

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Website menjadi salah satu media berbentuk interaktif karena memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dalam menelusuri kontennya secara langsung. *Website* berasal dari istilah *World Wide Web* (WWW), yaitu layanan yang dapat digunakan oleh pengguna komputer yang terhubung ke internet. *Website* merupakan aplikasi berbasis *web* yang dijalankan melalui *platform* atau sistem operasi *browser*.



Gambar 2.1 Contoh *Website*
Sumber: <https://www.umn.ac.id/>

Website didefinisikan sebagai halaman informasi yang tersedia secara *online* dan dapat diakses secara global selama perangkat pengguna terhubung dengan jaringan internet (SURENTU et al., 2020, h. 9). Sebuah *website* dibangun dengan berbagai komponen yang saling terintegrasi agar berfungsi secara optimal.

2.1.1 Komponen Utama *Website*

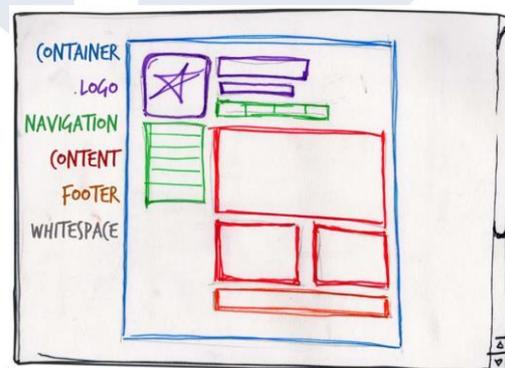
Komponen utama dalam sebuah *website* akan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih efektif dan terarah. Menurut buku “The Principles of Beautiful Web Design” oleh Beard (2007), beberapa komponen utama dalam membentuk sebuah desain *website* adalah sebagai berikut.

2.1.1.1 Layout and Composition

Kesadaran dalam merancang *interface* tidak hanya bergantung pada elemen visual, tetapi juga pada bagaimana elemen-elemen tersebut disusun secara spasial agar membentuk kesatuan yang fungsional dan estetis. *Layouting* menjadi aspek penting dalam proses desain karena menentukan alur interaksi pengguna dan kemudahan navigasi dalam sebuah halaman. Sebelum mulai merancang desain, penting untuk mempertimbangkan konten yang dibutuhkan oleh pengguna.

1. Anatomi web page

Dalam merancang *interface* sebuah *website*, penyusunan elemen visual bukan hanya soal estetika, tetapi juga bagaimana tiap komponen saling terhubung dan membentuk struktur yang bermakna. Terdapat susunan tertentu yang mampu menyampaikan informasi secara jelas dan fungsional dalam sebuah *website*.



Gambar 2.2 Anatomi Web Page

Sumber: The Principles of Beautiful Web Design (2007)

Komponen-komponen halaman *website* perlu dikelola dengan cermat agar menghasilkan pengalaman pengguna yang terarah dan efisien. Berikut adalah jenis komponen yang dibutuhkan dalam anatomi halaman sebuah *website*.

a. *Containing block*

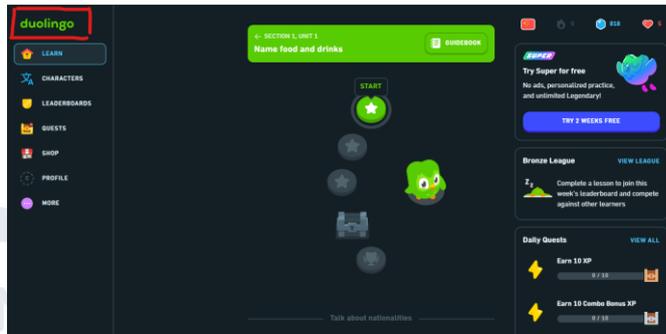
Setiap *web page* memiliki wadah utama yang disebut dengan *container*. Tanpa *container*, elemen-elemen dalam halaman tidak akan memiliki struktur yang jelas sehingga bisa

tersebar keluar dari area tampilan *browser* dan mengganggu keteraturan halaman.

Fungsi utama *container* adalah sebagai batas dan kerangka bagi semua elemen yang ditampilkan. Lebar *container* ini dapat menyesuaikan secara fleksibel dengan ukuran jendela *browser* atau bersifat *fixed* dimana ukurannya tetap dan tidak terpengaruh oleh perubahan lebar layar. Pemilihan jenis lebar *container* menjadi keputusan penting dalam perancangan *layout*, karena berpengaruh pada kenyamanan pengguna dalam mengakses dan membaca konten melalui berbagai perangkat.

b. Logo

Istilah identitas visual merujuk pada elemen-elemen yang merepresentasikan citra suatu brand seperti *logo* dan warna yang konsisten digunakan pada berbagai media promosi. Dalam konteks *website*, identitas visual diwujudkan melalui *identity block* yaitu bagian khusus yang umumnya terletak di bagian atas setiap halaman *website*.



