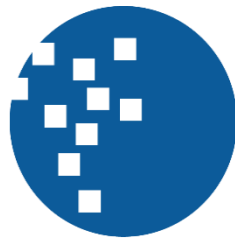


PERANCANGAN *BOARD GAME*
UNTUK EDUKASI BAHASA ISYARAT INDONESIA
PADA TEMAN TULI USIA DINI



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nadya Nur Fadhilah

0000043855

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

PERANCANGAN *BOARD GAME*
UNTUK EDUKASI BAHASA ISYARAT INDONESIA
PADA TEMAN TULI USIA DINI



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Nadya Nur Fadhillah

00000043855

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nadya Nur Fadhilah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043855
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARD GAME*
UNTUK EDUKASI BAHASA ISYARAT INDONESIA
PADA TEMAN TULI USIA DINI

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Januari 2025

UMN



(Nadya Nur Fadhilah)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK EDUKASI BAHASA ISYARAT INDONESIA PADA TEMAN TULI USIA DINI

Oleh

Nama Lengkap : Nadya Nur Fadhilah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043855
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

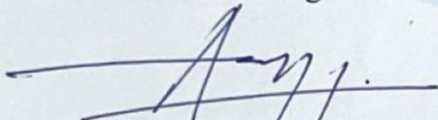
Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2025

Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

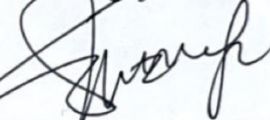
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



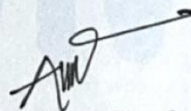
Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Penguji



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Dosen Pembimbing



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nadya Nur Fadhilah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043855
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
UNTUK EDUKASI BAHASA ISYARAT
INDONESIA PADA TEMAN TULI USIA DINI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 6 Januari 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Nadya Nur Fadhilah)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan karunia-Nya, penulis dapat menyusun laporan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan *Board Game* untuk Edukasi Bahasa Isyarat Indonesia pada Teman Tuli Usia Dini”. Tugas akhir ini meneliti tentang perancangan desain *board game* untuk media beajar Bahasa Isyarat Indonesia bagi anak usia dini. Laporan tugas akhir ini disusun dengan tujuan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

Atas keberhasilan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.
5. Semua kerabat saya yang telah memberi dukungan material dan moral.

Semoga laporan tugas akhir ini bisa menjadi sumber ilmu bagi siapapun yang membutuhkannya, baik bagi praktisi maupun akademisi ilmu desain komunikasi visual. Penulis juga memohon maaf apabila masih ada banyak kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Nadya Nur Fadhillah)

PERANCANGAN *BOARD GAME*
UNTUK EDUKASI BAHASA ISYARAT INDONESIA
PADA TEMAN TULI USIA DINI

(Nadya Nur Fadhillah)

ABSTRAK

Difabel atau penyandang disabilitas adalah orang-orang yang memiliki keterbatasan pada dirinya secara fisik maupun mental. Salah satu dari penyandang disabilitas adalah teman tuli, yaitu sebutan bagi orang yang bermasalah pada kemampuan pendengaran sehingga terhambat dalam berkomunikasi. Hambatan yang dialami oleh para teman tuli dalam berkomunikasi dapat dikurangi dengan menggunakan bahasa isyarat. Salah satu bahasa isyarat yang mudah dan biasa dipakai oleh masyarakat teman tuli di Indonesia adalah Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). Namun, akses pembelajaran BISINDO masih sedikit yang dipengaruhi oleh kurangnya orangtua atau wali dari teman tuli yang secara aktif mengajarkan BISINDO di lingkungan luar sekolah, misalnya di rumah. Teman tuli perlu metode pembelajaran BISINDO yang tepat dan dapat dipelajari dimana saja agar dapat menguasai BISINDO sebelum mereka beranjak dewasa. Pengenalan BISINDO bagi teman tuli berusia dini dapat melalui media edukasi. Salah satu media edukasi adalah *game* edukatif untuk anak usia dini. Oleh karenanya, penelitian ini berfokus pada perancangan media informasi berupa *board game* untuk mempelajari BISINDO bagi teman tuli usia dini. Penelitian ini menggunakan *mixed method*, yaitu perpaduan metode kuantitatif dan kualitatif. Kuesioner untuk *beta test* yang dilakukan pada permainan *memory card* BISINDO dalam penelitian ini, sebagian besar responden merasa mudah memahami cara bermain, dengan 70% menyatakan tidak kesulitan. Desain yang menarik, terutama ilustrasi yang jelas dan warna yang *colorful*, menarik minat 46,7% responden. Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki, seperti ilustrasi yang kurang jelas, teks yang kurang informatif, dan warna yang terlalu samar, yang disoroti oleh 17,2% hingga 24,1% responden. Umpan balik ini memberikan wawasan penting untuk menyempurnakan desain dan meningkatkan kualitas permainan. Secara keseluruhan, meskipun ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, permainan ini menunjukkan potensi yang baik untuk menarik minat pengguna target. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pengujian prototipe untuk perbaikan desain sebelum diluncurkan secara lebih luas.

