

A. LATAR BELAKANG

Program studi Desain Komunikasi Visual atau yang sering disebut dengan DKV, merupakan salah satu program studi yang erat dengan proses komunikasi visual seperti animasi, ilustrasi, dan fotografi. Program studi ini mengalami peningkatan setiap tahunnya. Mengikuti perkembangan zaman, dimana kemajuan teknologi terus berjalan, penggunaan istilah barat dalam pembelajaran sehari-hari DKV banyak diserap oleh para pengajar DKV menjadi istilah pembelajaran sehari-hari. Penyerapan bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia ini penting untuk menutupi kurangnya jumlah dan jenis kata, untuk menjelaskan berbagai kehidupan dalam masyarakat (Lareina et al., 2024). Selain itu, dalam DKV sendiri penggunaan serapan asing ini digunakan untuk mempermudah pembelajaran karena seringnya penggunaan *software* berbahasa asing, sebagai alat dalam praktik dan belajar rerata perguruan tinggi program studi DKV di Indonesia. Karena dalam Bahasa Indonesia sendiri, banyak kata yang belum tepat dalam penggambaran pemaknaannya, sehingga lebih efektif dalam menggunakan bahasa asing sebagai media penyampaian pembelajarannya.

Berdasarkan survei yang dilakukan di beberapa universitas, saat ini tercatat sebanyak 3 sampai 15 teman-teman tunarungu yang menempuh pendidikan DKV di perguruan tinggi Solo dan sekitarnya, baik itu swasta maupun negeri. Pada amanat pemerintah Pasal 40 ayat (1) UU No. 8 Tahun 2016 tentang hak belajar disabilitas ditentukan bahwa “Pemerintah

dan Pemerintah Daerah wajib menyelenggarakan dan atau memfasilitasi pendidikan untuk Penyandang Disabilitas di setiap jalur, jenis, dan jenjang pendidikan sesuai dengan kewenangannya”. Mengikuti, Peraturan Menteri Pendidikan nasional (Permendiknas) Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan atau bakat Istimewa. Pasal 3 ayat (2) menyatakan bahwa setiap peserta didik yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial atau memiliki potensi kecerdasan dan atau bakat istimewa berhak mengikuti pendidikan tertentu sesuai dengan kebutuhan kemampuannya. Menjembatani hal-hal tersebut, maka penting adanya untuk memahami kesulitan yang dialami teman-teman mahasiswa tunarungu dalam pembelajaran teman-teman tunarungu demi menyesuaikan jenis pendidikan yang dapat diberikan untuk teman-teman tunarungu.

Dalam lingkup dunia teman-teman tunarungu sendiri penggunaan istilah tunarungu tidak digunakan oleh semua kelompok. Hal ini dikarenakan penggunaan istilah tunarungu dianggap tidak sesuai karena mengacu pada penyakit tidak mendengar. Teman-teman tunarungu lebih suka dipanggil Tuli atau Teman Tuli (IHC Telemed, 2021). Selain itu, teman-teman tunarungu juga memiliki beberapa komunitas yang bertujuan untuk memperjuangkan hak-hak teman-teman tunarungu, meningkatkan kesadaran, dan mendukung pemberdayaan individu tunarungu. Komunitas-komunitas ini juga biasanya memiliki misi dalam

meningkatkan pendidikan bahasa isyarat serta inklusivitas dalam masyarakat. Adapun beberapa komunitas tersebut diantaranya PERTUNI (Perhimpunan Nasional Tunanetra dan Tunarungu Indonesia), HTI (Himpunan Tuli Indonesia), ISLC (Indonesian Sign Language Community), GERKATIN (Gerakan Kesejahteraan Tunarungu Indonesia), Dunia Tuli, dan lain-lain.

GERKATIN Solo sendiri merupakan salah satu komunitas yang aktif melakukan kegiatan untuk pemberdayaan komunitas Tunarungu di Solo dan sekitarnya. Beberapa peran aktif GERKATIN Solo diantaranya, pelatihan dan workshop, workshop kreatif, pengajaran bahasa isyarat, kolaborasi dengan institusi pendidikan, partisipasi dalam kegiatan sosial, program pemberdayaan masyarakat, dan kegiatan lainnya.



Gambar 01. Kegiatan GERKATIN Solo dengan FSRD ISI Surakarta (Kompasiana.com, 2025)

Dengan salah satu misi untuk mengembangkan BISINDO, GERKATIN berperan aktif dalam mempromosikan penggunaan bahasa isyarat dalam masyarakat hingga institusi pendidikan. Tentunya ini

menjadi bagian penting dalam meningkatkan inklusivitas teman-teman mahasiswa tunarungu Surakarta. Akan tetapi dalam misi dan kegiatannya yang besar terdapat beberapa kekurangan meliputi penggunaan istilah asing dalam kegiatan pembelajaran DKV.

Banyak kesulitan yang dialami mahasiswa tunarungu dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini dikarenakan mahasiswa tunarungu banyak yang menggunakan SIBI yang mana di dalamnya tidak menggunakan bahasa serapan asing, mahasiswa tunarungu memiliki keterbatasan dalam memahami struktur gramatikal bahasa asing dan kesulitan membaca tulisan dengan bahasa yang berbeda, kebanyakan mahasiswa tunarungu merupakan lulusan SLB yang kurang *familier* dengan bahasa serapan asing. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ayyubie Cantika dengan Mohammad Umar tentang “Pemahaman Siswa Tuli di SMPLB Terhadap Bacaan Bahasa Indonesia Dalam Buku Teks Pelajaran” dengan jumlah 13 siswa SMP yang mengikuti, rangkuman dari nilai yang didapatkan adalah sebagai berikut:

No.	Soal	Nilai	Hasil
1.	Pemahaman kata baku-tidak baku	0-8	3,6
2.	Pemahaman isi dan pengetahuan terkait teks bacaan	0-14	1,46

Tabel 01. Hasil Uji Pemahaman Siswa Tunarungu di SMPLB
(Cantika Yuranda & Muslim, n.d.)

