

**PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PENDIDIKAN
BILINGUAL MODEL BI-BI UNTUK ANAK TULI USIA DINI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Jonathan Mattew Perdana Santoso
00000058019**

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

**PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PENDIDIKAN
BILINGUAL MODEL BI-BI UNTUK ANAK TULI USIA DINI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jonathan Matthew Perdana Santoso

00000058019

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 : Jonathan Matthew Perdana Santoso

Nomor Induk Mahasiswa : 00000058019

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PENDIDIKAN

BILINGUAL MODEL BI-BI UNTUK ANAK 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, 20 Maret 2025



Jonathan Matthew Perdana Santoso

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PENDIDIKAN BILINGUAL MODEL BI-BI UNTUK ANAK TULI USIA DINI

Oleh

Nama Lengkap : Jonathan Matthew Perdana Santoso

Nomor Induk Mahasiswa : 00000058019

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/ 023959

Penguji


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

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 : Jonathan Mattew Perdana Santoso
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PENDIDIKAN BILINGUAL MODEL BI-BI UNTUK ANAK 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, 20 Maret 2025



Jonathan Mattew Perdana Santoso

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul Perancangan Website Tentang Pendidikan Bilingual Model Bi-Bi untuk Anak Tuli Usia Dini. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara, untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds).

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Risma Berlian Abadi, selaku pendamping terdekat penulis yang terus membantu, mengingatkan, memaksa, dan menyemangati dalam menyelesaikan laporan magang ini.

semoga karya ilmiah ini dapat menjadi refrensi dan contoh bagi para pembaca dalam menyelesaikan karya ilmiah yang dikerjakan. Mohon maaf apabila masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan dalam karya ilmiah.

Tangerang, 20 Maret 2025



Jonathan Matthew Perdana Santoso

PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PENDIDIKAN BILINGUAL MODEL BI-BI UNTUK ANAK USIA DINI

Jonathan Mattew Perdana Santoso

ABSTRAK

Model Bilingual-Bicultural (Bi-Bi) merupakan pendekatan pendidikan bagi anak tuli yang menempatkan bahasa isyarat sebagai bahasa pertama dan bahasa tertulis sebagai bahasa kedua, guna membangun keterampilan komunikasi serta identitas yang kuat. Namun, penerapan model Bi-Bi di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, seperti minimnya pemahaman orang tua dan tenaga pendidik, keterbatasan media pembelajaran, serta kurangnya dukungan dalam lingkungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media interaktif yang dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat terhadap model Bi-Bi sebagai metode pendidikan bagi anak tuli usia dini. Media ini dirancang dengan pendekatan media digital dan interaktif, meliputi video edukasi, media sosial, serta aplikasi pembelajaran berbasis bahasa isyarat dan tulisan. Dengan menerapkan metode penelitian wawancara dan observasi serta pendekatan Design Thinking, media ini dirancang secara berbasis kebutuhan nyata di lapangan, sehingga dapat menjadi alat edukasi yang efektif, inklusif, dan berkelanjutan dalam mendukung optimalisasi penerapan model Bi-Bi dalam lingkungan pendidikan anak tuli di Indonesia.

Kata kunci: Website, Pendidikan Bilingual-Bicultural, Anak Tuli



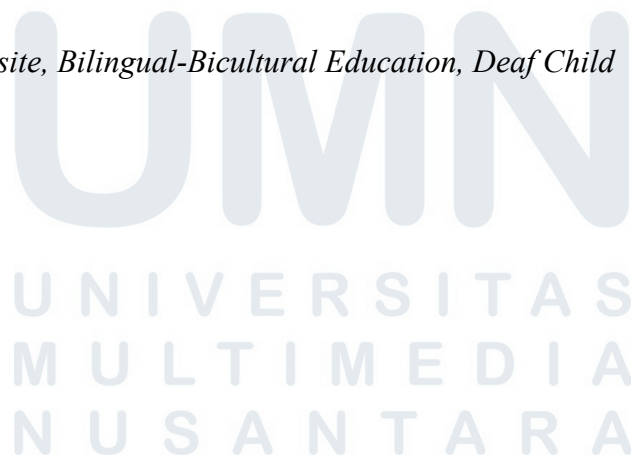
PERANCANGAN WEBSITE TENTANG PENDIDIKAN BILINGUAL MODEL BI-BI UNTUK ANAK USIA DINI

Jonathan Matthew Perdana Santoso

ABSTRACT (English)

The Bilingual-Bicultural (Bi-Bi) model is an educational approach for deaf children that places sign language as the first language and written language as the second language, in order to build strong communication skills and identity. However, the implementation of the Bi-Bi model in Indonesia still faces various challenges, such as the lack of understanding of parents and educators, limited learning media, and lack of support in the social environment. This study aims to design interactive media that can increase public awareness and understanding of the Bi-Bi model as an educational method for early-age deaf children. This media is designed with a digital and interactive media approach, including educational videos, social media, and learning applications based on sign language and writing. By implementing interview and observation research methods and the Design Thinking approach, this media is designed based on real needs in the field, so that it can be an effective, inclusive, and sustainable educational tool in supporting the optimization of the implementation of the Bi-Bi model in the educational environment of deaf children in Indonesia.

