



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode *hybrid*. Mcleod (2019) mengatakan untuk mengumpulkan data memiliki dua cara pengambilan data yaitu dengan kualitatif dan kuantitatif. Pengambilan data secara kualitatif yaitu wawancara dengan sumber ilustrasi maupun mengenai BISINDO. Hal ini digunakan untuk melengkapi data yang tidak bisa didapatkan melalui kuisisioner.

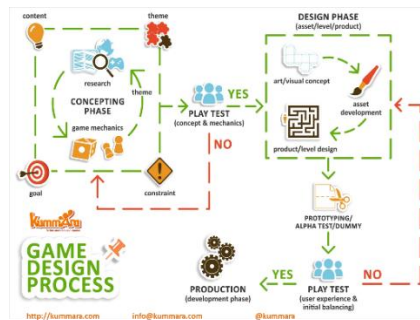
Pengambilan data secara kuantitatif terbagi menjadi tiga yaitu kuisisioner, studi referensi dan studi eksisting. Data ini akan digunakan untuk membantu penulis dalam menentukan perancangan visual *board game* mengenai BISINDO untuk usia 12-21 tahun.

3.1.1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tujuan agar penulis bisa mendapat pengetahuan dari ahli yang sudah berpengalaman di bidangnya.

3.1.1.1. Rezza Rainaldy Ilustrator “Aquatico”

Wawancara dilakukan kepada narasumber Rezza Rainaldy, seorang desainer *board game* dari studio Kummara. Wawancara berlangsung di kafe “Kopi Buntu”, Tebet, pada 20 Juli pukul 13.53 WIB.



Gambar 3.1 Proses Pembuatan *Board Game*

(Sumber : <http://kummara.com>)

Dalam proses wawancara, Rainaldy menjelaskan pentingnya visual didalam sebuah *board game*. Visual tidak dapat dianggap hanya sebagai pelengkap, tetapi visual memiliki peran penting sebagai *first impression* dan jika *board game* dirilis komersil, visual akan menjadi salah satu pertimbangan pertama konsumen. Rainaldy lanjut menjelaskan, bahwa dalam merancang ilustrasi untuk sebuah *board game* pertama-tama harus menentukan *target audience user* terlebih dahulu, apakah untuk anak-anak atau remaja. Jika untuk anak-anak maka ilustrasi yang dibuat pun tidak usah terlalu detail dan juga warna yang digunakan tidak terlalu banyak dan jika untuk remaja maka *gameplay* harus dibuat lebih menyenangkan sehingga pemain tidak mudah bosan. Dalam membuat komponen-komponen narasumber mengatakan bahwa semua itu dikerjakan bergantung dengan konsep awal, apakah *board game* yang kita buat adalah jenis *role playing game* jika iya maka harus membuat karakternya terlebih dahulu.



Gambar 3.2. Proses Wawancara dengan Rezza Reynaldi

3.1.1.2 Isro Ayu advokat BISINDO

Wawancara dilakukan kepada Isro Ayu seorang advokat BISINDO, di kafe Workroom Coffee, Cikini, pada hari minggu 25 Agustus 2019, pukul 12.00 WIB – 14.30 WIB.

Dalam proses wawancara Ayu menceritakan tentang masa lalu yang dia alami memiliki orang tua yang cukup keras dalam mendidiknya seperti dipaksa untuk bisa cepat membaca gerakan mulut orang dan cepat bisa belajar sebenarnya hal itu baik-baik saja jika tidak menggunakan kekerasan, namun orang tua Ayu cukup keras sehingga tiap kali dia tidak bisa Ayu dipukul, setelah dapat membaca gerakan mulut orang Ayu di sekolah kan di SLB (Sekolah Luar Biasa). Ayu mengatakan bahwa alat komunikasi yang digunakan orang mendengar kepada orang tuli juga bisa menggunakan tulisan ketikan teks telepon genggam dan juga membaca gerakan bibir.

Ayu juga berbagi pengalamannya, pada di rumah sakit ia tidak bisa berkomunikasi dengan mudah di rumah sakit dikarenakan perawat yang ada di rumah sakit menggunakan masker sehingga Ayu tidak dapat membaca bibir. Maka dari itu Ayu menggunakan bahasa isyarat untuk meminta perawat tersebut membuka maskernya, namun perawat tersebut tidak mengerti. Sehingga Ayu terpaksa berbicara yang membuat ia menjadi perhatian seluruh orang.

Indonesia memiliki dua jenis Bahasa Isyarat, yaitu SIBI dan BISINDO. Penggunaan bahasa ini tidak digunakan secara khusus masing-masing melainkan dalam kehidupan sehari-hari dipakai layaknya *bilingual*. Ayu sendiri mengatakan bahwa ia lebih nyaman menggunakan BISINDO karena BISINDO sendiri berasal dari pantomim. Ayu menjelaskan SIBI hanya digunakan pada saat proses pembelajaran di sekolah SLB dikarenakan kurikulum, namun kebanyakan orang tuli memakai BISINDO dalam kehidupan sehari-hari.

BISINDO sendiri lahir pada tahun 1960-1970, sedangkan SIBI baru muncul sekitar tahun 1960-2000. Ayu memberikan amanat kepada penulis, ia ingin menyampaikan bahwa orang dengar yang ingin mempelajari bahasa isyarat untuk berkomunikasi dengan orang tuli merupakan hal yang baik tetapi jika alasan pembelajaran tersebut hanya sebatas untuk berkomunikasi dengan orang tuli dengan latar belakang unsur simpatik dari kaca mata orang tuli itu merupakan sikap yang memandang kecil akan orang tuli. Ayu melanjutkan walaupun orang dengar belum mahir bahasa isyarat, masih ada banyak sarana komunikasi lainnya seperti

yang sudah disebutkan diatas, karena teman Tuli juga orang biasa mereka tidak ingin diperlakukan khusus di masyarakat.



Gambar 3.3. Wawancara dengan Advokat BISINDO Isro Ayu

3.1.2. Kuisisioner

Metode pengumpulan data kuisisioner digunakan dalam rangka mendapatkan data kuantitatif yang akan digunakan dalam proses perancangan. Untuk menentukan jumlah minimum target responden pada kuisisioner, digunakanlah rumus Slovin, yang berbunyi:

$$n = \frac{N}{1 + N * e^2}$$

Penggunaan kuisisioner dalam perancangan ini digunakan untuk mengumpulkan dan menarik kesimpulan dari data yaitu kuisisioner “pengetahuan & kesadaran masyarakat Indonesia mengenai bahasa isyarat.”