Hasil ini menjelaskan bahwasannya tingkat pemahaman teman-teman tunarungu berada di level yang jauh berbeda dengan teman-teman non disabilitas. Mengingat, dari penelitian tersebut didapatkan jawaban

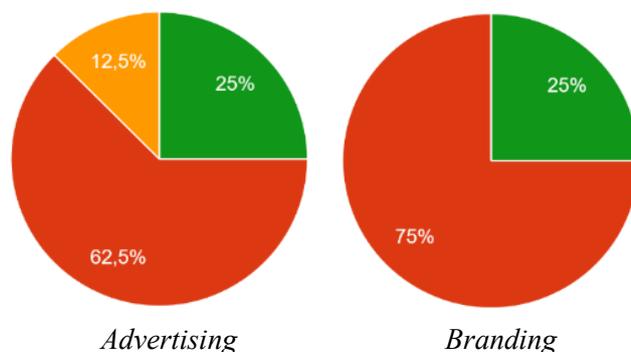
yang hanya mengulang soal, bukan menjawab pertanyaan dengan sesuai. Selanjutnya dengan nilai rata-rata yang sangat kecil pada soal tentang pemahaman isi dan pengetahuan terkait teks bacaan menjadi bukti bahwa teman-teman tunarungu sulit memahami isi bacaan yang terlalu panjang. Bahkan nilai tersebut didapatkan di sekolah dengan kurikulum yang seharusnya sudah disesuaikan dengan kebutuhan teman-teman tunarungu.

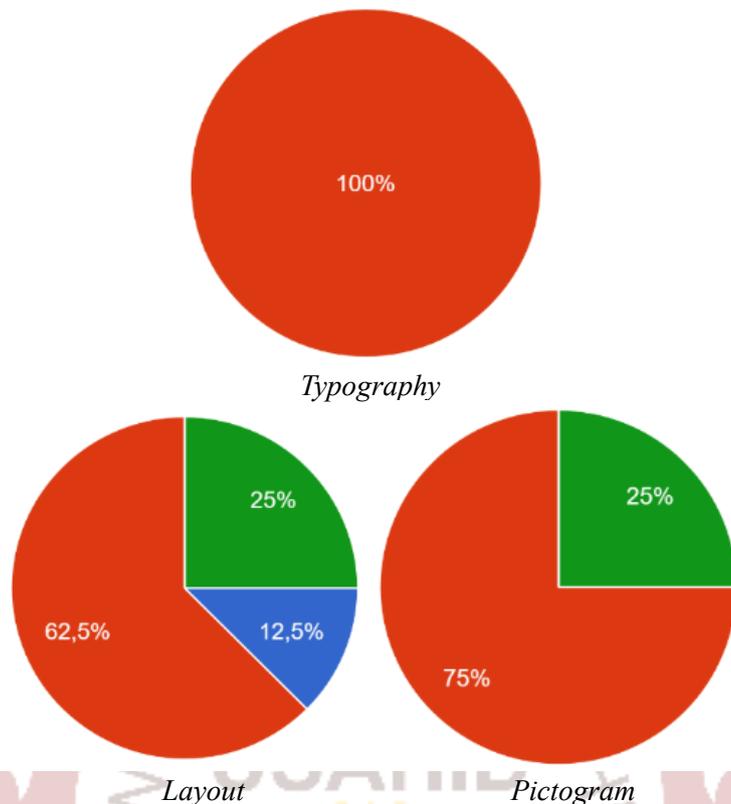
Dari hasil survei serta penelitian tersebut juga menjelaskan ketimpangan kurikulum pembelajaran yang menyesuaikan kemampuan teman-teman tunarungu dengan apa yang ada sebenarnya. Pembelajaran dapat dikatakan menyesuaikan kemampuan teman-teman tunarungu, namun penggunaan metode yang diambil bisa jadi kurang tepat karena teman-teman tunarungu berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat yang memanfaatkan gerakan tangan serta ekspresi wajah. Tidak menggunakan tulisan yang panjang, ataupun bahasa kegalan yang populer.

Sebuah penelitian tentang mahasiswa tunarungu ini sudah pernah dibahas dalam penelitian oleh Evelyne Lukitasari, S.Sn., M.Sn., dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta dengan judul Inovasi Pembelajaran dan Teknologi bantu Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus yaitu Infografis Sebagai Bahasa Visual Dalam Media Pembelajaran Mahasiswa Tuli Universitas Sahid Surakarta yang mana mendapat pendanaan oleh Belmawa Kemendikbud RI. Pada penelitian tersebut dibahas mengenai inovasi pembelajaran mahasiswa

tunarungu agar tidak tertinggal pemahaman dengan mahasiswa dengan DKV lainnya di Universitas Sahid Surakarta. Selain itu juga terdapat hasil karya cipta kelompok PKM-Kc Universitas Sahid Surakarta yang menghasilkan sebuah glosarium visual yang berisi istilah asing pembelajaran di DKV. Glosarium tersebut sudah dilakukan *FGD* dengan teman-teman tunarungu dari Universitas Sahid Surakarta dan Sekolah Vokasi UNS. Hasilnya, penggunaan gambar pada teman-teman tunarungu lebih mudah dipahami sebagai metode pembelajaran untuk memahami istilah asing dibandingkan menggunakan kalimat panjang dan tanpa penggunaan gambar sama sekali.

