

**PERANCANGAN APLIKASI DENGAN KONTEN BAHASA**

**ISYARAT UNTUK ORANG TUA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Claribel Odelia Saslim**  
**0000047360**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN APLIKASI DENGAN KONTEN BAHASA**

**ISYARAT UNTUK ORANG TUA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Claribel Odelia Saslim**  
**0000047360**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**UNIVERSITAS**  
**MULTIMEDIA**  
**NUSANTARA**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Claribel Odelia Saslim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047360

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN APLIKASI DENGAN KONTEN BAHASA ISYARAT UNTUK ORANG TUA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 10 December 2023



Claribel Odelia Saslim

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN APLIKASI DENGAN KONTEN BAHASA ISYARAT UNTUK ORANG TUA

Oleh

Nama : Claribel Odelia Saslim  
NIM : 00000047360  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Januari 2024  
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/E081434

Penguji



Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.  
0309089201/L00691

Pembimbing



Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.  
0319037807/E023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Claribel Odelia Saslim  
NIM : 00000047360  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN APLIKASI DENGAN KONTEN BAHASA ISYARAT UNTUK ORANG TUA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 December 2023

Yang menyatakan,



Claribel Odelia Saslim



## KATA PENGANTAR


Puji syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Aplikasi Dengan Konten Bahasa Isyarat Untuk Orang Tua” dengan tepat waktu. Selama penulis merancang, penulis mengetahui bahasa isyarat dengan lebih dalam lagi dan menjadi lebih menarik untuk dipelajari lebih dalam. Tugas akhir ini membuat penulis menjadi lebih mengerti mengenai media pembelajaran, perancangan, dan metode yang dipilih. Penulis juga menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan laporan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Semua narasumber yang telah membantu memberikan informasi mengenai bahasa isyarat untuk melengkapi perancangan.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-temanku semua yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
8. Hewan peliharaan saya yang sudah menemani dan memberikan dukungan mental saat pengerjaan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak sempurna. Penulis mengharapkan bahwa tugas akhir ini dapat membantu dan menjadi bermanfaat ataupun sumber inspirasi tidak hanya untuk penulis tetapi juga bagi orang lain yang sedang mengerjakan tugas akhir.

Tangerang, 22 December 2023



Claribel Odelia Saslim



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN APLIKASI DENGAN KONTEN BAHASA

## ISYARAT UNTUK ORANG TUA

Claribel Odelia Saslim

### ABSTRAK

Bahasa isyarat merupakan sebuah bahasa yang digunakan untuk masyarakat penyandang tunarungu atau memiliki masalah pendengaran. Bahasa isyarat wajib dipelajari oleh anak penyandang tunarungu, tetapi masih ada beberapa orang tua yang mempunyai anak penyandang tunarungu yang tidak belajar bahasa isyarat. Padahal komunikasi antar orang tua dan anak adalah hal yang penting supaya komunikasi akan menjadi lancar. Dapat disimpulkan bahwa komunikasi antara orang tua dengan tunarungu masih mengalami keterbatasan akibat dari gangguan pendengaran yang dimilikinya dan keterbatasan pengetahuan mengenai penggunaan bahasa isyarat. Namun pembelajaran mengenai bahasa ini pun masih terbatas karena sedikitnya media dan metode yang sediakan di Indonesia, maka dari itu dibutuhkan sebuah alat pendidikan dan pengenalan bahasa isyarat untuk orang dengar, agar mereka dapat berkomunikasi dengan orang tuli. Dengan dibuatnya aplikasi, maka harapannya supaya orang tua yang mempunyai anak penyandang tunarungu dapat mempelajari bahasa isyarat supaya dapat berkomunikasi dengan anaknya dengan lebih mudah. Perancangan ini akan memakai metode kualitatif dan juga metode kuantitatif. Penulis akan menggunakan metode perancangan HCD oleh IDEO yang mempunyai tiga fase.

**Kata kunci:** Bahasa Isyarat, Orang Tua, Komunikasi

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



# **SIGN LANGUAGE MOBILE APPLICATION DESIGN FOR**

## **PARENTS**

Claribel Odelia Saslim

### **ABSTRACT**

*Sign language is a language used by people who are deaf or have hearing problems. Sign language must be learned by deaf children, but there are still some parents who have deaf children who do not learn sign language. Even though communication between parents and children is important so that communication will run smoothly. It can be concluded that communication between parents and the deaf is still limited due to their hearing loss and limited knowledge regarding the use of sign language. However, learning about this language is still limited because there are few media and methods available in Indonesia, therefore an educational tool and an introduction to sign language are needed for hearing people, so that they can communicate with deaf people. By creating the application, the hope is that parents who have deaf children can learn sign language so they can communicate with their children more easily. This design will use qualitative methods and quantitative methods. The author will use the HCD design method by IDEO which has three phases.*

**Keywords:** *Sign Language, Parents, Communication*

U  
M  
M  
N

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Media Informasi.....</b>	<b>5</b>
2.1.1 Jenis Media Informasi.....	5
2.1.2 Fungsi Media Informasi.....	8
2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	9
<b>2.2 <i>Mobile Application</i>.....</b>	<b>10</b>
2.2.1 Desain UI/UX.....	11
2.2.2 <i>User Interface (UI)</i> .....	11
2.2.3 <i>User Experience (UX)</i> .....	13
2.2.4 <i>Elemen Interface</i> .....	15
<b>2.3 Interaktivitas.....</b>	<b>26</b>
2.3.1 Bentuk Interaktivitas.....	26
2.3.2 Dimensi Interaktivitas.....	27
2.3.3 Pola Interaktivitas.....	27
<b>2.4 Bahasa Isyarat.....</b>	<b>29</b>
2.4.1 Komponen Pembelajaran Bahasa Isyarat.....	30
2.4.2 BISINDO.....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>34</b>

3.1	Metodologi Penelitian.....	34
3.1.1	Metode Kualitatif.....	34
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	42
3.1.3	Studi <i>Eksisting</i> .....	45
3.1.4	Studi Referensi.....	55
3.2	Metodologi Perancangan.....	60
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b>		<b>65</b>
4.1	Strategi Perancangan.....	65
4.1.1	Inspiration.....	65
4.1.2	Ideation.....	70
4.1.3	<i>Implementation</i> .....	101
4.2	Analisis perancangan.....	124
4.2.1	Analisis <i>Beta Testing</i> .....	135
4.2.2	Analisis Desain Poster dan Brosur.....	143
4.2.3	Analisis Desain Instagram <i>Ads</i> .....	144
4.2.4	Analisis Desain Google <i>Play Store Preview</i> .....	146
4.3	<i>Budgeting</i> .....	146
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>148</b>
5.1	Simpulan.....	148
5.2	Saran.....	149
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>xviii</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Aplikasi Belajar: Bahasa Isyarat.....	47
Tabel 3.2 Tabel SWOT SIBIKU .....	50
Tabel 3.3 Tabel SWOT <i>Hear Me</i> .....	52
Tabel 3.4 Video Youtube .....	54
Tabel 3.5 Tabel SWOT Aplikasi Belajar: Bahasa Isyarat.....	56
Tabel 3.6 Tabel SWOT Aplikasi Pinterest.....	58
Tabel 3.7 Tabel SWOT <i>Website</i> Yamaha Motor .....	60
Tabel 4.1 <i>Frame Your Design Worksheet</i> .....	65
Tabel 4.2 <i>Timeline</i> Perancangan .....	68
Tabel 4.3 Tabel <i>How Might We</i> .....	71
Tabel 4.4 <i>Create a Concept</i> .....	75
Tabel 4.5 Tabel Alternatif <i>Typeface</i> .....	83
Tabel 4.6 Perancangan Ikon.....	90
Tabel 4.7 Perancangan Tombol.....	94
Tabel 4.8 Tabel Analisis Visual .....	109
Tabel 4.9 Tabel Analisis <i>user experience</i> .....	111
Tabel 4.10 Tabel Analisis Konten.....	113
Tabel 4.11 Tabel Analisis Visual <i>Beta Testing</i> .....	136
Tabel 4.12 Tabel Analisis <i>User Experience Beta Testing</i> .....	138
Tabel 4.13 Tabel Analisis Konten <i>Beta Testing</i> .....	140
Tabel 4.14 Tabel <i>Budgeting</i> .....	146



