



### **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 TENTANG  
KAMUS GAUL DALAM BAHASA ISYARAT**

**Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Joanna Kartika  
NIM : 14120210173  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2018**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Joanna Kartika

NIM : 14120210173

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN TENTANG**

**KAMUS GAUL DALAM BAHASA ISYARAT**

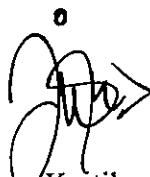
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

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

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 dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 26 Januari 2018

  
Joanna Kartika

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN TENTANG KAMUS GAUL DALAM BAHASA ISYARAT

Oleh

Nama : Joanna Kartika  
NIM : 14120210173  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2018

Pembimbing I



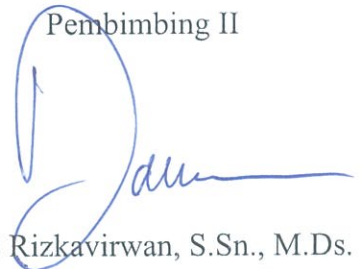
Michelle Elise Lapien, S.Sn., M.M., M.Ds.

Penguji



Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Pembimbing II



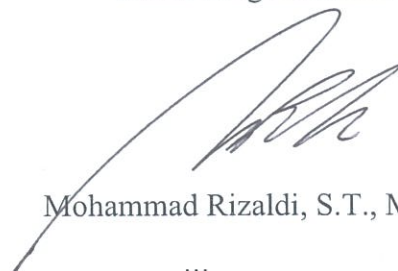
Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Joni Nur Budi K., S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan untuk menjalankan tugas akhir, tugas akhir ini dijalankan dan dapat diselesaikan dengan baik. Laporan yang berjudul “Perancangan tentang Kamus Gaul Bahasa Isyarat” untuk memberi informasi mengenai arti dari kata gaul dalam bentuk bahasa isyarat kepada yang membutuhkannya.

Selama menjalankan tugas akhir hingga selesainya laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari peran yang sebagai pihak yang mendukung dan membantu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, Gading Serpong.
2. Michelle Elise Lopian, S.Sn., M.M., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I yang memberikan penjelasan yang benar dan dan membetulkan laporan tugas akhir secara penting sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir.
3. Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan penjelasan tambahan yang benar.
4. Joni Nur Budi K., S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang yang memberi kesempatan untuk mengikuti sidang akhir.
5. Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Spesialis memberi saran layout dan tipografi desain dalam buku.

6. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., selaku Dosen Penguji yang memberi kritik mengenai perancangan desain penulis dan memberi saran desain sebagai dosen spesialis.
7. Laura Valencia Bernadet selaku Ketua PUSBISINDO yang menyediakan waktu untuk menjawab pertanyaan wawancara yang diajukan.
8. Panji Surya Sahetapy selaku salah satu dari Aktivistis Tuli yang juga menyediakan waktu untuk menjawab pertanyaan wawancara yang diajukan.
9. Stefanus Sinar Firdaus selaku Model Fotografi yang digunakan untuk divektorkan dalam berbahasa isyarat.
10. Keluarga penulis yang selalu mendukung penulis hingga selesainya perjuangan menjalankan tugas akhir.
11. Phieter, Sylvia, Surya, Jojo dan Stefan sebagai teman-teman penulis yang membantu dalam memberi gaya baru berupa isyarat gaul.
12. Teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung dan membantu penulis saat penulis dalam kesulitan untuk memahami.

Tangerang, 26 Januari 2018



Joanna Kartika

## ABSTRAKSI

Orang tuli yang masih kekurangan pengertian mengenai arti dari kata gaul. Untuk mengikuti perkembangan bahasa yang dipakai oleh remaja dan dewasa umum, sangat penting bagi yang membutuhkan. Agar orang tuli setara dengan orang umum dalam bersosialisasi, maka diperlukannya buku sebagai pelajaran bahasa isyarat. Untuk merancang perancangan ini, dilakukannya wawancara dan observasi tempat. Wawancara dilakukan dengan Ketua Pusbisindo, dan salah satu aktivis tuli mengenai permasalahan bahasa yang dialami oleh orang tuli. Perancangan ini dilakukan dengan membuat gambar desain gaya *line flat design* yang menggunakan software Adobe Illustrator. Cara penciptaan gaya isyarat per kata yang ada di perancangan dilakukan dengan cara berkumpul dengan teman-teman tuli penulis, mereka masing-masing memberi ide, kemudian dipilih salah satu ide isyaratnya dan disepakati, kemudian direkam dan digambarkan vektor. Buku Kamus Gaul berisi 94 halaman, dengan gambar desain gaya *line flat design*, layout berkolom 2 dan 3 mengikuti beberapa langkah dalam berisyarat, dan berwarna pastel untuk mengikuti konsep “BRIGHT YOUTHFUL”.

Kata kunci : Bahasa Gaul, Kamus, Tuli, Bahasa Isyarat, Arti.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## **ABSTRACT**

*Deaf people who still lack understanding about the meaning of the word slang. To keep abreast of the language used by adolescents and adults alike, it is very important for who need it. In order for deaf people to be equivalent to common people in socializing, the need for books as sign language lessons. To design this design, did the interview and place observation. The interview was conducted with the Head of PUSBISINDO, and one of the deaf activists on language problems experienced by deaf people. This design is done by creating a flat line design drawing design image using Adobe Illustrator software. The way of the creation of the per-word, gesture style in the design is done by gathering with the author's deaf friends, each of them giving an idea, then choosing one of their gesture ideas and decided, then recorded and vectorized. The Slang Dictionary contains 94 pages, with drawings of flat-line design style, 2 and 3 pole layouts following a few steps in conditional, and pastel colors to follow the concept of "BRIGHT YOUTHFUL".*

*Keywords: Slang, Dictionary, Deaf, Sign Language, Mean.*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	III
NAMA DAN GELAR DOSEN.....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VI
<i>ABSTRACT</i> .....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL .....	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN .....	XIX
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1. Buku .....	7
2.1.1. Definisi Buku .....	7

2.1.2.	Teknik Penjilidan .....	7
2.2.	Kamus Bahasa Gaul .....	12
2.2.1.	Kamus .....	12
2.2.2.	Bahasa Gaul .....	13
2.3.	Bahasa Tuli.....	14
2.3.1.	Tuli .....	14
2.3.2.	Bahasa Isyarat .....	19
2.4.	Desain Komunikasi Visual.....	22
2.4.1.	Definisi Desain Grafis.....	22
2.4.2.	Warna .....	22
2.4.3.	Tipografi.....	26
2.4.4.	Layout .....	29
2.4.5.	Ilustrasi.....	33
2.5.	Media Pendukung .....	34
2.5.1.	Poster.....	34
2.5.2.	X Banner .....	35
2.5.3.	Merchandise .....	36
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>37</b>
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data .....	37
3.1.1.	Wawancara.....	37
3.1.2.	Observasi.....	37
3.2.	Analisis Data .....	38
3.2.1.	Analisis Hasil Wawancara .....	38

3.2.2.	Analisis Hasil Observasi .....	43
3.3.	Penerbit .....	44
3.4.	Screenshots Video Model .....	45
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS .....</b>		<b>48</b>
4.1.	Konsep Perancangan .....	48
4.1.1.	Mindmapping .....	48
4.1.2.	Sketsa .....	49
4.2.	Penciptaan Bahasa Isyarat Gaul .....	50
4.3.	Perancangan Buku.....	56
4.3.1.	Layout .....	56
4.3.2.	Warna .....	61
4.3.3.	Tipografi.....	65
4.3.4.	Ilustrasi.....	67
4.3.5.	Tahap Terakhir.....	86
4.4.	Aplikasi Kreatif.....	87
4.4.1.	Thumbnails.....	87
4.4.2.	Naskah.....	88
4.4.3.	Cover Depan dan Belakang.....	93
4.4.4.	Isi Buku .....	94
4.4.5.	Media Pendukung .....	95
4.4.6.	Budgeting.....	100
4.5.	Analisis.....	102
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>103</b>

5.1	Kesimpulan .....	103
5.2	Saran.....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>XIV</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Perfect Binding.....	8
Gambar 2.2. Jilid Jahit .....	9
Gambar 2.3. Jilid Spiral .....	10
Gambar 2.4. Jilid Kawat.....	11
Gambar 2.5. Kamus Besar Bahasa Indonesia .....	12
Gambar 2.6. Kamus Inggris-Indonesia .....	13
Gambar 2.7. Alat Bantu Dengar.....	16
Gambar 2.8. Perbedaan Budaya Tuli & Budaya Dengar .....	20
Gambar 2.9. BISINDO.....	21
Gambar 2.10. Warna Primer .....	23
Gambar 2.11. Warna Sekunder .....	24
Gambar 2.12. Warna Tersier.....	24
Gambar 2.13. Warna Pastel.....	25
Gambar 2.14. Anatomi Tipografi.....	29
Gambar 2.15. Anatomi Layout.....	32
Gambar 2.16. Ilustrasi .....	33
Gambar 2.17. <i>Line Flat Design</i> .....	33
Gambar 2.18. Poster.....	34
Gambar 2.19. X Banner .....	35
Gambar 2.20. Merchandise .....	36
Gambar 3.1. Foto Laura, Ketua PUSBISINDO .....	39
Gambar 3.2. Foto Surya, Aktivist Tuli.....	43

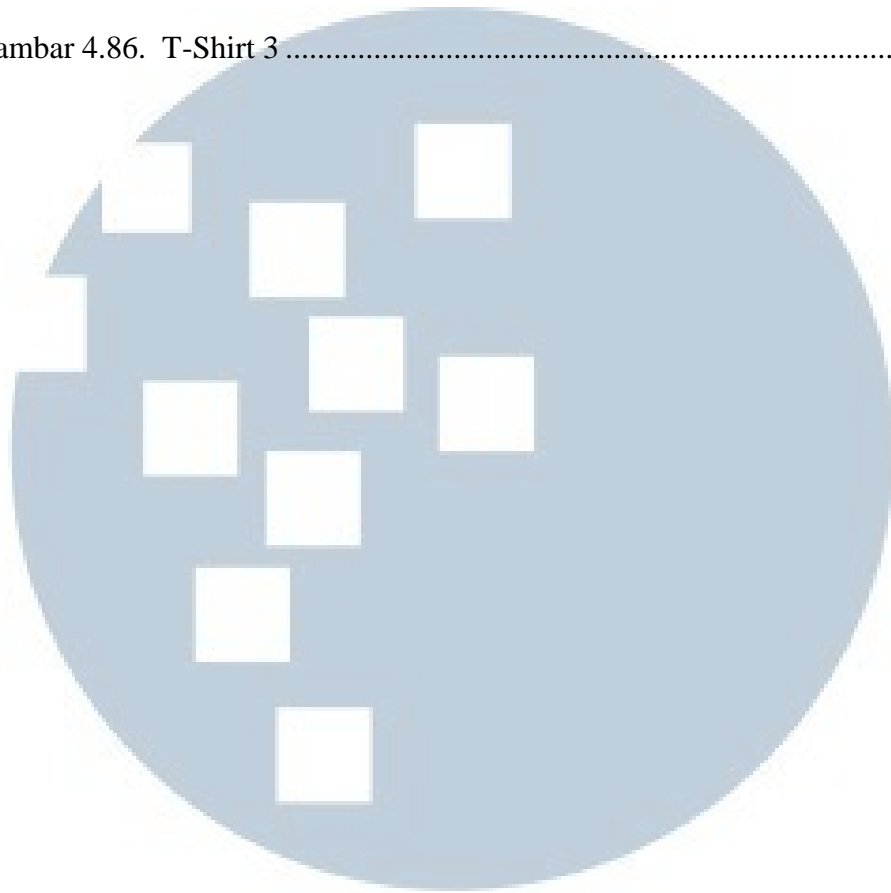
Gambar 3.3. Komunitas Tuli di Bali.....	44
Gambar 3.4. Gramedia.....	45
Gambar 3.5. Screenshot Video Isyarat Gaul 1.....	45
Gambar 3.6. Screenshot Video Isyarat Gaul 2.....	46
Gambar 3.7. Screenshot Video Isyarat Gaul 3.....	46
Gambar 3.8. Screenshot Video Isyarat Gaul 4.....	47
Gambar 3.9. Screenshot Video Isyarat Gaul 5.....	47
Gambar 4.1. Mindmapping.....	49
Gambar 4.2. Sketsa Kasar GAUL.....	49
Gambar 4.3. Layout Alternatif 1.....	57
Gambar 4.4. Layout Alternatif 2.....	58
Gambar 4.5. Layout Alternatif 3.....	58
Gambar 4.6. Layout Isi Buku Berkolom 2.....	59
Gambar 4.7. Layout Isi Buku Berkolom 3.....	59
Gambar 4.8. Layout Isi Halaman Judul dan <i>Sub Bab</i> beserta Arti.....	60
Gambar 4.9. Layout Isi Halaman Gambar Suasana dan Halaman Berkolom 2... ..	60
Gambar 4.10. Layout Isi Halaman Gambar Suasana dan Halaman Berkolom 3. ..	61
Gambar 4.11. Warna Biru Pastel.....	62
Gambar 4.12. Warna Ungu Pastel.....	63
Gambar 4.13. Warna Pink Pastel.....	63
Gambar 4.14. Warna Kuning Pastel.....	64
Gambar 4.15. Warna Abu-Abu Pastel.....	64
Gambar 4.16. Font DK LEMON YELLOW SUN.....	66