Gambar 2.3 Logo Pada Website
Sumber: [https://www.duolingo.com/...](https://www.duolingo.com/)

Identity block ini biasanya menampilkan *logo* dan berfungsi sebagai penanda visual yang memperkuat merek serta memastikan konsistensi tampilan antar halaman. Kehadiran *logo* di setiap halaman membantu pengguna mengenali bahwa mereka masih berada dalam satu lingkungan situs yang sama.

c. *Navigation*

Navigation adalah elemen penting dalam perancangan *interface website* karena berperan sebagai penunjuk arah bagi pengguna untuk menjelajahi seluruh isi situs dengan mudah dan efisien. Sistem navigasi yang baik harus mudah ditemukan dan digunakan tanpa menimbulkan kebingungan bagi pengguna. Navigasi utama pada umumnya berada di bagian atas halaman *web*.

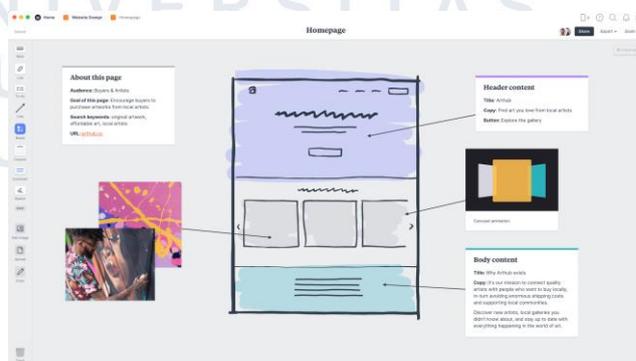


Gambar 2.4 *Navigation* Pada *Website*
Sumber: [https://blog.hubspot.com/...](https://blog.hubspot.com/)

Navigation dapat menggunakan menu horizontal di bagian atas maupun menu vertikal di sisi halaman. Penempatan *navigation* sebaiknya tetap berada di posisi yang mudah dijangkau, idealnya berada di area atas layout website atau dikenal dengan istilah *above the fold*, yaitu area halaman yang langsung terlihat tanpa harus menggulir layar.

d. *Content*

Content adalah elemen terpenting dalam sebuah *website*. Pengunjung *website* umumnya hanya menghabiskan beberapa detik untuk menilai apakah informasi yang dicari tersedia di dalam *website* atau tidak. Jika konten sulit ditemukan atau tidak relevan, kemungkinan besar pengunjung akan langsung menutup halaman atau beralih ke *website* yang lain.



Gambar 2.5 *Content* Pada *Website*
Sumber: [https://milanote.com/guide/...](https://milanote.com/guide/)

Blok konten utama harus menjadi pusat perhatian dalam desain *interface*. Penempatan konten yang strategis akan meningkatkan keterlibatan pengguna dan memastikan pesan yang ingin disampaikan tersampaikan dengan efektif.

e. **Footer**

Footer adalah bagian yang terletak di bagian paling bawah halaman *website* dan berfungsi sebagai elemen penutup dari keseluruhan tampilan halaman. *Footer* pada umumnya memuat informasi penting seperti hak cipta, kontak, ketentuan hukum, serta tautan tambahan menuju bagian-bagian utama dalam *website*.



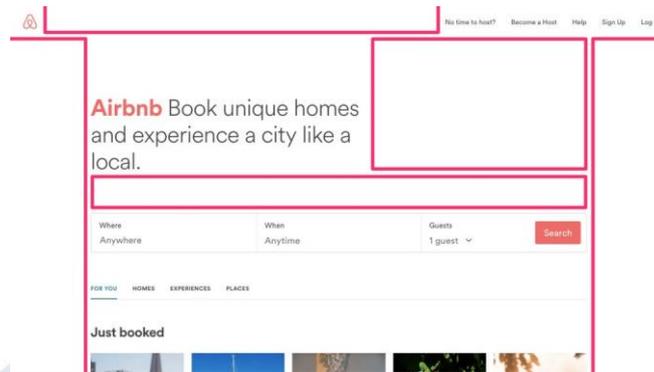
Gambar 2.6 *Footer* Pada *Website*

Sumber: [https://www.lemonandthesea.com/...](https://www.lemonandthesea.com/)

Keberadaan *footer* secara visual memberi isyarat kepada pengguna bahwa mereka telah mencapai akhir dari halaman *website*. Dengan pemisahan yang jelas antara konten utama dan bagian paling bawah halaman, *footer* membantu meningkatkan struktur dan keteraturan desain.

f. **Whitespace**

Dalam dunia desain grafis, istilah *whitespace* mengacu pada area dalam halaman yang tidak diisi oleh teks maupun elemen visual seperti gambar. *Whitespace* memiliki peran penting dalam menciptakan tampilan yang rapi, seimbang, dan nyaman dilihat.



