

## **BAB II IDENTIFIKASI DATA**

Identifikasi data adalah kegiatan yang mencari, menemukan, mengumpulkan, meneliti, mendaftarkan, mencatat data dan informasi dari “kebutuhan” lapangan.

Oleh karena itu proses yang pertama dilakukan yaitu mengumpulkan data mengenai PUSBISINDO. Informasi tersebut dapat diperoleh dengan cara mengumpulkan data dari wawancara, internet, dan buku referensi. Adapun data yang dikumpulkan untuk pertimbangan pembuatan karya sebagai berikut:

### **A. Data perusahaan**

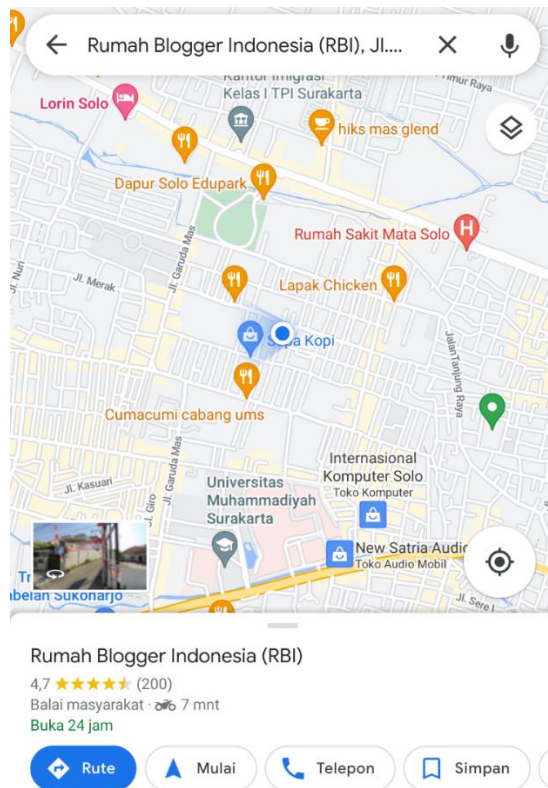
Nama : Pusbisindo

Alamat : Jl. Apel III no. 27, Jajar, Laweyan Surakarta

No Whatsapp : 08998794714



Gambar 4. Rumah Blogger Inodnesia  
(www.google.com)



Gambar 5. Lokasi  
(www.google.com)



**PUSBISINDO**  
Pusat Bahasa Isyarat Indonesia

Gambar 6. Pusbisindo  
(www.Pusbisindo.com)

## **B. Sejarah Asal Usul Bisindo dan Pusbisindo**

Keputusan dari kementerian pendidikan dan budaya nomor 0190/1994 tanggal 1 Agustus 1994 untuk membuat Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) menimbulkan perselisihan antara komunitas Tuli, yaitu termasuk Gerakan untuk Kesejahteraan Tuna Rungu Indonesia (Gerkatin), dengan tim perumus Kamus SIBI. Dewan Pengurus Pusat Gerkatin mengangkat isu ini untuk didiskusikan bersama di Kongres Nasional keenam Gerkatin di Bali pada tahun 2002. Berdasarkan hasil keputusan dari Kongres Nasional tersebut, nama Bahasa Isyarat Indonesia ditetapkan secara resmi dan kemudian disingkat menjadi Bisindo dengan tujuan mempertahankan bahasa isyarat alamiah. Kemudian untuk memperkuat status bahasa isyarat sebagai bahasa, Gerkatin mulai bekerjasama dengan The Center for Sign Linguistics and Deaf Studies The Chinese University of Hong Kong dan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Para perwakilan Tuli di setiap daerah di seluruh Indonesia juga meminta agar segera mendirikan wadah pengembangan dan penelitian bahasa isyarat di Kongres Nasional Gerkatin di Makassar pada tahun 2006. Pada akhirnya, Pusat Bahasa Isyarat Indonesia (Pusbisindo) diresmikan dalam rapat kerja nasional pertama pada tahun 2009 di Jakarta. ([www.Pusbisindo.com](http://www.Pusbisindo.com))

### **C. Visi dan Misi**

1) Visi :

Bahasa isyarat di Indonesia terlindungi dan diakui sebagai bahasa ibu bagi komunitas Tuli di Indonesia.