Pada misi pembuatan glosarium tersebut juga didapat hasil survei mengenai pemahaman teman-teman mahasiswa tunarungu terhadap kata serapan asing DKV. Dengan format warna *pie chart* biru (sangat paham), merah (paham), orange (tidak yakin), hijau (kurang paham) dan ungu (tidak paham). Survei tersebut dibagi menjadi dua bagian, yaitu pertama tentang pemahaman kata serapan asing di DKV dan kedua tentang pemahaman penjelasan kata serapan menggunakan teks.



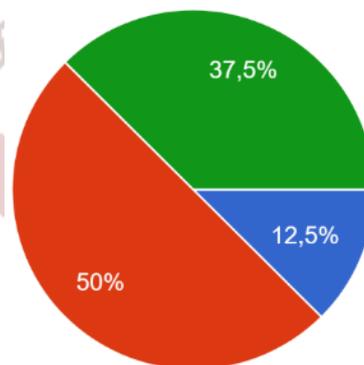


Gambar 02. Hasil Survei Kata Serapan Asing

Berdasarkan hasil survei tersebut nilai paham 100% pada istilah asing hanya didapat pada kata *typography*. Istilah lainnya belum mencapai kepeahaman 100%, sedangkan istilah-istilah tersebut sangat sering digunakan dalam pembelajaran DKV sehari-hari. Seperti kata *layout* yang digunakan pada semua materi kekerjaan ataupun *advertising* yang banyak digunakan untuk menggambarkan istilah promosi dalam DKV.

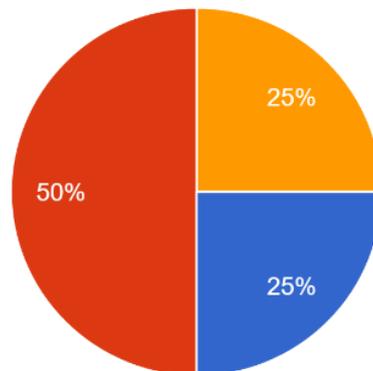
Pada survei pemahaman istilah asing menggunakan teks selanjutnya berisi pertanyaan seputar makna beberapa kata keseharian dengan menggunakan penjelasan panjang Bahasa Indonesia. Pertanyaan tersebut berupa, ‘Apa anda paham maksud dari teks dibawah ini?1. *Smartphone*

adalah telepon genggam atau telepon seluler pintar yang dilengkapi dengan fitur yang mutakhir dan berkemampuan tinggi layaknya sebuah komputer. *Smartphone* dapat juga diartikan sebagai sebuah telepon genggam yang bekerja dengan menggunakan perangkat lunak sistem operasi (OS) yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. 2. Photoshop adalah perangkat lunak pengeditan gambar dan manipulasi foto yang dikembangkan oleh Adobe. Dengan Photoshop, pengguna dapat melakukan berbagai tugas seperti mengubah warna, menyesuaikan tingkat kecerahan, menghapus objek, dan menciptakan efek visual kreatif. 3. *Web* adalah singkatan dari "*World Wide Web*" merupakan sistem informasi global yang terhubung melalui internet'.



Gambar 03. Hasil Survei Pemahaman dengan Penjelasan Panjang 1

Selanjutnya soal kedua yang berhubungan dengan isi dari teks di soal sebelumnya yaitu: 'Berdasarkan teks yang terdapat pada point diatas, menurutmu manakah teks yang paling mudah dipahami isinya?'. Dengan ketentuan biru (teks 1), merah (teks 2), dan *orange* (teks 3).



Gambar 04. Hasil Survei Pemahaman dengan Penjelasan Panjang 2

Hasil survei ini menunjukkan bahwa sebagian teman-teman tunarungu yang mengikuti survei merasa lebih paham terhadap penjelasan kata asing photoshop yang mana memang lebih akrab dengan kegiatan DKV. Berbeda dengan kata *web* dan *smartphone* yang lebih umum.

Berlatar belakang alasan - alasan tersebut, maka terciptalah sebuah ide dalam pembuatan video interaktif yang berisi bahasa isyarat dalam istilah asing DKV. Interaktif disini mengacu pada metode yang digunakan dalam video dimana terdapat penjelasan, gambar, ajakan, dan quiz di akhir video untuk melatih pemahaman teman-teman tunarungu DKV menjadikan video ini semi interaktif (Gündüzalp, 2024). Bentuk video menggunakan metode interaktif ini dipilih karena dibanding video biasa bentuk video ini dinilai dapat lebih menarik, dikarenakan dalam video terdapat interaksi ekspresi juru bahasa isyarat dengan penonton, dimana penonton tersebut adalah teman-teman tunarungu DKV itu sendiri. Video sendiri menjadi media yang dapat lebih mudah dipahami karena tidak hanya menggunakan media tulis, tapi lebih ekspresif dalam menyampaikan pesan sehingga pesan dapat lebih mudah diterima.

Perancangan video ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *development*, pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi. Metode ini dipilih karena efisien digunakan dan sudah cukup dalam merealisasi perancangan video. Hasil video ini nantinya membuat teman-teman tunarungu akan merasa layaknya belajar bahasa isyarat seperti biasa karena gerakan isyarat akan ditunjukkan secara perlahan dimana hal ini tentunya terasa lebih *familiar* bagi teman-teman tunarungu dibandingkan memahami penjelasan melalui tulisan saja.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep video interaktif bahasa isyarat istilah asing DKV bagi mahasiswa tunarungu Surakarta?
2. Bagaimana merancang video interaktif bahasa isyarat istilah asing DKV bagi mahasiswa tunarungu Surakarta?

C. TUJUAN

Adapun dalam membuat perancangan ini, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Membuat konsep video interaktif bahasa isyarat istilah asing DKV bagi mahasiswa tunarungu Surakarta.
2. Membuat video interaktif bahasa isyarat istilah asing DKV bagi mahasiswa tunarungu Surakarta.

