

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setiap individu manusia tidak mungkin bergantung pada dirinya sendiri dan pada hakikatnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial. Manusia tidak dapat hidup seorang diri, manusia memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan manusia lainnya. Ketika setiap individu berinteraksi dengan individu lainnya akan terjadi proses komunikasi, dimana manusia menggunakan bahasa. Tak terkecuali dengan teman-teman kita yang biasa disebut Tunarungu atau Tuli, walaupun mereka kehilangan kemampuan bahasa lisannya, bukan berarti mereka tidak bisa berkomunikasi. Mereka memiliki bahasa alami yang berkembang di budaya komunitas Tuli, yaitu bahasa isyarat, namun sayangnya bahasa alami atau Bisindo yang biasa digunakan komunitas Tuli di Indonesia termasuk di Yogyakarta belum mendapat pengakuan dari pemerintah, bahasa alami mereka diganti dengan sebuah sistem isyarat yang tidak familiar bagi komunitas Tuli. Karena itulah komunitas Tuli tidak bisa berjuang tanpa bantuan kita dari orang-orang non Tuli. Untuk dapat membantu komunitas Tuli kembali ke hakikatnya bahwa semua manusia itu adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk hidup tanpa harus terkendala apapun termasuk bahasa untuk berkomunikasi. Sebaliknya, untuk membantu kita juga berkomunikasi dengan komunitas Tuli, dalam hal ini bahasa isyarat Bisindo.

Menjawab segala tantangan dan kondisi yang ada, komik menjadi media menarik untuk menginformasikan kepada khalayak secara luas mengenai bahasa isyarat Bisindo. Komik dipilih sebagai media visual karena mampu menarik secara visual tentang pesan yang akan disampaikan.

Komik memiliki kemampuan yang dapat bercerita secara sekuensial, mampu memberikan pesan visual secara komunikatif kepada pembaca maupun penikmatnya. Visual yang berpanel secara berurutan, merupakan bagian kecil dari kekuatan medium komik yang unik serta membedakan dengan media lain.

Dalam perancangan komik ini untuk bisa menghasilkan sebuah buku komik menarik, maka diperlukan pencarian beberapa data dan informasi mengenai hal-hal

mendukung cerita harus dilakukan. Dengan metode wawancara, mencari data dari buku, artikel, internet dan hingga penulis masuk dalam kegiatan komunitas Tuli. Selanjutnya, untuk menganalisis dan mengolah data temuan menjadi jalan cerita dari komik yang nantinya akan jadi dasar visual, menggunakan studi visual. Studi visual yang digunakan untuk menentukan gaya visual. Ilustrasi komik yang dibuat dengan gaya kartun dan menggunakan warna dasar biru yang tidak biasa akan membantu jalan cerita komik yang lugas, serta penggunaan warna monokrom sekaligus memfokuskan pada tanda-tanda ikonik seperti isyarat, gestur, mimik dan sebagainya. Hadirnya simbol dan urutan gambar akan membantu dalam memahami urutan kata-kata berisyarat, sehingga komik tentang bahasa isyarat Bisindo ini memberikan informasi yang tepat sasaran serta visual yang menarik.

B. Saran

Dari hasil perancangan komik pengetahuan bahasa isyarat Bisindo ini adalah merupakan upaya mengenalkan sebuah budaya yang dimana ada di sekitar kita namun jarang sekali kita ketahui yaitu budaya komunikasi komunitas Tuli yang menggunakan bahasa isyarat. Diharapkan perancangan komik ini dapat memberikan wawasan bagi remaja di Indonesia.

Tidak hanya itu, perancangan komik diharapkan dapat menjadi referensi bagi remaja generasi selanjutnya, termasuk juga generasi mahasiswa DKV yang kelak akan menempuh tugas akhir penciptaan, untuk merasa tertantang mencoba membuat atau mengangkat tentang ilmu-ilmu pengetahuan yang jarang sekali dibahas. Penelitian lebih lanjut dimungkinkan seperti perancangan serupa dengan khalayak yang berbeda seperti anak-anak.

Daftar Pustaka

Buku

Eisner, Will. (2000). *Comics and Sequential Art*, Florida: Poorhouse Press.

Hakim, Lukman Samino. (1994). *Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Hallahan, D. P., & Kauffman, J. M. (1982). *Exceptional children: Introduction to special education*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Maharsi, Indria, MSn. (2010). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Kata Buku.

McCloud, Scott. (2001). *Membuat Komik*, terjemahan Alpha Febriato. Jakarta: KPG.

_____. (2002), *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti, Jakarta: KPG.

Sastrawinata, Emon. (1977). *Pendidikan Anak-Anak Tunarungu: Untuk SGLP Tingkat II*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Tim Produksi Bahasa Isyarat. (2014), *Bahasa Isyarat Yogyakarta Buku Pedoman Siswa 1 Tingkat 1*, Jakarta: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

Pertautan

www.academia.edu, diakses pada 18, Februari 2015

<http://noviavalentina.blogspot.com/2010/10/aksesibilitas-difabel-jogjakarta.html>, diakses pada 23 Mei 2015

<http://www.kpai.go.id/hukum/undang-undang-uu-ri-no-4-tahun-1997-tentang-penyandang-cacat/>, diakses pada 23 Mei 2015

<http://www.ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/RightsOfDisabledPersons.aspx>, diakses pada 23 Mei 2015

<http://bahasa.kompasiana.com/2011/02/02/berita-tv-dan-tuna-rungu-337871.html>, diakses 24 Mei 2015

<http://bahasa.cs.ui.ac.id/kbbi/kbbi.php?keyword=tuna&varbidang=all&vardialek=all&varragam=all&varkelas=all&submit=tabel>, diakses tanggal 24 Mei 2015

<https://husadaindah.wordpress.com/tag/pengertian-anak-tunarungu/>, diakses tanggal 24 Mei 2015

<http://eprints.uny.ac.id/7879/3/bab2%20-%20007103241035.pdf>, diakses tanggal 24 Mei 2015

Wawancara

Adhi Kusumo Bharoto. 25 November 2015, seorang Tuli peneliti bahasa isyarat di LRBI (Lembaga Riset Bahasa Isyarat) di bawah Departemen Linguistik, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Indonesia. Wawancara oleh Achdhandy Hatta. Yogyakarta, 60 menit