2) Misi :

- a. Mempertahankan dan mengembangkan bahasa isyarat lokal sebagai asset kebudayaan dan kebanggaan Tuli di Indonesia
- b. Meneliti bahasa isyarat lokal
- c. Mewujudkan fasilitasi dan aksesibilitas untuk Tuli
- d. Membantu menjembatani komunikasi antara Tuli dengan keluarga, pendidik, pelayan umum, dan masyarakat
- e. Membantu anak Tuli mengakses ke pendidikan yang lebih baik melalui bahasa isyarat

### **D. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi yang dimiliki oleh Pusbisindo Jawa Tengah tersebut sebagai berikut:

Ketua	: Laura Lesmana Wijaya
Koordinator	: Aprillian Bima Purnanta
Bendahara	: Kristian Andi Setiawan
Admin	: Rifka Dyah Safitri
Guru	:
	1. Dwi Fahmi Koes Wijaya

2. Nurlaila Selo Rahmawati
3. Cahyo Setyono
4. Muhammad Effendy Della Costa

## E. Jenis Kartu Yang Digunakan

### 1. Kartu Tebak Gambar



Gambar 7. Contoh Kartu Tebak Gambar  
(www.google.com)

Kartu tebak gambar adalah permainan menyusun kartu sehingga menjadi kata atau kalimat. kartu Tebak gambar terdiri dari 52 kartu (37 kartu objek, 7 kartu huruf, 8 kartu bebas). Kartu ini bertujuan mengasah dan mengembangkan otak dalam bermain.

## 2. Kartu UNO



Gambar 8. Contoh Kartu Uno  
([www.google.com](http://www.google.com))

Kartu UNO adalah salah satu permainan kartu oleh dua orang atau lebih, yang sudah sangat terkenal hampir di seluruh dunia. Kartu yang memiliki empat warna dengan nomor yang tertera yaitu antara 0-9. Setiap dimiliki oleh 2 kartu kecuali angka 0. Jadi total dari setiap warna 24 adalah 19 (19 merah, 19 kuning, 19 biru, dan 19 hijau). Cara bermain yaitu kocok kartu, bagikan kartu, tentukan giliran bermain, mulai main.

### 3. Kartu *Truth Or Dare*



Gambar 9. Contoh Kartu Truth or Dare  
([www.google.com](http://www.google.com))

*Truth Or Dare* merupakan salah satu game populer yang tidak hanya dimainkan oleh anak-anak, tapi juga remaja hingga dewasa. Permainan ini dimainkan minimal 2 orang dan diharuskan memilih antara menjawab pertanyaan dengan jujur (*Truth*) atau melakukan tantangan yang diminta oleh peserta lainnya (*Dare*)

Setelah melakukan pemetaan pemikiran, berikut adalah beberapa kata kunci yang dapat disimpulkan dari pemetaan tersebut.

1. *Key Word (kata Kunci):*

- a. Bahasa Isyarat
- b. Komunikasi
- c. Orang Tuli
- d. Orang Dengar
- e. Kartu permainan

2. *Key Visual:*

- a. Simbol Bahasa Isyarat
- b. Fun/menyenangkan
- c. Warna kontras
- d. Tipografi

