

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN BAHASA KOMUNIKASI MELALUI
BAHASA ISYARAT JARI BAGI ANAK TULI**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN BAHASA KOMUNIKASI MELALUI
BAHASA ISYARAT JARI BAGI ANAK TULI**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN BAHASA KOMUNIKASI MELALUI
BAHASA ISYARAT JARI BAGI ANAK TULI**

UPA PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3440/H/9/2009	
KLAS		
TERIMA	15-9-2009	T.D.



KARYA DESAIN

Wahyu Irianto
NIM : 001 1179 023

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
2006



Aku tidak memerlukan bahasa-diam bukan batu,
mengalir bukan sungai,
dicangkul bukan sawah terbang bukan burung,
bertahan bukan daun,
aku tidak, bukan apapun.
(*Sajak Tafsir, Sapardi Djoko Damono*)

“Allah meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengalaman, beberapa derajat.”
(Al-Mujadilah:11)



Kupersembahkan buat : tercinta
Orang tua, kakak-kakaku dan adik-adiku

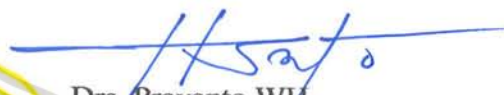
Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 13 april 2006

Pembimbing I/Anggota



Drs. H. Umar Hadi, MS
NIP. 131474284

Pembimbing II/Anggota



Drs. Prayanto WH
NIP. 132230373

Cognate/Anggota



Drs. Arif Agung S, MSn
NIP. 132061187

**Ketua Prog. Studi
Deskomvis/Anggota**



Drs. Lasman, MSn
NIP. 131773135

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Drs. A. Hendro Purwoko
NIP. 131284654



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman
NIP. 130521245

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas izin dan limpahan berkah dan rahmat-Nya sehingga pada akhirnya tugas akhir karya tulis ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabat dan umatnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa terwujudnya karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan banyak terima kasih dan rasa hormat kepada :

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bpk. Drs. Sukarman.
2. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bpk. Drs. Hendro Purwoko Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bpk. Drs. Lasiman, MSn.
3. Pembimbing I, Bpk. H. Umar Hadi, MS. yang telah responsif memberi arahan dan masukan hingga selesainya tugas akhir ini.
4. Pembimbing II, Bpk. Drs. Prayanto WH. yang telah memberi kesempatan bagi pembuatan karya ini.
5. Kedua orang tuaku, kakakku dan adikku tersayang atas semangat dan doa yang luar biasa yang tiada hentinya.
6. Sahabat sejawatku “komunitas tuli” ;Galuh Sipit (*House of sign*), Ahmad Zaky

Najieb (Si jihad) kriya logam 99, I Nyoman Bayu (Si abe) interior 93, dan Ayut ketua Gerkatin Yogyakarta yang terus memberiku semangat dan dukungannya, tetaplah menjadi sahabatku sampai kapanpun! Serta kakakku Tommy fasial seni lukis 90 dan Ponco seni lukis 93 (ahlmarhum), Alit seni lukis 95 (ahlmarhum), dan sahabat-sahabatku, Emen, Ismey, Luluk, Umar SMSR 92 serta anak-anak tuli ngongkrong didepan Kantor Pos Setiap Malam Minggu, Yudi Irawan yang selalu menemaniku siang dan malam, Zoekardi interior 00.

7. Temanku paling setia Galuh sipit, dina psikologi 2002 thank's banget selalu bersedia aku repotin, Triyanto SMSR 97, Tony Siswoyo seni lukis 00 IKJ, Eka, Dina, Dhanik, mareta diskom 00, Omand diskom 00, Johan diskom 00, cahyo diskom 00, didiht diskom 03, serta teman-teman seperjuanganku Desain Komunikasi Visual 2000.
8. Serta seluruh staf pengajar dan karyawan Desain Komunikasi Visual, Akmawa dan Perpustakaan ISI Yogyakarta.

Akhir kata, penulis berharap semoga karya desain ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia desain, khususnya desain komunikasi visual dan semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 20 maret 2006

Wahyu Irianto

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SUB JUDUL.....	ii
MOTTO.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan masalah	3
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	4
1. Keilmuan	4
2. Praktisi	5
3. Pribadi.....	5
E. Metode Perancangan	5
1. Observasi	5
2. Wawancara	5
3. Studi Pustaka	6

