.....	118
Gambar 4.23 Isyarat I Love You.....	118
Gambar 4.24 Setting Bengkel Motor.....	119
Gambar 4.25 Warung Es Jaipong.....	120
Gambar 4.26 Berjalan Dengan Setting Pedestrian.....	121
Gambar 4.27 Abjad Dua Jari Bisindo.....	122
Gambar 4.28 Isyarat Menanyakan Nama.....	123
Gambar 4.29 Isyarat Halo ASL Dan BSL.....	124
Gambar 4.30 Seorang Tuli Di Wawancara TV.....	125
Gambar 4.31 Gambar Panel Komik.....	131
Gambar 4.32 Gambar Balom Kata.....	132
Gambar 4.33 Rancangan Media Pendukung.....	168
Gambar 4.34 Rancangan Poster.....	169

# BAB I

## PENDAHULUAN

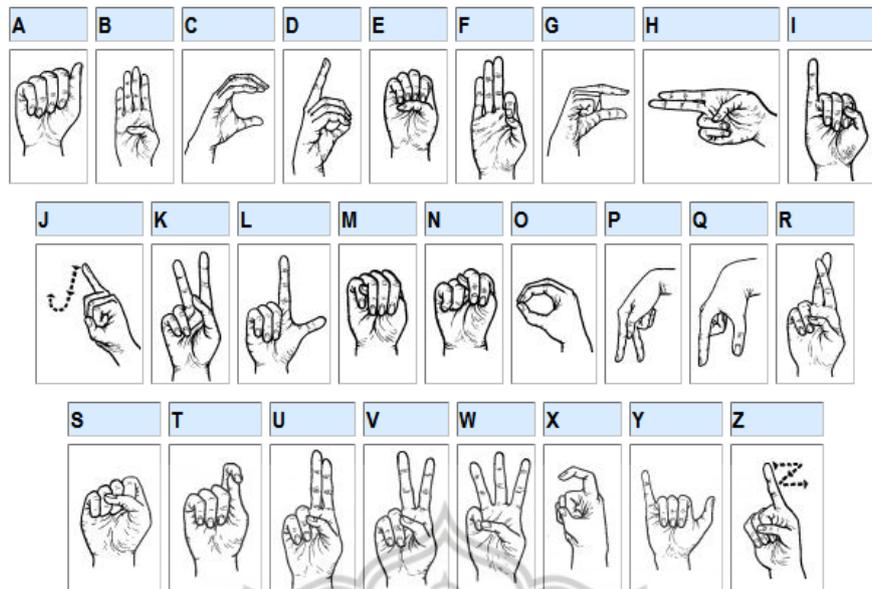
### A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam kehidupannya tidak mungkin bergantung pada dirinya sendiri, tentunya mereka membutuhkan bantuan dari orang lain, dan pada hakikatnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial. Manusia tidak dapat hidup seorang diri, manusia memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan manusia lainnya. Yang dimaksud dengan manusia sebagai makhluk sosial adalah manusia saat dilahirkan seorang diri, akan tetapi manusia pada akhirnya harus berinteraksi atau bermasyarakat dengan manusia lainnya, manusia berbeda dengan makhluk lainnya seperti halnya hewan yang sejak kecil sudah dapat mencari makanannya sendiri, dan dapat berpergian kemana pun. Karena hewan dibekali naluri keahliannya yang dapat menunjang kemandiriannya untuk dapat memenuhi kebutuhannya sendiri.

Manusia tidak demikian, saat manusia dilahirkan manusia tidak dapat melakukan aktivitasnya sendiri, ia tidak dapat mencari makan dan langsung berjalan sendiri. Harus ada peran orang lain yang membantunya beraktivitas.. Maka dari sanalah manusia dalam kehidupan sehari-harinya manusia tidak terlepas dari pengaruh orang lain, dalam mencukupi kebutuhannya manusia membutuhkan orang lain. Dalam lingkungan sosialnya misalnya dalam pergaulannya, manusia membutuhkan peran orang lain ([www.academia.edu](http://www.academia.edu), diakses pada 18, Februari 2015).

Karena manusia adalah makhluk sosial, mereka akan saling berinteraksi dengan lainnya tentunya mereka akan berinteraksi dengan saling berkomunikasi dengan menggunakan sarana yang bernama bahasa, Pengertian bahasa menurut kamus besar Bahasa Indonesia bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik (Hasan Alwi, 2002: 88). Namun sayangnya tidak semua manusia dilahirkan dengan kemampuan yang sama, seperti halnya para penyandang tuna rungu, mereka tidak bisa melakukan komunikasi atau bentuk percakapan dengan suara selayaknya manusia dengan kemampuan normal, kaum difabilitas ini menggunakan bahasa yang mengutamakan komunikasi manual, gerak tubuh, dan gerak bibir, dan inilah yang disebut bahasa isyarat.