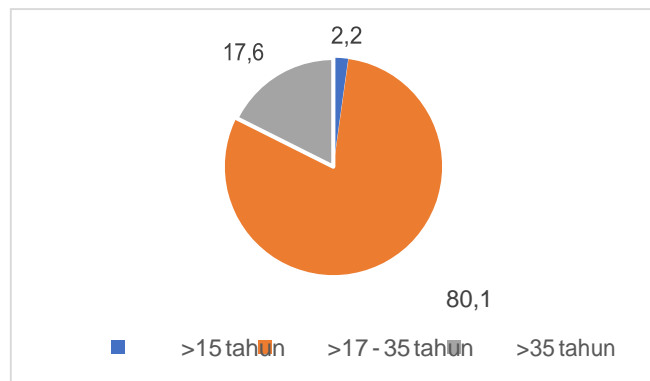


## F. Hasil Angket

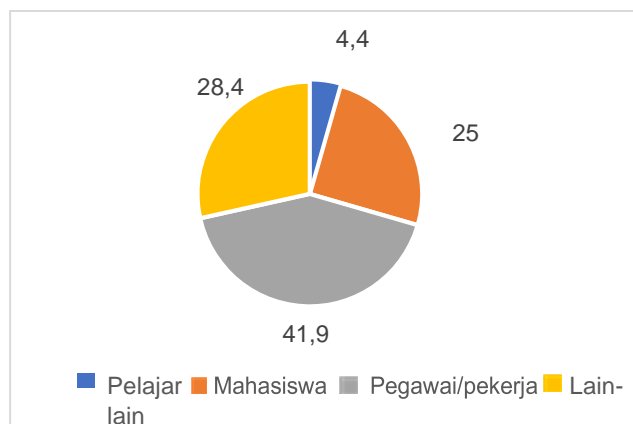
Kuisisioner dilakukan melalui wawancara di google form kepada lebih dari 100 responden yang dengar dan lebih dari 100 responden Tuli.

### a. Untuk orang Dengar

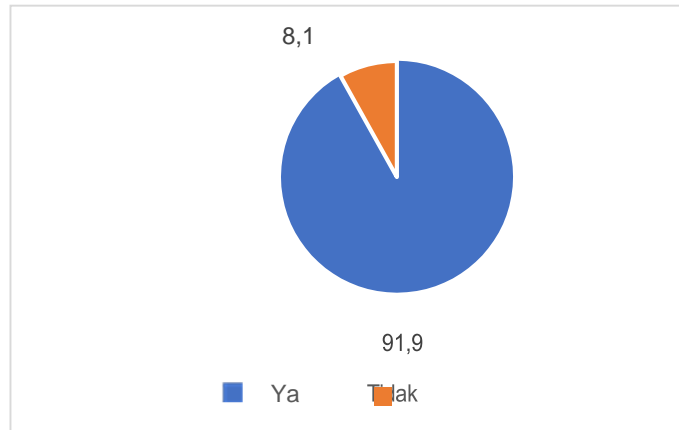
1. Berapakah umur Anda saat ini?



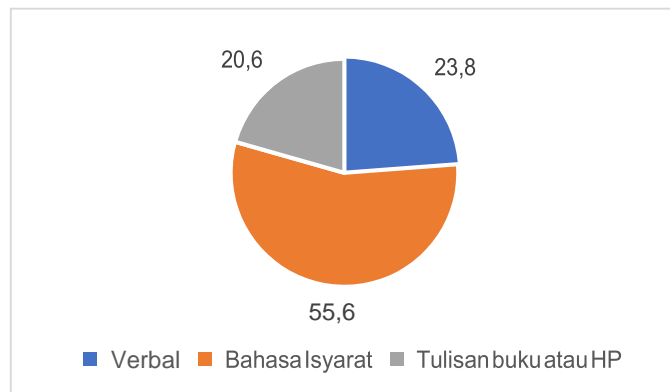
2. Apa pekerjaan Anda?



