



**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Program Studi  
S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:  
MUHAMMAD MUFARIQUL AKWAN  
17420100067**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Nama : Muhammad Mufariqul Akwan**  
**NIM : 17420100067**  
**Program Studi : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**



## Tugas Akhir

### PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT

Dipersiapkan dan disusun oleh  
**Muhammad Mufariqul Akwan**  
**NIM : 17420100067**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan penguji  
Pada : Senin, 11 Juli 2022

#### Susunan para Dewan penguji :

##### Pembimbing:

I. Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN: 0726027101

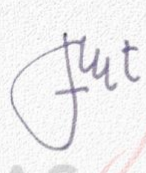
II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

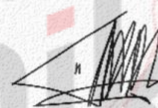
NIDN: 0720028701

##### Penguji:

Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.


NIDN: 0716127501

 Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2022.07.26  
08:54:17 +07'00'

 Universitas  
Dinamika  
2022.07.26  
09:15:03 +07'00'

 Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2022.07.2  
09:28:31+07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana

 Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2022.08.01  
10:45:45 +07'00'

**Karsam, MA., Ph.D.**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS DINAMIKA

## LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*“Selalu melihat 2 sudut pandang yang berbeda”*

## LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*“Saya persembahkan untuk kedua orang tua saya dan  
semua pihak yang membantu “*



**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : Muhammad Mufariqul Akwan

NIM : 17420100067

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Desain Dan Industri Kreatif

Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 11 Juli 2022

  
Muh  wan  
NIM : 17420100067

## ABSTRAK

Anak tunarungu adalah kondisi dimana organ telinga bagian luar, bagian tengah, dan bagian dalam mengalami gangguan dan tidak bisa menjalankan tugasnya dengan baik. Oleh karena itu kemampuan komunikasi menjadi berdampak karena gangguan pendengaran tersebut dan bahasa isyarat adalah salah satu cara untuk berkomunikasi bagi anak tunarungu. Di Indonesia bahasa isyarat terbagi menjadi 2 jenis yaitu Sistem Isyarat Indonesia (SIBI) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), namun hanya bahasa isyarat SIBI yang ditetapkan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan tuli di sekolah-sekolah luar biasa. Pengenalan dan pembelajaran awal bahasa isyarat biasanya didapat melalui Sekolah Luar Biasa (SLB), namun anak tunarungu cepat merasa bosan dalam mempelajari bahasa isyarat karena buku kamus SIBI yang gambarnya kurang menarik menurut Ari Riadi (2017). Tujuan penelitian ini adalah merancang perancangan buku interaktif bahasa isyarat dengan teknik *pop up*, *lift a flap* dan *participation* bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar bahasa isyarat dan mengenalkan awal bahasa isyarat untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun. Dengan konsep *keyword* yang telah ditemukan yaitu “alluring” yang berarti semangat dan ceria. Kemudian konsep ini menunjukkan buku interaktif dapat membangkitkan semangat belajar anak untuk memahami isi buku dan teknik interaktif yang mendorong anak untuk cepat paham pembelajaran bahasa isyarat. Hasil perancangan ini terdiri dari media utama berupa buku interaktif berjudul *Yuk Belajar Bahasa Isyarat Bersama Billy*” terdiri dari 20 halaman dan 7 aktivitas dan media pendukung yaitu stiker, X-banner, feed instagram, dan e-book.