Keywords: Website, Bilingual-Bicultural Education, Deaf Child

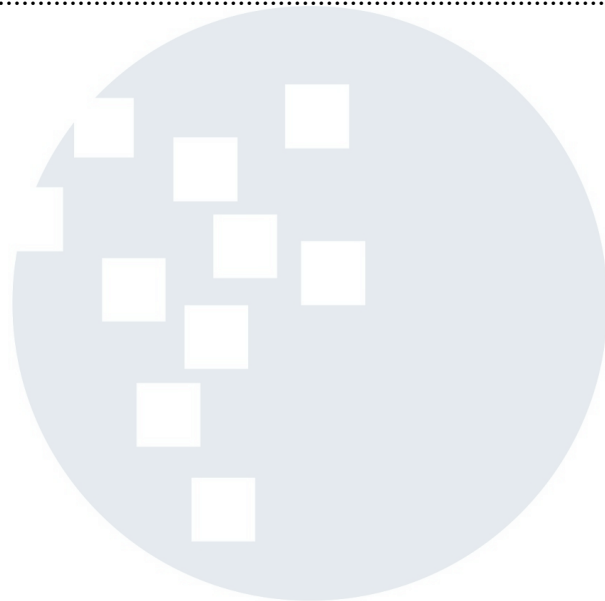


DAFTAR ISI

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	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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.....	6
2.1 Media Interaktif	6
2.2 Logo	9
2.3 Maskot.....	14
2.4 Antaramuka.....	17
2.5 Desain Grafis	23
2.2.1 23	23
2.6 Model Bilingual-Bicultural (Bi-Bi)	38
2.7.6 Sistem Auditori.....	38
2.7.7 Speechreading	38
2.7.8 Kode Manual	39
2.7.9 SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) / Bisindo	39
2.7 Tunarungu	40
2.7.1 Gangguan Pendengaran Sangat Ringan (27–40 dB)	41

2.7.2 Gangguan Pendengaran Ringan (41–55 dB)	41
2.7.3 Gangguan Pendengaran Sedang (56–70 dB)	41
2.7.4 Gangguan Pendengaran Berat (71–90 dB)	41
2.7.5 Gangguan Pendengaran Ekstrem/Tuli (Di Atas 91 dB)	41
2.8 Usia dini	42
2.9 Penelitian yang Relevan.....	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	47
3.1 Subjek Perancangan	47
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	48
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	50
3.3.1 Observasi.....	51
3.3.2 Wawancara	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	57
4.1 Hasil Perancangan	57
4.1.1 <i>Emphatize</i>	57
4.1.2 <i>Define</i>	66
4.1.3 <i>Ideation</i>	72
4.1.4 <i>Prototype</i>	79
4.1.5 <i>Test</i>	115
4.2 Pembahasan Perancangan.....	133
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	134
4.2.2 Analisis Desain Logo.....	143
4.2.3 Analisis Desain Maskot.....	144
4.2.4 Analisis Key Visual	145
4.2.5 Analisis Desain Website.....	147
4.2.6 Analisis Desain Poster.....	150
4.2.7 Analisis Desain Instagram <i>Story Ads</i>	152
4.2.8 Analisis Desain Instagram <i>Feeds</i>	153
4.2.9 Analisis Desain <i>Workshop</i>	155
4.2.10 Analisis Desain <i>Card Game</i>	156
4.2.11 Analisis Desain Stiker.....	157
4.2.12 Analisis Desain <i>Template Recap</i>	158

