

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Di Universitas Sahid Surakarta sebagai salah satu perguruan tinggi yang dapat menerima mahasiswa Tuli sehingga dapat mengikuti pendidikan sesuai dengan bidang studi yang diminati. Tetapi selama perkuliahan, mahasiswa Tuli banyak hambatan dalam pendidikan yaitu aksesibilitas. Aksesibilitas dimaksud akses subtitle dan juru bahasa. Berdasarkan UU Nomor 8 Tahun 2016 pasal 10 tentang hak pendidikan, dikatakan bahwa perguruan tinggi wajib menyediakan akomodasi dan memfasilitasi kebutuhan Difabel termasuk tuli. Oleh karena itu, hak pendidikan untuk Tuli disamakan atau disetarakan sama yang lain.

Komunikasi adalah penting dalam kehidupan sehari-hari. Pesan dari satu pihak ke pihak lainnya bisa tersampaikan berkat komunikasi. Ada dua jenis komunikasi, yaitu *verbal* (lisan atau tulisan) dan *non verbal* (isyarat atau tanpa kata). Tidak semua ada yang lancar berkomunikasi secara lisan, misalnya untuk bisa berkomunikasi dengan rekan-rekan yang Tuli harus menggunakan bahasa isyarat. Komunikasi dengan isyarat merupakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari orang Tuli. Di Indonesia bahasa yang digunakan yaitu bahasa Indonesia melalui Bahasa Isyarat Indonesia sebagai media komunikasi, walaupun tidak menutup kemungkinan berbahasa asing dengan menggunakan bahasa isyarat juga.

Masyarakat yang awam melihat sebagaimana kelompok minoritas kaum Tuli berkomunikasi dengan bahasa isyarat, sedangkan kesadaran masyarakat dengar masih minim tentang bahasa isyarat yang digunakan kaum Tuli. Masyarakat menganggap mereka sebagai sesuatu yang asing karena menggunakan cara sendiri dalam berkomunikasi yaitu dengan bahasa isyarat. Selain itu, adanya terjadi *missing communication* di antara masyarakat dengan kaum Tuli. Orang Tuli berkomunikasi dengan orang Dengar berbicara dengan mulut dan gerak mulut mirip, misalnya orang Dengar minta tolong mengambil sapu, orang Tuli berpikir shampo, maka orang Tuli mengambil shampo. Dari contoh ini tampak ada ketidak selarasan dalam memahami gerak bibir sebagai salah satu media komunikasi dengan orang Tuli. Dari penjelasan ini terlihat bahwa, etika Tuli masuk ke dunia Dengar, langsung mendapat hambatan komunikasi yaitu aksesibilitas.

Di Indonesia ada dua jenis bahasa isyarat, yaitu SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) dan BISINDO (Bahasa Isyarat Indonseia). SIBI merupakan bahasa serapan dari ASL (*American Sign Language*) yang kemudian diresmikan dalam UU no. 2 Tahun 1989 dan dibakukan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada 30 Juni 1994 sebagai sistem isyarat bagi Tuli dan dijadikan sebagai sistem ajar pada seluruh kurikulum Sekolah Luar Biasa (SLB). Sedangkan BISINDO merupakan bahasa yang lahir secara alami dari kebutuhan Tuli sendiri. Pada kenyataanya kelompok Tuli sudah sejak tahun 1960-an membentuk sebuah organisasi bernama Gerakan Kaum Tuli Indonesia

(GERKATIN) dengan membuat bahasa komunikasi mereka sendiri, yaitu BISINDO dan Organisasi ini berkembang luas di Jawa dan seluruh Indonesia. Perkembangan kosakata dalam BISINDO berkembang dengan pesat dan BISINDO menjadi syarat akan budaya Tuli karena bahasa ini lahir dan berkembang dari kaum Tuli Indonesia sendiri.

Permainan sebagai media hiburan diperuntukan bagi semua kalangan termasuk kelompok minoritas Tuli. Sistem permainan untuk berbagai keperluan semakin mendunia salah satunya dalam berkomunikasi, karena dianggap dapat menghibur. Permainan kartu dapat berisi berbagai konsep berdasarkan tema tertentu dan sasaran pengguna yang dituju. Perkembangan permainan kartu sebagai sarana pengembangan budaya, pengetahuan dan komunikasi kini sangat pesat dan telah menjadi bagian hidup bagi masyarakat. Salah satu hal positif yang didapat dari bermain kartu adalah mampu mengembangkan daya pikir, respon, dan mengasah ketrampilan. Seiring perkembangan jaman, kartu kini mulai merambah ke semua kalangan sebagai salah satu sarana bermain.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indera manusia, yang berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk proses komunikasi. Media adalah saluran komunikasi digunakan untuk menyampaikan pesan antara pemberi pesan dengan penerima pesan.