Gambar 2.7 *Whitespace* Pada *Website*
Sumber: <https://medium.com/@sympli/...>

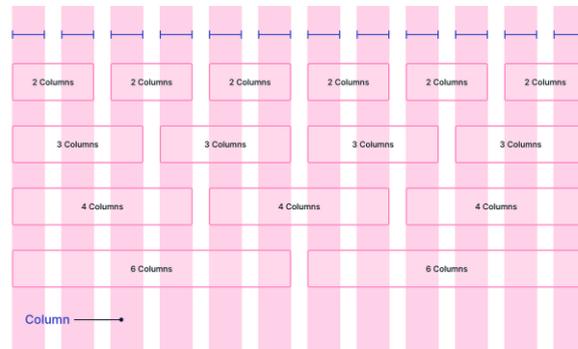
Banyak perancang pemula memiliki kecenderungan untuk memenuhi setiap bagian halaman dengan konten, padahal tampilan halaman akan terasa sempit dan padat secara visual tanpa adanya penempatan *whitespace* yang tepat. *Whitespace* memberikan ruang bagi elemen-elemen desain untuk “bernapas” dan membantu mengarahkan fokus mata pengguna ke informasi yang penting. Penggunaan *whitespace* yang tepat juga membantu membangun ritme visual, menciptakan harmoni antar elemen, dan meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan.

Dalam perancangan *website* ini, *whitespace* digunakan secara strategis untuk menjaga kejelasan informasi dan memperkuat struktur visual. Hal ini untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menelusuri *website* agar tetap terfokus dan tidak membingungkan.

2. *Grid System*

Grid system merupakan salah satu alat bantu penting dalam proses perancangan *interface website* karena memberikan struktur visual yang konsisten dan teratur. Salah satu *grid system* yang cukup berpengaruh dalam dunia desain *web* adalah 960 *Grid System* yang dikembangkan oleh Nathan Smith. Sistem ini banyak digunakan karena fleksibilitasnya dalam membagi layout menjadi beberapa kolom, seperti 12, 16, atau 24 kolom, yang

memungkinkan perancang mengatur konten secara proporsional dan terarah.



Gambar 2.8 *Grid System Pada Website*
Sumber: [https://medium.com/@nitishkmrk/...](https://medium.com/@nitishkmrk/)

Angka 960 dipilih karena sesuai dengan lebar tampilan standar layar (1024 pixel) dan memiliki banyak faktor pembagi sehingga memudahkan pengaturan *grid* yang fleksibel. *Grid* tidak hanya berfungsi sebagai batas visual, tetapi juga sebagai panduan dalam menyusun elemen-elemen penting seperti identitas visual, navigasi, konten utama, hingga *footer*.

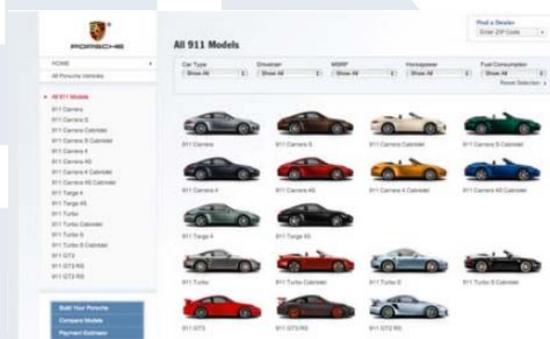
Penggunaan *grid* yang tepat memungkinkan perancang membagi ruang secara proporsional, misalnya membagi konten menjadi setengah, sepertiga, atau seperempat dari total lebar halaman sehingga menghasilkan tata letak yang seimbang dan harmonis. Namun dalam beberapa kasus, bermain dengan posisi di luar garis *grid* atau mendorong elemen melewati batas kolom dapat memberikan dinamika visual yang menarik.

3. *Layout*

Layout memiliki jenis yang sangat beragam, namun hanya beberapa pola *layout* yang benar-benar sesuai dengan tujuan dan fungsi sebuah *website* dalam praktik desain yang efektif. Pemilihan *layout* yang tepat sangat bergantung pada kebutuhan pengguna dan konten yang disajikan. Berikut adalah beberapa jenis *layout* yang paling umum digunakan dalam perancangan *website*.

a. Left-column Navigation

Left-column navigation merupakan pola tata letak umum dalam desain *web* yang menempatkan elemen navigasi di bagian kiri halaman, sedangkan konten utama berada di sisi kanan. Format ini sering digunakan karena memberikan struktur yang familiar dan mudah digunakan pengguna, meskipun dapat dianggap kurang kreatif karena banyaknya *web* yang mengadopsi desain serupa.



Gambar 2.9 Website dengan *Left-column Navigation*
Sumber: The Principles of Beautiful Web Design (2007)

b. Right-column Navigation

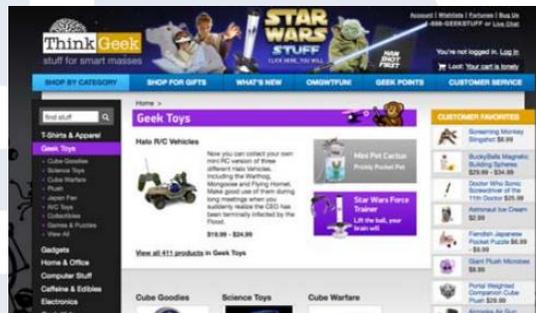
Right-column navigation merupakan pola tata letak dalam desain *web* yang menempatkan elemen navigasi, iklan, atau konten tambahan di bagian kanan halaman, sedangkan konten utama berada di sisi kiri. Pendekatan ini sering diterapkan pada situs berita, platform media sosial, dan *website* dengan navigasi luas, sehingga pengguna dapat lebih fokus pada konten utama.



