

TUGAS AKHIR KEKARYAAN HaKI

PERANCANGAN VIDEO INTERAKTIF BAHASA ISYARAT ISTILAH ASING DKV BAGI MAHASISWA TUNARUNGU SURAKARTA

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



Disusun Oleh:
Merry Martini
NIM 2021021036

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN VIDEO INTERAKTIF BAHASA ISYARAT ISTILAH ASING DKV BAGI MAHASISWA TUNARUNGU SURAKARTA

Disusun Oleh:
MERRY MARTINI
2021021036

Tugas Akhir Kekaryaannya ini telah diterima dan disahkan
Oleh desan penguji Tugas Akhir Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta
Pada Tanggal: 12 Februari 2025

Mengetahui,

Pembimbing I


Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0610068802

Pembimbing II


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

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual


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

LEMBAR PENGESAHAN

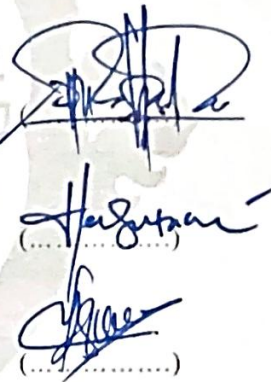
PERANCANGAN VIDEO INTERAKTIF BAHASA ISYARAT ISTILAH ASING DKV BAGI MAHASISWA TUNARUNGU SURAKARTA

Disusun Oleh:
MERRY MARTINI
2021021036

Tugas Akhir Kekaryaan ini telah diterima dan disahkan
Oleh desan penguji Tugas Akhir Kekaryaan
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada Tanggal: 1 Agustus 2025

1. Penguji 1
Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn.
NIDN : 0610068302
2. Penguji 2
Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN : 0630017802
3. Penguji 3
Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN : 0622048001



(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Sosial Humaniora dan Seni



Faqih Purnomosidi, S.PSi., M.Si.
NIDN. 06102058801

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



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

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Saya mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Merry Martini

NIM : 2021021036

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir/Skripsi

Judul : Perancangan Video Interaktif Bahasa Isyarat Istilah
Asing DKV Bagi Mahasiswa Tunarungu Surakarta

adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan/ karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Sahid Surakarta termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

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

Surakarta, 1 Agustus 2025

Yang Menyatakan



Merry Martini

NIM: 2021021036

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Merry Martini**
NIM : **2021021036**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Sosial Humaniora dan Seni**
Jenis Karya : **Tugas Akhir Kekaryaan**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir/Skripsi/Laporan Penelitian saya yang berjudul: Perancangan Video Interaktif Bahasa Isyarat Istilah Asing DKV Bagi Mahasiswa Tunarungu Surakarta. Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (author) dan pembimbing sebagai co author atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Dibuat di:

Surakarta, 1 Agustus 2025

Yang Membuat Pernyataan



Merry Martini

2021021036

MOTTO

*If lifes gets hard, just boil it.
Take the wheel or sit still forever*

(Merry)



PERSEMBAHAN

Kepada mereka yang selalu memberi dukungan dalam setiap langkah dan keputusanku. Mereka yang selalu menjadi wadah keluh kesalku dan pemberi hiburan terbaik disaat susah. Mereka yang menjadi tempat pulang dalam setiap akhir perjalananku. Mereka yang menjadi awal dalam setiap doaku.

Bapakku Sardiyono, Mamaku Sujarwati

Serta laki-laki cinta pertamaku, Papaku Alm. M. Haris Henrika

Kepada mereka yang menjadi tokoh pengalaman terbaik. Mereka yang menjadi tameng di garda terdepan. Mereka yang senantiasa memberi kehangatan.

Kakak-kakakku, Atika Amimi, Vera Regina, Zassa Virginia

Kepada mereka yang menjadi hiburan dan pengingatku dalam menjalani hidup yang lebih ceria dan santai.

Keponakan-keponakanku, Nara Janeetra, Ratu Chelsea, Anabia Zara, M.

Hasan Ar Rasyid, M. Husain Uwais Al Bagir, dan Hilya Uaine Naadhira.

RINGKASAN

Saat ini istilah asing banyak digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini tak luput dari para pengajar DKV, karena dalam DKV banyak menggunakan software Berbahasa Inggris sehingga lebih mudah dalam pemahaman selama pembelajaran. Namun, berdasarkan survei di universitas wilayah Solo dan sekitarnya terdapat 3-15 mahasiswa tunarungu yang menempuh pendidikan tinggi DKV. Teman-teman tunarungu memiliki kesulitan dalam memahami istilah asing serta sulit memahami penjelasan yang menggunakan kalimat terlalu panjang tanpa disertai visual. Hal ini membuat teman-teman tunarungu kesulitan memahami penjelasan selama di kelas dan mempunyai kesenjangan pemahaman dengan teman-teman non disabilitas lainnya. Tentunya untuk membantu teman-teman tunarungu dalam memahami materi pembelajaran di kelas, seharusnya dibuat kurikulum khusus untuk teman-teman tunarungu yang menyesuaikan tingkat pemahaman dan bahasa teman-teman tunarungu. Berdasarkan alasan tersebut, maka dibuatlah video interaktif bahasa isyarat istilah asing DKV agar teman-teman tunarungu dapat belajar melalui visual, isyarat, dan tulisan tentang istilah yang biasanya digunakan dalam pembelajaran DKV sehari-hari. Perancangan ini sendiri memiliki 5 tahapan metode yang terdiri dari *development*, pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi. Video interaktif ini menggabungkan gaya realistis dan ilustratif minimalis yang mana di dalamnya terdapat gerakan isyarat, gambar, dan tulisan yang telah disesuaikan dengan teman-teman tunarungu demi membuat video yang terasa familiar bagi teman-teman tunarungu.

