



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN BUKU BAHASA ISYARAT SEHARI-HARI

UNTUK KELAS 4 – 6 SD

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Angelina Lianty
NIM : 13120210130
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Angelina Lianty
NIM : 13120210130
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN BUKU BAHASA ISYARAT SEHARI-HARI UNTUK KELAS 4 – 6 SD

Dengan ini mengatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran / terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian / implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah

diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 06 Januari 2017

Angelina Lianty

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is a large, light blue circle containing several white squares of varying sizes arranged in a pattern that resembles a stylized face or a grid.

UMMN

PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU BAHASA ISYARAT SEHARI-HARI
UNTUK KELAS 4 – 6 SD

Oleh

Nama : Angelina Lianty
NIM : 13120210130
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 Januari 2017


Pembimbing


Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.


Penguji


Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Sidang


Iqbal M. Umar, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi


Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Tuhan YME karena hanya dengan rahmatNya laporan magang ini dapat terselesaikan. Tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Bahasa Isyarat Sehari-hari untuk Kelas 4- 6 SD” ini dibuat dengan maksud agar masyarakat yang membutuhkan mendapatkan akses untuk mempelajari Bahasa Isyarat Indonesia. Penulis tergerak untuk merancang karya ini dikarenakan adanya urgensi kurang terpenuhinya kebutuhan mendasar manusia terutama dalam bersosialisasi bagi masyarakat yang menggunakan Bahasa Isyarat.

Terselesainya perancangan tugas akhir dan laporan ini tak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Tuhan YME, karena penyertaan dan berkatNya yang telah menguatkan penulis selama ini.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku ketua program studi.
3. Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang selalu siap sedia dalam membimbing dan memotivasi penulis mulai dari awal hingga akhir proses.
4. Iqbal M. Umar, S.Sn., M.Ds. selaku ketua sidang akhir.
5. Nadia Mahatni, S.Sn., M.Ds. selaku penguji sidang akhir.

6. Erwin Alfian S.Sn., M.Ds. dan Joni Nur selaku dosen spesialis.
7. Keluarga Tercinta yang telah tak hentinya mendukung.
8. Teman-teman dan sahabat yang turut membantu dan mendukung.

Tangerang, 06 Januari 2017

Angelina Lianty

UMMN

ABSTRAKSI

Bahasa Isyarat adalah bahasa yang mengutamakan komunikasi manual, bahasa tubuh, dan gerakan bibir dengan tidak bersuara. Bahasa ini umumnya hanya dipakai oleh kalangan yang membutuhkan dan bila dilihat dari sudut pandang lain, bahasa isyarat merupakan bahasa utama bagi penyandang tuna rungu, kesulitan berkomunikasi dua arah ini membuat tuna rungu kurang leluasa dalam bergaul. Masalah lain bagi masyarakat yang ingin berkomunikasi dengan tuna rungu adalah kurangnya media atau fasilitas yang memungkinkan mereka untuk mempelajari bahasa tersebut. Dalam laporan ini, akan diuraikan permasalahan-permasalahan seputar hal tersebut dan solusinya berupa media pembelajaran yang mudah ditangkap oleh segala lapisan kalangan masyarakat. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan perlu adanya suatu media yang dapat dengan mudah dipelajari masyarakat mengenai bahasa isyarat sehari-hari berupa buku ilustrasi.

Kata kunci: Bahasa Isyarat, Tunarungu, Komunikasi

UMMN

ABSTRACT

Sign Language is a language that emphasizes manual communication, body language, and lip movements with no sound. The language is generally only used by those who need it and when it viewed from another perspective, sign language is the first language for deaf people, this two-way communication difficulties make the deaf less flexibility in the mix. Another problem for people who want to communicate with deaf people is the lack of media or facility that allows them to learn the language. In this report, it described the problems and solutions regarding it as a medium of learning which easily caught by all walks of society. Therefore, the authors concluded there should be a medium that can be easily learned sign language community on a daily form of book illustration.