Ada beberapa permainan kartu yang menggunakan bahasa yang sulit

dimengerti dan membuat kaum Tuli bingung. Selain itu adalah dunia Dengar belum beradaptasi dengan dunia Tuli, dunia Dengar belum mempelajari dunia Tuli dan sebaliknya dalam komunikasi. Menghadapi permasalahan ini maka perlu ada solusi, seperti membuat permainan kartu sebagai media komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli.

Konsep rancangan permainan kartu sebagai media komunikasi melalui cara bermain kartu tebak isyarat, dengan tujuan dapat menjembatani komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli. Permainan kartu ditujukan usia 17 tahun sampai dengan 35 tahun karena pada umumnya di usia tersebut sudah mengetahui dan mengenal bahasa Indonesia. Diharapkan dengan melalui permainan kartu bahasa isyarat akan meningkatkan perkembangan komunikasi, serta kemahiran menggunakan bahasa isyarat bagi dunia Dengar dan Tuli.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan permainan kartu sebagai media komunikasi di antara dunia Dengar dan Tuli?
2. Bagaimana visualisasi permainan kartu untuk komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli ?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Membuat konsep permainan kartu sebagai sarana belajar sambil bermain dan komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli
2. Untuk menambah wawasan dan informasi tentang dunia Tuli terhadap masyarakat Dengar.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menyebarkan pengetahuan tentang komunikasi di antara dunia Dengar dan Tuli sehingga disadarkan pentingnya bahasa isyarat juga menciptakan sebuah wadah komunikasi di antara dunia

2. Bagi Lembaga

Dapat menjadi referensi bagi masyarakat melalui permainan kartu untuk komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli.

3. Bagi Masyarakat

Memberi belajar bahasa isyarat bagi masyarakat dan juga memberi pandangan baru terhadap tuli.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian sangat

penting sebagai data pendukung agar penelitian menghasilkan data yang lebih valid. Data dukung yang dibutuhkan untuk mendukung penulisan ini adalah penilitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan perancangan permainan kartu untuk komunikasi antara dunia dengar dan tuli. Penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini yang akan dikutip sebagai tinjauan pustaka adalah Fitri Rendana (2018), Tri Wahyuningsih (2017), dan Suyatno (2009:43).

Jurnal penelitian Tri Wahyuningsih (2017) dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Ipa Materi Indra Pendengar Dan Peraba Untuk Siswa Kelas IV SD Kanisius Kentang menyatakan bahwa hasil penelitian pengembangan yang melalui tahap validasi oleh pakar media adalah 3,27 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi oleh dua guru sekolah dasar, menunjukkan rerata skoor 3,48 dengan kategori sangat baik. Skor tersebut menunjukkan bahwa Media Kartu Domino Modifikasi Indra Pendengar dan Indra Peraba untuk siswa kelas IV SD Kanisius Kenteng memiliki kualitas sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran ditinjau dari aspek konten atau isi, aspek tampilan, aspek bahasa, serta aspek penggunaan penyajian.

(<http://lib.unnes.ac.id>)

Perbedaan dengan Tugas Akhir adalah Perancangan Permainan Kartu Untuk Komunikasi Antara Dunia Dengar dan Tuli. Menurutnya konsep

rancangan permainan kartu sebagai media komunikasi melalui cara bermain kartu tebak dalam isyarat, dengan tujuan dapat menjembatani komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli. Permainan kartu ditujukan usia 17 tahun sampai 35 tahun karena pada umumnya di usia tersebut sudah mengetahui dan mengenal bahasa Indonesia. Diharapkan dengan melalui permainan kartu bahasa isyarat akan meningkatkan perkembangan komunikasi, serta kemahiran menggunakan bahasa isyarat bagi dunia Dengar dan Tuli. Pun masyarakat Surakarta dan kaum Tuli bisa berkomunikasi dengan lancar