**Kata kunci :** *interaktif, bahasa isyarat, anak tunarungu*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena kasih-Nya peneliti bisa membuat Tugas Akhir. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika. Penelitian Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa bantuan beberapa pihak, maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas segala rejeki dan ridho-Nya.
2. Keluarga peneliti yang selalu mendukung peneliti baik secara moril maupun material, serta memberikan doa yang tulus sehingga peneliti dapat menempuh studi dengan baik.
3. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
4. Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku sebagai Dosen Pembimbing I yang sudah sabar memberi saran dan masukkan dalam mengerjakan penelitian Tugas Akhir ini.
5. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual sekaligus Dosen Pembimbing II yang sudah sabar memberikan saran dan masukkan dalam mengerjakan penelitian Tugas Akhir ini.
6. Seluruh narasumber dan partisipan baik dari instansi maupun perorangan yang telah memberikan waktu, informasi, dan dukungannya kepada penulis dalam penelitian ini.
7. Teman-teman penulis terutama Bardan, Arroyan, Bella, Bening yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyelesaian laporan ini.
8. Pasangan penulis Novelia Fransiska yang telah memberikan dukungan, semangat, bantuan dalam proses penyelesaian laporan ini.

Surabaya, 4 Juli 2022

Muhammad Mufariqul Akwan

17420100067



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1 Definisi Bahasa Isyarat.....	5
2.1.1 Sistem Isyarat Bahasa Indonesia .....	5
2.1.2 Bahasa Isyarat Indonesia .....	5
2.2 Anak Tunarungu.....	5
2.3 Definisi Buku.....	6
2.4 Definisi Interaktif .....	6
2.5 Teori Ilustrasi.....	7
2.6 Children Illustration Style .....	7
2.7 Teori Warna.....	7
2.8 Definisi Pembelajaran .....	8
2.9 Teori Tipografi .....	8
2.10 Prinsip Layout dan Penerapannya .....	8
2.11 Jenis Kertas.....	9
2.11.1 <i>Glory</i> .....	9
2.11.2 <i>Yellow Board</i> .....	9
2.12 Media Alternatif .....	9
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>10</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	10
3.2 Objek Penelitian .....	10
3.2.1 Unit Analisis .....	10

3.2.2	Lokasi Penelitian .....	10
3.3	Subjek Penelitian .....	11
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	11
3.4.1	Observasi .....	11
3.4.2	Wawancara .....	12
3.4.3	Studi Literasi .....	13
3.4.4	Studi Kompetitor .....	13
3.4.5	Dokumentasi .....	13
3.5	Teknik Analisis Data .....	13
3.6	Alur Desain.....	14
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>15</b>
4.1	Hasil Pengumpulan Data .....	15
4.1.1	Hasil Observasi.....	15
4.1.2	Hasil Wawancara.....	16
4.1.3	Hasil Studi Literasi .....	18
4.1.4	Hasil Studi Kompetitor.....	19
4.1.5	Dokumentasi.....	20
4.2	Hasil Analisis Data .....	21
4.2.1	Reduksi Data .....	21
4.2.2	Penyajian Data.....	23
4.2.3	Penarikan Kesimpulan.....	24
4.3	Perancangan Konsep dan Keyword.....	24
4.3.1	USP ( <i>Unique Selling Proposition</i> ) .....	24
4.3.2	Analisis STP ( <i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i> ).....	25
4.3.3	Analisis SWOT.....	26
4.3.4	<i>Key Communication Message</i> .....	28
4.4	Perancangan Karya.....	28
4.4.1	Tujuan Kreatif .....	29
4.4.2	Strategi Kreatif .....	29
4.4.3	Perancangan Desain <i>Layout</i> .....	35
4.4.4	Perancangan Media.....	37
4.4.5	Media Pendukung .....	42
4.4.6	<i>Budgeting Media</i> .....	45
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>46</b>
5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran.....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>47</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Perancangan Desain .....	14
Gambar 4.1 Buku Belajar 123 .....	19
Gambar 4.2 Kegiatan belajar salah satu kelas di SLB Aisyiyah Tulangan .....	20
Gambar 4.3 Kegiatan belajar di SLB Bina Bangsa Sepanjang .....	20
Gambar 4.4 Kamus SIBI .....	21
Gambar 4.5 Penyusunan <i>Keyword</i> .....	28
Gambar 4.6 <i>Pallete</i> warna yang terpilih .....	31
Gambar 4.7 Alternatif desain Billy .....	32
Gambar 4.8 Alternatif 2 desain Billy .....	32
Gambar 4.9 Alternatif 3 desain Billy .....	33
Gambar 4.10 Hasil <i>Colouring</i> Karakter Billy .....	34
Gambar 4.11 <i>Font</i> Mouse Memoir .....	34
Gambar 4.12 <i>Font</i> Mouse Grobold .....	35
Gambar 4.13 Sketsa cover belakang dan depan .....	35
Gambar 4.14 Visual cover depan dan cover belakang .....	38
Gambar 4.15 Halaman pembuka, pengenalan karakter .....	39
Gambar 4.16 Visual buku halaman 4-7 .....	39
Gambar 4.17 Visual buku halaman 8-9 .....	39
Gambar 4.18 Visual buku halaman 10-13 .....	40
Gambar 4.19 Visual buku halaman 14-15 .....	40
Gambar 4.20 Visual buku halaman 16-18 .....	41
Gambar 4.21 Visual buku halaman 19-20 .....	41
Gambar 4.22 Sketsa Desain Stiker .....	42
Gambar 4.23 Desain Stiker .....	42
Gambar 4.24 Sketsa Desain X-banner .....	42
Gambar 4.25 Desain X-banner .....	43
Gambar 4.26 Sketsa Desain <i>feed</i> instagram .....	43
Gambar 4.27 Desain <i>feed</i> instagram .....	44
Gambar 4.28 Sketsa Desain <i>cover e-book</i> .....	44
Gambar 4.29 Desain <i>cover e-book</i> .....	44

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Segmentasi.....	25
Tabel 4.2 Analisis SWOT .....	26
Tabel 4.3 Hasil Poling Alternatif Desain Billy .....	33
Tabel 4.4 Sketsa Media Utama.....	36
Tabel 4.5 <i>Budgeting</i> Produksi Media Pendukung .....	45
Tabel 4.5 Biaya Produksi Media Pendukung .....	45



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Komunikasi adalah aspek terpenting dalam kehidupan manusia karena sebagai interaksi antar manusia dan saling menyampaikan pesan. Komunikasi dibedakan menjadi 2 yaitu komunikasi verbal dan yang kedua komunikasi nonverbal. Komunikasi verbal adalah ketika ide-ide disampaikan secara lisan atau tertulis sedangkan non verbal berbentuk simbol, warna, gambar, gerakan tubuh dan ekspresi. Menurut *Webster New Collogiate Dictionary* komunikasi merupakan proses pertukaran informasi dalam sistem kode, lambang atau tingkah laku dalam (Risawandi, 2009). Dan bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang terpenting bagi manusia, bahasa merupakan alat interaksi untuk menyampaikan pikiran, mengekspresikan diri dan menampung hasil kebudayaan sehingga memudahkan manusia dalam sehari-hari (Chaer, 2015). Namun tidak semua manusia terlahir dengan sempurna dan ada yang memiliki keterbatasan dalam fisik maupun keterbatasan dalam hal komunikasi atau dikenal dengan disabilitas. Sesuai dengan pasal 1 Undang-Undang nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas, penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami kesulitan fisik, mental, intelektual, atau indera dalam jangka waktu lama atau mengalami hambatan dalam bersosialisasi. Dalam disabilitas fisik terbagi menjadi empat jenis antara lain tunanetra, tunawicara, tunarungu, dan tunadaksa. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada 4 Maret 2019, yang mengalami keterbatasan pendengaran atau penyandang tunarungu di Provinsi Jawa Timur yang sebanyak 4.512 jiwa (*sumber:jatim.bps.go.id*).