D. MANFAAT

1. Bagi Universitas
 - a. Dapat meningkatkan metode pembelajaran dengan menjadikan kurikulum khusus bagi teman-teman tunarungu DKV yang ada, oleh Universitas
 - b. Berkontribusi lebih dalam pada pendidikan inklusi
2. Bagi teman-teman tunarungu DKV
 - a. Menjadi bantuan dalam memahami pembelajaran yang menggunakan bahasa serapan asing
 - b. Meningkatkan semangat kemandirian teman-teman tunarungu dalam pembelajaran sehari-hari
3. Bagi penulis
 - a. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan
 - b. Meningkatkan kemampuan dan menambah wawasan

E. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam sebuah penelitian keilmuan penting adanya studi kepustakaan sebagai acuan dalam kerangka berfikir dan bukti kebaruan dalam sebuah penelitian.

Pada *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)* dengan judul *Perancangan Video Edukasi Pelestarian Lingkungan Alam Oleh Pendaki Gunung* oleh Florensia Nadita, dkk dari Universitas Kristen Satya Wacana dijelaskan bahwasannya penggunaan

edukasi menggunakan bentuk video dipilih karena melalui bentuk video informasi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan menghemat waktu. Dalam proses pembuatan video, bahasa yang digunakan adalah bahasa non-formal agar informasi lebih mudah dipahami dan terasa lebih kasual sehingga tidak memberi beban kepada penonton untuk dipaksa mencermati tayangan video (Nadita et al., 2024).

Meninjau hal tersebut, pada perancangan ini bentuk video dipilih untuk memberikan gambaran interaktif berupa ekspresi juru bahasa isyarat sehingga teman-teman tunarungu akan semakin aktif dan tidak merasa asing, karena bentuk bahasa isyarat seperti bentuk percakapan teman-teman tunarungu sehari-hari. Selain itu, dengan bentuk video proses belajar akan menjadi lebih antusias dan menarik untuk dicermati. Penggunaan bahasa pada perancangan video edukasi pelestarian lingkungan alam oleh pendaki gunung yang menggunakan bahasa kasual dapat menjadi acuan dalam pembuatan video bahasa isyarat, bahwasannya video yang dibuat haruslah sesuai dengan bahasa teman-teman tunarungu yang mudah dimengerti dan tidak berbelit-belit.

Namun, daripada itu pada “Perancangan Video Edukasi Pelestarian Lingkungan Alam Oleh Pendaki Gunung” video yang digunakan adalah video cinematic, berbeda dengan video bahasa isyarat yang berbentuk video interaktif yang memadukan berbagai elemen tulisan, suara, gambar, dan narasi interaktif dalam satu video.

Pada JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran) dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Untuk Siswa Tunarungu di Sekolah Dasar Luar Biasa oleh Sulung Yanuar Anugerah, dkk dari Universitas Negeri Malang dijelaskan bahwasannya hasil pengembangan video pembelajaran bahasa isyarat untuk siswa SD SLB sesuai dengan perkiraan target para ahli bahwasannya dapat meningkatkan proses pemahaman para siswa SD. Video pembelajaran BISINDO tersebut dapat memperjelas bahan pembelajaran karena materinya yang ringkas dan mudah untuk dibawa kemana saja. Selain itu, siswa tunarungu dapat memahami pesan materi yang ada pada media video pembelajaran tersebut dengan memanfaatkan indera penglihatannya (Anugerah et al., 2020) dan menimbulkan perasaan senang karena permainannya.

Maka dari itu perancangan video interaktif bahasa isyarat istilah asing sesuai dengan tujuan untuk memudahkan mahasiswa tunarungu dalam pembelajaran sehari-hari DKV, karena bentuk video lebih mudah dipahami serta materi yang disajikan lebih ringkas dan inovatif. Selain itu perasaan senang yang dihasilkan dari hasil pemahaman menjadi sumber awal untuk memupuk rasa percaya diri untuk teman-teman tunarungu.

Namun, dalam Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Untuk Siswa Tunarungu di Sekolah Dasar Luar Biasa, bentuk yang disajikan berisikan BISINDO yang dikemas dalam bentuk video. Sedangkan pada Perancangan Video Interaktif Bahasa

Isyarat Istilah Asing DKV Bagi Mahasiswa Tunarungu, bahasa yang disajikan adalah istilah asing yang diubah kedalam bentuk video sebagai bentuk penjelasan untuk memahami arti dan makna tersebut.

Pada “Perancangan Video Interaktif Sebagai Bahan Ajar Mengenal Huruf Untuk Anak Tunarungu di SLBN Depok” oleh Dewanto Yahya, dkk dari Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti, tingkatan perkembangan kognitif pada anak tunarungu ditentukan oleh tingkat kemampuan bahasa, variasi pengalaman, pola asuh atau kontrol lingkungan, tingkat ketunarunguan dan daerah bagian telinga yang mengalami kerusakan, serta ada tidaknya kecacatan lainnya (Yahya et al., n.d.). Berdasarkan hal tersebut, pada perancangan video interaktif sebagai bahan ajar mengenal huruf, video dibuat dalam bentuk video interaktif dimana terdapat ilustrasi ceria dan warna-warna yang menarik, yang mana dalam hal ini video dibuat ringkas dengan tujuan mengenalkan huruf kepada anak-anak menggunakan visualisasi yang mudah dimengerti.

Pernyataan diatas menegaskan kembali alasan dari pemilihan dari perancangan video interaktif bahasa isyarat bahasa asing bagi mahasiswa tunarungu. Kemudian, bentuk video interaktif yang digunakan pada perancangan ini sama dengan konsep perancangan video interaktif bahasa isyarat bagi mahasiswa tunarungu DKV yang mana menggunakan konsep metode video interaktif sehingga tidak hanya menampilkan video tetapi juga ikut menampilkan ilustrasi serta *quiz* di akhir video untuk membantu teman-teman tunarungu belajar memahami bahasa asing.