Jurnal penelitian Fitri Rendana (2018) dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI menyatakan bahwa kartu domino materi yang telah dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 91,28% dikategorikan sangat layak, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 88,16% dikategorikan sangat layak, uji respon pendidik dengan rata-rata penilaian sebesar 88,91% yang dikategorikan sangat layak, uji coba kelompok kecil dengan rata-rata penilaian sebesar 91,59% yang dinyatakan sangat layak, dan uji coba kelompok besar ditiga sekolah yaitu : uji coba kelompok besar di MIN 7 Bandar Lampung yang diperoleh rata-rata

Penilaian sebesar 92,08% yang dikategorikan sangat layak, uji coba kelompok besar di SDN Kupang Kota yang diperoleh penilaian rata-rata

sebesar 93,14% yang dikategorikan sangat layak, dan uji coba kelompok besar di MIS Pajajaran yang diperoleh rata-rata 91,66% yang dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran

(<http://lib.unnes.ac.id>)

Perbedaan dengan Tugas Akhir adalah Perancangan Permainan Kartu Untuk Komunikasi Antara Dunia Dengar dan Tuli. Menurutnya konsep rancangan permainan kartu sebagai media komunikasi melalui cara bermain kartu tebak dalam isyarat, dengan tujuan dapat menjembatani komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli. Permainan kartu ditujukan usia 17 tahun sampai 35 tahun karena pada umumnya di usia tersebut sudah mengetahui dan mengenal bahasa Indonesia. Diharapkan dengan melalui permainan kartu bahasa isyarat akan meningkatkan perkembangan komunikasi, serta kemahiran menggunakan bahasa isyarat bagi dunia Dengar dan Tuli. Pun masyarakat Surakarta dan kaum Tuli bisa berkomunikasi dengan lancar.

Jurnal penelitian Suyatno (2009:43) dalam skripsinya yang berjudul Penggunaan Permainan Memasangkan Kartu dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA. Permainan Memasangkan Kartu terinspirasi oleh sebuah permainan edukasi untuk memudahkan pemahaman kosakata melalui gambar. Suyatno (2009:43) menamakan permainan untuk memudahkan ingatan siswa dalam menghafalkan kata-kata melalui pemahaman gambar ini dengan permainan

“Bingo Kata”. Penamaan yang sama juga dikemukakan oleh Mujib dan Rahmawati (2011:75). Baik Suyatno maupun Mujib menekankan aktivitas permainan ini pada guru yang menunjukkan gambar lalu siswa menunjuk, memilih atau menyebutkan kata yang mewakili gambar tersebut dengan bahasa target.

(Maspalah, April 2013, “Penggunaan Permainan Memasangkan Kartu”, bahasa & sastra)

Perbedaan dengan Tugas akhir adalah Perancangan Permainan Kartu Untuk Komunikasi Antara Dunia Dengar dan Tuli. Menurutnya konsep rancangan permainan kartu sebagai media komunikasi melalui cara bermain kartu tebak dalam isyarat, dengan tujuan dapat menjembatani komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli. Permainan kartu ditujukan usia 17 tahun sampai 35 tahun karena pada umumnya di usia tersebut sudah mengetahui dan mengenal bahasa Indonesia. Diharapkan dengan melalui permainan kartu bahasa isyarat akan meningkatkan perkembangan komunikasi, serta kemahiran menggunakan bahasa isyarat bagi dunia Dengar dan Tuli. Pun masyarakat Surakarta dan kaum Tuli bisa berkomunikasi dengan lancar.

A. LANDASAN TEORI

a. Pengertian Perancangan

Perancangan berasal dari kata dasar “rancang” yang berarti bangun desain bangunan. Sehingga perancangan berarti proses, cara, perbuatan

merancang. (<https://kbbi.web.id/rancang-2> diakses 9 Januari 2021 17:40).

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan penjelasan mengenai seni untuk mengimajinasi serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Soetam Rizky, 2011 : 140).

