

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PERMAINAN KARTU UNTUK KOMUNIKASI ANTARA DUNIA DENGAR DAN TULI

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Tugas Akhir/Kekaryaan
Dalam Rangka Memenuhi Syarat Meraih Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh :
Nama : Dian Arifin
Nim : 2017021046

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

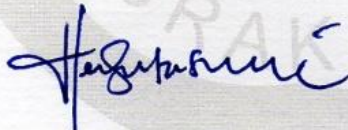
**PERANCANGAN PERMAINAN KARTU UNTUK KOMUNIKASI
ANTARA DUNIA DENGAR DAN TULI**

Disusun Oleh :
Dian Arifin
2017021046

Tugas Akhir / Kekaryaannya ini telah disetujui
Untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal: 14 Juli 2022

Pembimbing I



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0630017802

Pembimbing II



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0630017802

HALAMAN PENGESAHAN


**PERANCANGAN PERMAINAN KARTU UNTUK KOMUNIKASI
ANTARA DUNIA DENGAR DAN TULI**

Disusun Oleh :
Dian Arifin
2017021046


Tugas Akhir / Kekaryaannya ini telah diterima dan disahkan
oleh Dewan Penguji Tugas Akhir/Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal: 21 Juli 2022

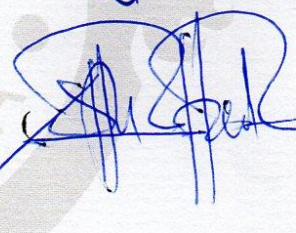
1. Penguji I

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn ()
NIDN : 0630017802

2. Penguji II

Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn ()
NIDN : 0622048001

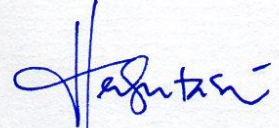
3. Penguji III

Nama : Ahmad Khorirul Anwar, S.Sn., M.Sn ()
NIDN : 0610068302

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni

Ketua Program Studi
Desain Komunikas Visual




Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0630017802

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALAS KARYA ILMIAH**

Saya Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Humaniora Dan Seni Universitas
Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dian Arifin

NIM : 2017021046

Menyatakan bahwa dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir yang berjudul :

**PERANCANGAN PERMAINAN KARTU UNTUK KOMUNIKASI
ANTARA DUNIA DENGAR DAN TULI**

Adalah benar – benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru karya orang lain seolah – olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan Gelar Sarjana yang telah diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 21 Juli 2022
Yang membua:



Dian Arifin
NIM 2017021046

**SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Dian Arifin**

NIM : **2017021046**

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Sosial Humaniora dan Seni

Jenis Karya : Tugas Akhir Pengkaryaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (Non – Exclusive Royalty Free Right) atas tugas akhir ini saya yang berjudul :

**PERANCANGAN PERMAINAN KARTU UNTUK KOMUNIKASI ANTARA
DUNIA DENGAR DAN TULI**

Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat serta mempublikasikannya karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (author) dan pembimbing sebagai co – author atau dan juga sebagai Hak Cipta.

Demikian surat ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Surakarta, 21 Juli 2022
Yang membuat



Dian Arifin
NIM 2017021046

MOTTO

“Sesungguhnya dibalik kesulitan itu ada kemudahan”

PERSEMBAHAN

Kepada mereka yang telah memberikan kepercayaan dan dukungan untuk melakukan yang terbaik.

RINGKASAN

Berdasarkan kesulitan komunikasi antara dunia Tuli dan dengar sering terjadi, sementara itu media untuk mempermudah komunikasi tersebut sulit ditemukan. Selain itu, cara pemahaman bahasa pada kaum Tuli berbeda dengan cara pemahaman pada orang dengar. Salah satu cara pembelajaran bahasa pada Tuli adalah dengan memaksimalkan indra penglihatan sebagai cara melatih komunikasi bahasanya. Untuk mengatasi masalah tersebut, melalui metode observasi, wawancara dan data pustaka, juga diskusi dengan komunitas tuli, dilakukan perancangan sebuah media berupa permainan kartu untuk komunikasi antara Tuli dan dengar. Kartu ini akan menyajikan berbagai informasi mengenai komunikasi diantara tuli dan dengar.

Diharapkan dengan adanya permainan melalui tanya jawab dalam bahasa isyarat bergambar, mudah dipahami dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Sehingga nantinya, komunikasi diantara Tuli dan dengar dalam bahasa isyarat akan lebih lancar.

kata kunci : Tuli, Dengar, bahasa isyarat, kartu.