Kata Kunci: Interaktif, Istilah, Isyarat, Tunarungu, Video.

ABSTRACT

Currently, foreign terms are widely used in everyday learning. This also occurs among DKV lecturers, as DKV often uses English-language software, which makes learning easier. However, based on a survey at universities in the Solo area, there are 3-15 deaf students studying DKV. Deaf students struggle to understand foreign terms and explanations that use overly long sentences without accompanying visuals. This makes it difficult for deaf students to understand explanations during class, resulting in a gap in understanding compared to their non-disabled peers. To support deaf students in understanding the learning material, a special curriculum must be created that adapts to their level of understanding and language. Based on this reason, an interactive sign language video of foreign DKV terms was created so that deaf students can learn through visuals, signs, and writing about terms commonly used in everyday DKV learning. This design itself has a five-stage method consisting of development, pre-production, production, post-production, and distribution. This interactive video combines a realistic style with minimalist illustrations, incorporating gestures, images, and text adapted for deaf audiences to create a video that feels familiar to deaf audiences.

Keywords: Interactive, Terms, Signs, Deaf, Video



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kemudahan sehingga dalam penyusunan karya tugas akhir kekaryaan yang berjudul “Perancangan Video Interaktif Bahasa Isyarat Istilah Asing DKV Bagi mahasiswa Tunarungu” ini dapat diselesaikan dengan baik guna memperoleh gelar sarjana strata atau Program Studi Desain Komunikasi Visual pada fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.

Penulis menyadari segala keterbatasan pengalaman, pengetahuan, dan kemampuan, sehingga penulisan tugas akhir kekaryaan ini tidak luput dari kekurangan dan belum berada pada titik sempurna. Namun, penulis berharap semoga proposal perancangan karya tugas akhir ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis saja namun juga bagi para pembaca yang memanfaatkannya.

Perancangan tugas akhir kekaryaan ini disusun dengan menyampaikan terimakasih penuh rasa hormat sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Sri Huning Anwariningsih, ST, M.Kom, selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Ibu Dr. Erwin Kartinawarti, S.Sos., M.I.Kom., selaku Wakil Rektor bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama (AKAK) Universitas Sahid Surakarta.

3. Ibu Destina Paningrum, S.E., M.M., selaku Wakil Rektor Bidang Sumberdaya, Keuangan dan Pengembangan (SKP) Universitas Sahid Surakarta.
4. Bapak Faqih Purnomosidi, S.PSi., M.Si., selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Bapak Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
6. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah begitu sabar memberikan arahan dan bimbingan dalam proses penyusunan perancangan tugas akhir karya ini.
7. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, koreksi, saran, kritik, dan nasehat dalam proses penyusunan perancangan tugas akhir karya ini.
8. Seluruh dosen pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang telah mengajar dan berbagi ilmu dari awal semester hingga akhir semester.
9. Segenap karyawan dan staff pengajar Universitas Sahid Surakarta.
10. Teman-teman mahasiswa tunarungu dari Universitas Sahid Surakarta dan Sekolah Vokasi UNS yang telah menjadi sumber observasi dan telah membantu melengkapi data-data yang penulis butuhkan.
11. Kak Indira Maritha selaku perwakilan teman-teman tunarungu untuk membantu pengajaran bahasa isyarat istilah asing dalam pembelajaran DKV dan membantu mengawasi jalannya pembuatan video.

12. Segenap Keluarga Besar Juru Bahasa Isyarat Surakarta, terkhusus Bapak Sarwo Edy Wibowo yang telah membantu dalam proses pembuatan video interaktif dan pengajaran bahasa isyarat istilah DKV ini.
13. Mama, Bapak, dan kakak-kakakku semua yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis. Juga kepada Papa di surga yang telah menjadi tokoh idola bagi penulis.
14. Teman-teman yang telah membantu memberikan informasi, saran, dan masukan dalam proses penyusunan karya tugas akhir kekaryaannya ini. Terkhusus Dahrul Cahyo N. yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis.
15. Semua pihak yang terlibat dan berperan membantu perancangan karya tugas akhir kekaryaannya ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Atas segala kekurangan dan tidak sempurnaan dalam penyusunan perancangan karya tugas akhir kekaryaannya ini, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya dan mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga karya tugas akhir ini dapat memberi manfaat bagi yang memerlukannya, Ammiin. Terimakasih.