4. Tahap Analisis	6
-------------------------	---

BAB II. LANDASAN PENCIPTAAN

A. Ketulian : Sebuah Perspektif	7
1. Ketulian (Deafness)	7
a. Ketulian Sebagai Impairment : Sebuah Perspektif Patologis.....	7
b. Ketulian Sebagai Kultur : Sebuah Perspektif Psikologi	13
2. Definisi Kultur Tuli	14
3. Ciri-ciri Kultur Tuli	16
4. Ketulian, Bahasa, Proses Sensori dan Perseptual	17
B. Tuna Rungu	23
1. Pengertian Tuna Rungu	23
2. Penyebab Ketunarunguan	25
C. Desain Grafis dan Pengenalan Bahasa Isyarat Jari melalui Bahasa Isyarat Internasional	28
D. Bahasa dan Komunikasi Komunitas Tuli	31
1. Definisi Bahasa dan Komunikasi.....	31
2. Bahasa Dunia Tuli	32
3. Komunikasi Komunitas Tuli.....	35
4. Bahasa Tuli.....	40
5. Jenis Komunikasi yang digunakan dalam Dunia Pendidikan Tuli..	48
a. Oralisme	48
b. Total Communication.....	49

c. <i>Bilingualisme</i>	50
6. Media Komunikasi dan Media Pendidikan dalam CD Interaktif ...	56
7. Sasaran dengan CD Interaktif	59
E. Tinjauan Factual (Empirik)	61
1. Analisis Kalangan Sekolah Luar Biasa Bagi Anak Tuli	61
2. Tinjauan Media Komunikasi Bagi Anak Tuli.....	62
3. Tinjauan Komputer dan Media CD bagi Anak Tuli	63

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Gagasan Awal	67
B. Tujuan Perancangan.....	69
C. Target Audience	69
D. Strategi Komunikasi	70
E. Strategi Pendekatan	71
F. Strategi Kreatif	72
G. Perancangan Media Pendukung dan Promosi	73
H. Strategi Distributor	73
I. Konsep Visual	74
1. Metode Perancangan CD Interaktif	74
2. Ilustrasi	76
3. Warna	76
4. Tipografi	77

BAB IV VISUALISASI

A. Sistem Navigasi.....	78
B. Lay Out.....	78
1. Studi	
tipografi.....	83
2. Alternatif	
tipografi.....	84
3. Story Board Opening Tune.....	85
4. Lay Out Halaman Depan	86
5. Lay Out Ilustrasi.....	88
6. Lay Out Halaman Interface.....	90
7. Lay Out Halaman Video Animasi.....	92
8. Lay Out Icon Interaktif.....	94
9. Master Ilustrasi Manual.....	95
10. Ilustrasi Bahasa Isyarat.....	98
11. Ilustrasi 3D Animasi.....	122
12. Alternatif Layout Index 1.....	123
13. Alternatif Lay Out Menu.....	124
14. Alternatif Lay Out ilustrasi.....	125
15. Alternatif lay out bahasa isyarat	131
16. Alternatif lay out video	136
17. Final Art Work.....	141

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	151
B. Saran	152

DAFTAR PUSTAKA.....	156
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	158
----------------------	------------



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar belakang masalah

Pada umumnya berkomunikasi dengan berbicara dianggap sebagai ciri khas manusia sebagai makhluk sosial. Namun lain halnya dengan kaum tuli, cara berkomunikasi demikian merupakan kendala bagi mereka, karena kaum tuli tidak dapat menggunakan indera pendengaran secara penuh yang berakibat pada sulitnya mengembangkan kemampuan berbicara. Kendala tersebut tidak menutup kemungkinan berpengaruh pada terhambatnya perkembangan kepribadian, kecerdasan, dan penampilan sebagai makhluk sosial. Untuk itu di dalam dunia pendidikan anak tuli dilakukan dengan pendekatan yang memprioritaskan pada pengembangan kemampuan berbicara dengan orang lain. Oleh karena itu dalam proses pendidikan anak tuli sangat diperlukan - sarana yang dapat membantu mereka belajar berkomunikasi bicara.

Pada sekitar tahun 1960 – an sejalan dengan perkembangan jaman muncul pandangan baru di dalam pendidikan anak tuli. Pandangan ini menampilkan pendekatan baru yaitu memanfaatkan segala bentuk media komunikasi di dalam pengajaran lasim seperti berbicara, membaca ujaran, menulis, membaca dan “mendengar“(dengan memanfaatkan sisa kemampuan menangkap getaran bunyi), pendekatan ini menggunakan isyarat alamiah,

bahasa isyarat jari, dan isyarat yang dibukukan. Pendekatan tersebut dikenal dengan nama komunikasi total.¹ Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini mulai dikenal luas penggunaan teknologi komputer sebagai media pendidikan. Penggunaan media interaktif juga dapat diperkenalkan kepada anak tuli.

Di Indonesia istilah tunarungu dianggap lebih baik daripada istilah tuli karena tunarungu itu sendiri merujuk pada kata '*hearing impairment*'. Dalam perspektif patologis yang dianut oleh pakar medis, kedokteran, ahli pendidikan dan masyarakat umum yang memandang bahwa ketunarunguan sebagai '*impairment*' - '*kerusakan/gangguan*'. Menurut bukti hasil penelitian antropologis atau linguistik pada orang tunarungu lebih dianggap sebagai orang yang cacat sehingga perlu '*dinormalisasikan*' melalui lembaga pendidikan khusus maupun rehabilitasi selama beberapa dekade. Mereka selalu berpikir orang tunarungu harus bisa berbicara dan mendengar dengan menggunakan kecanggihan teknologi alat bantu dengar, karena mau tidak mau mereka hidup di tengah dunia masyarakat yang memakai bahasa lisan sebagai cara komunikasi yang paling utama karena masyarakat beranggapan berbicara adalah salah satu ciri yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Ada upaya-upaya untuk menyembuhkan pendengaran mereka dengan teknologi kedokteran dan dampak ketunarunguan mereka terhadap