Anak tunarungu atau tuli yaitu kondisi dimana organ telinganya tidak menjalankan tugasnya dengan baik dan mengalami gangguan pada bagian luar, bagian tengah, dan bagian dalam (Efendi, 2009). Kemampuan komunikasi secara verbal menjadi berdampak karena gangguan pada pendengaran dan bahasa isyarat adalah salah satu cara untuk berkomunikasi bagi anak tunarungu. Di Indonesia bahasa isyarat terbagi menjadi 2 jenis yaitu Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) dan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), SIBI merupakan bahasa pengantar dalam

pendidikan tunarungu di sekolah-sekolah luar biasa yang sudah ditetapkan oleh pemerintah, sibi diluncurkan pada tahun 1997 oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan dalam bentuk kamus. Sedangkan BISINDO masih belum diangkat menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan tunarungu oleh pemerintah, oleh karena itu BISINDO masih diperjuangkan oleh Gerakan Kesejahteraan Tunarungu Indonesia (GERKATIN) untuk bisa menjadi bahasa pengantar sekolah-sekolah luar biasa dan BISINDO merupakan bahasa yang tercipta secara alami karena kebutuhan kelompok tuli. Pengenalan dan pembelajaran awal bahasa isyarat untuk anak-anak tunarungu didapatkan melalui Sekolah Luar Biasa (SLB). Namun pada saat pembelajaran bahasa isyarat anak-anak tunarungu terkadang merasa cepat bosan karena kamus SIBI memiliki gambar yang monoton dan tidak berwarna selain itu hanya terdapat karakter dengan sosok orang dewasa (Ari Riadi, 2017). Hal ini juga didukung oleh Ibu Ita Rahmawati, S.pd selaku guru pengajar di SLB Aisyiyah Tulangan, beliau menjelaskan bahwa anak tunarungu usia 6-8 tahun di SLB Aisyiyah Tulangan cepat merasa bosan saat pembelajaran bahasa isyarat karena buku pembelajaran yaitu kamus SIBI terdapat banyak tulisan dan gambarnya kurang menarik, faktor lainnya rata-rata anak tunarungu malas untuk membaca sehingga kesulitan dalam pembelajaran bahasa isyarat sehingga memperlambat dalam komunikasi bahasa isyarat. Selain itu terdapat data jumlah anak tunarungu usia 6-8 tahun di 2 SLB berbeda yang mengalami kendala dalam pembelajaran bahasa isyarat. Data tersebut diambil dari SLB Aisyiyah Tulangan yaitu 4 dari 4 anak tunarungu usia 6-8 tahun memiliki kendala dalam pembelajaran bahasa isyarat dan data dari SLB Bina Bangsa Sepanjang yaitu 3 dari 3 anak tunarungu usia 6-8 tahun memiliki kendala dalam pembelajaran bahasa isyarat.

Dari penjelasan permasalahan tersebut, untuk mempermudah pembelajaran bahasa isyarat dan agar anak-anak tunarungu tidak cepat merasa bosan maka peneliti menggunakan media buku interaktif. Menggunakan media Buku interaktif karena memberikan anak tunarungu latihan motorik yang berbeda akan membuat belajar lebih cepat terserap dan efektif (Luh & Meirina, 2020; Anwar, 2003). Peneliti menggunakan bahasa isyarat SIBI yang akan dibuat karena bahasa isyarat tersebut merupakan bahasa pengantar yang sudah ditetapkan oleh pemerintah dalam pendidikan tunarungu di SLB dan peneliti menggunakan jenis buku interaktif campuran yaitu *pop up*, *lift-the-flap* dan *participation*. Menurut Ibu Ita Rahmawati,