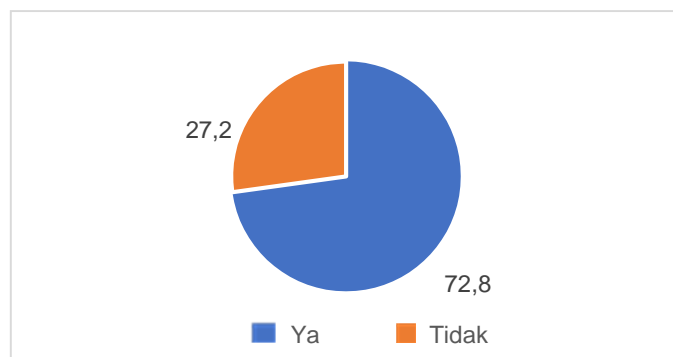
3. Apakah Anda pernah bertemu orang Tuli sebelumnya?



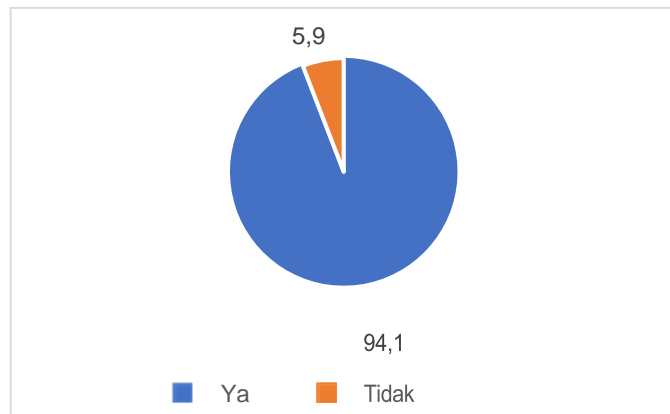
4. Jika pernah, dengan cara Anda berkomunikasi dengan orang Tuli?



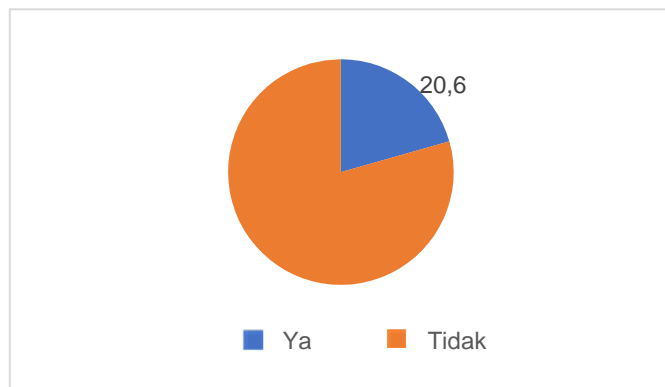
5. Apakah Anda tahu tentang dunia Tuli?



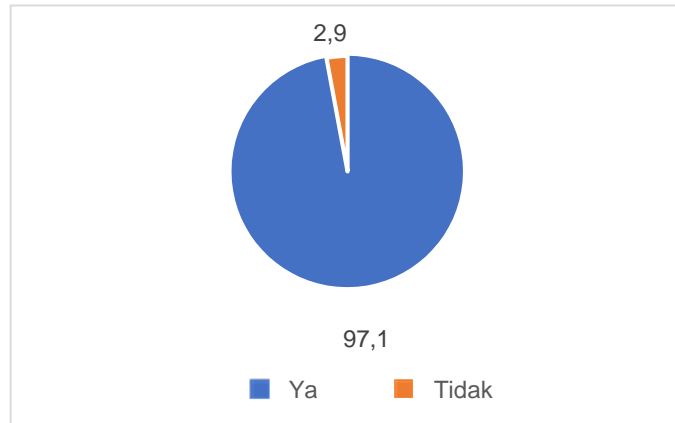
6. Apakah Anda ingin belajar bahasa isyarat lebih mendalam dengan teman Tuli?