Gambar 4.17. Font STANBERRY REGULAR.....	66
Gambar 4.18. Vektor Isyarat ASAP Langkah 1.....	68
Gambar 4.19. Vektor Isyarat ASAP Langkah 2.....	68
Gambar 4.20. Vektor Isyarat BAPER Langkah 1.....	68
Gambar 2.21. Vektor Isyarat BAPER Langkah 2.....	69
Gambar 2.22. Vektor Isyarat CIE Langkah 1.....	69
Gambar 2.23. Vektor Isyarat CIE Langkah 2.....	69
Gambar 2.24. Vektor Isyarat CUKTAU Langkah 1.....	70
Gambar 2.25. Vektor Isyarat CUKTAU Langkah 2.....	70
Gambar 4.26. Vektor Isyarat CUKTAU Langkah 3.....	70
Gambar 4.27. Vektor Isyarat CURCOL Langkah 1.....	71
Gambar 4.28. Vektor Isyarat CURCOL Langkah 2.....	71
Gambar 4.29. Vektor Isyarat ELO GUE END Langkah 1.....	71
Gambar 4.30. Vektor Isyarat ELO GUE END Langkah 2.....	72
Gambar 4.31. Vektor Isyarat ELO GUE END Langkah 3.....	72
Gambar 4.32. Vektor Isyarat GALAU Langkah 1.....	72
Gambar 4.33. Vektor Isyarat GALAU Langkah 2.....	73
Gambar 4.34. Vektor Isyarat GOKIL SOB Langkah 1.....	73
Gambar 4.35. Vektor Isyarat GOKIL SOB Langkah 2.....	73
Gambar 4.36. Vektor Isyarat GOKIL SOB Langkah 3.....	74
Gambar 4.37. Vektor Isyarat HOAX Langkah 1.....	74
Gambar 4.38. Vektor Isyarat HOAX Langkah 2.....	74
Gambar 4.39. Vektor Isyarat JAPRI Langkah 1.....	75



Gambar 4.40. Vektor Isyarat JAPRI Langkah 2 .....	75
Gambar 4.41. Vektor Isyarat JAPRI Langkah 3 .....	75
Gambar 4.42. Vektor Isyarat JUTEK Langkah 1 .....	76
Gambar 4.43. Vektor Isyarat JUTEK Langkah 2.....	76
Gambar 4.44. Vektor Isyarat KAMSEUPAY Langkah 1 .....	76
Gambar 4.45. Vektor Isyarat KAMSEUPAY Langkah 2 .....	77
Gambar 4.46. Vektor Isyarat KEPO Langkah 1 .....	77
Gambar 4.47. Vektor Isyarat KEPO Langkah 2 .....	77
Gambar 4.48. Vektor Isyarat LEBAY Langkah 1 .....	78
Gambar 4.49. Vektor Isyarat LEBAY Langkah 2.....	78
Gambar 4.50. Vektor Isyarat LOL Langkah 1 .....	78
Gambar 4.51. Vektor Isyarat LOL Langkah 1 .....	79
Gambar 4.52. Vektor Isyarat NARSIS Langkah 1 .....	79
Gambar 4.53. Vektor Isyarat NARSIS Langkah 2.....	79
Gambar 4.54. Vektor Isyarat OLRAET Langkah 1 .....	80
Gambar 4.55. Vektor Isyarat OLRAET Langkah 2 .....	80
Gambar 4.56. Vektor Isyarat OTW Langkah 1.....	80
Gambar 4.57. Vektor Isyarat OTW Langkah 2.....	81
Gambar 4.58. Vektor Isyarat OTW Langkah 3.....	81
Gambar 4.59. Vektor Isyarat PHP Langkah 1.....	81
Gambar 4.60. Vektor Isyarat PHP Langkah 2.....	82
Gambar 4.61. Vektor Isyarat PHP Langkah 3.....	82
Gambar 4.62. Vektor Isyarat REMPONG Langkah 1 .....	82

Gambar 4.63. Vektor Isyarat REMPONG Langkah 2 .....	83
Gambar 4.64. Vektor Isyarat TIPO Langkah 1 .....	83
Gambar 4.65. Vektor Isyarat TIPO Langkah 2 .....	83
Gambar 4.66. Vektor Isyarat TIPO Langkah 3 .....	84
Gambar 4.67. Vektor Isyarat UNCH Langkah 1.....	84
Gambar 4.68. Vektor Isyarat UNCH Langkah 2.....	84
Gambar 4.69. Vektor Bentuk Tangan .....	85
Gambar 4.70. Vektor Gambar Suasana BAPER.....	86
Gambar 4.71. Hasil Print Buku Kamus.....	87
Gambar 4.72. <i>Thumbnails</i> Kamus Gaul dalam Bahasa Isyarat.....	88
Gambar 4.73. Cover Depan dan Belakang Kamus Gaul.....	93
Gambar 4.74. Screenshot Isi Buku dari Salah Satu Kata Gaul .....	95
Gambar 4.75. X Banner .....	96
Gambar 4.76. Poster.....	96
Gambar 4.77. Pembatas Buku.....	97
Gambar 4.78. Notebook A6 .....	97
Gambar 4.79. Gantungan Kunci .....	97
Gambar 4.80. Pin .....	98
Gambar 4.81. Sticker.....	98
Gambar 4.82. Mug .....	98
Gambar 4.83. Totebag.....	99
Gambar 4.84. T-Shirt 1 .....	99
Gambar 4.85. T-Shirt 2 .....	99



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Naskah.....	88
Tabel 4.2. Tabel Budgeting Biaya Media Utama.....	100
Tabel 4.3. Tabel Budgeting Biaya Media Pendukung .....	101

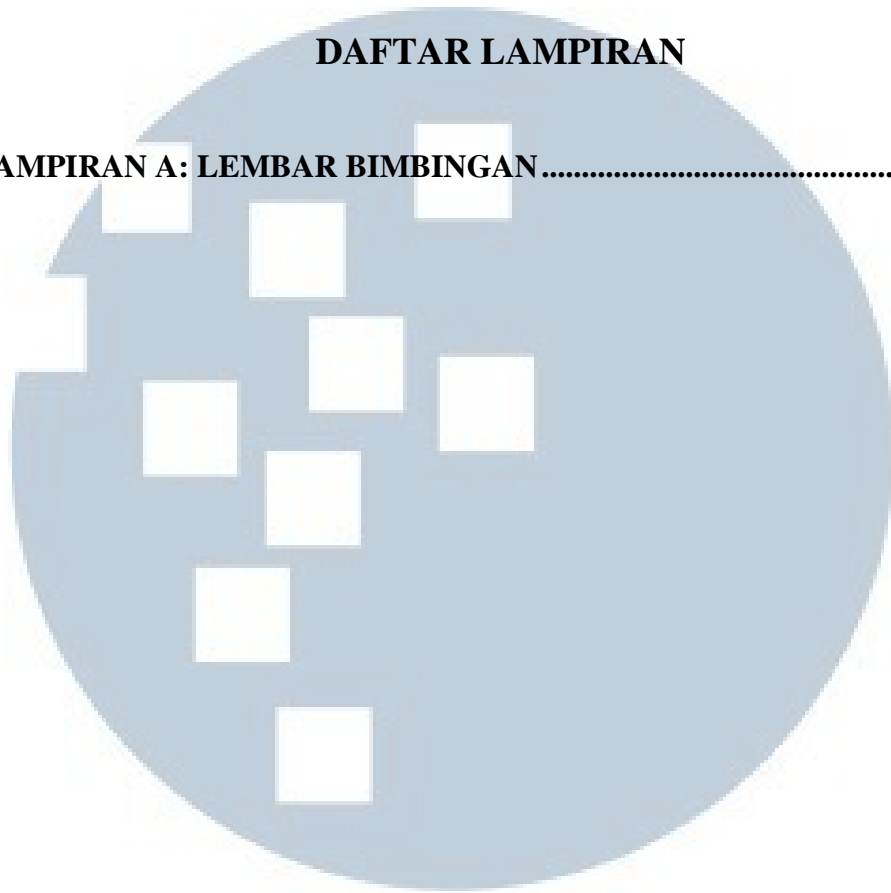


UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....XV**



**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**