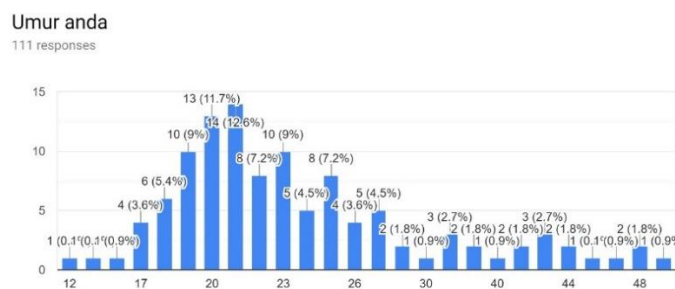
3.1.2.1. Pengetahuan & Kesadaran Masyarakat Indonesia mengenai Bahasa Isyarat

Kuisisioner ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan kesadaran penduduk Indonesia mengenai bahasa isyarat. Dalam kuisisioner ini, sampel yang digunakan adalah penduduk Kota Tangerang Selatan yang berjumlah 1.644.899 jiwa (Badan Pusat Statistik Kota Tangerang Selatan [BPSKTS], 2017). Berikut penetapan target minimum responden kuisisioner ini menggunakan rumus *Slovin* dengan *margin of error* 10%.

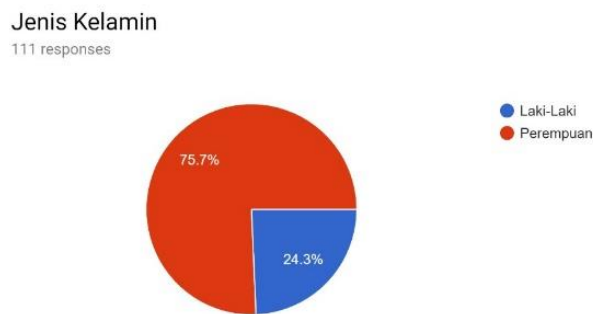
$$n = \frac{1.644.899}{\left(1 + 1.644.899 * \left(\left(\frac{1}{10}\right)^2\right)\right)} = 99.9939209689 \approx 100$$

Diperolehlah hasil target minimum responden yaitu 100 responden.

Hasil kuisisioner yang didapatkan adalah 111 responden dengan mayoritas responden berusia 20 tahun. Pengisi kuisisioner 11.7 % adalah berusia 20 tahun.



Gambar 3.4 Grafik Umur Responden Kuisisioner



Gambar 3.5 Grafik Persentase Jenis Kelamin Responden Kuisisioner

Sebagian dari responden, yang berkewarganegaraan Indonesia mengetahui eksistensi dari bahasa isyarat, dari mereka yang mengetahui (bukan menguasai) bahasa isyarat, mengetahui ASL, namun lebih dari setengah dari total responden tidak mengetahui bahwa bahasa isyarat lokal (SIBI & BISINDO). Hasil ini menunjukkan bahwa SIBI maupun BISINDO dapat dinilai masih tidak begitu terkenal di Indonesia.

Data lain yang penulis peroleh menunjukkan, tingkat penggunaan bahasa isyarat jauh lebih rendah dibandingkan dengan tingkat kesadaran mengenai bahasa isyarat, menunjukkan masih kurangnya pendidikan atau sosialisasi mengenai bahasa isyarat.

Di sisi lain, respon-respon dari para responden menunjukkan bahwa, saat berkomunikasi dengan mereka yang kesulitan pendengaran, baik mereka sendiri maupun yang juga memiliki gangguan pendengaran maupun tidak, mereka masih sulit untuk berkomunikasi walaupun sudah ada cara alternatif lain namun masih sulit untuk digunakan.

Terakhir, kebanyakan responden menunjukkan penuh ketertarikan untuk belajar bahasa isyarat, baik hanya karena penasaran maupun dengan niatan penuh untuk berkomunikasi dengan mereka yang kesulitan pendengaran, yaitu dengan mempelajari bahasa isyarat. Bersamaan dengan kesimpulan lain di atas, maka dapat ditarik kesimpulan secara keseluruhan bahwa masyarakat Indonesia masih membutuhkan pembelajaran dan penyebarluasan bahasa isyarat, khususnya bahasa isyarat yang terdapat di Indonesia.

3.1.3. Studi Eksisting



Gambar 3.6. *Board game “SignLence”*
(Sumber: <https://ifworlddesignguide.com/entry/265822-sign-lence>)

Penulis melakukan studi eksisting terhadap *board game “Signlence”* karya Artipon Deewongkij, mahasiswa Universitas *Chulalongkorn* di Bangkok, Thailand. *Board game* ini mengenai mengajarkan bahasa isyarat Thailand tujuan dari *board game* yang dibuat untuk mengajarkan Bahasa isyarat di Thailand, ditargetkan untuk anak yang memiliki gangguan pendengaran dapat berkomunikasi dengan mamanya dan juga orang yang tertarik dengan bahasa isyarat. *Board Game* ini juga memenangkan

sebuah penghargaan pada sebuah kompetisi bernama “*iF WORLD DESIGN GUIDE*”.



Gambar 3.7. Kartu “*Signlence*”
(Sumber: <https://ifworlddesignguide.com/entry/265822-sign-lence>)

Penulis tidak mendapat gamenya sendiri sehingga hanya menganalisis dari cuplikan singkat permainan. Dalam cuplikan video penulis melihat bahwa permainan ini memiliki mekanik seperti tepuk nyamuk namun pemain harus menggunakan bahasa isyaratnya.

Kartu “*Signlence*” memiliki *layout* yang berisi sebuah lingkaran yang didalamnya terdapat seorang laki-laki dengan baju lengan panjang yang menggunakan Bahasa Isyarat dan juga pada bagian bawah lingkaran terdapat sebuah tulisan yang merupakan sebuah arti dari Bahasa Isyarat tersebut. Warna yang digunakan oleh *board game* ini menggunakan warna primer yang terdiri dari warna merah, kuning, biru dan hijau. Visual karakter laki-laki dalam *board game* ini pun memiliki *style* vektor dan juga memiliki anatomi tangan yang cukup lentur

sehingga memberikan kesan tidak kaku. Ekspresi dari karakternya datar dan memiliki sedikit ekspresi.