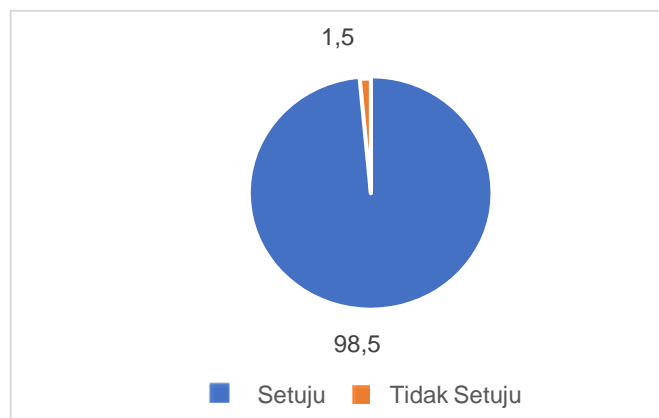
7. Apakah Anda pernah tahu permainan kartu tebak isyarat?



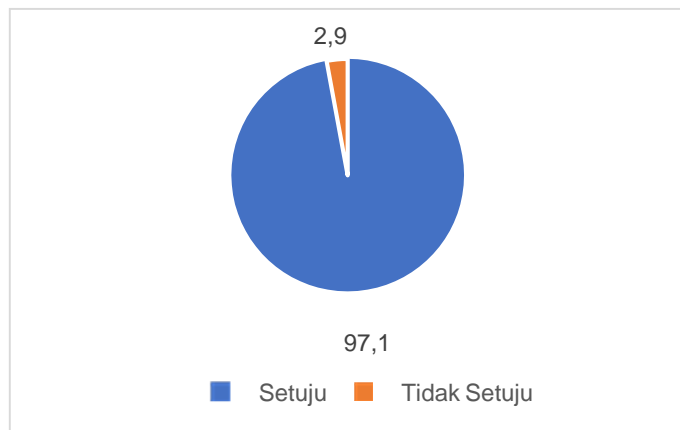
8. Apakah Anda ingin bermain bersama teman Tuli untuk berkomunikasi?



9. Permainan kartu Tebak Isyarat dapat meningkatkan semangat Anda dalam belajar bahasa isyarat, Anda setuju?

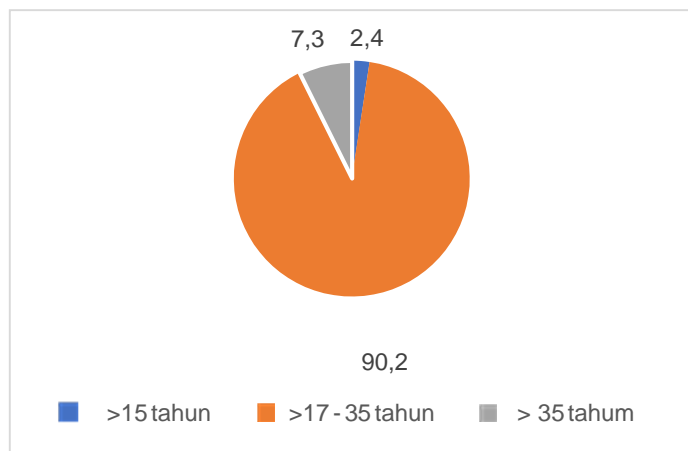


10. Apakah anda setuju permainan kartu tebak isyarat dapat meningkatkan semangat dalam berkomunikasi dengan teman Tuli?

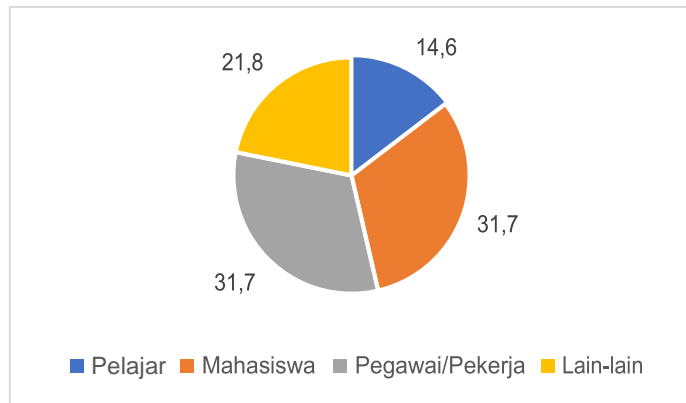


**b. Untuk orang Tuli**

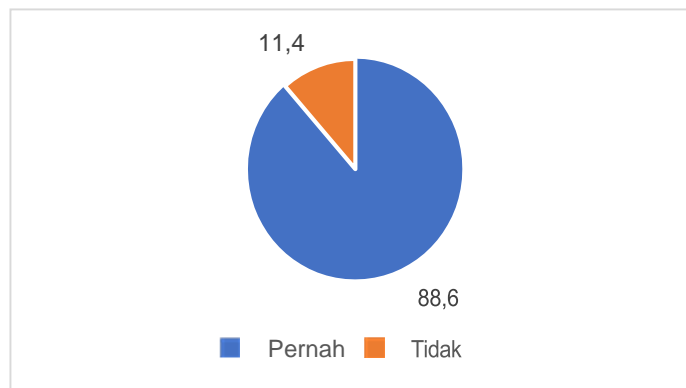
1. Berapakah umur Anda saat ini?



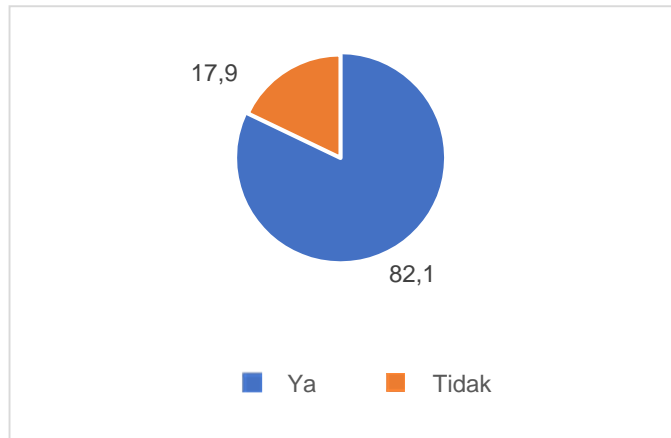
2. Apakah pekerjaan Anda?



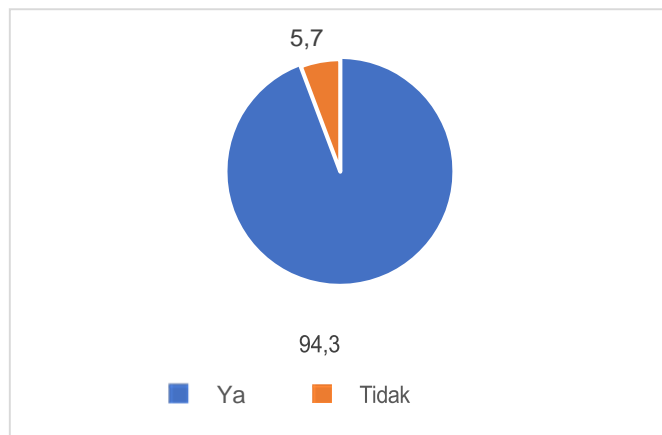
3. Apakah Anda merasa sulit berkomunikasi orang Dengar?



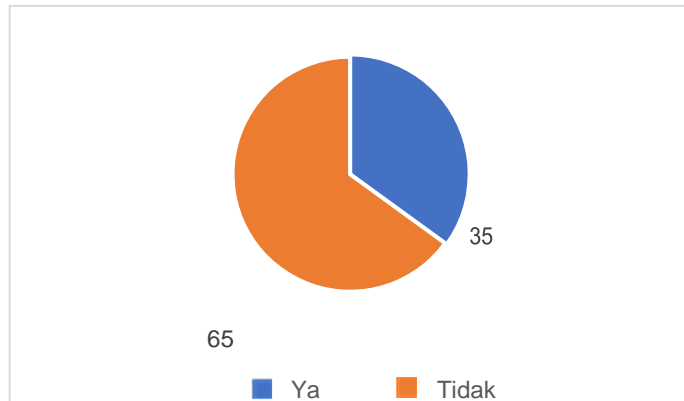
4. Apakah merupakan tantangan bagi Anda berkomunikasi dengan orang Dengar?