4.2.4 Anggaran	159
BAB V PENUTUP.....	163
5.1 Simpulan	163
5.2 Saran	164
DAFTAR PUSTAKA	166
LAMPIRAN.....	168



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan	43
Tabel 4.1 Hasil Studi <i>Existing</i> VL2 Storybook Apps	65
Tabel 4.2 Hasil Studi <i>Existing</i> SignSchool	65
Tabel 4.3 Tabel AISAS	68
Tabel 4.4 Tabel Tema Pertanyaan.....	116
Tabel 4.5 Tabel Analisa <i>Usability</i>	118
Tabel 4.6 Tabel Analisa Desain Visual & Konten	121
Tabel 4.7 Tabel Analisa Desain Visual & Konten	123
Tabel 4.8 Tabel Analisa Fitur & Fungsionalitas	123
Tabel 4.9 Tabel Tema Pertanyaan <i>Beta Test</i>	134
Tabel 4.10 Tabel Analisa <i>Usability</i>	136
Tabel 4.11 Tabel Analisa Desain Visual & Konten	138
Tabel 4.12 Tabel Analisa Engagement & Dampak.....	140
Tabel 4.13 Tabel Analisa Fitur & Fungsionalitas	141
Tabel 4.14 Tabel <i>Budgeting</i> Media Interaktif.....	160
Tabel 4.15 Tabel <i>Budgeting</i> Website	161
Tabel 4.16 Tabel Total <i>Budgeting</i>	161



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Traditional Stand-Alone Kiosks</i>	7
Gambar 2.2 Contoh Website Interaktif	8
Gambar 2.3 Contoh Aplikasi <i>Mobile</i> Interaktif	8
Gambar 2.4 Contoh Video Game Interaktif	9
Gambar 2.5 Logo <i>wordmark</i>	12
Gambar 2.6 Logo <i>letterform</i>	12
Gambar 2.7 Logo <i>pictorial mark</i>	13
Gambar 2.8 Logo <i>abstract mark</i>	13
Gambar 2.9 Logo <i>emblem</i>	13
Gambar 2.10 Logo <i>dynamic mark</i>	14
Gambar 2.11 Contoh <i>Empathy Map</i>	18
Gambar 2.12 Contoh <i>User Persona</i>	18
Gambar 2.13 Contoh <i>User Journey Map</i>	19
Gambar 2.14 Contoh <i>Information Architecture</i>	19
Gambar 2.15 Contoh Ikon pada UI	20
Gambar 2.16 Contoh <i>Layout</i> pada UI	20
Gambar 2.17 UX Honeycomb	21
Gambar 2.18 Simetris dalam desain	24
Gambar 2.19 Asimetris dalam desain	24
Gambar 2.20 <i>Color Wheel</i>	25
Gambar 2.21 Kontras Ukuran	25
Gambar 2.22 Kontras Bentuk	26
Gambar 2.23 Hierarki dalam desain	26
Gambar 2.24 Kesatuan dalam desain	27
Gambar 2.25 Warna Hangat	28
Gambar 2.26 Warna Dingin	29
Gambar 2.27 Warna Netral	29
Gambar 2.28 Warna Merah	30
Gambar 2.29 Warna Oranye	30
Gambar 2.30 Warna Kuning	31
Gambar 2.31 Warna Biru	31
Gambar 2.32 Warna Hijau	32
Gambar 2.33 Warna Ungu	32
Gambar 2.34 Warna Hitam	33
Gambar 2.35 Warna Putih	33
Gambar 2.36 Skema Monokromatik	34
Gambar 2.37 Skema <i>Anologus</i>	34
Gambar 2.38 Skema <i>Complementary</i>	35
Gambar 2.39 Skema <i>Triadic</i>	35
Gambar 2.40 Skema <i>Tetradic</i>	36