Kata kunci: *Board game*, Bahasa Isyarat Indonesia, Teman tuli, Usia dini

**DESIGNING EDUCATIONAL BOARD GAME
FOR CHILDREN WITH HEARING DISABILITIES
IN INDONESIAN SIGN LANGUAGE**

(Nadya Nur Fadhilah)

ABSTRACT (English)

Disabled people or people with disabilities are people who have limitations physically or mentally. One of the people with disabilities is deaf friends, which is the term for people who have hearing problem, so they are hampered in communicating. Barriers experienced by deaf friends in communicating can be reduced by using sign language. One sign language that is easy and commonly used by the deaf community in Indonesia is Indonesian Sign Language (BISINDO). However, access to BISINDO learning is still limited, which is influenced by the lack of parents or guardians of deaf friends who actively teach BISINDO in environments outside of school, for example at home. Deaf friends need the right BISINDO learning method that can be learned anywhere so they can master BISINDO before they grow up. Introduction to BISINDO for young deaf friends can be done through educational media. One of the educational medias is educational games for early childhood. Therefore, this research focuses on designing information media by board game to learn about BISINDO for deaf friends at an early age. This research uses a mixed method, combining both quantitative and qualitative approaches. The questionnaire for the Beta Test conducted on the BISINDO memory card game in this study showed that the majority of respondents found the gameplay easy to understand, with 70% stating they had no difficulty. The attractive design, especially the clear illustrations and colorful colors, caught the interest of 46.7% of the respondents. However, there were some issues that need improvement, such as unclear illustrations, insufficiently informative text, and colors that were too faint, which were highlighted by 17.2% to 24.1% of respondents. This feedback provides important insights for refining the design and improving the game's quality. Overall, despite some aspects needing improvement, the game shows good potential to attract the target users' interest. This study emphasizes the importance of prototype testing for design refinement before a broader launch.

Keywords: Board game, Indonesian Sign Language, Early childhood, Deaf friends

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Teori Tentang Teman Tuli Usia Dini	5
2.1.1 Teman Tuli dan Penyakit Tuli	5
2.1.2 Keterampilan Berbahasa	11
2.1.3 Bahasa Isyarat Indonesia	17
2.1.4 Psikologi Perkembangan Anak	25
2.2 Teori Tentang Desain Grafis	30
2.2.1 Prinsip Desain	30
2.2.2 Elemen Desain	32
2.3 Teori Tentang Media Informasi Edukatif	44
2.3.1 Media Edukatif	45
2.3.2 Board Game Sebagai Media Edukatif	50
2.4 Penelitian Yang Relevan	57

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	61
3.1 Subjek Perancangan	61
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	63
3.2.1 Conceptualization	63
3.2.2 Prototyping	63
3.2.3 Playtesting	64
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	65
3.3.1 Observasi	65
3.3.2 Kuesioner	67
3.4 Karakteristik Audiens	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	71
4.1 Hasil Perancangan	71
4.1.1 Hasil Metode Perancangan	71
4.1.2 Hasil Teknik Perancangan	77
4.2 Pembahasan Perancangan	89
4.2.1 Ide dan Konsep	89
4.2.2 Analisis Desain	93
4.2.3 Prototype dan Beta Test	121
BAB V PENUTUP	117
5.1 Simpulan	125
5.2 Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN	xxii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....	57
Tabel 4.1 Gambaran Umum <i>Memory Card</i> BISINDO	72
Tabel 4.2 Analisis Visual <i>Board Game</i> “SignLence”	79
Tabel 4.3 <i>Budgeting Memory Card</i> BISINDO	120