ABSTRACT

Difficulties in communication between the deaf often occur, but media to facilitate such communication is difficult to find. In addition, the way of understanding language in the deaf is different from the way of general people. One way of learning the language for the deaf is by maximizing the sense of sight to practice language communication. In overcoming this problem, the methods of observation, interviews, library data, and discussions with the deaf community, a media was designed in the form of a card game for communication between the deaf and the general people. This card will provide various information about communication between deaf and the general people. The existence of games through question and answer in pictorial sign language is expected to be easy to understand and can be enjoyed by the public. Thus, sign language communication between the deaf and the general people will be smoother.

Keywords: Deaf, Listening, Sign Language, Cards.



KATA PENGANTAR

Dengan segala puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan juga anugerahnya. Sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar yang bertema “PERANCANGAN PERMAINAN KARTU UNTUK KOMUNIKASI ANTARA DUNIA DENGAR DAN TULI” Tugas akhir ini dibuat dengan tujuan memenuhi syarat dalam meraih gelar sarjana strata satu Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Mohamad Harisudin, M.Si, selaku Rektor dari Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Destina Paningrum, SE, M.M, selaku Wakil Rektor bidang Sumberdaya, Keuangan, dan Pengembangan dari Universitas Sahid Surakarta.
3. Ibu Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos,M.I.Kom selaku Wakil Rektor bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama dari Universitas Sahid Surakarta.
4. Bapak Marwahyudi, S.Pd., M.T selaku Dekan Fakultas Sosial, Humanioradan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn, selaku Ketua Program Studi dan juga selaku pembimbing I yang telah membantu memberikan arahan dan bimbingan dalam membuat tugas akhir ini.

6. Bapak Yudi Wibowo, S.pd, M.Sn selaku dosen pembimbing II yang telah membantu memberikan arahan dan juga bimbingan dalam membuat tugas akhir ini.
7. Bapak Ahmad Khoirul Amwar, S.Sn., M.Sn selaku dosen pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid.
8. Seluruh Staff dan karyawan dari Univertsitas Sahid Surakarta.
9. Mama dan papa yang telah membantu support dan juga dorongan maupun doa
10. Semua teman yang telah banyak membantu dalam menyalurkan saran, support, informasi juga kritik dalam pembuatan tugas akhir ini.

Pada penulisan tugas akhir ini penulis mengetahui bahwa masih banyaknya kekurangan penulis dalam menyusun tugas akhir ini, maka dari itu penulis sangat terbuka dengan adanya kritik dan juga saran yang membangun. Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi bermanfaat dan juga sebagai referensi bagi setiap orang yang membacanya. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Surakarta, 21 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALAS KARYA ILMIAH.....	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	v
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN.....	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1

B.	Rumusan Masalah	4
C.	Tujuan	4
D.	Manfaat	5
E.	Tinjauan Pustaka	5
F.	Landasan Teori.....	9
G.	Metode Perancangan	20
H.	Sistematika Penulisan	25
 BAB II		
	IDENTIFIKASI DATA	27
A.	Data perusahaan	27
B.	Sejarah asal usul Bisindo dan Pusbisindo	29
C.	Visi dan Misi	30
D.	Struktur Organisasi	30
E.	Jenis Kartu yang digunakan	31
F.	Hasil Angket	34
G.	Analisis Literasi dan Observasi	36
H.	Data Moodboard.....	46

BAB III

ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN	48
A. ANALISA DATA	48
1. Segmentasi	53
2. USP	53
3. ESP.....	53
4. Positioning	53
B. STRATEGI KREATIF	58
1. Konsep	53
2. Konsep Teknis.....	53
3. Media Plan	53

BAB IV

PERWUJUDAN KARYA	73
A. PERANCANGAN LOGO	73
1. Sketsa Awal.....	73
2. Sistem Warna	75
3. Komponen dan Konstruksi Logo	76
4. Zona Warna Aman	77

5. Ukuran Minimum.....	78
6. Konfigurasi Logo Sekunder	78
B. PERWUJUDAN MEDIA.....	79
1. Kartu.....	79
2. Baju	89
3. Totebag.....	92
4. Banner	96
5. Notebook	100
6. Gantungan Kunci	103
7. Poster.....	105
8. Masker.....	111
9. Stiker	114
10. Bolpoin.....	117
BAB V	
PENUTUP	120
A. SIMPULAN	120
B. SARAN	121
DAFTAR PUSTAKA.....	122

DAFTAR ISTILAH..... 124

LAMPIRAN 129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh SIBI	17
Gambar 2. Contoh BISINDO	18
Gambar 3. Metode Perancangan.....	21
Gambar 4. Contoh Rumah Blogger Indonesia.....	27
Gambar 5. Contoh Lokasi RBI	28
Gambar 6. Contoh Pusbisindo	28
Gambar 7. Contoh Kartu Tebak Gambar.....	31
Gambar 8. Contoh Kartu UNO	32
Gambar 9. Contoh Kartu <i>Truch Dare</i>	33
Gambar 10. Contoh Kartu Tebak.....	46
Gambar 11. Contoh Bahasa Isyarat Indonesia.....	46
Gambar 12. Contoh <i>Design Thinking Play Card</i>	47
Gambar 13. Contoh Tipografi.....	47
Gambar 14. Contoh Axial Layout	56
Gambar 15. Font Saltburg Demo.....	58
Gambar 16. Contoh Font Arial	58
Gambar 17. Contoh Warna	61
Gambar 18. Contoh Logo Pusbisindo.....	62
Gambar 19. Contoh Ilustrasi Ekspresi	63
Gambar 20. Contoh Ilustrasi Bentuk Tangan	64
Gambar 21. Contoh Adobe Illustrator	65

Gambar 22. Contoh Adobe Photoshop	66
Gambar 23. Ipad Pro	66
Gambar 24. Procrate	67
Gambar 25. Sketsa Logo.....	73
Gambar 26. Sketsa Logo dipilih	74
Gambar 27. Logo Tebak Isyarat	74
Gambar 28. Sistem Warna Logo.....	75
Gambar 29. Komponen Logo	76
Gambar 30. Konstruksi Logo	77
Gambar 31. Zona Aman	77
Gambar 32. Ukuran Minimum	78
Gambar 33. Konfigurasi Logo Sekunder.....	78
Gambar 34. Sketsa Layout 1.....	79
Gambar 35. Sketsa Layout 2.....	79
Gambar 36. Sketsa Visual 1.....	80
Gambar 37. Sketsa Visual 2.....	81
Gambar 38. Sketsa Visual 3.....	82
Gambar 39. Sketsa Visual 4.....	83
Gambar 40. Guideline 1	83
Gambar 41. Guideline 2.....	84
Gambar 42. Guideline 3.....	84
Gambar 43. Color Guide.....	85

Gambar 44. Final Design Kartu Tebak Ekspresi	86
Gambar 45. Final Design Kartu Tebak Alpabet	87
Gambar 46. Final Design Pertanyaan Tebak Alpabet	88
Gambar 47. Sketsa Baju	89
Gambar 48. Guideline Baju	90
Gambar 49. Color guide Baju	90
Gambar 50. Final design Baju	91
Gambar 51. Penempatan Media Baju	92
Gambar 52. Sketsa Totebag	92
Gambar 53. Guideline Totebag.....	93
Gambar 54. Color guide Totebag	93
Gambar 55. Final design Totebag.....	94
Gambar 56. Penempatan Media Totebag.....	95
Gambar 57. Sketsa Banner	96
Gambar 58. Guideline Banner	97
Gambar 59. Color guide Banner	98
Gambar 60. Final design Banner	98
Gambar 61. Penempatan Media Banner	99
Gambar 62. Sketsa Notebook	100
Gambar 63. Guideline Notebook.....	100
Gambar 64. Color guide Notebook.....	101
Gambar 65. Final design Notebook	101

Gambar 66. Penempatan Media Notebook.....	102
Gambar 67. Sketsa Gantungan kunci.....	103
Gambar 68. Guideline Gantungan kunci	103
Gambar 69. Color guide Gantungan kunci	103
Gambar 70. Final design Gantungan kunci	104
Gambar 71. Penempatan Media Gantungan kunci	104
Gambar 72. Sketsa Poster	105
Gambar 73. Guideline Poster 1.....	105
Gambar 74. Guideline Poster 2.....	106
Gambar 75. Guideline Poster 3.....	107
Gambar 76. Color guide Poster	107
Gambar 77. Final design Poster 1	108
Gambar 78. Final design Poster 2	108
Gambar 79. Final design Poster 3.....	109
Gambar 80. Penempatan media Poster 1	110
Gambar 81. Penempatan media Poster 2	110
Gambar 82. Penempatan media Poster 3	111
Gambar 83. Sketsa Masker	111
Gambar 84. Guideline Masker.....	112
Gambar 85. Color guide Masker	112
Gambar 86. Final design Masker.....	113
Gambar 87. Penempatan media Masker	114

Gambar 88. Sketsa Stiker	114
Gambar 89. Guideline Stiker	115
Gambar 90. Color guide Stiker	115
Gambar 91. Final desain Stiker	116
Gambar 92. Penempatan media Stiker.....	117
Gambar 93. Sketsa Bolpoin	117
Gambar 94. Guideline Bolpoin.....	118
Gambar 95. Color guide Bolpoin.....	118
Gambar 96. Final design Bolpoin.....	119
Gambar 97. Penempatan media Bolpoin	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan ijin pengambilan Data Penelitian	121
Lampiran 2. Surat Keterangan Pusbisindo	121
Lampiran 3. Wawancara Nasasumber	122
Lampiran 4. Hasil Kuesioner	122