Adapun kedua rancangan sama-sama menggunakan konsep interaktif, pada perancangan interaktif sebagai bahan ajar mengenal huruf target pasar yang dituju adalah siswa tunarungu di SLBN Cirebon sedangkan perancangan video interaktif bahasa isyarat istilah asing ditujukan untuk teman-teman mahasiswa tunarungu yang mengambil program studi DKV.

Pada “Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa” oleh Salma Riayah dan Dina Fakhriyana dari Institut Agama Islam Kudus, dibuat sebuah video interaktif untuk membantu siswa dalam mempelajari matematika secara sistematis melalui pembelajaran daring. Video dapat merangsang minat belajar dan menunjang siswa dalam kemandirian belajar hanya dengan menontonnya (Riayah & Fakhriyana, 2021). Video interaktif sendiri merupakan media penyampaian dengan gambar agar terlihat hidup sehingga menarik minat dan meningkatkan daya tarik dan imajinasi (Riayah & Fakhriyana, 2021).

Penelitian ini menjadi acuan dalam pembuatan video interaktif karena sama-sama menggunakan gambar sebagai media pendukung didalam video selain audio dan video. Selain itu, pemahaman tentang video interaktif dalam penelitian ini menjadi acuan dalam pemahaman video interaktif.

Namun, daripada itu target yang digunakan pada penelitian tersebut berbeda dengan target dalam video interaktif bahasa isyarat yang mana

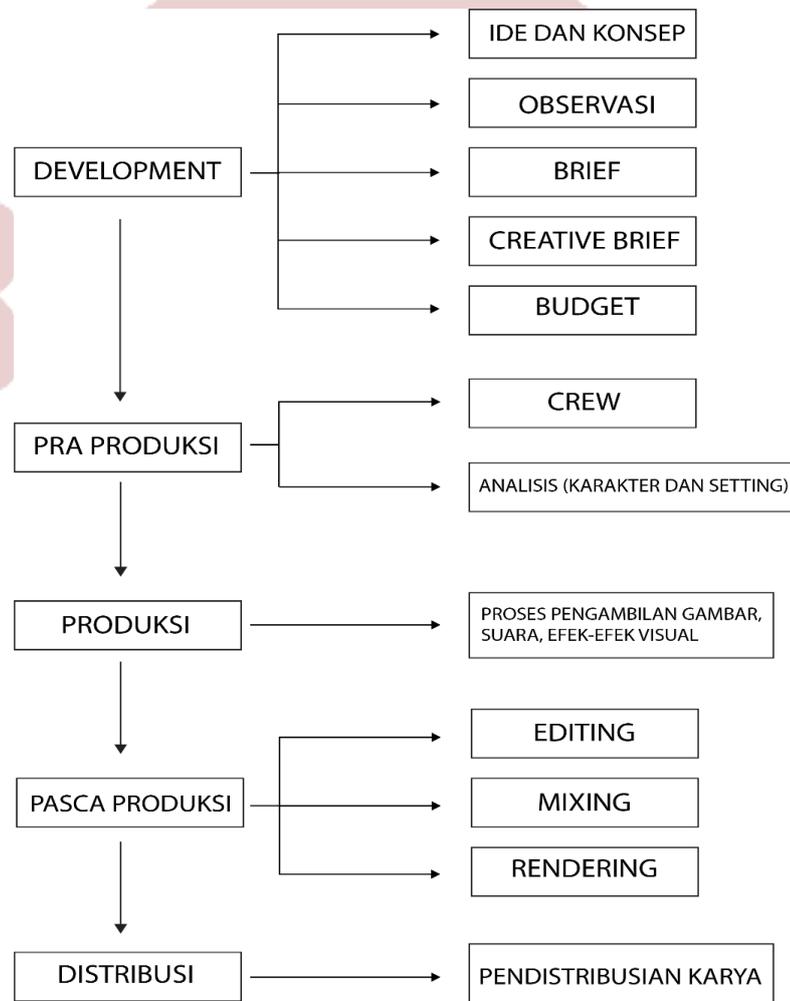
menjadikan mahasiswa DKV sebagai dasar terbentuknya video. Adapun, penelitian diatas menjadikan siswa sebagai tujuan video dengan matematika sebagai objek materinya.

Pada “Aplikasi Interaktif Belajar Bahasa Isyarat” oleh Marry Christin Assa, dkk dari Universitas Manado, dijelaskan bahwasannya aplikasi belajar bahasa isyarat yang interaktif ini bertujuan untuk membantu teman-teman non disabilitas belajar bahasa isyarat. Hal ini untuk menjembatani terputusnya komunikasi antara teman non disabilitas dengan teman-teman tunarungu. Aplikasi ini berbentuk video animasi 3D dengan disertai quiz diakhir video. Adapun dalam aplikasi ini jenis bahasa yang diajarkan merupakan BISINDO karena sesuai dengan budaya dan karakter komunikasi tunarungu di Indonesia

Dalam pembuatannya aplikasi ini menggunakan bentuk video interaktif yang mana terdapat tombol-tombol pada menu utama, menu perkenalan diri, menu abjad, menu angka, dan menu lainnya. Bentuk interaktif ini menjadi nilai tersendiri yang meningkatkan pengalaman pengguna yang menonton video. Di dalam video juga terdapat 1 *quiz* yang terdiri dari 10 soal didalamnya untuk mengetes hasil pembelajaran bahasa isyarat pengguna. Selain itu, terdapat 3 kuesioner yang dibuat untuk menilai pemahaman dan kepuasan dalam menggunakan aplikasi. Hal ini bisa menjadi referensi untuk membuat *quiz* dalam video. *Quiz* ini nantinya bisa menjadi acuan seberapa memperhatikan dan paham teman-teman tunarungu terhadap video yang selesai ditonton.