Perancangan adalah sesuatu yang hendak dipersiapkan ketika membuat sesuatu karya yang hendak dibuat dengan metode yang terkait dengan seni imajinasi dan komponen.

b. Pengertian Permainan

Bermain diartikan sebagai melakukan sesuatu (dengan alat dsb) untuk bersenang-senang. Selain itu, seorang yang sedang bermain berarti orang itu sedang melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi dirinya. Oleh karena bermain itu menyenangkan, tidak keberatan untuk beberapa kali mengulangi suatu permainan sehingga tanpa disadari sedang melatih diri untuk melakukan sesuatu yang terkandung dalam permainan yang dilakukannya berulang kali. Selain untuk kesenangan, ada manfaat-manfaat tertentu yang dapat diperoleh melalui bermain. Permainan dapat membantu perkembangan kepribadian dan emosi karena mencoba melakukan berbagai peran, mengungkapkan perasaan, menyatakan diri dalam suasana yang tidak

mengancam, juga memerhatikan peran orang lain. Melalui permainan dapat belajar mematuhi aturan sekaligus menghargai hak orang lain. (Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1984:620)

c. Pengertian Kartu Permainan

Kartu adalah benda tipis, kecil dan lebar, biasanya terbuat dari kertas ataupun plastik dan memiliki banyak jenis salah satunya adalah kartu permainan. Kartu permainan memiliki banyak jenis dari mudah hingga sulit, jangkauan umur untuk bermain pun beragam. Ada permainan kartu yang sengaja dirancang untuk anak-anak, namun ada juga permainan kartu yang dirancang hanya untuk orang dewasa saja. Permainan sangatlah beragam berdasarkan cara bermain dan peraturan. Ada permainan kartu yang dimainkan secara santai ada pula permainan yang membutuhkan konsentrasi lebih dalam bermain. Menurut Molly dalam artikel manfaat positif bermain kartu. (Special People, 12 Februari 2013, specialgrapepeople.com)

1. Aturan permainan kartu harus dipatuhi bersama. Bila tidak mampu memahami dengan baik aturan permainannya, bisa-bisa ia akan tertinggal atau kalah terus-menerus.
2. Kedisiplinan Aturan harus disertai dengan disiplin. Misalnya, kapan saat dirinya membuang dan mengambil kartu. Tanpa disertai disiplin dapat merusak jalannya permainan.
3. Sportifitas Permainan pasti ada yang kalah dan menang. Lewat permainan,

diajarkan untuk menerima jika dirinya kalah dan bersedia untuk mengocok kartu atau bahkan dikenai sanksi lainnya seperti, dicoret dengan lipstik, bedak, atau yanglain. Sebaliknya, bila menang tidak boleh sombong.

4. Sosialisasi Bermain kartu, hubungan pertemanan dapat terjalin lebih erat baik antara orang tua, kakak-adik, ataupun dengan teman sebaya.
5. Analisa Sederhana Terpacu untuk berpikir bagaimana cara supaya bisa menang. Dengan demikian belajar memperkirakan, kartu yang mana harus dikeluarkan agar dirinya berhasil menang. Selain itu, Chain Card Game adalah sebuah terjemahan bebas dari permainan kartu berantai. Para pemain memainkan kartu ini layaknya seperti kartu resmi. Kartu permainan (playing cards), atau lebih dikenal dengan kartu resmi, adalah sekumpulan kartu seukuran tangan yang digunakan untuk permainan kartu. Kartu ini sering juga digunakan untuk hal-hal lain, seperti sulap, enkripsi, permainan papan dan pembuatan rumah kartu.

d. Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan sesuatu hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi biasanya dilakukan dengan berbicara baik secara langsung ataupun melalui tertentu surat, telepon, video call, dan lain sebagainya. Beberapa hal tersebut merupakan bentuk nyata dari komunikasi yang sering dilakukan. Komunikasi juga dapat dilakukan dalam bentuk isyarat-isyarat tertentu, seperti mengedipkan mata, mengangguk, dan juga menggelengkan kepala. Komunikasi memiliki peran sangat penting dalam

kehidupan manusia, baik secara individu, kelompok, maupun dalam organisasi, termasuk dalam hubungan antar negara atau antar bangsa (Internasional).

Secara umum, komunikasi dapat diartikan sebagai proses pengiriman dan penerimaan informasi atau pesan antara dua orang atau lebih dengan efektif sehingga bisa dipahami dengan mudah. Komunikasi terjadi saat pesan disampaikan oleh pengirim pesan dan diterima oleh penerima pesan. Dalam komunikasi juga terdapat unsur-unsur komunikasi yang harus dipenuhi. Adapun komponen komunikasi meliputi komunikator atau pengirim pesan, komunikan atau penerima pesan, media atau perantara, pesan atau informasi, efek yang ditimbulkan serta umpan balik.