Bahasa isyarat mengkombinasikan bentuk tangan, orientasi dan gerak tangan, lengan, dan tubuh, serta ekspresi wajah untuk mengungkapkan pikiran mereka.



Gambar 1.1 Abjad jari SIBI  
sumber: imageshack.us, tahun 2015

Seperti pada umumnya beda negara tentu juga beda bahasanya walaupun ada beberapa negara yang memiliki bahasa nasional yang sama. Begitu pula bahasa isyarat, tapi sayangnya belum ada bahasa isyarat Internasional yang sukses diterapkan, setiap negara memiliki jenisnya sendiri-sendiri, seperti di Amerika mereka mempunyai ASL (*American Sign Language*), begitu juga di Inggris walaupun sama-sama negara yang berbahasa Inggris jenis bahasa isyarat yang dipakai di Inggris berbeda. Inggris memakai *British Sign Language*. Begitu juga di Indonesia, Indonesia memiliki sistem bahasa isyarat yang bernama Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) yang dikembangkan oleh para tuna rungu sendiri ada dan SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) hasil rekayasa orang normal. Namun beberapa kalangan beranggapan sistem BISINDO yang menganut abjad dari ASL-lah yang paling pantas dipakai sebagai standar bahasa isyarat di Indonesia. Sayangnya BISINDO sendiri belum ditetapkan pemerintah sebagai standar bahasa isyarat nasional. Karena itulah para difabilitas ini masih dipandang sebelah mata dan dianggap warga kelas dua bahkan satu-satunya bahasa mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi belum diakui oleh pemerintah.

Karena itulah diupayakan untuk membuat media Komunikasi Visual berupa komik yang dapat mengemas pengetahuan bahasa isyarat dengan lebih menarik dan informatif dengan target remaja, dan diharapkan dimulai dari para remaja ini dapat

membantu teman-teman kita para difabilitas dapat kembali ke hakikatnya bahwa semua manusia itu adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk hidup tanpa harus terkendala apapun termasuk bahasa untuk berkomunikasi.



## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang media komik yang dapat mengenalkan bahasa isyarat BISINDO bagi remaja non difabilitas secara menarik dan informatif, sehingga dapat membantu eksistensi BISINDO sebagai bahasa isyarat.

## **C. Pembatasan Masalah**

Perancangan ini menitikberatkan pada :

1. Fakta dan informasi tentang sistem isyarat yang sesuai dengan sistem BISINDO (Berkenalan Dengan Sistem Isyarat Indonesia)
2. Permasalahan yang bisa diselesaikan dengan teori-teori dalam Desain Komunikasi Visual
3. Output perancangan berupa komik

## **D. Tujuan Perancangan**

Merancang komik bahasa isyarat BISINDO bagi remaja non difabilitas yang memuat informasi tentang bahasa isyarat BISINDO yang berguna untuk mengenalkan sistem bahasa isyarat kepada target *audience* sehingga menjadi salah satu bentuk kepedulian mereka terhadap teman-teman Tuli.

## **E. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat untuk Mahasiswa: Perancangan diharapkan dapat menghasilkan karya komik yang bermutu dan mengedukasi serta dapat bekerja sama dengan penerbit untuk nantinya komik akan dicetak secara nasional.
2. Manfaat untuk Masyarakat: Memberikan media edukasi dan mengenalkan bahasa isyarat sistem BISINDO.
3. Manfaat untuk target *audience*: Dapat memberikan ilmu baru serta bisa berkomunikasi dengan saudara-saudara kita yang difabel.

## **F. Metode Perancangan**

### **1. Data yang dibutuhkan**

#### **a. Data Primer**

Data mengenai bahasa isyarat sistem BISINDO bisa diperoleh dari berbagai macam sumber seperti melakukan wawancara langsung maupun tidak langsung seperti menggunakan telpon atau internet, kunjungan ke Sekolah Pendidikan Guru Sekolah Luar Biasa, Sekolah Luar Biasa, Komunitas Tuna Rungu, maupun pihak terkait dan melakukan beberapa survei kepada guru, kaum difabel dan keluarganya, serta masyarakat umum yang pada akhirnya dapat menjadi referensi verbal maupun visual selama proses perancangan.

#### **b. Data Sekunder**

Data penunjang teori-teori serta visual untuk membuat media komik bisa diperoleh dari berbagai macam sumber terutama mengambil dari literatur yang berupa buku, internet, dan berbagai sumber lainnya serta mengunjungi tempat yang berkaitan dengan data yang dibutuhkan.