Keyword: Sign Language, Deaf, Communication

UMMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6. Metode Perancangan	5
1.7. Skematika Perancangan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8

2.1. Buku	8
2.1.1. Fungsi Buku	8
2.1.2. Jenis Buku	8
2.1.3. Anatomi Buku	8
2.2. Ilustrasi	10
2.2.1. Jenis Ilustrasi	11
2.2.2. Fungsi Ilustrasi.....	12
2.2.3. Media Ilustrasi	13
2.3. Ele men Desain	14
2.3.1. Bidang	14
2.3.2. Garis.....	14
2.3.3. Warna pada Anak.....	15
2.4. Prinsip Desain.....	18
2.4.1. Kesatuan	18
2.4.2. Keseimbangan	19
2.4.3. Ritme	20
2.4.4. Penekanan	20
2.5. Ele men Layout.....	20

2.5.1.	Margin	21
2.5.2.	Grid	21
2.6.	Tipografi	23
2.6.1.	Anatomi Huruf	23
2.6.2.	Jenis Tipografi	24
2.6.3.	Tipografi untuk Anak.....	26
2.7.	Tuna Rungu.....	27
2.7.1.	Jenis Tunarungu	27
2.7.2.	Karakteristik Anak Tunarungu	28
2.7.3.	Perkembangan Emosional Anak Tunarungu	29
2.8.	Bahasa Isyarat.....	29
2.8.1.	Fitur Bahasa Isyarat.....	29
2.8.1.1.	Tangan	30
2.8.1.2.	Bagian Tubuh dan Muka	30
2.8.2.	Elemen Bahasa Isyarat.....	31
2.8.2.1.	Bagian Tubuh dan Muka	31
2.8.2.2.	Struktur Kalimat	32
2.9.	Produksi.....	33

2.9.1. Binding.....	33
2.9.2. Cetak	34
2.9.3. Kertas.....	34
BAB III ANALISIS DATA PENELITIAN	35
3.1. Gambaran Umum Penelitian	35
3.2. Data-data.....	36
3.2.1. Wawancara dengan Penerjemah Bahasa Isyarat	36
3.2.2. Wawancara dengan Bapak Kasino	39
3.2.3. Wawancara dengan Ibu Ilen.....	42
3.2.4. Wawancara dengan Bapak Antonius.....	45
3.2.5. Observasi Sekolah.....	48
3.2.6. Kuesioner.....	53
3.2.7. Analisis Data.....	63
3.3. Studi Existing	64
3.4. Analisis SWOT	68
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	71
4.1. Konsep perancangan	71
4.1.1. Tujuan Perancangan	71

4.1.2. Strategi Perancangan	72
4.1.2.1. Media Utama berupa Buku Ilustrasi	72
4.1.2.2. Media Pendukung	73
4.2. Mind Mapping.....	74
4.3. Brainstorming.....	75
4.4. Perancangan	78
4.4.1. Karakter	78
4.4.2. Storyboard.....	81
4.4.3. Typeface.....	85
4.4.4. Warna dan Teknik Pewarnaan	86
4.4.5. Layout	87
4.4.6. Tampilan Awal Bab.....	90
4.4.7. Tampilan Sistem dalam Buku	91
4.4.8. Tampilan Kuis.....	92
4.4.9. Tampilan Info Tambahan.....	93
4.4.10. Tampilan Buku Keseluruhan	94
4.4.11. Cover.....	96
4.5. Budgeting	99

BAB V PENUTUP	101
5.1. Kesimpulan.....	101
5.2. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN	xxi



UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Anatomi Buku.....	10
Gambar 2.2. Berbagai Macam Media Ilustrasi Analog.....	13
Gambar 2.3. Contoh berbagai macam garis.....	15
Gambar 2.4. Pengaruh warna latar.....	16
Gambar 2.5. Warna RGB dan CMYK.....	16
Gambar 2.6. Gelap-terang Warna pada <i>Color Wheel</i>	17
Gambar 2.7. Contoh Kombinasi Warna Anak.....	18
Gambar 2.8. Contoh Lukisan yang Balance.....	20
Gambar 2.9. Golden Section Page.....	21
Gambar 2.10. Contoh Modular Grid.....	22
Gambar 2.11. Contoh Multicoloumn Grid.....	23
Gambar 2.12. Anatomi Huruf.....	24
Gambar 2.13. Contoh Tipografi Anak.....	26
Gambar 2.14. Berbagai jenis huruf O.....	30
Gambar 2.15. Contoh pengejaan jari.....	32
Gambar 2.16. Jenis-jenis penjilidan.....	33
Gambar 3.1. Wawancara dengan Penerjemah Bahasa Isyarat.....	36
Gambar 3.2. Wawancara dengan Guru SKhN 05 Jakarta.....	40
Gambar 3.3. Wawancara dengan Guru YKDW 02 Tangerang.....	43
Gambar 3.4. Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Pangudi Luhur.....	46
Gambar 3.5. Suasana kelas SDKhN 05.....	50
Gambar 3.6. Suasana kelas YKDW 02.....	51

Gambar 3.7. Suasana kelas ketrampilan YKDW 02.....	52
Gambar 3.8. Suasana kelas SDLB Pangudi Luhur.....	53
Gambar 3.9. Lembar Kuesioner.....	55
Gambar 3.10. Diagram pemilihan Kemampuan Bahasa Isyarat.....	57
Gambar 3.11. Diagram Pemilihan Kebutuhan Bahasa isyarat.....	58
Gambar 3.12. Diagram Pemilihan Media Pembelajaran.....	59
Gambar 3.13. Diagram Pemilihan Ukuran Teks.....	60
Gambar 3.14. Diagram Pemilihan Typeface.....	61
Gambar 3.15. Diagram Pemilihan Tipe Gambar.....	62
Gambar 3.16. Cover Buku Bahasa Isyarat Jakarta.....	65
Gambar 3.17. Konten Buku Bahasa Isyarat Jakarta.....	66
Gambar 3.18. Cover Buku Show Dad How.....	67
Gambar 4.1. <i>Mind mapping</i>	74
Gambar 4.2. Percobaan Karakter.....	79
Gambar 4.3. Sketsa dan Aplikasi Karakter Laki-laki.....	81
Gambar 4.4. Sketsa dan Aplikasi Karakter Perempuan.....	81
Gambar 4.5. Sketsa Storyboard Bagian Pertama.....	85
Gambar 4.6. Sketsa Storyboard Bagian Kedua.....	86
Gambar 4.7. <i>Typeface</i> Laurendra untuk <i>Headline</i>	86
Gambar 4.8. <i>Typeface</i> Monsterrat Light untuk <i>Subheadline</i>	86
Gambar 4.9. Contoh Teknik Pewarnaan.....	87
Gambar 4.10. Margin, Kolom, dan Grid yang Digunakan.....	87
Gambar 4.11. Sketsa Primary Layout.....	88
Gambar 4.12. Penerapan Sistem Grid 3 Kolom.....	88
Gambar 4.13. Penerapan Sistem Grid 2 Kolom.....	89

Gambar 4.14. Contoh Awalan Bab.....	90
Gambar 4.15. Contoh Sistem dalam Buku.....	92
Gambar 4.16. Contoh Kuis.....	93
Gambar 4.17. Contoh Info Gerakan.....	94
Gambar 4.18. Contoh Info Tambahan.....	94
Gambar 4.19. Tampilan Isi Bagian Pertama.....	95
Gambar 4.20. Tampilan Isi Bagian Kedua.....	95
Gambar 4.21. Tampilan Isi Bagian Ketiga.....	96
Gambar 4.22. Tampilan Isi Bagian Keempat.....	96
Gambar 4.23. Sketsa Awal Cover.....	97
Gambar 4.24. Sketsa Akhir Cover.....	98
Gambar 4.25. Tampilan Akhir Cover.....	98

UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel Ketulian.....	2.1.			28	Kategori
Tabel Buku.....	3.1.		Pengamatan	64	pada
Tabel Buku.....	3.2.		Pengamatan	66	pada
Tabel SWOT.....	3.3.		Tabel	68	Analisis
Tabel 4.1. Brainstorming.....				75	

UMMN



UMN



UMN