Dalam kehidupan sehari-hari berkomunikasi dengan cara berbicara dan mendengarkan. Meksi demikian, bukan berarti tidak ada cara lain dalam berkomunikasi. Orang Tuli maupun orang dengan pendengaran lemah berkomunikasi melalui cara yang berbeda. Sebagian dari mereka menggunakan bahasa isyarat untuk menyampaikan dan menerima pesan. Namun jika tidak menguasai bahasa isyarat, bagaimana caranya untuk berkomunikasi dengan orang Tuli?. Berikut adalah beberapa tips untuk berkomunikasi dengan teman, relasi, ataupun orang lain dengan gangguan pendengaran.

a. Kunci perhatian

Untuk mendapatkan perhatian dari lawan bicara teman Tuli, panggil dengan lambaian tangan atau dengan menyentuh lengan atau bahu secara perlahan.

b. Berhadapan satu sama lain

Temannya Tuli perlu melihat wajah lawan bicaranya dengan jelas untuk mendapatkan penjelasan dari ekspresi wajah dan membaca bibir. Pertahankan ketinggian yang sama dengan lawan bicara. Misalnya duduklah jika orang tersebut duduk atau berdirilah jika berdiri dan gunakan tatapan mata.

c. Atur jarak orang Tuli dengan lawan bicara

Pertimbangkan jarak antara lawan bicara teman Tuli dengan diri sendiri. Hal ini akan memengaruhi pendengaran dan proses pembacaan bibir. Jangan terlalu jauh, jangan terlalu dekat. Berdiri dalam jarak kurang lebih satu meter dari orang tersebut.

d. Optimalkan pencahayaan

Pencahayaan yang baik membantu lawan bicara teman Tuli bisa membaca bibir dan melihat ekspresi dengan jelas. Hindari efek backlight atau siluet, misalnya dengan tidak berbicara membelakangi jendela besar di siang hari.

e. Gunakan gerakan bibir normal

Tidak perlu terlalu membesar-besarkan setiap kata, dan jangan bergumam atau bicara terlalu cepat. Hal ini akan membuat sulit dalam

membaca bibir. Tidak semua orang Tuli juga memiliki kemampuan membaca bibir yang sama.

f. Gunakan isyarat dan ekspresi

Jika tidak menguasai bahasa isyarat, tunjukkan bahasa tubuh atau isyarat sederhana. Contohnya jika ingin menyampaikan kata “makan”, peragakan orang makan pada umumnya. Selanjutnya, tunjukkan ekspresi saat menjelaskan.

g. Ketika ada juru bahasa, tetap bicara dan tatapan mata dengan lawan bicara

Jika menemui orang Tuli yang membawa juru bahasa, tetaplah bicara langsung menghadap kepada orang Tuli tersebut, bukan kepada juru bahasanya.

<https://hellosehat.com/tht/telinga/berkomunikasi-dengan-orang-tuli/>

e. Pengertian Tuli

Gangguan pendengaran adalah ketidakmampuan sebagian atau seluruhnya dalam mendengarkan suara pada salah satu atau kedua telinga. Jenis gangguan pendengaran dapat dibedakan berdasarkan intensitas (ringan sampai berat) dan berdasarkan organ yang terkena (tuli konduktif, tuli sensorineural, dan tuli campur).

Di Indonesia sendiri, sekitar 9,6 juta orang mengalami gangguan pendengaran. Penjelasan tentang derajat ketulian atau derajat gangguan pendengaran, faktor-faktor penyebab gangguan pendengaran dan pengertian perbedaan Tuna rungu dari Tuli, serta perbedaan SIBI dan BISINDO diuraikan sebagai berikut:

1. Derajat Gangguan Pendengaran

Gangguan pendengaran yang terjadi dapat dikategorikan dalam beberapa tingkat atau derajat sesuai dengan ambang dengar yang diperoleh dari tes pendengaran. Berikut adalah derajat gangguan pendengaran berdasarkan ambang dengar hantaran udara:

a. Normal: 0 – 20 dB

b. Kurang Dengar:

1) Ringan: 21 – 40 dB

2) Sedang: 41 – 70 dB

3) Berat: 71 – 90 dB

c. Tuli : > 90 dB

2. Faktor-faktor gangguan pendengaran

a. Demam tinggi

b. Faktor keturunan

c. Cedera kepala

d. Kebanyakan obat antibiotik

e. Kotoran telinga yang menyumbat

- f. Rumah siput mati
 - g. Adanya infeksi
3. Perbedaan Tunarungu dan Tuli

Dalam KBBI redaksional “tuli” sendiri bersifat kasar, sebenarnya Tuli bukan kata yang kasar. Berbeda dengan menggunakan kata “Tuli” dengan huruf “T” besar karena kata tersebut menunjukkan identitas sebuah kelompok minoritas yang berkembang, memiliki budaya, dan pengguna Bahasa Isyarat dalam berkomunikasi. Sedangkan kata “Tuna Rungu” yang selama ini dikenal sebagai kata yang terbilang sopan, namun sejatinya kata “Tuna” sendiri berarti “Rusak” dan kata Rungu artinya “Pendengaran” maka Tuna Rungu artinya “Rusak Pendengaran” dan mereka merasa terdiskriminasi akan panggil Tuna Rungu.

4. Perbedaan SIBI dan BISINDO

SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) merupakan sebuah sistem atau cara untuk merepresentasikan tata bahasa lisan Indonesia ke dalam isyarat buatan. SIBI memiliki struktur yang sama dengan tata bahasa lisan Indonesia. Selain itu, merupakan bahasa serapan dari *ASL (American Sign Language)* yang kemudian diresmikan dalam UU No. 2 Tahun 1989 dan dibakukan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada 30 Juni 1994 sebagai sistem isyarat bagi kaum Tuli dan dijadikan sebagai sistem ajar pada seluruh kurikulum Sekolah Luar Biasa (SLB). Namun kaum Tuli bingung akan konsep SIBI dan cenderung lebih lama, contoh kata “ saya

menganggur” maka peragaan dalam SIBI adalah isyarat “saya” isyarat awal “me” isyarat buah “anggur”, hal jelas menimbulkan perbedaan makna antara kata “menganggur” dan kata dasar “anggur” yang disertakan dalam SIBI.



Gambar 1. SIBI
(Dian Arifin, 2022)

Sedangkan BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia) merupakan bahasa yang lahir secara alami dari kebutuhan kaum Tuli sendiri, pada kenyataannya kelompok Tuli sudah sejak tahun 1966 membentuk sebuah organisasi bernama Gerakan Kaum Tuli Indonesia (Gerkatini) dengan membuat bahasa komunikasi yaitu BISINDO, dan organisasi ini berkembang luas di Indonesia, serta kosakata BISINDO berkembang dengan pesat dan BISINDO menjadi sarafan budaya Tuli karena bahasa ini lahir dan berkembang dari kaum Tuli Indonesia. Selain itu, peragaan “saya menganggur” dalam BISINDO adalah isyarat ‘saya” isyarat “tangan ditengadahkan pada dagu” ditambahkan dengan ekspresi lesu atau murung yang menandakan sedang “menganggur”. Di sini dapat disadari bahwa konsep BISINDO langsung pada arti, bukan bahasa

Indonesia yang diisyaratkan per kata, BISINDO memuat gestur, ekspresi, visualisme, tidak ada imbuhan awal akhir dan bahasa isyarat alami budaya asli Indonesia yang dengan mudah dapat digunakan dalam pergaulan isyarat kaum Tuli sehari-hari.

(Woodward, James, Laura Lesmana Wijaya dan Iwan Satryawan. (2011). Bahasa Isyarat Jakarta. Jakarta: Univeristas Indonesia)



Gambar 2 BISINDO
(Dian Arifin, 2022)

f. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamalannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selain itu, kenapa harus belajar bahasa isyarat? Karena saat bisa menguasai bahasa isyarat, memahami duni Tuli, berkomunikasi lebih penting dan bisa untuk membantu Kaum Tuli. Bermanfaat belajar bahasa isyarat bisa menambah pengalaman baru yang cukup menyenangkan. Tak hanya itu dengan menguasai

bahasa ini juga bisa memperluas pertemanan. Contoh orang Tuli dan dengar bisa saling bertukar pesan atau cerita, berbicara dengan Kaum Tuli akan membuka pemikiran dan sekaligus menyadarkan bahwa masih banyak hal di dunia ini yang belum diketahui. Bagaimana cara bisa menguasai bahasa isyarat?. Berikut adalah beberapa tahapan untuk belajar bahasa isyarat.