### **2. Metode Pengumpulan Data**

Ada pun beberapa proses pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan komik ini, yaitu

#### **a. Observasi Non-partisipan**

Jenis pengumpulan data seperti ini penulis tidak akan langsung terlibat dengan subjek yang diteliti, penulis hanya akan mencatat, menganalisa, dan membuat kesimpulan sehingga penulis tidak akan mendapatkan data yang akurat karena penulis tidak turun langsung ke lapangan yang sama dengan subjek atau objek yang diteliti.

#### **b. Metode Wawancara**

Penulis akan melakukan pencarian informasi dengan cara bertanya langsung terhadap subjek, yang pada perancangan ini adalah orang-orang yang bersinggungan langsung dengan dunia Tuli dan bahasa isyarat contohnya teman-teman Tuli itu sendiri, aktivis di dunia Tuli, komunitas tunarungu.

#### **c. Metode Dokumentasi**

Metode ini digunakan karena sebagian besar data yang ada adalah foto maupun video sebagai referensi visual. Data visual bisa didapat dengan melakukan pendokumentasian foto langsung pada lokasi kejadian sesuai yang dibutuhkan atau pun berdasarkan rekomendasi dari narasumber yang terkait. Selain dengan cara itu, bahan dokumentasi bisa didapat dari buku, artikel dalam media cetak, data yang ada di website, dan lain-lain.

### 3. Tahap Pengumpulan Data

Seluruh data yang ada digunakan sebagai acuan dalam perancangan komik Bahasa Isyarat BISINDO, baik yang bersifat literatur, audio maupun visual didapat dari berbagai buku, artikel, laman website dan lain-lain.

## G. Metode Analisis

Metode Analisis Data yang nantinya akan digunakan pada perancangan ini adalah metode analisis 5W+1H, dengan metode ini diharapkan memberikan informasi yang tepat sasaran pada setiap permasalahan yang akan ditemukan nantinya dalam perancangan ini.

### a) *What*

Pembahasan seputar Bahasa Isyarat BISINDO sebagai sistem bahasa isyarat bagi kaum tunarungu

### b) *When*

Komik akan direalisasikan pada akhir tahun 2016.

### c) *Where*

Penyebaran komik ini akan mencakup wilayah kota-kota besar di Indonesia, terutama yang pergerakan komunitas tunarungu cukup berkembang karena komik ini bisa dijadikan media penyebaran informasi pada masyarakat umum.

### d) *Who*

Target *audience* komik ini antara lain :

- Siswa menengah pertama sampai dengan tingkat mahasiswa yang tertarik belajar dan ingin mengetahui lebih dalam tentang bahasa isyarat dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah untuk didapat.

- Para pelajar atau mahasiswa yang pernah atau sedang belajar bahasa isyarat untuk menambah pengetahuan dan informasi tentang BISINDO.
- Sekolah-sekolah inklusif ataupun komunitas yang berhubungan langsung dengan anak-anak Tunarungu sebagai media informasi.
- Para penikmat komik yang membutuhkan referensi atau informasi, Sekaligus bisa menjadi sebagai media hiburan.
- Masyarakat umum yang ingin lebih tahu tentang bahasa isyarat BISINDO lebih jauh.

e) *Why*

Dengan berkembangnya industri komik di Indonesia, kini komik tidak hanya sebagai media penghibur semata, tapi juga bisa sebagai media informasi. Karena itu dengan media komik, informasi tentang Bahasa Isyarat BISINDO juga dapat disebarluaskan sehingga masyarakat umum serta membantu kaum tunarungu untuk mengkampanyekan eksistensi BISINDO.

f) *How*

Informasi mengenai bahasa isyarat BISINDO akan dirancang dalam bentuk komik yang alur cerita dan gambar akan dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menyampaikan pesan yang terkandung secara jelas dan baik.

## **H. Tahap Perancangan**

Demi kelancaran dalam proses perancangan, maka dibutuhkan tahapan yang telah disesuaikan, antara lain:

- a) Mempersiapkan semua data yang sudah terkumpul, setelah itu melakukan proses analisis data menggunakan metode 5W+1H.
- b) Membuat kerangka bercerita yang sudah disetujui oleh subjek.

- c) Proses eksekusi tahap eksperimen desain dan ilustrasi komik serta mengatur plot cerita.
- d) Tahap sketsa kasar yang menentukan letak komposisi gambar, panel, balon kata, cerita dan latar tempat sehingga membentuk sebuah komik.
- e) Final desain dan proses produksi

**I. Skema Perancangan**