S.pd selaku guru pengajar di SLB Aisyiyah Tulangan, anak-anak tunarungu usia 6-8 tahun akan lebih tertarik dalam mempelajari bahasa isyarat jika buku bahasa isyarat tersebut terdapat banyak gambar yang berwarna dan anak-anak tunarungu merupakan anak-anak visual selain itu juga suka meraba sesuatu. Buku interaktif dijelaskan dalam The New Oxford Dictionary of English (dalam Limanto et al., 2015) menjelaskan buku interaktif adalah buku yang digunakan sebagai alat untuk belajar yang memiliki " *two way flow*" atau percakapan dua arah antara pembaca dan buku sebagai alat pembelajaran. Dari hal tersebut buku interaktif diharapkan bisa menjadi media yang efektif dalam pembelajaran pengenalan awal bahasa isyarat untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun karena menggunakan metode yang sama yang digunakan oleh guru pengajar SLB yaitu interaksi saat pembelajaran. Anak-anak tunarungu maupun normal pada dasarnya menyukai warna dan gambar, dengan sedikit teks dan memperbanyak ilustrasi berwarna dalam buku membuat anak-anak lebih mudah memahami nilai-nilai yang terkandung di dalam pelajaran tersebut. Dan dengan adanya ilustrasi yang dibuat memiliki kelebihan mempunyai banyak makna dan menjadi pelengkap serta tambahan pada teks atau menjadi penjelas teks (Kochhar, 2008, p. 171).

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah "Bagaimana merancang Buku Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat" dengan menguraikan latar belakang yang telah disediakan.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah yaitu:

1. Mengenalkan bahasa isyarat untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun.
2. Merancang buku interaktif pengenalan dasar bahasa isyarat SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) sebagai media alternatif pembelajaran bahasa isyarat untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun.
3. Jenis buku interaktif yang digunakan adalah *pop up*, *lift-the-flap*, dan *participation*.
4. Isi buku berfokus pada pengenalan awal bahasa isyarat SIBI yaitu isyarat abjad

jari, isyarat abjad angka, isyarat imbuhan dan kata ganti orang, selain itu terdapat contoh penerapan dan *quiz*.

5. Penerapan media pendukung sebagai pengenalan untuk ke masyarakat umum yaitu *e-book*, stiker, x-banner, *feed* Instagram.
6. Buku yang akan dirancang berukuran 22 cm x 24 cm.

#### 1.4 Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu :

1. Mengenalkan dan mempermudah pembelajaran bahasa isyarat untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun.
2. Sebagai alternatif media pembelajaran awal bahasa isyarat tunarungu usia 6-8 tahun.
3. Untuk menciptakan buku interaktif sebagai pengenalan dasar bahasa isyarat SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) dengan teknik *pop up*, *lift-the-flap*, dan *participation* sebagai tujuan media pembelajaran pada anak tunarungu usia 6-8 tahun.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari penelitian ini yang , sebagai berikut :

1. Mahasiswa yang akan melakukan penelitian kedepannya dapat menggunakan dari hasil perancangan yang sudah dibuat diharapkan bisa menjadi referensi pengetahuan, menambah wawasan.
2. Temuan penelitian ini diharapkan dapat mempermudah anak-anak tunarungu untuk belajar bahasa isyarat.



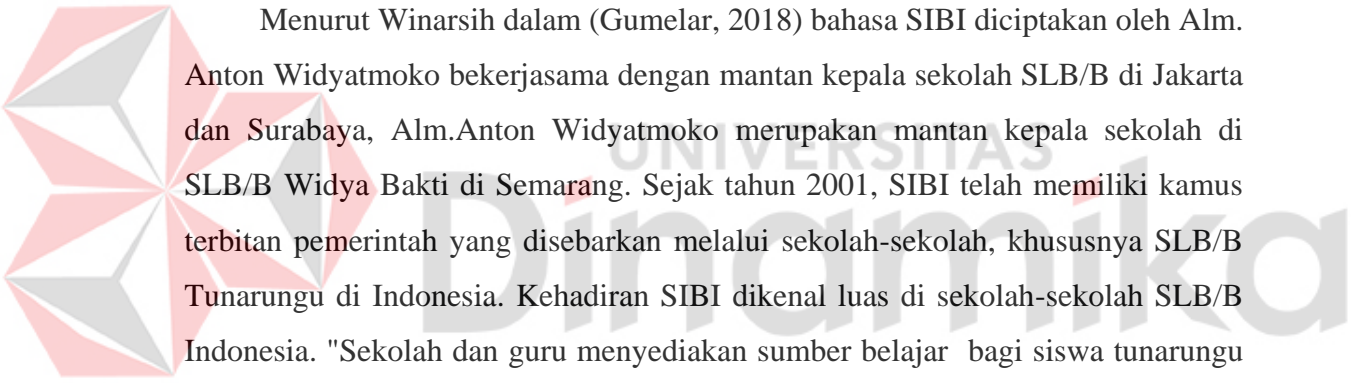
## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Definisi Bahasa Isyarat**