a. Alfabet

Alfabet adalah sebuah sistem tulisan yang berdasarkan lambang fonem vokal dengan konsann. Alfabet dalam bahasa isyarat harus dihafalkan karena ada yang belum diketahui kosakata bahasa isyarat, alfabet sebagai solusi.

b. Bentuk Tangan

Bentuk Tangan adalah bidang dalam linguistik yang menyelidiki bunyi-bunyi bahasa isyarat sedangkan donemik adalah cabang studi bentuk tangan yang mempelajari bunyi bahasa dengan memperhatikan fungsi bunyi tersebut sebagai pembeda. Selain itu, bentuk tangan dalam bahasa isyarat yang tidak diketahui dan berbeda dengan alfabet.

c. Ekspresi

Ekspresi adalah salah satu bentuk komunikasi untuk menyampaikan keadaan emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya. Selain itu, sebagai belajar bagaimana cara ekspresi dalam permainan.

B. Metode Perancangan

Perancangan kartu permainan bahasa isyarat dilakukan dengan metode penciptaan melalui tahapan-tahapan pengumpulan data, pengolahan atau analisis data, proses kreatif desain dan eksekusi akhir desain. Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1) Observasi

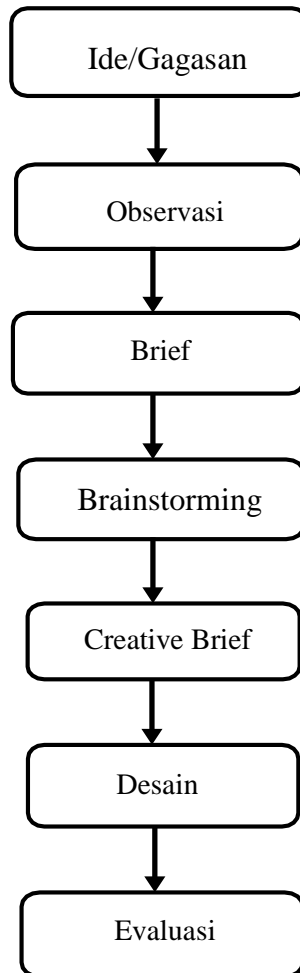
Melakukan pengamatan langsung di PUSBISINDO (Pusat Bahasa Isyarat) dan observasi tentang bagaimana belajar bahasa isyarat berlangsung di tempat PUSBISINDO.

2) Angket

Menyebarkan angket ke 200 responden yang terdiri dari 100 responden dunia Dengar dan 100 responden dunia Tuli, melalui beberapa pertanyaan dan pilihan jawaban, sistem penyebaran angket secara online melalui online form.

3) Wawancara

Wawancara ditujukan ke orang Dengar, orang Tuli dan ahli atau aktivitas Tuli: Laura Lesmana Wijaya sebagai Ketua PUSBISINDO dan Aprilian Bima Purnanta sebagai Koodinator. Pelaksanaan wawancara secara interaktif atau verbal ke narasumber untuk mengetahui lebih detail atau akurat mengenai komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli.



Gambar 3. Metode Perancangan
(Vijay Kumar 2016: 184-193)

1. Ide

Dibutuhkan sebuah rancangan permainan kartu yang dapat

Memenuhi berbagai kebutuhan serta memiliki tingkat keterbacaan yang baik.

Perlu adanya media pembelajaran tebak isyarat yang dapat memudahkan

kalangan yang ingin mempelajari isyarat namun dengan cara menyenangkan

dan tidak membosankan.

Perlu adanya sebuah produk kreatif tebak isyarat yang dekat dan dapat digunakan dalam keseharian masyarakat, sehingga produk kreatif tersebut dapat menjadi media promosi secara tidak langsung untuk mengenalkan isyarat kepada masyarakat yang belum mengetahui bahasa isyarat.

2. Observasi

Observasi melakukan pengamatan langsung di PUSBISINDO (Pusat Bahasa Isyarat) dan observasi tentang bagaimana belajar bahasa isyarat berlangsung di tempat PUSBISINDO.

3. Brief

Penulisan proposal perancangan tugas akhir ini merupakan sebuah karya permainan kartu yang sesuai dengan segmentasi hingga konsep yang telah dirancang sehingga menghasilkan karya yang sesuai dan tepat sasaran sesuai dengan data dan informasi yang ada.

a. Sumber Data

Sumber data yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah :

- 1) Wawancara Laura Lesmana Wijaya sebagai Ketua PUSBISINDO dan Aprilian Bima Purnanta sebagai Koordinator sebagai pendukung pengumpulan data dalam membuat sebuah perancangan permainan kartu untuk komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli.