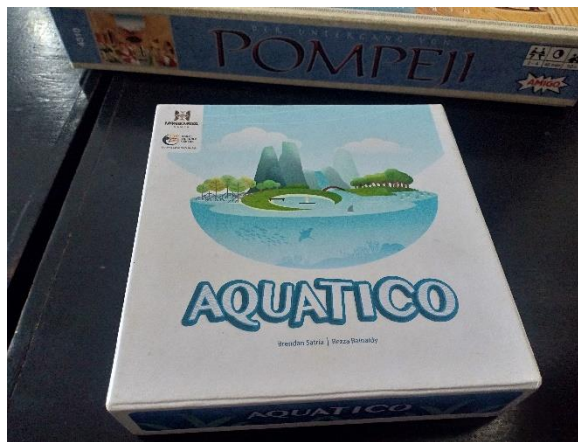
Logo *board game* “*Signlence*” menggunakan tipografi yang *simple* menggunakan konsep tipografi timbul yang setiap *font* diberi *outline* berwarna merah dan bagian belakangnya diberi warna kuning huruf L dalam *board game* ini diganti dengan tangan karakter laki-laki pada kartu. *Cover box board game* ini menggunakan pola yang berbentuk tangan isyarat yang diberi *outline* warna biru tua. Pada sekeliling *box* terdapat tangan panjang yang menyerupai sebuah lingkaran tangan untuk menyampaikan sebuah isyarat.

Tabel 3.1. Analisis Visual *Board Game* “*Signlence*”

Bentuk	Bentuk Natural	Bentuk geometris dan natural
Tekstur	Tidak ada tekstur	Berbentuk kotak
Pengulangan	Pada <i>cover box</i> terdapat gambar ilustrasi tangan.	Karakter pada Komponen kartu.
Struktur	Menggunakan warna <i>Triadic</i> .	Menggunakan warna <i>warm</i>
<i>Similarity</i>	Ilustrasi tangan yang membentuk sebuah kata	Menggunakan <i>pattern</i> pada <i>box</i> yang berbentuk sebuah tangan
Garis	Menggunakan garis <i>curve</i> .	Banyak lengkungan pada garis
Ilustrasi	<i>Flat icon</i>	Mengganti huruf L menjadi sebuah tangan

3.1.4 Studi Referensi

Studi Referensi dilakukan pada *board game* “*Aquatico*” karya Brendan Satria sebagai perancang dan Rezza Rainaldy sebagai ilustrator. “*Aquatico*” sendiri adalah *game* yang ditujukan untuk anak–anak mempelajari bagaimana cara merawat ekosistem air.



Gambar 3.8. *Board Game* “*Aquatico*”

“*Aquatico*” menggunakan warna yang cukup cerah dan memiliki ilustrasi yang lucu. Pada bagian kartu “*aquatico*” ilustrasi visual dari ekosistem ditempatkan di bagian tengah. Pada bagian bawah kartu diisi informasi mengenai ekosistem tersebut serta habitatnya. Latar belakang pada kartu menggambarkan tentang habitat dari binatang laut tersebut.



Gambar 3.9. Komponen Kartu “Aquatico”

Logo board game “Aquatico” menggunakan font *bold* berwarna putih diberi *outline* biru dan juga pada Bagian *cover* ilustrasi menggambarkan sebuah pulau yang menggabungkan tempat dari ekosistem. Posisi dari ilustrasi ini terletak pada bagian tengah sehingga cukup menarik perhatian.

Tabel 3.2 Analisis Visual “Aquatico”

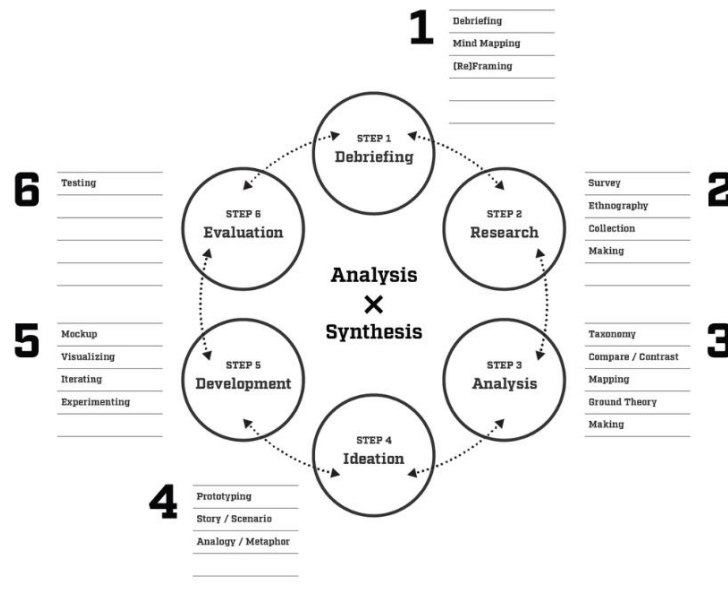
Bentuk	Bentuk Natural	Bentuk Natural	Bentuk geometris dan natural
Tekstur	Tekstur air	Kartu berbentuk persegi Panjang	Menggunakan persegi Panjang yang diberi lengkungan
Kontras	Bermacam macam warna disesuaikan dengan ekosistem	Banyak menggunakan biru dan putih	Menggunakan warna <i>intermediate</i>
Warna	Menggunakan warna biru yang cerah	Warna primer	Dominan menggunakan warna putih

Empasis	Bernuansa alam sesuai dengan ekosistem dari hewan yang digambarkan	ilustrasi ekosistem lebih menonjol	Bentuk tidak tajam lebih <i>curve</i>
Tipografi logo	Menggunakan <i>font bold</i> yang <i>decorative</i>	<i>Font sans serif</i>	Terdapat garis berwarna biru pada font
Ilustrasi	Kartun	Berkesan seperti <i>vector</i>	<i>Lineless</i>

Tabel 3.3 Analisis Studi Eksisiting dan Referensi dari *Board Game “Aquatico”* dan *“Signlence”*

Analisis	“ <i>Aquatico</i> ”	“ <i>Signlence</i> ”
Warna	Warna yang digunakan warna yang terkesan cerah	Warna yang digunakan agak gelap dan hanya menggunakan warna merah, biru, kuning dan hijau
Font	<i>Font</i> yang digunakan menggunakan <i>font</i> dengan ketebalan normal dan tinggi	Menggunakan unsur <i>decorative</i> dan juga <i>font</i> diberi warna putih
Cover	Menggunakan <i>font bold</i> yang diberi warna putih dan diberi garis line biru	Menggunakan <i>font serif</i> dan memberi <i>lining</i> kuning dan merah pada <i>font</i> .
Ilustrasi	Lebih bergaya kartun dan tidak bergaris	Lebih mengarah ke gaya <i>vector</i> dan juga proporsi orang tidak realis

3.2. Metodologi Perancangan



Gambar 3.10. "Process Log" Daisuke Endo
(Sumber: <http://daisukeendo.com/process-log>)

Metodologi perancangan ilustrasi menurut *design document* portofolio oleh Daisuke Endo mengatakan bahwa dalam membuat suatu perancangan visual untuk mencapai hasil maksimal harus melakukan *process log*.