Gambar 2.10 Website dengan *Right-column Navigation*
Sumber: The Principles of Beautiful Web Design (2007)

c. *Three-column Navigation*

Three-column navigation merupakan struktur tata letak dalam desain *web* yang terdiri dari satu kolom utama di bagian tengah, dengan dua kolom tambahan di sisi kiri dan kanan untuk navigasi atau elemen lainnya. Desain ini sering digunakan pada website dengan banyak menu navigasi, potongan konten singkat, atau iklan, namun perlu pengaturan ruang kosong atau *whitespace* agar tampilan tetap terorganisir dan tidak terlalu padat.



Gambar 2.11 Website dengan *Three-column Navigation*
Sumber: The Principles of Beautiful Web Design (2007)

Perancangan desain *web* dilakukan dengan menggabungkan beberapa jenis *layout* untuk menciptakan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penggabungan ini disesuaikan berdasarkan fungsi dan karakteristik tiap fitur yang terdapat pada setiap halaman *web*.

2.1.1.2 Color

Warna bukan hanya sekadar elemen visual, tetapi memiliki peran besar dalam menciptakan suasana, membangun identitas, dan menyampaikan pesan dari sebuah *website*. Dalam proses perancangan, pemahaman dasar mengenai teori warna baik dari sisi estetika maupun psikologi warna menjadi hal yang penting untuk menghasilkan kombinasi warna yang serasi dan efektif. Dengan menerapkan prinsip-prinsip dasar teori warna, penentuan palet warna harus dapat mendukung citra dan tujuan dari *website* yang dirancang. Perpaduan warna yang tepat

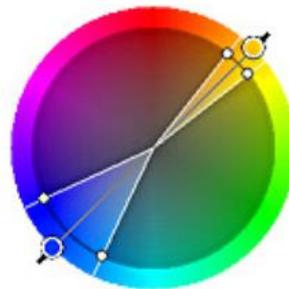
akan memperkuat identitas visual dan meningkatkan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan *interface*.

1. Teori Kombinasi Warna

Menurut Yogananti (2015, h. 47), teori warna membahas prinsip dasar dalam menciptakan harmoni melalui kombinasi warna. Kombinasi warna yang tepat akan menghasilkan komposisi visual yang seimbang dan enak dilihat. Harmoni warna muncul saat dua atau lebih warna dipadukan secara serasi, sehingga menciptakan efek visual yang menyenangkan. Kombinasi warna yang ideal melibatkan tiga atau lebih warna. Beberapa jenis kombinasi warna yang umum digunakan dapat ditemukan dalam panduan sebagai berikut.

a. Kombinasi *Split Complementary*

Kombinasi *split complementary* adalah perpaduan tiga warna yang terdiri dari satu warna utama dan dua warna lain yang berada di sisi kanan dan kiri warna komplementernya. Dalam penggambaran roda warna, kombinasi ini membentuk pola segitiga sama kaki.



Gambar 2.12 Kombinasi Warna *Split Complementary*
Sumber: Yogananti (2015)

b. Kombinasi *Triadic*

Kombinasi *triadic* adalah perpaduan dari tiga warna yang terdiri dari satu warna utama dan dua warna lain yang berlawanan namun memiliki jarak yang sama pada roda warna. Jika digambarkan, susunannya membentuk segitiga sama sisi, sehingga menciptakan tampilan warna yang lebih seimbang dan harmonis.



Gambar 2.13 Kombinasi Warna *Triadic*
Sumber: Yogananti (2015)

c. Kombinasi *Tetradic (Double Complementary)*

Kombinasi *tetradic (double complementary)* adalah perpaduan dari empat warna yang terbentuk dari dua pasang warna yang saling berlawanan. Kombinasi ini cenderung lebih menantang untuk menghasilkan keseimbangan visual karena melibatkan lebih banyak warna. Penggunaan warna dalam kombinasi ini perlu direncanakan secara cermat agar tetap harmonis.



Gambar 2.14 Kombinasi Warna *Tetradic (Double Complementary)*
Sumber: Yogananti (2015)

2. Psikologi Warna

Menurut Yogananti (2015, h. 50) yang dikutip dari Goethe dalam bukunya yang berjudul “Theory of Colours”, setiap warna dapat memberikan kesan positif ataupun negatif. Kesan ini dapat mempengaruhi emosional dari manusia. Berikut adalah beberapa pengelompokan warna yang ada pada psikologi warna dari teori Goethe.