Namun, berbeda dengan “Aplikasi Interaktif Belajar Bahasa Isyarat” yang meletakkan poin interaktif pada tombol-tombol yang dapat diakses, nilai interaktif pada video interaktif bahasa isyarat istilah DKV ini hanya menerapkan metode interaktif saja yang mana meliputi himbuan mengikuti di awal video, menampilkan ilustrasi di dalamnya, dan memiliki *quiz* di akhirnya, sehingga menjadikan video ini sebagai video semi interaktif (Gündüzalp, 2024).

F. METODE PERANCANGAN



Gambar 05. Metode Perancangan
(Studio Antelope, 2025)

1. *Development*

Development merupakan tahapan awal dalam proses produksi sebuah video. Pada tahap ini didapatkan ide dan konsep dalam pembuatan video.

a. Ide dan Konsep

Ide didapat dari duatu masalah yang ingin diselesaikan. Pada kasus ini, ide didapat dari memahami pengalaman kesulitan teman-teman tunarungu dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Konsep video interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi dengan teman-teman tunarungu, sehingga tidak hanya menjadi pesan video yang pasif satu arah saja.

b. Observasi

Observasi merupakan tahapan mengamati permasalahan teman-teman tunarungu. Dalam hal ini yaitu kesulitan pemahaman bahasa asing yang terjadi karena kurangnya pembelajaran kosa kata yang diajarkan melalui standar bahasa isyarat BISINDO dan SIBI. Selain itu, terdapat perbedaan tingkat pemahaman antara teman-teman tunarungu dengan teman-teman non-disabilitas.

c. *Brief*

Brief dibuat berdasarkan data observasi dan ide. Pada tahap ini *brief* dibuat sebagai bentuk konsep sementara

sebelum dilanjutkan ke *creative brief*. *Brainstorming* juga dilakukan untuk menemukan segala keperluan dan konsep yang sesuai dengan ide dan observasi.

d. *Creative Brief*

Dalam tahap ini dilakukan rancangan desain melalui konsep dari *brief*. Tahapan ini meliputi dari rancangan video awal hingga akhir.

e. *Budget*

Budget merupakan rancangan anggaran selama proses pembuatan video. Tahap ini dilakukan untuk memberikan estimasi, serta meminimalisir pembengkakan biaya dalam proses pembuatan video nanti.

2. Pra Produksi

Pra-produksi merupakan tahapan persiapan sebelum proses produksi. Hal ini meliputi crew, dan analisis.

a. *Crew*

Crew merupakan staf yang membantu dalam proses pembuatan video seperti *talent*, pengisi suara, dll.

b. Analisis (Naskah dan *Setting*)

Analisis merupakan tahapan pengecekan kembali seperti naskah dan *setting* agar sesuai dengan tema serta konsep yang telah ditentukan.

3. Produksi

Produksi merupakan tahapan pengambilan video *talent* berdasarkan naskah yang telah dibuat, diiringi musik dan latar yang telah ditentukan pula.

4. Pasca Produksi

a. *Editing*

Proses perapihan video, serta pemberian objek tambahan sebagai pelengkap interaktif video.

b. *Mixing*

Proses pemberian musik, efek, transisi pada video agar terlihat lebih dinamis.

c. *Rendering*

Proses menyatukan *editing* dan *mixing* sehingga menjadi video yang interaktif bagi teman-teman mahasiswa tunarungu.

5. Distribusi

Distribusi merupakan tahapan pendistribusian karya yang akan diupload di *platform* Youtube. Youtube dipilih karena mudah dijangkau dan sangat familiar dengan teman-teman tunarungu.

G. IDENTIFIKASI DATA

1. Tunarungu di Solo

Berasal dari kata tuna yang berarti rusak dan rungu berarti pendengaran, istilah ini muncul dalam dunia medis untuk menggambarkan keterbatasan sebuah fungsi. Akan tetapi, istilah ini tidak digunakan semua kelompok, karena bagi sebagian kelompok istilah ini kurang sesuai. Teman-teman tunarungu lebih suka disebut Tuli atau Teman Tuli (IHC Telemed, 2021).

Tuli adalah istilah budaya dalam penyebutan cara berkomunikasi yang berbeda, dimana menjelaskan keadaan seseorang dan tidak terbatas pada kemampuan bicara saja. Bagi teman-teman tunarungu sebutan tunarungu dianggap seperti keterbatasan fisik dari kemampuan mendengar dan berbicara.

a. Derajat Gangguan Pendengaran

World Health Organization (WHO) membagi derajat tunarungu menjadi sebagai berikut:

- Derajat ringan (26-40 dB)
- Derajat sedang anak (31-60 dB)
- Derajat sedang dewasa (41-60 dB)
- Derajat berat (61-80 dB)
- Derajat sangat berat (>81 dB)

b. Faktor – Faktor Gangguan Pendengaran

- Demam tinggi
- Faktor keturunan
- Cedera kepala

- Kelebihan obat antibiotik
- Kotoran telinga yang menyumbat
- Rumah siput mati
- Adanya infeksi

2. Mahasiswa Tunarungu

Berdasarkan data dari Layanan Mahasiswa Disabilitas (2022), berikut adalah data perguruan tinggi dengan mahasiswa disabilitas tunarungu program studi DKV.