Process log memiliki beberapa langkah yaitu :

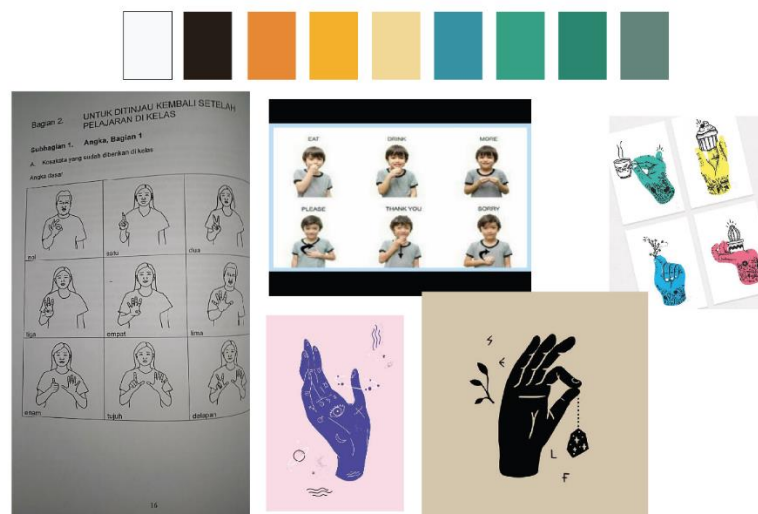
3.2.1. Debriefing

Melalui data kualitatif dan kuantitatif yang telah didapatkan, penulis memutuskan untuk merancang sebuah *board game* mengenai pembelajaran bahasa isyarat Indonesia untuk umur 12-21 tahun di Tangerang. Ide besar yang ingin penulis sampaikan adalah komunikatif, inklusif dan edukatif. Konsep dari *board game* ini adalah mengenalkan serta mengajarkan bahasa isyarat Indonesia melalui mekanik "*experiential learning and mnemonics*". Konsep ini akan penulis gunakan menjadi

Cabang bahasa isyarat menjabarkan mengenai bahasa isyarat yang dijadikan alat komunikasi orang Tuli dan juga penggunaan bahasa isyarat tidak hanya dilakukan dengan menggerakkan tangan tetapi badan dan juga mimik wajah harus ikut berekspresi.

Cabang kedua diambil dari *target user* yang sudah ditentukan dan dalam *mind map* tersebut penulis meneliti watak dan hal-hal yang disukai oleh target berusia 12 – 21 tahun. Kemudian cabang ketiga membahas mengenai visual penulis meneliti jenis - jenis visual dan komponen – komponennya . Pada cabang keempat yaitu *board game* penulis meneliti dan menyambungkan konsep visual dengan *gameplay*.

Berdasarkan *mind map* yang telah dibuat, penulis mendapatkan dua kata kunci, yaitu komunikatif dan ekspresif. Bahasa isyarat berguna sebagai alat komunikasi dan komunikasi antar pemain dibutuhkan demi kelangsungan permainan, oleh sebab itu didapatkan kata kunci komunikatif. Dalam berbahasa isyarat gerakan tubuh saja tidak cukup, mimik wajah dibutuhkan untuk memberi penekanan pesan yang ingin disampaikan. Penekanan pesan tersebut dibutuhkan, maka didapatkan kata kunci ekspresif. Penulis membuat *moodboard* yang digunakan sebagai panduan penulis dalam perancangan visual.



Gambar 3.12. *Moodboard* Perancangan

Berdasarkan dari *Moodboard* diatas penulis memilih 3 warna utama yaitu biru, hijau dan oranye. Alasan penulis memilih warna biru karena warna biru memiliki asosiasi dengan media komunikasi dan sering digunakan pada logo-logo *social media*. Warna oranye dan hijau merepresentasikan kata kunci ekspresif, dimana warna oranye memberikan kesan bersahabat layaknya teman yang berbagi canda dan warna hijau yang memberikan kesan kenyamanan.

3.2.3 *Analysis*

Setelah membuat *mindmapping* dan *moodboard* penulis menganalisa desain dan bentuk apa yang akan dibuat oleh penulis untuk menyampaikan pesan melalui *board game*. Penulis bersama rekan mencoba mengulik *gameplay* melalui beberapa *testplay* yang sudah dilakukan sebanyak 20 kali.

Awalnya *board game* bertemakan empat pemain yang ditugaskan untuk menemukan harta karun namun harus melewati sebuah rintangan yaitu seekor

harimau yang akan jinak jika pemain dapat berbahasa isyarat, karena pada saat majikan harimau masih hidup, harimau itu hanya bisa berkomunikasi dengan bahasa isyarat itu harimau hanya mengerti pada bahasa isyarat, maka dari itu pemain harus bisa menaklukkan sang harimau dengan bahasa isyarat. *Board game* tersebut berjudul “*Signlence Woods*”.

Komponen-komponen yang dibutuhkan untuk *board game* “*Signlence Woods*” adalah :

1. Papan

digunakan untuk jalan pemaian menuju harta karun dan berilustrasikan hutan.

2. Pion Pemain

Terdapat dari empat pion.

3. Dadu

Untuk menentukan jalan.

4. Pion harimau

5. *Box*

Kemudian setelah dilakukan *testplay* berkali-kali dan menerima masukan dari pemain akhirnya tema dihilangkan dan lebih berfokus kepada *gameplay* edukasi. Pemain diajak untuk menghafalkan bahasa isyarat lewat sebuah kartu teka-teki yang akan dibagikan kepada masing-masing pemain kemudian pemain harus

memutar *roulette* untuk mendapatkan tantangan jika pemain berhasil menaklukan tantangan, maka pemain akan mendapatkan koin, Pemain yang berhasil mengumpulkan koin sebanyak 15 poin akan menang. Maka dari itu dibawah ini adalah komponen-komponen yang akan digunakan:

1. Kartu *clue*

Digunakan untuk pemain agar bisa menebak bahasa isyarat yang ada dalam ilustrasi tersebut.

2. Kartu Tantangan

Digunakan untuk pemain menebak bahasa isyarat dari ilustrasi tangan tersebut.

3. Roulette

Digunakan pemain untuk menentukan tantangan.

4. Koin

Digunakan untuk pemain mengumpulkan poin. Koin ini terdiri dari 3 poin.

5. *Box*

Digunakan untuk menyimpan komponen-komponen pada *board game*.

6. Kamus

Digunakan pemain untuk belajar bahasa isyarat.

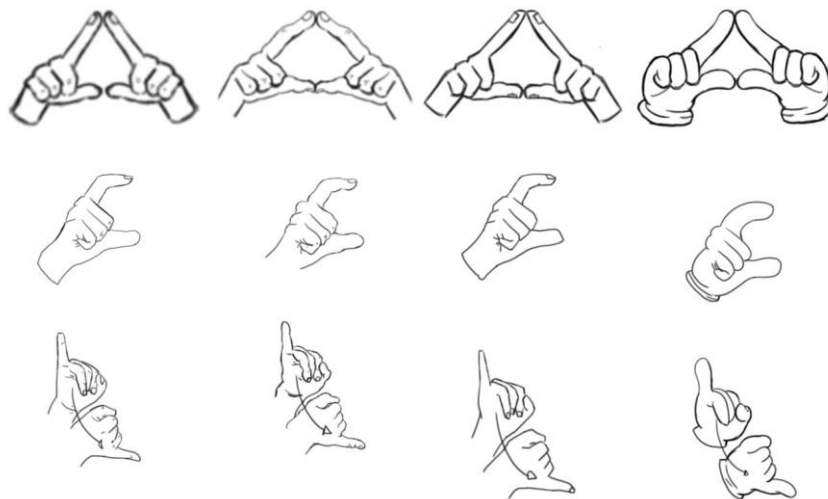
Karena terjadi perubahan pada tema dan juga cara bermain maka komponen seperti papan, pion pemain, pion harimau, dan dadu tidak digunakan lagi.

3.2.4 Ideation

Pada proses *ideation* ini penulis mengeksplorasi bentuk dari desain-desain yang akan dibuat dari *board game* ini :

1) Desain kartu

Proses yang dilakukan penulis pertama kali adalah membuat 4 alternatif sketsa *style* tangan yang diwakilkan oleh 3 huruf yaitu huruf A, C, J karena ketiga huruf ini memiliki bentuk isyarat tangan yang berbeda sehingga terlihat perbedaannya. Huruf A menggunakan dua tangan yang berbentuk sebuah segitiga, huruf C menggunakan satu tangan yang berbentuk huruf tersebut dan huruf J yang harus menggerakkan tangan.



Gambar 3.13. Sketsa 4 *Style* Tangan

Dari keempat tangan diatas penulis menggunakan style yang berbeda – beda yaitu :

1. *Style* outline tangan yang berbentuk kotak .

Style ini penulis gunakan karena memiliki bentuk kartun yang tidak begitu realis tetapi masih mudah dimengerti karena *style* ini penulis ambil menggunakan ketebalan garis pada kartun Disney. Penulis menggunakan *style* ini karena cukup komunikatif dan estetik dan juga karena *style* pada jaman sekarang ini menurut hasil riset yang penulis lakukan memiliki sedikit kesan *vector* didalamnya.

2. *Style outline* yang memiliki bentuk lekukan realis.

Style ini penulis gunakan karena memiliki bentuk lekukan realis yang membuat lekukan tangan terlihat cukup nyata , penulis menggunakan *style* ini karena mencoba untuk *style* semirealis dengan cara memiliki bayangan yang lebih jelas.

3. *Style* yang memiliki kesan kaku seperti kayu.

Style ini digunakan karena cukup mudah dimengerti dan juga berdasarkan hasil dari *brainstorming* kesan komunikatif dan juga didapatkan dimengerti dengan penggunaan garis yang kaku.

4. *Style* yang berbentuk sarung tangan

Style ini digunakan karena memiliki yang tidak serius dibandingkan ketiga lainnya, ketiga *style* ini memiliki keunikan sendiri karena berbentuk seperti sarung tangan pantomim, awal mulanya *board game* bahasa isyarat

Keempat *style* tersebut menggunakan teori garis elemen desain, yakni garis tebal. Setelah melakukan riset lebih lanjut dan di analisis lebih dalam lagi keempat *style* tersebut masih belum cukup bisa menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dan juga *style* tersebut masih sangat kurang karena masih menggunakan banyak garis sedangkan untuk target market dari *board game* sendiri untuk anak remaja tidak menyukai gambar yang terlalu rumit dan menggunakan garis bantu yang cukup banyak hal itu yang dikatakan oleh Rezza Rainaldi ilustrator dari *board game* “*Aquatico*”.

Maka dari itu penulis membuat lagi 3 *style* yang berbeda yang salah satunya diambil dari keempat sketsa *style* diatas :

1. *Style* tangan tanpa *outline*

Style ini digunakan karena memiliki kesan *vector* dan memiliki *style* yang cukup estetik dalam pencobaaan *style* penulis juga mencoba memberikan warna yaitu warna hitam, biru, dan pencobaan dua warna yang digunakan sebagai pembedaan kanan kiri menggunakan warna merah dan biru yang bertujuan agar pemain dapat membedakan tangan kanan dan kiri.

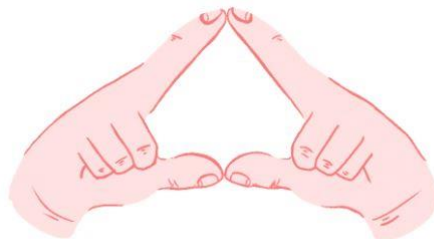


Gambar 3.14. Sketsa Tangan Tanpa Outline yang Sudah Diwarnai

Pembuatan ilustrasi yang sengaja menggunakan *style vector* ini dipilih dengan pertimbangan hasil wawancara, yaitu *style* yang menggunakan bentuk sederhana agar mudah dipahami oleh target *user*. *Style* ilustrasi ini pun menggunakan prinsip *gestalt* untuk memberikan detail pada ilustrasi garis tangan.

2. *Style* gemuk *vector*

Pada *style* ini penulis memakai warna kulit untuk merepresentasikan tangan manusia. Penulis menggunakan garis *outline* berwarna merah supaya terlihat kontras dan memberikan penekanan pada bentuk ilustrasi tersebut.



Gambar 3.15. Sketsa Tangan Gemuk Vektor yang Sudah Diwarnai

3. *Style* tangan menggunakan garis bantu

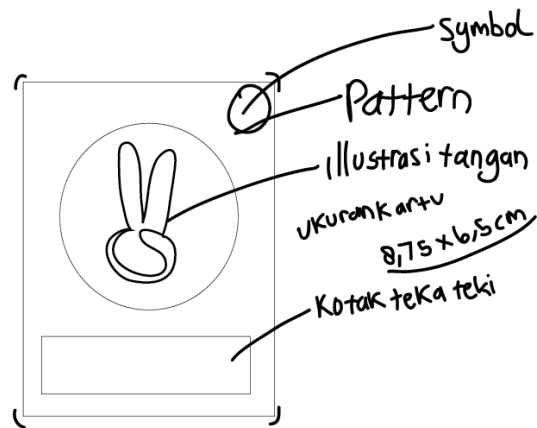
Style ini menggunakan garis bantu di dalamnya, penulis juga melakukan eksplorasi warna dengan menggunakan warna kulit, warna merah, warna biru dan warna hijau dengan *shading* yang berbeda.



Gambar 3.16. Sketsa Tangan Menggunakan Garis Bantu yang Sudah Diwarnai

Pada warna pertama penulis menggunakan warna kulit dan warna gelap sebagai bayangan agar terlihat seperti bergerak karena huruf J memiliki gerakan yang berbentuk seperti kail ikan. Untuk warna kedua menggunakan warna merah tetapi tidak menggunakan *outline* seperti *style* pertama menggunakan garis putih untuk memberi garis. Warna ketiga menggunakan warna biru dan diberi *shading* warna merah. Pada *style* ini penulis menggunakan teknik pewarnaan menggunakan *color theory* dengan cara menggunakan warna seberang untuk pewarnaan bayangan. *Style* keempat penulis menggunakan dua *style* berbeda yang digabungkan namun hasilnya sangat tidak cocok.

Proses kedua *ideation* yang penulis lakukan adalah mencoba mendesain layout yang akan digunakan pada *board game*



Gambar 3.17. Sketsa *Layout* Kartu

Setelah melakukan eksplorasi tangan, kemudian penulis melakukan eksplorasi pada *layout*. Dalam membuat sketsa awal penulis meng-list apa saja komponen-komponen, lalu penulis mulai menyusun komponen-komponen tersebut menjadi sebuah *layout*. Untuk mencapai hal ini penulis pun memutuskan untuk menggunakan referensi visual dari *board game* “*signlence*”.



Gambar 3.18. Alternatif *layout*

Setelah mensketsa *layout* penulis melakukan proses digitalisasi menggunakan computer. Dalam proses digitalisasi penulis membuat beberapa alternatif *layout* dengan mengganti warna pada bagian belakang kartu, mengulik bentuk pada kotak teka-teki serta menambahkan *icon* ilustrasi isyarat tangan pada bagian atas kanan kartu.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii

Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

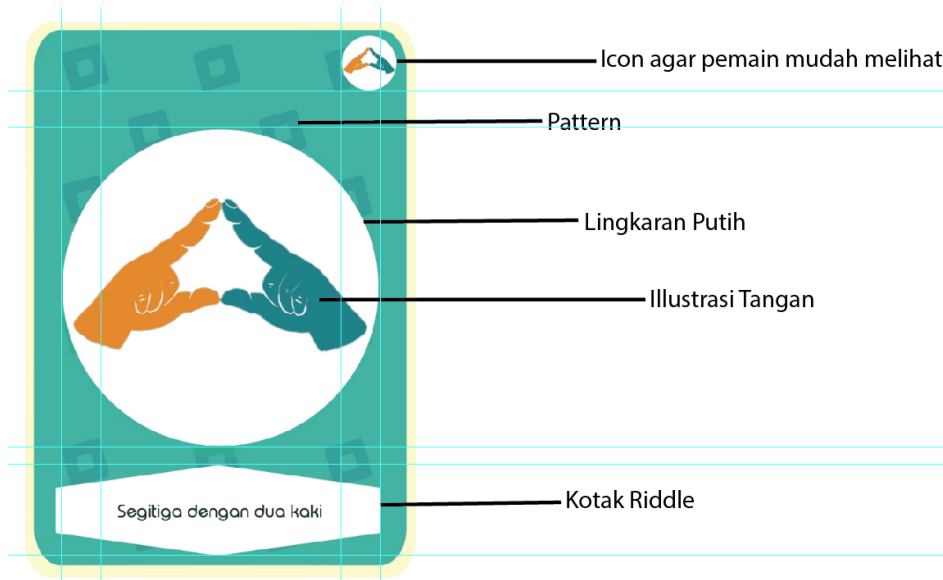
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Typo Round Bold

Gambar 3.19. Contoh *Font Typo Round Bold*

Penulis menentukan *font* yang digunakan untuk teka-teki, jenis *font* yang digunakan adalah *font Typo Round Bold* berukuran 12 pt. Penulis menggunakan *font* ini agar mudah dibaca dan *spacing* antar hurufnya tidak saling berimpitan.



Gambar 3.20. *Grid* Kartu

Lalu setelah penulis riset lebih dalam akhirnya penulis merubah posisi *icon* menggunakan *grid margin* sedikit pada bagian *icon* diatas yang tadinya di sebelah kanan menjadi ditengah, agar pemain lebih mudah melihat.

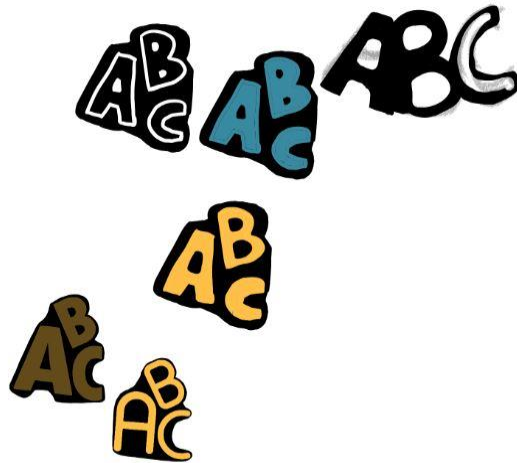


Gambar 3.21. Eksplorasi Sketsa *Layout* Bagian Warna

Pada tahap ini penulis mencoba mengubah dari warna yang gelap menjadi sedikit terang agar kartu ini tidak terkesan gelap oleh pemain lalu setelah mencoba eksplorasi warna kemudian penulis mencoba memainkan ukuran *pattern* yang lebih mudah dilihat dan tidak menjadikan *pattern* ini merusak visual utama. Tahap selanjutnya penulis mencoba mengganti *opacity* dari *pattern* dan juga posisinya.

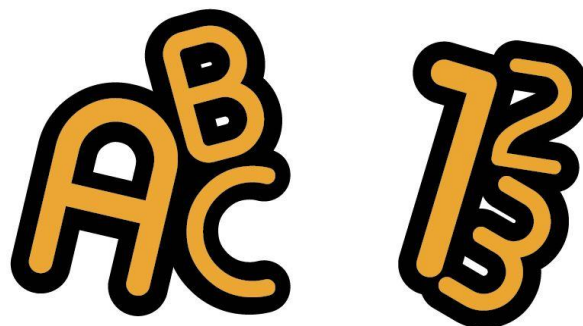
Penulis mencoba menggunakan warna yang terang terlebih dahulu sampai yang gelap dan juga memainkan *opacity* satu per satu dan dibariskan agar terlihat mana yang lebih nyaman dilihat, lalu setelah mencoba lagi penulis memutuskan untuk menghilangkan lengkungan atas warna putih yang berbentuk lingkaran dipotong setengah karena tidak dapat di gunakan karena sebelum ingin digunakan

untuk berisi *icon*. Penulis mulai mencoba untuk mengeksplorasi bentuk *icon* yang akan digunakan sebagai berikut



Gambar 3.22. Sketsa Simbol *Pattern ABC*

Dalam proses mensketsa *icon* penulis menggambar beberapa alternatif untuk mendapatkan *icon* yang tepat. Penulis mencoba bentuk dan susunan dari *icon* itu sendiri setelah mendapat *style* yang cukup baik penulis langsung mencoba hasil akhir. Setelah menentukan *icon* penulis mencoba untuk mencari posisi peletakan *icon* yang tepat.



Gambar 3.23. Contoh *Icon* yang Terpilih dari Hasil Sketsa.

Penulis menetapkan *icon* ABC sebagai *icon* pada kartu huruf dan 123 sebagai *icon* pada kartu angka, agar pemain dapat dengan mudah membedakan jenis kartu.



Gambar 3.24. Contoh Peletakan Letak *Icon*.

Penulis mulai menentukan peletakan *icon* pada 4 alternatif posisi dan menentukan warna latar belakang kartu angka. Penulis juga mencoba beberapa alternatif warna, dari hijau muda ke hijau gelap.



Gambar 3.25. Contoh Proses Percobaan Warna pada Kartu Angka.

Setelah penulis melakukan *alpha test* dan mendapat *feedback* dari pemain bahwa desain *frame* masih belum cocok dengan menggunakan bentuk segi enam, kemudian penulis melakukan revisi *frame* dari segi enam menjadi lingkaran dan menghilangkan *icon* kartu yang tidak penting.

Setelah itu penulis menggunakan *grid margin* dan mengganti *layout* lingkaran pada kartu menjadi lingkaran dan juga diberi garis warna kuning agar pemain lebih fokus terhadap ilustrasi tangan. Setelah *alpha test* penulis juga mendapatkan masukan dari pemain yaitu warna kartu huruf dan angka di samakan menjadi warna biru.

Kemudian penulis juga mengganti *font* dari *Typo Round Bold* karena pemain tidak dapat membedakan beberapa huruf dan angka dan setelah diulik penulis mengganti *font* yang cukup dekoratif dan tidak begitu keliru untuk dilihat menjadi *font saru(sRB)* karena font ini memiliki bentuk *font* yang simpel dan mudah dibaca dan dimengerti oleh pemain.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii

Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr

Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Saru (sRB)

Gambar 3.26. Contoh *Font Saru (sRB)*

Penulis menambahkan level berikutnya yaitu kata-kata, menggunakan warna hijau untuk kartu kata-kata. Pada kartu kata-kata menggunakan ilustrasi karakter. Penulis mensketsa beberapa alternatif karakter dari menggunakan warna kulit, dan baju tradisional Jakarta. Karakter yang digunakan penulis adalah anak-anak, bahasa isyarat ini harus terlihat ekspresif dan tidak kaku maka penulis menggunakan *style* anak-anak dalam kartu kata-kata.



Gambar 3.27. Proses Sketsa Ilustrasi Kartu Kata – kata

Lalu penulis menggunakan *grid* yang sama untuk kartu kata kata hanya saja mengganti warna pada kartu.



Gambar 3.28. Contoh Kartu Kata-kata

2) Roulette

Proses eksplorasi kedua yang dilakukan adalah membuat sketsa dari *roulette* yang akan digunakan pada *board game* yang akan dibuat pertama tama menentukan berapa komponen yang akan digunakan di dalam *roulette* tersebut memiliki :

- (1) 6 zona tantangan mudah
- (2) 4 zona tantangan sedang
- (3) 2 zona tantangan sulit
- (4) 3 zona bantuan
- (5) 3 zona curi
- (6) 2 zona belajar



Gambar 3.29. Contoh Roulette

Untuk *roulette* penulis menggunakan warna *triadic*, hijau pada tingkat mudah atau *level 1*, biru pada tingkat sedang atau *level 2*, dan oranye pada tingkat sulit atau

level 3. Warna merah muda dipilih untuk bantuan, sedangkan untuk curi penulis menggunakan warna merah karena mengartikan sebuah bahaya dan untuk belajar penulis menggunakan warna kuning agar terlihat cerah.

3) Logo

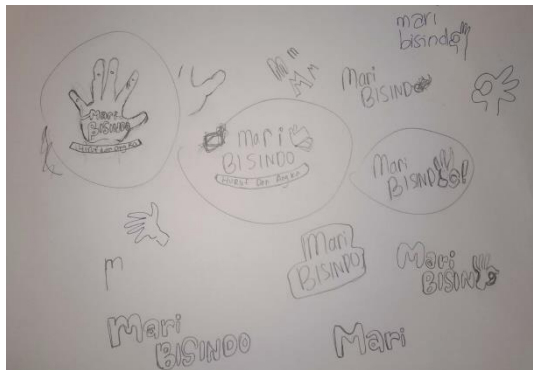
Dalam proses pembuatan logo penulis membuat beberapa alternatif logo dan *font*. Pertama hanya menggunakan *font general* yang disusun lurus dan untuk yang kedua menggunakan konsep *gestalt* yang diberi bayangan dan ketebalan. Untuk contoh ketiga penulis menggunakan dimensi dari kecil ke besar yang diberi *icon* tangan di atasnya.

Mari BISINDO!

MARI
BISINDO!

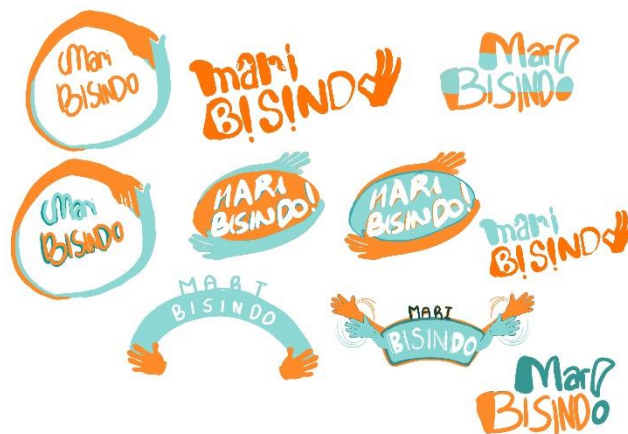
mari BISINDO!


Gambar 3.30. Contoh Sketsa Logo “MARI BISINDO!”



Gambar 3.31. Sketsa Alternatif Logo

Setelah melakukan *alpha test*, penulis melakukan revisi terhadap logo. Pertama, penulis mensketsa beberapa alternatif logo menggunakan pensil pada sketsa pertama penulis menggunakan tangan yang diberi tulisan warna putih “MARI BISINDO!” dibagian tengah pada tangan tersebut agar menonjolkan tangan sebagai alat komunikasi bahasa isyarat namun penulis masih harus mengulik berbeda jenis dan bentuk untuk mendapatkan hasil logo yang menarik.



Gambar3.32. Sketsa Alternatif Logo Digitalisasi

Kemudian penulis menuangkan ide dari sketsa tangan ke proses digitalisasi. Penulis sudah menentukan warna yang cocok dan dapat mengulik lebih dalam

gambaran logo tersebut. Pertama, penulis menggunakan konsep berkenalan dalam bahasa isyarat lalu ditengah tangan itu terdapat judul *board game*. Selanjutnya penulis membuat sebuah papan nama yang di sebelah kanan dan kirinya terdapat tangan yang mengartikan berisyarat. Penulis memberikan efek isyarat juga mencoba membuat sebuah oval yang dikelilingi oleh tangan sehingga terlihat seperti bergerak.



Gambar 3.33. Hasil Akhir Logo

3.2.5. Development

Hasil eksplorasi yang penulis lakukan pada langkah keempat bisa menentukan mana saja komponen yang akan dipakai menjadi hasil akhir. Berikut adalah hasil *prototype*:

1. Kartu *Clue* Huruf dan Angka



Gambar 3.34. Contoh Kartu *Clue* Angka (Kiri : Bagian Belakang, Kanan : Bagian Depan)

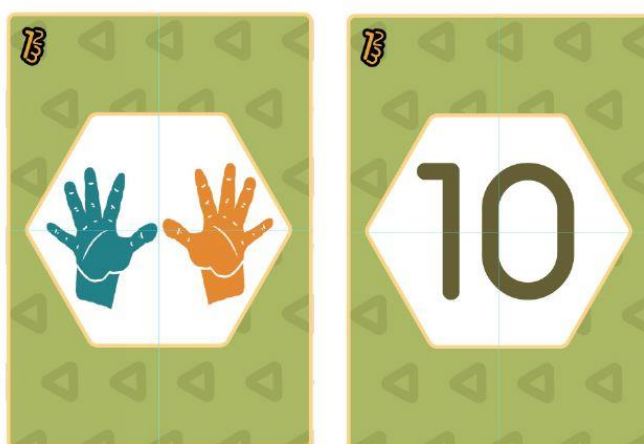
Kartu petunjuk yang digunakan adalah warna biru karena warna biru melambangkan komunikatif dan bentuk petunjuk tangan diganti menjadi bentuk segi enam. Kartu belakang menggunakan *pattern* pengulangan tetapi dimana semakin bawah semakin kecil garis yang digunakan. Untuk kartu angka sendiri hanya dibedakan warna depan menjadi warna hijau.

2. Kartu tantangan Huruf dan Angka



Gambar 3.35. Contoh Kartu Tantangan (Kiri : Bagian Depan, Kanan : Bagian Depan)

Kartu tantangan menggunakan *pattern* yang sama hanya saja perbedaannya terletak pada kartu belakang karena bukan *cover* melainkan sebuah huruf dan angka yang dimana kartu ini digunakan pemain untuk menebak huruf apa yang harus tebak dalam bahasa isyarat. Pada kartu tantangan juga diberikan tanda berupa *icons* yang berguna agar pemain bisa mengetahui mana bagian kartu belakang dan dimana kartu depan.



Gambar 3.36. Contoh Kartu Tantangan (Kiri : Bagian Depan, Kanan : Bagian Depan)

3. *Roulette*



Gambar 3.37. Contoh *Roulette*

Dari hasil pada *ideation* dan riset-riset yang telah penulis lakukan, penulis menentukan bentuk *roulette* yang memiliki bermacam-macam warna didalamnya untuk membedakan masing-masing pilihan seperti warna merah untuk curi, biru untuk tingkat sedang, hijau untuk tingkat mudah, kuning untuk belajar, merah muda untuk bantuan, dan oranye untuk tingkat sulit.

4. Logo



Gambar 3.38. Contoh Hasil Akhir *Prototype* Logo “Mari *BISINDO!*”

Pada hasil akhir untuk *prototype* penulis melewati sebuah proses dan riset-riset. Biru melambangkan keingintahuan dan pembelajaran dan juga warna merah putih

yang melambangkan Indonesia untuk memperkenalkan serta mengajarkan bahasa isyarat Indonesia terhadap masyarakat.

5. Kamus “MARI BISINDO!”



Gambar 3.39. Contoh Kamus

Pada proses ini penulis mendesain kamus yang digunakan oleh pemain saat mendapat pilihan belajar, kamus ini juga dibuat menggunakan *layout* dan warna yang sama dan juga ilustrasi tangan sama yang digunakan oleh kartu.

Setelah hasil *prototype* penulis membuat kamus yang dapat dilipat sehingga mudah dimasukkan ke dalam *box* dan juga penulis mendesain ulang *layout* tersebut mengganti border kuning segi enam menjadi bentuk kotak dalamnya terdapat ilustrasi dari tangan isyarat dan pada bagian bawah juga penulis memberi arti dari isyarat tersebut.



Gambar 3.40. Kamus Final

3.2.6. Evaluation

Pada tahap *evaluation* ini penulis akan menarik kesimpulan dari desain *process log* dari hasil revisi yang penulis dapatkan dari hasil “*Prototype Day*” yang diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara untuk mahasiswa *Interaction Design* angkatan 2016.

Penulis juga melakukan “*Beta test*” di sekolah Surya Bangsa di Tangerang kepada anak SMA. Dari hasil tes tersebut penulis mendapatkan beberapa respon bahwa ilustrasi sudah cukup jelas dan dapat dimainkan tetapi masih ada beberapa yang masih membingungkan berikut ini adalah hasil akhir dari komponen-komponen *board game* “*MARI BISINDO!*”



Gambar 3.41. Komponen – Komponen Hasil Jadi *Board Game* “MARI BISINDO!”
 Penulis juga membuat media promosi melalui Instagram Story yang berisikan logo dan gambar komponen – komponen *board game*.



Gambar 3.42. Media Promosi “MARI BISINDO!”