¹ Lali bunawan, buku *Kamus Besar Sistem Isyarat Bahasa Indonsia*, 1996 p.xiii

psikologisnya cenderung menjadi pedoman untuk menyatakan bahwa mereka perlu diterapi untuk dapat melakukan adaptasi sosial di lingkungannya. Ada kesan memaksakan anak-anak yang dilahirkan tunarungu harus belajar untuk bisa berfungsi secara normal dalam kehidupan masyarakat tanpa menghargai bahwa ketunarunguan yang mereka alami adalah merupakan bagian dari identitas dirinya. Hal tersebut juga diperkuat dengan pernyataan dari seorang klinisi yang selalu memandang ketulian sebagai suatu penyakit atau

kecacatan yang harus disembuhkan atau dicegah. Tujuannya adalah untuk menjadikan orang tuli sebisa mungkin berfungsi layaknya orang-orang yang tidak cacat di masyarakat.²

Untuk itu, dalam tugas akhir ini akan dirancang media belajar bahasa isyarat jari sebagai bahasa isyarat bagi anak tuli, dengan judul *“Perancangan Media Interaktif Pengenalan Bahasa Komunikasi Melalui Bahasa Isyarat Jari Bagi Anak Tuli*.

B. Rumusan masalah

Kendala bagi anak tuli adalah tidak dapat menggunakan indera pendengarannya secara penuh, sehingga berpengaruh pada terhambatnya kemampuan berbicara, kecerdasan, dan kepribadian anak tuli.

² Paul, P., & Jackson, D.W. *Toward a psychology of deafness: theoretical and empirical perspective*. Boston: Allyn and Bacon. 1993. p.74

Untuk itu dalam dunia pendidikan anak tuli perlu dilakukan pendekatan yang memprioritaskan pada komunikasi secara visual. Media interaktif merupakan media visual yang lebih efektif digunakan dalam proses belajar mengajar bagi anak tuli. Dari sini bisa ditarik sebuah rumusan masalah agar proses perancangan dapat terarah dan tepat sasaran yaitu:

1. Bagaimana merancang media interaktif untuk mengenalkan bahasa isyarat jari secara visual kepada anak tuli ?
2. Bagaimana penerapan unsur komunikasi visual yang efektif dan menarik dalam pengenalan bahasa isyarat jari untuk anak tuli?

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang media pendidikan yang efektif untuk mengenalkan bahasa isyarat jari secara visual kepada anak tuli.
2. Menerapkan unsur komunikasi visual yang menarik dalam pengenalan bahasa isyarat jari bagi anak tuli.

D. Manfaat Perancangan

1. Keilmuan :

Sebagai masukan data dan informasi untuk menambah kepustakaan atau khazanah mengenai bentuk bahasa isyarat jari melalui bahasa isyarat bagi anak tuli.

2. Praktisi :

Penerapan unsur komunikasi visual yang penting dalam pengenalan bentuk bahasa isyarat jari melalui bahasa isyarat bagi anak tuli.

3. Pribadi :

Diharapkan agar menambah wawasan tentang bahasa isyarat jari melalui bahasa isyarat untuk anak tuli sebagai bentuk media perancangan yang baru.

E. Metode Perancangan

Diawali dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara :

1. Observasi

Pengamatan pada anak di beberapa di Sekolah Luar Biasa bagian B Yayasan Perkumpulan Penyelenggara Pendidikan dan Pengajaran Anak Tuli (SLB/B Negeri 3) di Kalibanyem, Bantul, Yogyakarta, pengamatan langsung dan memahami proses belajar anak didik tuli dengan bahasa isyarat.

2. Wawancara

Penulis melakukan dengan pihak-pihak yang terkait diantaranya dengan para pengajar dan para orang tua dengan

anaknya itu sendiri untuk memperoleh data mengenai pengenalan bahasa isyarat jari dalam bahasa isyarat dan pihak konsultan dari FIP-UPI Jurusan/Program Studi Pendidikan Luar Biasa psikologi UGM di Yogyakarta.

3. Studi Pustaka

Memperoleh data dari kepustakaan atau dokumen yang relevan dengan masalah pengenalan bahasa isyarat jari dan komunikasi visual. Selanjutnya data yang dikumpul diolah dan dianalisis sesuai dengan teori-teori yang relevan. Kemudian data yang telah diolah dirancang ke dalam bentuk visual.

4. Tahap analisis

Tahap ini adalah tahap dimana perancang berusaha untuk menemukan unsur-unsur yang ada pada proses perancangan. Hal ini berguna untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara dan studi pustaka kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan metode AIDDA : *attention* (perhatian), *interest* (minat), *desire* (keinginan), *decision* (keputusan), *action* (tindakan)