No.	Perguruan Tinggi	Program Studi	Jumlah
1.	Telkom University Purwokerto	S1 DKV	(tidak tercatat)
2.	Universitas Ciputra Surabaya	S1 DKV	(tidak tercatat)
3.	Universitas Negeri Surabaya	S1 DKV	(tidak tercatat)
		D4 Desain Grafis	(tidak tercatat)
4.	Universitas Sahid Surakarta	S1 DKV	21 orang dari berbagai program studi
5.	Sekolah Vokasi UNS	D3 DKV	(tidak tercatat)
6.	Universitas Sebelas Maret	S1 DKV	41 orang dari berbagai program studi

Tabel 02. Data Sebaran Perguruan Tinggi dengan Mahasiswa Tunarungu DKV
(Layanan Mahasiswa Disabilitas, 2022)

3. DKV (Desain Komunikasi Visual)

Dari Telkom University (2023), DKV adalah program studi yang mempelajari tentang penyampaian pesan dengan menggunakan elemen desain grafis, seperti huruf, warna, gambar dan *layout*. Program studi ini memanfaatkan objek visual untuk mengolah pesan menjadi lebih efektif secara informatif dan komunikatif.

Dalam menunjang berbagai lingkup yang terdapat di DKV, terdapat beberapa pembelajaran yang menunjang peningkatan skill mahasiswa DKV. Beberapa diantaranya yaitu estetika, nirmana, *material and colour in visual design*, *visual making project*, *fotography*, *icon & pictogram*, dan sebagainya.

a. Kurikulum DKV

Seperti bidang keilmuan lainnya, tentunya program studi DKV memiliki kurikulum pembelajarannya sendiri mengikuti standar kebutuhan perguruan tinggi masing-masing. Dalam UU No. 12 Tahun 2012 pasal 35 ayat 1 disebutkan bahwa kurikulum dalam pendidikan tinggi merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi. Berikut adalah kurikulum standar yang dipelajari mahasiswa DKV secara global.

1. Dasar-dasar desain
2. Penguasaan *software* desain
3. Pengembangan konsep dan kreativitas

4. Tipografi
5. Desain untuk media digital
6. Desain pemasaran dan *branding*
7. Ilustrasi dan fotografi
8. Desain untuk media cetak dan publikasi
9. Etika dan tanggung jawab sosial
10. Proyek kolaboratif dan praktikum
11. Studi kasus dan analisis desain

Pada pasal 29 tentang Pendidikan Tinggi disebutkan bahwasannya dalam mencapai kompetensi kelulusan akademik, pendidikan vokasi, dan pendidikan profesi, haruslah sesuai dengan KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia). Hal ini menjelaskan bahwasannya kurikulum setiap perguruan tinggi tentunya memiliki standar dalam menentukan kelulusan mahasiswanya. Kurikulum ini nantinya mencakup kompetensi baik dalam pembelajaran, tingkah laku, dan pejurusan profesi yang dituju.

Dalam desain grafis sendiri SKKNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia) memberikan gambaran profesi yang sesuai serta kebutuhan kompetensi dalam pekerjaannya.



Gambar 06. Peta Profesi Desain Grafis & DKV Menurut SKKNI
(Saraswati & Setiadi, 2020)

Berdasarkan peta tersebut profesi desain grafis atau DKV ini mencakup tiga fungsi penting yaitu *to inform*, *to identify*, dan *to persuade* (Saraswati & Setiadi, 2020). Ketiga jenis ini dapat bergerak dalam satu bidang dan atau sendiri-sendiri. Dalam peta tersebut juga dijelaskan kebutuhan dalam setiap profesinya. Dunia Grafis: identitas visual, iklan, publikasi, material promosi, kemasan. Media digital: animasi/film, kiosk, *UI*, *UX*, *games*, *website*, multimedia interaktif. *Environment*: pameran, sistem rambu, *way finding*, grafis lingkungan.

Selain itu, dalam usaha mencapai profesi desain grafis ini terdapat beberapa tingkatan yang dirumuskan SKKNI. Tingkatan profesi ini menunjukkan prospek profesi DKV dalam industri kreatif mulai dari

lulusan SMK sebagai tingkatan kedua hingga lulusan S3 sebagai tingkatan ke-sembilan.

Sektor/Subsektor/Area Fungsi Tujuan Utama Bisnis				
Sub-bidang/Sub-disiplin/Area Fungsi Kunci		DESAIN GRAFIS INFORMASI	DESAIN GRAFIS IDENTITAS	DESAIN GRAFIS PERSUASI & PRESENTASI
Sub-bidang/Sub disiplin/A				
Fungsi Mayor	9 (S3)	Pengelola Desain (Director)		
		<i>Creative Director</i>		
		<i>Executive Creative Director / Chief Creative Officer</i>		
		<i>Chief Design Officer</i>		
	8 (S2)	Pengelola Desain (Manager)		
		<i>Creative Group Head</i>		
		<i>Associate Creative Director</i>		
		<i>Design Director</i>		
		<i>Design Manager</i>		
	7 (S1 + Pengalaman)	Senior Designer		
		Desainer Grafis Senior		
		Desainer Publikasi Senior	Desainer Kemasan Senior	Senior Visual Merchandizing Designer
		Desainer Infografis Senior	Desainer Identitas Brand	Pengarah Seni Senior/Senior Art Director
		<i>Senior Signage Designer</i>	Desainer Karakter	Desainer Ekshibisi Senior
		Desainer User Interface/UI Senior		Desainer Grafis Lingkungan
		Desainer Web Senior		Desainer Experience/UX
		Desainer Apps Senior		Ilustrator Senior
		<i>Senior Typeface Designer</i>		Fotografer Senior
		6 (S1)	Junior Designer	
	Desainer Grafis Junior			
Desainer Publikasi Junior	Desainer Kemasan Junior		<i>Junior Visual Merchandizing Designer</i>	
Desainer Infografis Junior			Desainer Konten Visual Junior	
<i>Junior Signage Designer</i>			Pengarah Seni Junior/Junior Art Director	
Desainer User Interface/UI Junior			Desainer Ekshibisi Junior	
Desainer Web Junior			Ilustrator Junior	
Desainer Apps Junior			Fotografer Junior	
<i>Junior Typeface Designer</i>			Motion graphic designer	
5 (D3)	Senior Assistant Designer			
	<i>Senior Visualizer</i>			
	<i>Senior Drafter</i>			
	<i>Senior Layout Artist</i>			
4 (D2)	Junior Assistant Designer			
	<i>Junior Visualizer</i>			
	<i>Junior Drafter</i>			
	<i>Junior Layout Artist</i>			
3 (D1)	Senior Operator			
2 (SMK)	Junior Operator			
1 (SMP)				

Gambar 07. Peta Area Fungsi DKV Dalam Industri di Indonesia (Saraswati & Setiadi, 2020)

b. Istilah Asing DKV

Istilah asing DKV merupakan bahasa serapan asing atau bahasa asing yang digunakan dalam pembelajaran DKV. Istilah asing ini digunakan karena masih banyak kata bahasa Indonesia yang masih kurang tepat dalam penjelasannya. Untuk itu, KBBI telah meningkatkan banyak kata Indonesia baru yang diambil melalui kulturalisasi serapa bahasa daerah dan bahasa asing (Lareina et al., 2024). Selain itu, penggunaan *software* berbasis bahasa Inggris juga tidak luput dari alasan banyak penggunaan istilah asing dalam pembelajaran sehari-hari DKV. Istilah asing ini banyak digunakan baik dari kata sederhana seperti *software, drag, fill, export*, sampai istilah-istilah yang lumayan rumit seperti *wireframe, visual identity, alignment, complementary*, dll.

Adapun dalam penelitian seputar “Analisis Kebutuhan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Terhadap Bahasa Inggris” (Paksi & Subianto, 2020) dengan melibatkan 138 mahasiswa DKV Unindra, didapatkan hasil >68% mahasiswa sangat setuju dan 23% lainnya setuju bahwasannya Bahasa Inggris untuk akademik. Hal ini penting untuk memahami materi perkuliahan, membaca buku dan jurnal, menulis ilmiah, dan sebagainya. Selanjutnya pada hasil survei ketiga didapat hasil 96% mahasiswa sangat setuju bahwa Bahasa Inggris penting untuk pekerjaan. Hal ini berfungsi dalam melakukan

presentasi bisnis, membuat CV, mengikuti program pelatihan, dan sebagainya.

4. Bahasa Isyarat

Bahasa isyarat adalah bahasa yang menggunakan isyarat berupa gerakan dari tangan, kepala, badan, dan lainnya. Bahasa ini diciptakan untuk tunarungu, tunawicara, tunanetra, dan sebagainya (Khamdi & Raja Adrafi, 2022). Di Indonesia sendiri terdapat dua macam bahasa isyarat yang digunakan yaitu SIBI dan BISINDO (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2024).

1. Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI)

SIBI adalah sistem bahasa isyarat yang dikembangkan oleh pemerintah Indonesia dan menjadi standar pendidikan inklusif, terutama SLB. SIBI diperkenalkan pertama kali pada tahun 1981, dengan struktur seperti konsep manual Bahasa Indonesia. Namun, karena strukturnya yang formal, SIBI dianggap kurang natural bagi komunitas tunarungu.

2. Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)

Berbeda dengan SIBI, BISINDO lahir dan berkembang secara alami dari komunitas tunarungu (Maritha Indira, 2021). Dalam penggunaannya BISINDO menggunakan dua tangan dan memiliki struktur yang lebih sederhana tanpa imbuhan serta lebih mencerminkan budaya komunitas tunarungu. Selain itu, bentuk

BISINDO juga memiliki variasi regional, tergantung pada lokasi geografis dan budaya masyarakat tunarungu.

Indonesia sendiri memiliki GERKATIN (Gerakan Untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia) yang menjadi forum resmi untuk penyandang tunarungu. Komunitas Gerkatina Solo sendiri aktif dilakukan dengan tujuan belajar bahasa isyarat dan bahasa oral untuk teman-teman tunarungu (Maritha, 2021).

5. Video Interaktif

Video interaktif adalah jenis video yang merangsang partisipasi penonton untuk berinteraksi atau mengikuti tindakan dalam video. Berbeda dengan video biasa yang hanya dapat ditonton secara pasif saja (Animasi Studio, 2024). Hal ini dapat memicu pengalaman menonton lebih menyenangkan dan berkesan.

Beberapa keunggulan video interaktif (Riyah & Fakhriyana, 2021) antara lain:

- a. Dapat ditayangkan secara berulang dan dapat diberi jeda
 - b. Tidak membutuhkan ruangan yang gelap dalam penayangannya.
 - c. Dapat digunakan semua kalangan
 - d. Perpaduan gambar dan suara
 - e. Meningkatkan keterlibatan
 - f. Memperkuat pesan
- Bentuk video interaktif dapat meningkatkan minat penonton untuk menonton hingga akhir.

Analisis SWOT

Analisis SWOT ini bertujuan untuk menganalisis mahasiswa tunarungu yang menggunakan bahasa isyarat.

<i>Strengths</i> (Kekuatan)	Teman-teman tunarungu memiliki kemampuan visual yang tajam.
	Kreatif dalam mengolah pesan tanpa kata.
<i>Weaknesses</i> (Kelemahan)	Kurang memahami kosa kata asing karena keterbatasan pembelajaran SIBI dan BISINDO.
	Perlu penyesuaian lebih terhadap lingkungan baru.
<i>Opportunities</i> (Peluang)	Saat ini teknologi bantu untuk teman-teman mahasiswa tunarungu semakin meningkat, seperti alat komunikasi transkrip otomatis.
	Mahasiswa tunarungu cenderung bisa menciptakan desain untuk audiens dari berbagai kebutuhan.
<i>Threats</i> (Ancaman)	Ketergantungan terhadap teknologi yang terkadang tidak terjangkau.
	Kendala dalam kolaborasi tim yang kurang pemahaman.

Tabel 03. Analisis SWOT