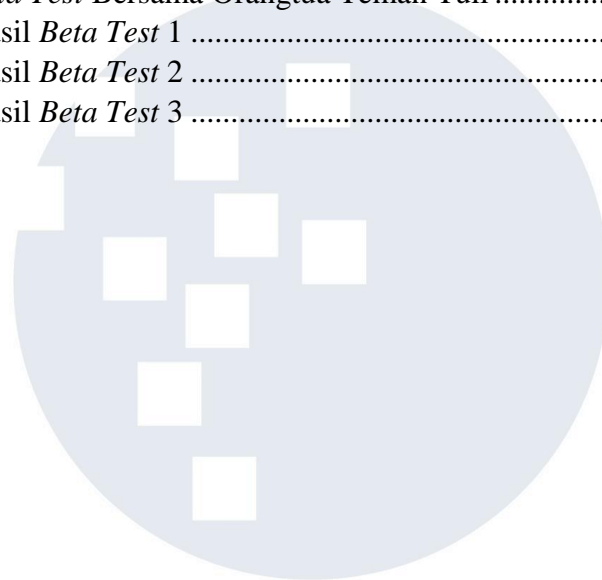


UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo GERKATIN	12
Gambar 2.2 Logo Pusbisindo	18
Gambar 2.3 Garis	33
Gambar 2.4 Bentuk	34
Gambar 2.5 Warna	36
Gambar 2.6 Tekstur	37
Gambar 2.7 Media Edukatif	45
Gambar 2.8 <i>Board Game</i>	50
Gambar 2.9 Catur	51
Gambar 2.10 Azul	52
Gambar 2.11 <i>Pandemic</i>	53
Gambar 2.12 <i>Board Game</i> Pelajar Go!	58
Gambar 2.13 <i>Board Game</i> Investasi Sejak Dini	59
Gambar 2.14 <i>Board Game</i> Kedisiplinan Anak	59
Gambar 4.1 Abjad BISINDO	73
Gambar 4.2 <i>Board Game</i> “SignLence”	78
Gambar 4.3 Kartu “SignLence”	78
Gambar 4.4 Wilma Redjeki, Guru Pusbisindo	81
Gambar 4.5 FGD Bersama 5 Teman Tuli Usia 6-12 Tahun	82
Gambar 4.6 Kuesioner 1	84
Gambar 4.7 Kuesioner 2	85
Gambar 4.8 Kuesioner 3	85
Gambar 4.9 Kuesioner 4	86
Gambar 4.10 Kuesioner 5	87
Gambar 4.11 Kuesioner 6	87
Gambar 4.12 Kuesioner 7	88
Gambar 4.13 <i>Mindmap</i>	90
Gambar 4.14 <i>Moodboard</i>	92
Gambar 4.15 Warna Aset Visual	93
Gambar 4.16 <i>Font</i> Aset Visual	95
Gambar 4.17 Sketsa Isyarat Tangan BISINDO	96
Gambar 4.18 Tulisan Logo <i>Board Game</i>	97
Gambar 4.19 Gambar Tangan Logo <i>Board Game</i>	98
Gambar 4.20 <i>Layout Board Game</i>	99
Gambar 4.21 Sketsa <i>Packaging</i>	100
Gambar 4.22 <i>Rulebook</i> dan <i>Winning Condition</i>	102
Gambar 4.23 <i>Memory Card</i> BISINDO	104
Gambar 4.24 Desain <i>Memory Card</i> 1	106
Gambar 4.25 Desain <i>Memory Card</i> 2	107
Gambar 4.26 Tampak Depan Belakang	108
Gambar 4.27 <i>Packaging</i> (Refrensi, Sketsa, dan Proses)	110

Gambar 4.28 <i>Packaging</i> (Hasil Desain Akhir)	111
Gambar 4.29 <i>Design Documentation</i>	113
Gambar 4.30 <i>Barcode</i> Video Tutorial.....	115
Gambar 4.31 Video Tutorial	115
Gambar 4.32 <i>Storyboard</i> Video Tutorial	116
Gambar 4.33 <i>Sticker</i>	117
Gambar 4.34 <i>Lanyard</i>	119
Gambar 4.35 <i>Beta Test</i> Bersama Orangtua Teman Tuli	122
Gambar 4.36 Hasil <i>Beta Test</i> 1	122
Gambar 4.37 Hasil <i>Beta Test</i> 2	123
Gambar 4.38 Hasil <i>Beta Test</i> 3	123



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxii
Lampiran Form Bimbingan dan Spesialis.....	xxvi
Lampiran Hasil Kuesioner	xxx
Lampiran Hasil <i>Beta Test</i>	xxxiii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxvii
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	xxxviii
Lampiran <i>Mindmap</i>	xxxix
Lampiran <i>Memory Card</i>	xl
Lampiran <i>Packaging</i>	xliv
Lampiran <i>Design Documentation</i>	xlvii
Lampiran Video Tutorial	li