Tabel 2.1 Tabel Psikologi Warna dari Teori Goethe

| Warna | Kesan Positif | Kesan Negatif | Pengaruh terhadap Manusia |
|--------|---|-----------------------------------|---------------------------|
| Merah | Bermartabat | - | Memberi efek semangat |
| Kuning | Cepat, Ceria | Tidak menyenangkan | Memberi efek sukacita |
| Biru | Menyenangkan | Dingin, Melankolis, Gelisah | Memberi efek sedih |
| Oranye | Hidup, <i>Passion</i> , Hangat, Sukacita | Menjengkelkan | Memberi efek sukacita |
| Ungu | Aktif | Rentan, Cemas | Memberi efek sedih |
| Hijau | Tenang | - | Memberi efek tenang |

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa setiap warna membawa kesan dan pengaruh emosional yang berbeda-beda sehingga penting untuk mempertimbangkan makna dari warna saat menggunakannya dalam desain. Warna seperti merah, kuning, dan oranye umumnya memberikan nuansa semangat dan kebahagiaan sehingga sering digunakan untuk menciptakan suasana yang positif dan energik. Warna biru dan ungu cenderung menimbulkan kesan yang lebih tenang namun dapat memberi kesan sendu atau cemas tergantung konteksnya. Warna hijau dikenal sebagai warna yang menenangkan tanpa kesan negatif.

2.1.1.3 *Typography*

Typography mencakup pemilihan jenis huruf (*typeface*), ukuran *font*, dan pengaturan teks dalam sebuah UI. Elemen ini digunakan untuk menciptakan hierarki visual, menyoroti informasi penting, dan memandu perhatian pengguna ke bagian utama dari *interface*. Pemilihan tipografi yang tepat juga berkontribusi dalam membangun identitas merek serta menyampaikan karakter atau kepribadian suatu produk

digital. Menurut Carter et al, (2015, h. 38), struktur dari setiap elemen dalam anatomi huruf menjadi dasar dalam mengelompokkan klasifikasi tipografi yang dipengaruhi oleh perkembangan digital sehingga semakin memperluas variasi koleksi huruf. Berikut adalah kategori dalam klasifikasi tipografi.

1. Serif

Serif adalah klasifikasi huruf yang lebih condong kepada bentuk atau form yang kuno dengan tebal tipis huruf yang lebih terlihat, selain itu serif juga memiliki garis kecil pada setiap ujung stroke atau tungkai pada anatominya.



Gambar 2.15 Contoh *Typeface* Serif
Sumber: <https://www.google.com/url?sa...>

2. Sans serif

Sans serif adalah huruf yang tidak memiliki tungkai atau garis kecil pada ujung *stroke* atau pada anatomi huruf. Sans serif memiliki bentuk huruf yang lebih modern, tidak memiliki tebal tipis yang kontras, dan cenderung seimbang atau memiliki ketebalan yang sama.



Gambar 2.16 Contoh *Typeface* Sans Serif
Sumber: <https://www.google.com/url?sa...>

Perancangan akan menggunakan tipografi jenis sans serif dikarenakan media berfokus pada informasi yang ingin disampaikan. Maka dari itu, dibutuhkan jenis *typeface* yang lebih simpel dan modern agar pengguna dapat terfokus pada konten teks yang disampaikan.

2.1.1.4 Imagery

Gambar, *icon*, dan ilustrasi dalam *interface* berfungsi menambah daya tarik visual, menyampaikan emosi, serta memberikan konteks pada tampilan antarmuka. Penggunaan elemen visual ini dapat membantu membagi teks agar lebih mudah dipahami, mengarahkan perhatian pengguna, dan membuat tampilan lebih dinamis. Dalam pemilihan *imagery*, penting untuk mempertimbangkan latar belakang budaya, preferensi, dan ekspektasi pengguna agar pesan yang ingin disampaikan tetap relevan dan efektif.

1. Flat Illustration

Menurut El-Sherbiny (2020, h. 204), *flat illustration* adalah jenis ilustrasi digital berbasis *vector* yang mengikuti gaya *flat design*. Gaya ini mengedepankan kesederhanaan dan minimalisme, dengan menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana untuk membentuk karakter, objek, dan *background*.



Gambar 2.17 Flat Illustration dalam UI
Sumber: <https://pin.it/3J4UafjAW>

Dalam desain interface *website* maupun aplikasi *mobile*, *flat illustration* digunakan bukan sekadar sebagai elemen

dekoratif, tetapi memiliki fungsi yang jelas. Ilustrasi ini dirancang untuk menyampaikan pesan dan menjelaskan interaksi dengan cara yang lebih mudah dan cepat dipahami oleh pengguna.

2.1.2 UI/UX

Menurut Hamidli (2023, h. 2), desain UI/UX memiliki peran yang sangat penting dalam proses pengembangan produk digital karena secara langsung memengaruhi cara pengguna berinteraksi dan terlibat dengan produk tersebut. *User Interface* (UI) yang baik akan membuat produk digital terlihat menarik secara visual, mudah dipahami, dan nyaman digunakan. *User Experience* (UX) yang optimal memastikan bahwa pengguna merasakan pengalaman positif dan lancar di sepanjang perjalanan penggunaan produk. Desain UI/UX yang efektif berkontribusi pada peningkatan kepuasan pengguna, membangun loyalitas, dan mendorong keterlibatan pengguna.

2.1.2.1 UI (*User Interface*)

UI (*User Interface*) adalah proses perancangan tampilan dan interaksi dalam perangkat lunak atau perangkat digital dengan fokus pada pengalaman pengguna dan cara mereka berinteraksi dengan produk tersebut. UI memiliki peran penting dalam menciptakan produk digital yang tidak hanya berfungsi dengan baik tetapi juga memiliki tampilan visual yang menarik. Desain UI yang efektif akan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, sehingga mendorong interaksi yang lebih tinggi dan keterlibatan pengguna yang lebih baik.