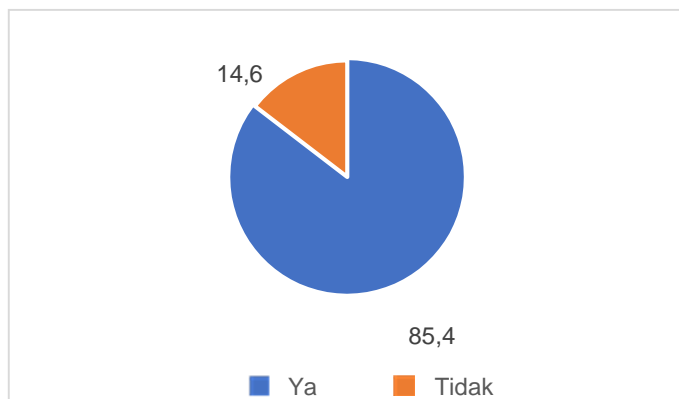
5. Apakah ingin teman Dengar mengetahui tentang dunia Tuli?



6. Apakah Anda pernah permainan kartu tebak isyarat?

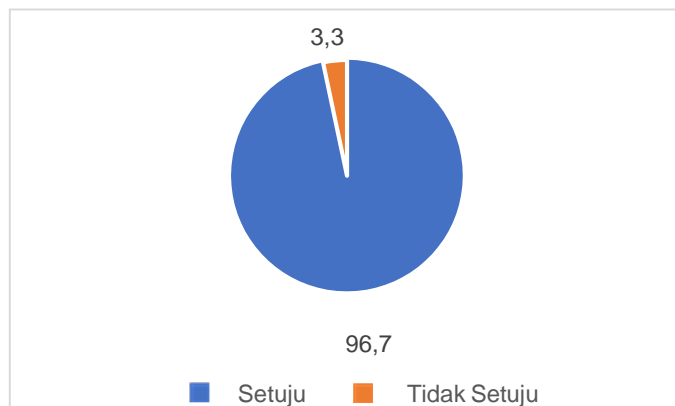


7. Apakah Anda ingin bermain kartu tebak isyarat bersama teman Dengar untuk berkomunikasi?

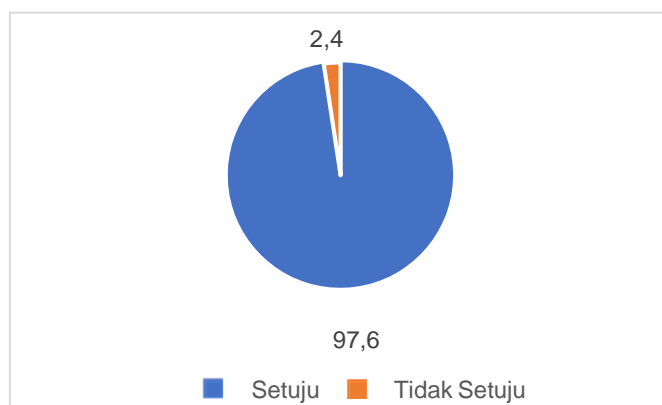




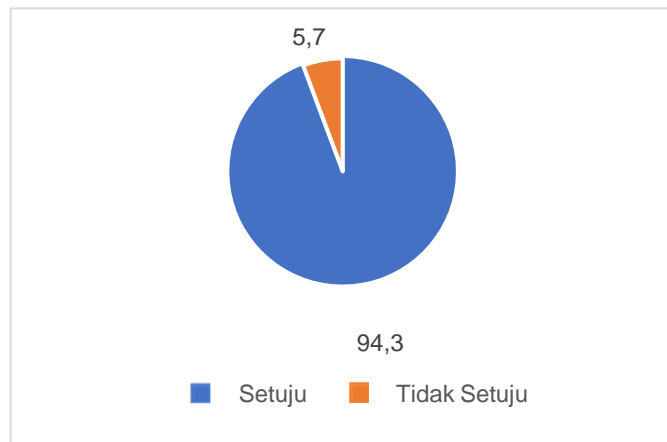
8. Setujukah Anda dengan rencana membuat desain kartu tebak isyarat antara teman Dengar dan teman Tuli dalam berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat?