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Print-Based Information Design</i> .....	6
Gambar 2.2 <i>Interactive Information Design</i> .....	7
Gambar 2.3 <i>Environmental Information Design</i> .....	7
Gambar 2.4 <i>Flat Icon</i> .....	16
Gambar 2.5 <i>Skeuomorphic Icon</i> .....	17
Gambar 2.6 <i>Isometric Icon</i> .....	18
Gambar 2.7 <i>Duotone Icon</i> .....	19
Gambar 2.8 <i>Outlined Icons</i> .....	19
Gambar 2.9 <i>Glyph Icon</i> .....	20
Gambar 2.10 <i>Illustrated Icon</i> .....	22
Gambar 2.11 <i>Nodal Plot</i> .....	28
Gambar 2.12 <i>Modulated Plot</i> .....	28
Gambar 2.13 <i>Open Plot</i> .....	29
Gambar 2.14 Bahasa Isyarat .....	30
Gambar 2.15 Abjad BISINDO .....	32
Gambar 3.1 Wawancara Dengan Afnizar Nur Ghifari.....	35
Gambar 3.2 Wawancara dengan Dafi Muchlisin .....	38
Gambar 3.3 Wawancara Dengan Ibu Sri Supatmi .....	40
Gambar 3.4 Media Yang Digunakan Responden.....	44
Gambar 3.5 Media Yang Pernah Membahas Tentang Bahasa Isyarat.....	45
Gambar 3.6 Tampilan Aplikasi Belajar: Bahasa Isyarat.....	46
Gambar 3.7 Tampilan Aplikasi SIBIKU.....	48
Gambar 3.8 Tampilan Aplikasi <i>Hear Me</i> .....	51
Gambar 3.9 Tampilan Aplikasi Duolingo .....	56
Gambar 3.10 Tampilan Aplikasi Pinterest.....	58
Gambar 3.11 Tampilan Fitur 360.....	60
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> .....	67
Gambar 4.2 Mindmap .....	72
Gambar 4.3 <i>Information Architecture</i> .....	76
Gambar 4.4 User Flow .....	78
Gambar 4.5 <i>User Journey</i> .....	79
Gambar 4.6 <i>Moodboard Layout</i> .....	80
Gambar 4.7 <i>Moodboard</i> Warna .....	81
Gambar 4.8 <i>Colour Palette</i> Warna Primer.....	82
Gambar 4.9 <i>Colour Palette</i> Warna Sekunder .....	82
Gambar 4.10 <i>Moodboard</i> Ilustrasi .....	83
Gambar 4.11 <i>Moodboard Referensi</i> Karakter.....	85
Gambar 4.12 Sketsa Kasar Karakter .....	86
Gambar 4.13 Alternatif rambut karakter.....	86
Gambar 4.14 Ilustrasi Final Karakter.....	87
Gambar 4.15 Penerapan Logo.....	88
Gambar 4.16 Proses Ilustrasi Karakter.....	88
Gambar 4.17 Proses Ilustrasi Ikon .....	89

Gambar 4.18 Referensi Ikon .....	90
Gambar 4.19 Sketsa UI/UX aplikasi .....	96
Gambar 4.20 <i>Grid System</i> .....	97
Gambar 4.21 <i>Wireframe Low Fidelity</i> .....	98
Gambar 4.22 <i>High Fidelity</i> .....	99
Gambar 4.23 <i>Mockup</i> .....	99
Gambar 4.24 <i>Prototype</i> Ortubis .....	100
Gambar 4.25 Sketsa Media Sekunder Poster .....	102
Gambar 4.26 Final Poster .....	102
Gambar 4.27 Sketsa Brosur .....	103
Gambar 4.28 Final Brosur .....	104
Gambar 4.29 Sketsa Instagram <i>Ads</i> .....	105
Gambar 4.30 Final Instagram <i>Ads</i> .....	105
Gambar 4.31 Moodboard Google <i>Play Store Preview</i> .....	106
Gambar 4.32 Final Google <i>Play Store Preview</i> .....	107
Gambar 4.33 Elemen Visual Sebelum Perbaikan .....	115
Gambar 4.34 Elemen Visual Setelah Perbaikan .....	116
Gambar 4.35 Menu Sebelum Perbaikan .....	117
Gambar 4.36 Menu Setelah Perbaikan .....	117
Gambar 4.37 Hasil Akhir Menu .....	117
Gambar 4.38 Sebelum dan Sesudah Diperbaiki .....	118
Gambar 4.39 Perbaikan Ikon Gembok .....	119
Gambar 4.40 Halaman Materi .....	120
Gambar 4.41 Halaman Materi Setelah Perbaikan .....	121
Gambar 4.42 Halaman Kuis Sebelum Perbaikan .....	122
Gambar 4.43 Halaman Kuis Setelah Perbaikan .....	123
Gambar 4.44 Video Gambar Setelah Diperbaiki .....	123
Gambar 4.45 Halaman <i>Login/ Sign in</i> .....	125
Gambar 4.46 Analisis Halaman <i>On Boarding Page</i> .....	126
Gambar 4.47 Analisis Halaman Utama Materi .....	127
Gambar 4.48 Analisis Halaman Materi .....	129
Gambar 4.49 Analisis Halaman Isi Materi .....	130
Gambar 4.50 Analisis Halaman Aktivitas .....	131
Gambar 4.51 Analisis halaman kuis .....	132
Gambar 4.52 Analisis Halaman Translasi .....	133
Gambar 4.53 Analisis Halaman Berita .....	134
Gambar 4.54 Analisis Halaman Akun .....	135
Gambar 4.55 Hasil Perbaikan Halaman Profil .....	142
Gambar 4.56 Tampilan Poster dan Brosur .....	144
Gambar 4.57 <i>Mock Up</i> Instagram <i>Ads</i> .....	145
Gambar 4.58 <i>Mock Up</i> Google <i>Play Store Preview</i> .....	146



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xix
Lampiran C Hasil Kuesioner <i>Alpha Testing</i> .....	xxix
Lampiran D Hasil Kuesioner <i>Beta Testing</i> .....	xli
Lampiran E Hasil TurnItIn.....	xlviii
Lampiran F Transkrip Wawancara.....	liv