- 2) Angket menyebarkan angket 200 responden yang terdiri 100 responden dunia Dengar dan 100 responden dunia Tuli, melalui beberapa pertanyaan dan pilihan jawaban, sistem penyebaran angket secara online melalui online form.
- 3) Pustaka melalui jurnal, buku, skripsi ditela kembali sebagai pendukung dari proses perancangan ini agar dapat dipertanggungjawabkan secara teoritis.
- 4) Dokumentasi seperti foto maupun video visual juga dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam perancangan ini serta tolak ukur untuk menentukan hasil karya yang lebih baik.

b. Teknik Pengumpulan Data

- 1) Wawancara dan kuesioner dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan jawaban yang dipakai sebagai sumber data pada penelitian tugas akhir ini.
- 2) Pustaka sebagai pengumpulan data tertulis seperti buku, jurnal, tugas akhir, serta dokumen-dokumen tertulis lain yang tersimpan di perpustakaan maupun server seperti *website*
- 3) Dokumentasi berbagai foto dan video dari berbagai sumber yang didapatkan dari hasil mendokumentasikan sendiri maupun mengambil dari internet.

4. Brainstorming

Melakukan pemikiran ide lanjut secara bersama guna menyelesaikan masalah dengan cepat dengan cara melakukan konsultasi rutin kepada dosen pembimbing dan juga menjaga komunikasi baik dengan pihak Laura Lesmana

Wijaya sebagai ketua PUSBISINDO dan Aprilian Bima Purnanta sebagai Koordinator.

5. *Creative Brief*

Perancangan ini merealisasikan beberapa ide dengan beberapa strategi visual yang tepat dengan sumber data yang ada secara terstruktur dengan baik.

- 1) Ilustrasi, akan dibuat dengan cara manual sebagai sketsa awal menggunakan pensil dan drawingpen pada skectbook kemudian dilanjutkan pada laptop untuk hasil gambar digital dan selanjutnya akan diaplikasikan pada media.
- 2) Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan ini beragam dari corel DRAW 2020, Adobe Photoshop hingga Adobe Ilustrasi.
- 3) Desain ilustrasi yang akan di buat pada tugas akhir ini menyesuaikan dari segmentasi yang ada serta aspek lainnya hasil observasi yang telah dilakukan.
- 4) Media pendukung pada produk ilustrasi tugas akhir ini berupa banner, stiker, gantungan kunci, totebag, *S-Shirt*, masker, poster, pin, dan *note book*

6. Desain

Di bagian ini, konsep dari strategi kreatif telah berhasil diterapkan ke dalam bentuk desain visual, yang mana segala ketentuannya sudah terencana di dalam strategi kreatif.

7. Evaluasi

Hasil karya yang telah dirancang pada tugas pengkaryaan ini disimpulkan

apakah tepat sasaran dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang dibahas dan saran untuk hasil pengkaryaan agar tetap menjadi lebih baik.

C. Sistematika Penulisan

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab yang saling berkaitan dengan yang lain diantaranya :

Bab I

Menjelaskan tentang latar belakang tentang kebutuhan dari perancangan serta rumusan masalah, tujuan, hingga manfaat. Selain itu pada bab ini juga menjelaskan tentang tinjauan pustaka hingga landasan teori apa yang digunakan dalam perancangan ini. Bab ini juga menjelaskan bagaimana pemetaan Metode perancangan yang akan digunakan untuk perancangan serta menjelaskan sistematika penulisan yang digunakan, sehingga memudahkan untuk penulisan pada bab selanjutnya.

Bab II

Bab ini berisi informasi data yang diperoleh dari informasi wawancara Pusbisindo, seperti data sejarah, visi dan misi, struktur organisasai, hasil angket, dan mind mapping berserta dokumentasinya.

Bab III

Bab ini menelaskan tentang konsep perancangan karya yang hendak dibuat diantranya analisa data, USP, ESP, positioning, strategi kreatif, konsep teknis,

media plan.

Bab IV

Bab ini berisi tentang visualisasi karya yang dibuat dan penjelasan *mock up* yang akan direalisasikan.

Bab V

Bab ini berisi simpulan dan saran dari karya yang dibuat oleh penulis untuk institusi atau untuk dosen pengajar.