Surakarta, 28 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	10
C. TUJUAN	10
D. MANFAAT.....	11
E. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
F. METODE PERANCANGAN.....	17
G. IDENTIFIKASI DATA	20
H. KONSEP KEKARYAAN.....	30
I. PERWUJUDAN KARYA	63
J. PENUTUP.....	94
DAFTAR PUSTAKA	97
DAFTAR ISTILAH	100

LAMPIRAN.....	102
---------------	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 Kegiatan GERKATIN Solo dengan FSRD ISI Surakarta	3
Gambar 02 Hasil Survei Kata Serapan Asing	7
Gambar 03 Hasil Survei dengan Penjelasan Panjang 1	8
Gambar 04 Hasil Survei dengan Penjelasan Panjang 2	9
Gambar 05 Metode Perancangan	17
Gambar 06 Peta Profesi Desain Grafis & DKV Menurut SKKNI.....	25
Gambar 07 Peta Area Fungsi DKV Dalam Industri di Indonesia	26
Gambar 08 <i>Axial Layout</i>	38
Gambar 09 <i>Layout Rule of Third</i>	38
Gambar 10 <i>Layout Youtube</i>	39
Gambar 11 Warna Video	40
Gambar 12 Warna Ilustrasi Video	40
Gambar 13 <i>Font Helvetica</i>	41
Gambar 14 <i>Font Poppins</i>	41
Gambar 15 <i>Font Toasty Milk</i>	42
Gambar 16 Contoh Ilustrasi Video.....	42
Gambar 17 Kertas HVS	52
Gambar 18 Pensil 2B	53
Gambar 19 Penghapus.....	53
Gambar 20 Laptop.....	54
Gambar 21 Kamera	55
Gambar 22 <i>Lighting</i>	55
Gambar 23 Tripod	56
Gambar 24 <i>Microphone</i>	56
Gambar 25 Capcut.....	57
Gambar 26 Logo Procreate	58
Gambar 27 Logo Adobe After Effects	58

Gambar 28 Logo Adobe Illustrator	59
Gambar 29 <i>Moodboard</i>	60
Gambar 30 <i>Flash Card</i>	62
Gambar 31 Poster.....	62
Gambar 32 <i>X-Banner</i>	63
Gambar 33 Perwujudan Karya	63
Gambar 34 <i>Talent Video</i>	65
Gambar 35 Lokasi <i>Shooting</i>	66
Gambar 36 Pengambilan Video 1.....	67
Gambar 37 Pengambilan Video 2.....	67
Gambar 38 <i>Editing 1</i>	68
Gambar 39 <i>Editing 2</i>	68
Gambar 40 <i>Color Grading</i>	69
Gambar 41 Audio	69
Gambar 42 <i>Mixing</i>	70
Gambar 43 <i>Rendering 1</i>	71
Gambar 44 <i>Rendering 2</i>	71
Gambar 45 <i>Guideline Media Utama</i>	76
Gambar 46 Hasil Media Utama	76
Gambar 47 Warna Media Utama.....	77
Gambar 48 Sketsa <i>Flash Card</i>	78
Gambar 49 <i>Guideline Flash Card</i>	79
Gambar 50 Hasil <i>Flash Card</i>	79
Gambar 51 Warna <i>Flash Card</i>	80
Gambar 52 Penempatan <i>Flash Card</i>	80
Gambar 53 Sketsa Poster 1	81
Gambar 54 Sketsa Poster 2	81
Gambar 55 Sketsa Poster 3	82
Gambar 56 Sketsa Poster 4	82

Gambar 57 <i>Guideline</i> Poster 1	83
Gambar 58 <i>Guideline</i> Poster 2	83
Gambar 59 <i>Guideline</i> Poster 3	84
Gambar 60 <i>Guideline</i> Poster 4	84
Gambar 61 Hasil Poster 1	85
Gambar 62 Hasil Poster 2	85
Gambar 63 Hasil Poster 3	86
Gambar 64 Hasil Poster 4	86
Gambar 65 Warna Poster.....	87
Gambar 66 Sketsa <i>X-Banner</i>	88
Gambar 67 <i>Guideline X-Banner</i>	89
Gambar 68 Hasil <i>X-Banner</i>	90
Gambar 69 Warna <i>X-Banner</i>	91
Gambar 70 Sketsa Gantungan Kunci	92
Gambar 71 <i>Guideline</i> Gantungan Kunci.....	92
Gambar 72 Hasil Gantungan Kunci	93
Gambar 73 Warna Gantungan Kunci	93
Gambar 74 Penempatan Gantungan Kunci.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 01 Hasil Uji Pemahaman Siswa Tunarungu di SMPLB.....	4
Tabel 02 Data Sebaran Perguruan Tinggi dengan Mahasiswa Tunarungu...	22
Tabel 03 Tabel Analisis SWOT	30
Tabel 04 <i>Storyboard</i>	51
Tabel 05 Matriks Visual	52
Tabel 06 <i>Budgeting</i> Pra Produksi	65
Tabel 07 <i>Budgeting</i> Produksi	65
Tabel 08 <i>Scene Preview</i>	76