9. Apakah Anda setuju permainan kartu tebak isyarat dianggap sebagai pembelajaran untuk cara berkomunikasi dan berkolaborasi antara teman Dengar dan Tuli?



10. Apakah Anda setuju permainan kartu tebak isyarat dapat meningkatkan semangat Anda dalam berkomunikasi dengan teman dengar?



## **G. Analisis Literasi dan Observasi**

Dari hasil angket dan observasi melalui google formulir, banyak mendengar yang mengikuti komunikasi antara dunia Dengar dan Tuli berumur 17-35 tahun. Rata-rata banyak orang yang pernah bertemu Tuli sebelumnya. Selain itu, mereka mendengar pernah berkomunikasi dengan orang Tuli banyak menggunakan bahasa isyarat dengan bahasa tubuh. Lalu, banyak orang Dengar tidak mengetahui dan mengenal tentang dunia Tuli padahal sudah pernah bertemu. Dari pengumpulan data dan dengan memberi pengetahuan, banyak orang Dengar ingin belajar bahasa isyarat dan mendalami atau terjun ke dunia Tuli. Dengan memberi contoh permainan kartu “Tebak Isyarat” dengan bahasa isyarat, banyak responden yang belum pernah melihat kartu tersebut. Banyak orang Dengar disebutkan ingin bermain atau berkolaborasi dengan Tuli melalui permainan kartu. Menurut perkiraan responden mendengar, setuju mengenai tujuan permainan kartu tersebut yakni dapat meningkatkan semangat dalam mahir bahasa isyarat. Banyak responden mendengar juga setuju tentang permainan kartu sebagai pembelajaran bagaimana kolaborasi antara Tuli dan mendengar.

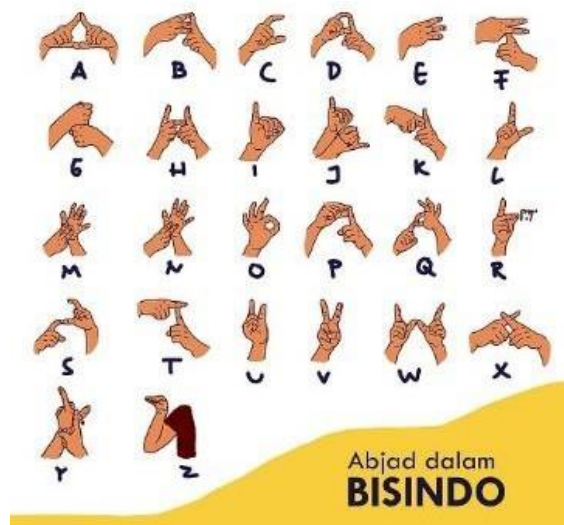
## H. Data Moodboard

### 1. Kartu Tebak



Gambar 10. Kartu Tebak  
(www.Google.com)

### 2. Alfabet Bahasa Isyarat



Gambar 11. Bahasa Isyarat Indonesia  
(www.Bisindo.com)

### 3. Design Thinking Playing Card



Gambar 12. Design Thinking Playing Card  
([www.Google.com](http://www.Google.com))

### 4. Tipografi

**SALTBURG DEMO**

**A B C D E F G H I J K L M**  
**N O P Q R S T U V W X Y Z**

**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Gambar 13. Tipografi  
([www.Dafont.com](http://www.Dafont.com))