2.1.2.2 UX (*User Experience*)

UX (*User Experience*) adalah proses perancangan produk atau layanan digital yang berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna. Tujuan utama desain UX adalah menciptakan pengalaman yang intuitif, lancar, dan sesuai dengan harapan pengguna. Dalam prosesnya, desain UX melibatkan pemahaman mendalam terhadap tujuan serta motivasi pengguna, mengidentifikasi *pain points* dan *friction points* yang dapat mengganggu pengalaman pengguna, serta merancang

solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Prinsip utama dalam desain UX berfokus pada fungsionalitas dan kenyamanan penggunaan, sehingga produk digital tidak hanya digunakan dengan mudah tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan.

2.1.2.3 Prinsip Gestalt

Menurut *website figma.com*, *Gestalt Principles* digunakan untuk menciptakan pengalaman visual menarik dan berpusat pada *user*.

1. *Proximity*

Elemen yang ditempatkan berdekatan akan dianggap memiliki hubungan satu sama lain. Misalnya, ikon yang diletakkan dekat dengan teks akan diinterpretasikan sebagai satu kesatuan informasi.

2. *Similarity*

Manusia secara alami mengelompokkan elemen visual yang memiliki bentuk, warna, atau ukuran serupa. Prinsip ini menunjukkan kecenderungan dalam menghubungkan elemen yang tampak mirip satu sama lain.

3. *Continuity*

Elemen yang tersusun dalam garis lurus atau lengkung akan dianggap saling berhubungan. Dalam desain, prinsip ini sering digunakan untuk mengarahkan perhatian pengguna ke elemen penting atau jalur interaksi.

4. *Closure*

Meskipun suatu objek tidak ditampilkan secara utuh, otak kita akan melengkapinya secara otomatis. Contohnya, jika kita melihat lingkaran dengan garis putus-putus, kita tetap mengenalinya sebagai lingkaran, bukan sekumpulan titik terpisah.

5. *Figure-Ground*

Prinsip ini menjelaskan bagaimana kita membedakan objek utama dari latar belakangnya. Misalnya pada ilusi yang bisa menunjukkan gambar tergantung pada fokus pandangan.

6. Prägnanz

Otak manusia lebih mudah mengenali bentuk yang sederhana dan terstruktur dibandingkan yang rumit. Contohnya, logo Olimpiade lebih mudah dikenali sebagai lima lingkaran tumpang tindih daripada sekumpulan garis lengkung acak.

7. Symmetry

Prinsip ini menyatakan bahwa manusia menyukai keseimbangan dan keteraturan. Penggunaan simetri berfungsi untuk menciptakan daya tarik visual yang kuat.

8. Connectedness

Elemen yang memiliki hubungan visual, seperti daftar berpoin atau menu *dropdown*, cenderung dianggap sebagai satu kesatuan karena keterkaitan secara visual.

9. Common Region

Elemen yang berada dalam satu area tertutup akan dianggap memiliki hubungan. Contohnya, pada desain web, modul, *sidebar*, dan *tab* dikelompokkan untuk menciptakan struktur yang jelas dan intuitif.

10. Focal Point

Elemen desain yang berbeda atau mencolok akan menarik perhatian pengguna. Prinsip ini dapat digunakan untuk menyoroti elemen penting seperti tombol *call to action* (CTA) atau informasi utama.

11. Common Fate

Elemen yang bergerak dalam arah yang sama akan dianggap memiliki hubungan atau tujuan serupa. Misalnya, animasi dalam UI pengguna sering digunakan untuk memandu pengguna melalui proses atau alur kerja.

2.2 Tuli / Tunarungu

Tunarungu adalah individu yang mengalami gangguan pendengaran, baik dalam tingkat ringan maupun berat, yang berimplikasi pada keterbatasan kemampuan berbicara. Dikutip dari Rahmah (2018, h. 2), Soewito dalam bukunya yang berjudul “Ortho Paedagogik” mendefinisikan tunarungu sebagai individu

dengan gangguan pendengaran yang parah hingga total sehingga tidak dapat memahami ujaran tanpa bantuan membaca gerak bibir. Kondisi ini membuat tunarungu kerap disebut juga sebagai tunawicara. Dalam komunikasi sehari-hari, tunarungu mengandalkan bahasa isyarat. Sistem abjad jari ini telah diakui secara internasional, namun bentuk bahasa isyarat berbeda tergantung pada setiap negara.

Secara umum, kemampuan intelektual tunarungu tidak berbeda dengan individu yang memiliki pendengaran normal. Tunarungu bisa berada pada kategori tinggi, sedang, maupun rendah. Namun demikian, pencapaian akademik individu tunarungu cenderung lebih rendah, yang sebagian besar disebabkan oleh kesulitan dalam memahami informasi verbal. Dalam pembelajaran yang tidak mengandalkan komunikasi verbal, perkembangan mereka relatif setara dengan individu dengar. Ini mengindikasikan bahwa prestasi yang rendah bukan karena rendahnya intelegensi, melainkan keterbatasan akses terhadap proses belajar yang sesuai.

Menurut Laila (2013, h. 10), ketunarunguan sendiri dibedakan menjadi dua kategori, yaitu tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*), berdasarkan tingkat kehilangan fungsi pendengaran (Rahmah, 2018, h. 3). Menurut Anita (2004, h. 608), kondisi ketunarunguan dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti faktor keturunan, infeksi yang terjadi selama kehamilan, komplikasi saat proses persalinan, atau penyakit pada masa kanak-kanak seperti cacar air atau gondok.

Perancangan akan memfokuskan pada individu tunarungu dalam kategori tuli yang merupakan individu dengan kondisi kehilangan pendengaran yang menghambat pemahaman bahasa melalui suara, baik dengan ataupun tanpa alat bantu dengar jika pendengaran yang tersisa tidak mencukupi. Dalam hal kebutuhan belajar atau pendidikan, tuli tetap memerlukan pendidikan khusus karena alat tersebut belum tentu sepenuhnya dapat memenuhi kebutuhan belajar, meskipun telah menggunakan bantuan alat dengar (Rahmah, 2018, h. 4).

2.3 Bahasa Isyarat

Bahasa isyarat terdiri dari gerakan tangan, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh yang membentuk simbol-simbol untuk mewakili huruf atau kata. Bahasa

isyarat dapat menggambarkan identitas seorang Tuli (Gumelar et al., 2018, h. 66). Bahasa isyarat di Indonesia terbagi menjadi dua, yaitu Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) dan Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo).



Gambar 2.18 Perbedaan Abjad Bisindo dan SIBI
Sumber: <https://cdn.rri.co.id/berita/...>

Dikutip dari *website* Kemdikbud.com, SIBI didefinisikan sebagai sistem bahasa isyarat yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah luar biasa. Sedangkan Bisindo adalah jenis bahasa isyarat yang dikembangkan oleh masyarakat tunarungu dan didorong oleh Gerakan Kesejahteraan Tunarungu Indonesia (Gerkatin). Bisindo menjadi sistem komunikasi yang praktis dan efektif bagi Tuli di Indonesia karena menggunakan kode-kode gerakan tangan yang dikembangkan sendiri oleh para teman Tuli (Borman, 2019, h. 1). Bisindo bersifat lebih eksklusif karena merupakan bahasa identitas Tuli sehingga informasi mengenai Bisindo hanya dapat diraih secara langsung dari komunitas Tuli sendiri atau dari Pusat Bisindo (Pusbisindo).

Perancangan akan menggunakan bahasa isyarat jenis Bisindo, dikarenakan bahasa ini memang merupakan bahasa yang digunakan dalam keseharian teman Tuli. Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) ini dapat dipelajari melalui kursus belajar Bahasa Isyarat Indonesia yang diadakan oleh Pusat Bahasa Isyarat Indonesia (Pusbisindo).

2.4 Prinsip Belajar dalam Pembelajaran

Prinsip belajar adalah pedoman penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif. Prinsip ini memberikan arahan mengenai hal-hal yang perlu dilakukan agar pembelajaran berlangsung optimal dan tujuan yang telah dirancang dapat tercapai. Penerapan prinsip-prinsip belajar juga mendorong keterlibatan aktif pelajar dalam proses pembelajaran (Lubis et al., 2024, h. 8).

1. Prinsip Kesiapan (*Readiness*)

Menurut Lubis et al. (2024, h. 9) yang dikutip dari Karwono dan Mularsih (2018, h. 34), kesiapan peserta didik sangat memengaruhi proses belajar. *Readiness* merujuk pada keadaan individu yang memungkinkan mereka untuk dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Tingkat kesiapan ini dapat berbeda-beda tergantung pada tugas yang dihadapi. Seseorang yang belum siap menghadapi suatu pembelajaran dapat mengalami hambatan atau bahkan frustrasi. Faktor-faktor dalam prinsip ini meliputi kematangan fisik, kecerdasan, latar belakang pengalaman, hasil belajar sebelumnya, motivasi, persepsi, serta faktor pendukung lainnya.

2. Prinsip Motivasi

Menurut Lubis et al. (2024, h. 9) yang dikutip dari Bahtiar (2016, h. 151), motivasi dalam pembelajaran adalah dorongan sadar yang ditumbuhkan untuk mendukung pencapaian tujuan belajar. Ketertarikan pada suatu bidang dapat meningkatkan perhatian dan semangat untuk belajar lebih lanjut. Selain itu, nilai-nilai yang dianggap penting dalam hidup juga memengaruhi arah perilaku belajar.

3. Prinsip Keaktifan dan Persepsi

Menurut Lubis et al. (2024, h. 9) yang dikutip dari Munirah (2018, h. 120), pembelajaran lebih efektif jika melibatkan keaktifan seperti diskusi, presentasi, simulasi, dan studi kasus sesuai materi. Persepsi adalah cara individu menafsirkan situasi yang akan mempengaruhi perilakunya. Cara pandang yang berbeda akan menghasilkan tanggapan belajar yang berbeda.

4. Prinsip Tujuan dan Keterlibatan Langsung

Menurut Lubis et al. (2024, h. 9) yang dikutip dari Karwono dan Mularsih (2018, h. 37), pemahaman yang jelas terhadap tujuan belajar membantu proses pembelajaran menjadi lebih terarah. Menurut Lubis et al. (2024, h. 9) yang dikutip dari Ali (2013, h. 35). Potensi akan berkembang optimal jika ada kesempatan untuk mengalami secara langsung proses belajar.

5. Prinsip Perbedaan Individual

Setiap individu memiliki kesiapan, kecenderungan, dan gaya belajar yang berbeda. Perbedaan ini memengaruhi cara seseorang dalam menerima dan mengolah informasi sehingga pendekatan pembelajaran perlu disesuaikan secara individual (Lubis et al., 2024, h. 10).

6. Prinsip Transfer, Retensi, dan Tantangan

Menurut Lubis et al. (2024, h. 10), belajar dianggap menjadi bermanfaat bila seseorang dapat menyimpan dan menerapkan hasil belajarnya ke dalam situasi baru. Kemampuan memindahkan hasil belajar ke konteks lain disebut dengan transfer, sedangkan penyimpanan hasil belajarnya disebut dengan retensi.

7. Prinsip Belajar Kognitif

Menurut Lubis et al. (2024, h. 10) yang dikutip dari Karolina (2022, h. 48), belajar kognitif melibatkan pengenalan, pembentukan konsep, penemuan masalah, dan pemecahannya. Aktivitas seperti menalar dan berimajinasi menjadi bagian dari proses mental dalam pembelajaran kognitif.

8. Prinsip Belajar Afektif

Proses belajar afektif seseorang menentukan bagaimana ia menghubungkan dirinya dengan pengalaman baru.” Belajar afektif mencakup nilai, emosi, minat, dorongan, dan sikap yang berperan dalam membentuk reaksi emosional terhadap proses belajar (Lubis et al., 2024, h. 10).

9. Proses Belajar Psikomotor

Proses belajar psikomotor menunjukkan kemampuan individu dalam mengatur gerak fisik yang dipadukan dengan proses mental, seperti koordinasi dan keterampilan jasmani (Lubis et al., 2024, h. 10).

10. Prinsip Pengulangan, Umpan Balik, Penguatan, dan Evaluasi

Pengulangan memperkuat kemampuan dasar seperti mengamati, mengingat, dan berpikir. Menurut Lubis et al. (2024, h. 11) yang dikutip dari Muis (2013, h. 33), “Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang”. Umpan balik, penguatan, dan evaluasi akan membantu dalam memperbaiki dan memperkuat hasil belajar.

Prinsip pembelajaran utama yang akan digunakan dalam materi bahasa isyarat adalah prinsip belajar kognitif karena dimulai dari langkah awal yang sederhana hingga pembelajaran yang kesulitannya semakin meningkat. Prinsip pembelajaran motivasi dan prinsip pembelajaran tujuan dan keterlibatan langsung juga menjadi suatu prinsip yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran pada media yang akan dirancang.

2.5 Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan topik yang diangkat oleh penulis.

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

| No. | Judul Penelitian | Penulis | Hasil Penelitian | Kebaruan |
|-----|---|---------------------------------|---|--|
| 1 | POLA KALIMAT TRANSITIF PADA BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO): SEBUAH STUDI VARIASI BAHASA | Silva Tenrisara Pertiwi Isma | Penelitian ini mengungkap bahwa BISINDO memiliki variasi dialek yang dipengaruhi oleh lokasi geografis serta karakteristik komunitas lokal. | Memberikan pemahaman mendalam mengenai struktur sintaksis BISINDO yang sebelumnya kurang terdokumentasi. |

| | | | | |
|---|---|---------------------|---|--|
| 2 | Perancangan buku bahasa isyarat sehari-hari untuk kelas 4 – 6 sd | Angelina Lianty | Merancang buku ilustrasi bahasa isyarat sehari-hari untuk siswa SD karena kendala komunikasi antara masyarakat umum dan penyandang tunarungu. | Target ke anak SD kelas 4-6 untuk mengajarkan bahasa isyarat di usia yang muda baik untuk tunarungu maupun yang tidak. |
| 3 | Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia Menggunakan Metode Gamifikasi | Kevin Hosea Widjaya | Merancang aplikasi mobile pembelajaran BISINDO berbasis gamifikasi menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterlibatan pengguna. | Penggunaan metode gamifikasi memberikan pengalaman user lebih interaktif dalam pembelajaran BISINDO. |

Dari beberapa penelitian yang sudah ada, dapat disimpulkan bahwa bahasa isyarat seperti Bisindo memiliki banyak variasi berdasarkan daerah dan komunitasnya. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan yang sesuai konteks lokal dalam membuat media pembelajaran. Beberapa media seperti buku ilustrasi dan aplikasi gamifikasi terbukti cukup membantu dalam meningkatkan pemahaman bahasa isyarat. Karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan pengguna untuk mendukung inklusivitas dan pemahaman yang lebih luas tentang bahasa isyarat.