Gambar 2.41 Contoh <i>typeface sans serif</i>	37
Gambar 2.42 Contoh <i>Typeface Display</i>	37
Gambar 4.1 Wawancara dengan Juru Bahasa Isyarat	58
Gambar 4.2 Wawancara dengan Yeni Suhaeni.....	59
Gambar 4.3 Wawancara dengan Hendra Kurnia.....	61
Gambar 4.4 Wawancara dengan Meri Purwatiningsih	62
Gambar 4.5 <i>User Persona</i> Dina Rahma.....	70
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> Dina Rahma.....	72
Gambar 4.7 Mindmap Perancangan Media Interaktif.....	73
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> perancangan.....	75
Gambar 4.9 <i>Sitemap</i>	76
Gambar 4.10 <i>Flowchart</i>	77
Gambar 4.11 <i>Rounded Rectangle</i>	78
Gambar 4.12 Perancangan <i>Button</i>	79
Gambar 4.13 Variasi Perancangan <i>Button</i>	79
Gambar 4.14 Sketsa Logo Media Interaktif.....	80
Gambar 4.15 Logo Media Interaktif	80
Gambar 4.16 Sketsa Maskot	82
Gambar 4.17 Perancangan Maskot Media Interaktif	83
Gambar 4.18 Sketsa <i>Key Visual</i>	84
Gambar 4.19 Elemen <i>Key Visual</i>	84
Gambar 4.20 <i>Key Visual</i> Media Interaktif	85
Gambar 4.21 IRefrensi Website	87
Gambar 4.22 <i>Grid</i> Website	88
Gambar 4.23 <i>Low Fidelity</i> Perancangan Website	89
Gambar 4.24 <i>Header</i> Website.....	89
Gambar 4.25 Prototipe <i>slide show</i>	90
Gambar 4.26 Prototipe Model Pembelajaran	91
Gambar 4.27 Section Ketiga	92
Gambar 4.28 Section Keempat	92
Gambar 4.29 Prototipe <i>Timeline</i>	93
Gambar 4.30 Menu Utama Website.....	94
Gambar 4.31 <i>Section</i> Pertama dan Kedua Materi Pembelajaran	94
Gambar 4.32 <i>Section</i> Ketiga dan Keempat Menu Materi Pembelajaran	95
Gambar 4.33 Menu Materi Pembelajaran Website	95
Gambar 4.34 Menu Pembelajaran Website.....	96
Gambar 4.35 Section Pertama Menu Kontak Website.....	97
Gambar 4.36 Menu Kontak Website.....	97
Gambar 4.37 <i>Section</i> Pertama Menu Tentang Website	98
Gambar 4.38 Menu Tentang Website	99
Gambar 4.39 Refrensi poster.....	100
Gambar 4.40 Sketsa awal poster	100
Gambar 4.41 Tahap lanjutan sketsa poster	101

Gambar 4.42 <i>Grid Instagram Story</i>	102
Gambar 4.43 Perancangan <i>Story</i>	103
Gambar 4.44 Finisihing <i>Story</i>	104
Gambar 4.45 <i>Grid Instagram Feeds</i>	105
Gambar 4.46 Perancangan <i>Feeds</i>	106
Gambar 4.47 Finalisasi Desain <i>Feeds</i>	106
Gambar 4.48 Refrensi <i>Booth</i>	107
Gambar 4.49 Sketsa <i>gate booth</i>	108
Gambar 4.50 <i>Gate Booth</i>	108
Gambar 4.51 Refrensi Meja <i>Booth</i>	109
Gambar 4.52 Desain Meja <i>Booth</i>	109
Gambar 4.53 Perancangan <i>Feeds</i>	110
Gambar 4.54 <i>Grid Card Game</i>	111
Gambar 4.55 Perancangan Kartu	111
Gambar 4.56 Perancangan Stiker	112
Gambar 4.57 <i>Grid Template Recap</i>	113
Gambar 4.58 <i>Frame Template</i>	114
Gambar 4.59 <i>Prototype Website</i>	115
Gambar 4.60 Perbaikan Penjelasan 1	126
Gambar 4.61 Perbaikan Penjelasan 2	127
Gambar 4.62 Menu Utama Website	128
Gambar 4.63 Menu Pembelajaran Website	129
Gambar 4.64 Menu Tentang Website	130
Gambar 4.65 <i>Carousel</i> Menu Utama	131
Gambar 4.66 Elemen Interaktif	131
Gambar 4.67 <i>Footer</i>	132
Gambar 4.68 Analisis Logo Media Interaktif	143
Gambar 4.69 Analisis Karakter Mascot “bibi”	145
Gambar 4.70 Analisis <i>Key Visual</i>	146
Gambar 4.71 Analisis Website “Menu Utama”	147
Gambar 4.72 Analisis Website “Materi Pembelajaran”	148
Gambar 4.73 Analisis Website “Tentang”	148
Gambar 4.74 Analisis Website “Pembelajaran”	149
Gambar 4.75 Analisis Website “Pembelajaran”	149
Gambar 4.76 Analisis Desain Poster	150
Gambar 4.77 <i>Mock Up</i> Poster	151
Gambar 4.78 Analisis Desain Instagram <i>Story Ads</i>	152
Gambar 4.79 <i>Mock Up</i> Instagram <i>Story Ads</i>	153
Gambar 4.80 Analisis Desain Instagram <i>Feeds</i>	154
Gambar 4.81 <i>Mock Up</i> Instagram <i>Feeds</i>	154
Gambar 4.82 Analisis Desain <i>Gate Event</i>	155
Gambar 4.83 Analisis Desain Meja <i>Booth</i>	156
Gambar 4.84 Analisis Desain <i>Card Game</i>	157

Gambar 4.85 Mock Up Stiker	158
Gambar 4.86 Mock Up Stiker	159



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxiii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA