

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



Oleh:

**Achdhandy Hatta**

**1011986024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA**

**2017**

**JURNAL**

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



Achdhandy Hatta

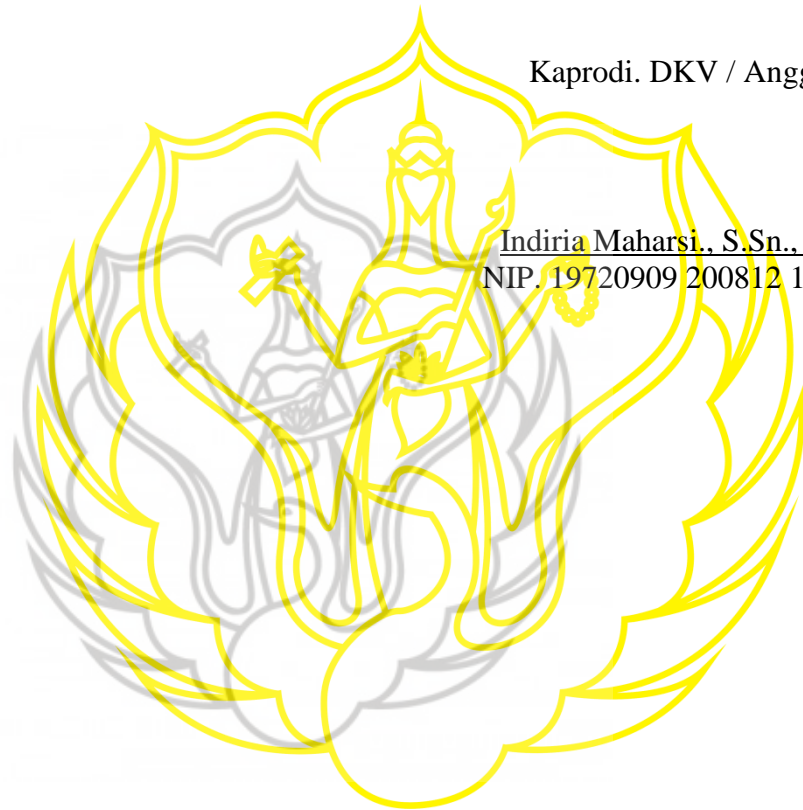
1011986024

**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**

Jurnal 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 9 Februari 2017 dan telah memenuhi syarat  
untuk diterima.

Kaprodi. DKV / Anggota,



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

## **A. Abstrak**

### **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*

## **B. PENDAHULUAN**

### **1. 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, 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.

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.

## **2. 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 ?

## **3. 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.

## **4. Teori dan metode**

### **a) Teori**

#### **1) Pengertian Komik**

Pengertian dari komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Secara sederhana komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Scott Mccloud 1993:20).

#### **2) Pengertian Tunarungu**

Dari segi bahasa penggunaan istilah tunarungu diambil dari kata “tuna dan rungu”, tuna yang berarti kurang/tidak dan rungu artinya dengar/pendengaran

(<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), sedangkan dalam istilah bahasa asingnya tunarungu diartikan *Hearing Impairment* yang mencakup *The Deaf* (tuli) dan *Hard of Hearing* (kurang dengar), istilah ini disebutkan oleh Hallahan dan Kauffman (1982 : 234) yang menurut mereka tunarungu dapat ditinjau dari kehilangan kemampuan mendengarnya.

### 3) Bahasa Isyarat

Menurut Adhi Bharoto pada presentasinya dalam kajian Tuli tahun 2015 di Yogyakarta bahasa isyarat merupakan suatu bentuk komunikasi yang menggunakan anggota tubuh seperti tangan dan gerak bibir yang menggunakan jenis bahasa ini adalah kaum Tuli. Mereka mengkombinasikan antara gerak bibir dan ekspresi wajah agar lawan bicaranya mengerti apa yang mereka maksud.

### b) 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.

#### 1) *What*

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

#### 2) *When*

Komik akan direalisasikan pada akhir tahun 2016.

#### 3) *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.

#### 4) *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.

a) Para pelajar atau mahasiswa yang pernah atau sedang belajar bahasa isyarat untuk menambah pengetahuan dan informasi tentang BISINDO.

b) Sekolah-sekolah inklusif ataupun komunitas yang berhubungan langsung dengan anak-anak Tunarungu sebagai media informasi.

c) Para penikmat komik yang membutuhkan refrensi atau informasi, Sekaligus bisa menjadi sebagai media hiburan.



d) Masyarakat umum yang ingin lebih tahu tentang bahasa isyarat BISINDO lebih jauh.

5) *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.

6) *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.

## C. Konsep

### 1) Konsep Karya

Perancangan komik “KATA KITA: Suarakan Tanganmu Untuk Ku” yang berisi informasi dan fakta mengenai bahasa isyarat BISINDO yang digunakan di Indonesia, bertujuan untuk mengemas dan menyampaikan informasi kepada target *audience* yaitu kaum non tunarungu. Bahasa isyarat BISINDO diangkat sebagai tema isi komik karena penggunaan bahasa tersebut sebagai bahasa formal yang biasa dan nyaman digunakan oleh kaum tunarungu karena dibuat dan dikembangkan oleh kaum tunarungu sendiri. Sedangkan, di Indonesia bahasa isyarat yang diakui dan digunakan pada lembaga pendidikan resmi masih menggunakan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI), oleh karena permasalahan tersebut maka GERKATIN (Gerakan untuk kesejahteraan Tunarungu Indonesia) melakukan tindakan memperjuangkan agar bahasa isyarat BISINDO menjadi bahasa isyarat yang resmi.

Dalam menyampaikan informasi secara baik dan mudah dipahami oleh target *audience* maka komik ini disampaikan dari sudut pandang tokoh utama yang merupakan kaum non tunarungu yang awam dan belum mengetahui apa BISINDO itu. Sudut pandang tersebut dipilih sebagai representasi dari pembaca dan bisa mengantarkan pembaca untuk secara bertahap memahami objek yang dibahas seiring dengan berjalannya cerita. Dengan dipahaminya isi komik ini pembaca bisa mengetahui bahwa BISINDO merupakan bahasa isyarat yang cocok bagi kaum tunarungu dan juga mudah dipelajari oleh kaum non tunarungu.

## 2) Sinopsis Komik

Andy hanya seorang mahasiswa yang sedang menunggu motornya diperbaiki di sebuah bengkel kecil tiba-tiba melihat seorang anak kecil yang sedang tersesat, melihat si anak yang sedang kesusahan Andy pun berniat menolongnya, akan tetapi ketika bertanya ke anak itu, Andy tersadar kalau anak itu merupakan anak tunarungu dan hanya bisa berkomunikasi dengan bahasa isyarat. untung saja tidak lama kemudian seorang perempuan bernama Zami yang merupakan seorang volunter dari komunitas tunarungu datang menjemput anak itu. Ternyata mereka merupakan satu rombongan dari komunitas tunarungu yang sedang melakukan *long march* untuk aksi demo yang bertujuan untuk mendukung Bisindo menjadi bahasa isyarat formal di Indonesia.

Tapi nampaknya Andy memang ditakdirkan untuk menolong anak itu dan Zami karena Zami merupakan volunter yang datang dari luar kota sehingga dia sendiri tertinggal dan tersesat. Mau tidak mau Andy menolong mereka ditambah Andy mempunyai alasan lain menolong mereka, apakah itu? Dari perjalanan itulah Andy belajar tentang bahasa isyarat Bisindo.

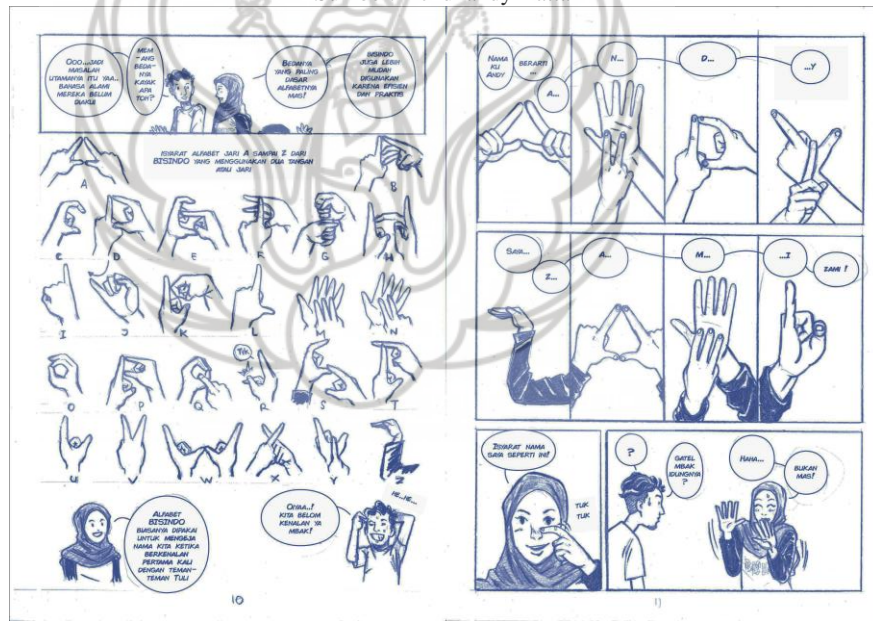
## D. Karya Komik



Gb 1. Cover komik  
Sumber: Achdhandy Hatta



Gb 2. Sketch komik  
 Sumber: Achdhandy Hatta





Gb 3. Ilustrasi komik  
Sumber: Achdhandy Hatta

## E. 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.

### Daftar Pustaka

#### Buku:

Alwi Hasan, dkk. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta :Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.

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

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

**Pertautan:**

[http://bahasa.cs.ui.ac.id/kbbi/kbbi.php?keyword=tuna&varbidang=all  
&vardialek=all&varragam=all&varkelas=all&submit=tabel](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

[www.academia.edu](http://www.academia.edu), diakses pada 18 Februari 2015