Bahasa isyarat yaitu komunikasi yang menggunakan simbol-simbol dan merupakan komunikasi non verbal. Menurut Omar (2009) bahasa isyarat adalah bahasa yang disampaikan dengan gerakan tangan dan diterima oleh penglihatan hal itu karena bahasa isyarat merupakan bahasa *manual-visual*. Kebanyakan yang menggunakan bahasa isyarat adalah kaum tunarungu mereka mengkombinasikan ekspresi wajah, gerak tangan, tubuh, dan bentuk tangan untuk mengkomunikasikan yang mereka inginkan.

##### **2.1.1 Sistem Isyarat Bahasa Indonesia**



Menurut Winarsih dalam (Gumelar, 2018) bahasa SIBI diciptakan oleh Alm. Anton Widyatmoko bekerjasama dengan mantan kepala sekolah SLB/B di Jakarta dan Surabaya, Alm. Anton Widyatmoko merupakan mantan kepala sekolah di SLB/B Widya Bakti di Semarang. Sejak tahun 2001, SIBI telah memiliki kamus terbitan pemerintah yang disebarakan melalui sekolah-sekolah, khususnya SLB/B Tunarungu di Indonesia. Kehadiran SIBI dikenal luas di sekolah-sekolah SLB/B Indonesia. "Sekolah dan guru menyediakan sumber belajar bagi siswa tunarungu menggunakan SIBI sebagai materi pengajaran."

##### **2.1.2 Bahasa Isyarat Indonesia**

Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) adalah bahasa isyarat asli budaya Indonesia yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan tunarungu sehari-hari. (Gumelar et al., 2018). Bahasa Isyarat Indonesia merupakan bahasa isyarat yang dipelajari secara alami oleh Tuli sehingga Bisindo seperti halnya bahasa daerah dan memiliki keunikan di tiap daerah.

#### **2.2 Anak Tunarungu**

Anak berkebutuhan khusus memiliki banyak pengklasifikasiannya salah satu jenis anak berkebutuhan khusus adalah adalah anak yang memiliki kekurangan dalam hal pendengaran. Hal tersebut seringkali disebut sebagai tunarungu. Secara

harfiah, tunarungu berasal dari dua kata yaitu tuna yang berarti kurang dan rungu yang berarti dengar. Menurut Hernawati (2007) anak tunarungu adalah anak yang mengalami ketidakmampuan mendengar mulai dari tingkatan ringan sampai berat yang diklasifikasikan kedalam tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*), hal ini karena mengalami gangguan pada organ pendengarannya. Keterbatasan dalam pendengaran ini membuat anak tunarungu yang kehilangan pendengaran sejak usia dini membuat mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan kesulitan dalam mendapatkan informasi secara verbal. Sedangkan menurut Somad & Hernawati (1996) tunarungu adalah seseorang yang memiliki kekurangan dalam pendengarannya baik itu sebagian maupun secara keseluruhan, sehingga menyebabkan indera pendengar tidak dapat berfungsi secara optimal dan memberikan dampak yang besar bagi kehidupannya. Dari kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tunarungu adalah seseorang yang memiliki kebutuhan khusus dalam hal pendengaran baik itu gangguan sebagian maupun secara keseluruhan.

### 2.3 Definisi Buku

Buku adalah wadah dari sebuah pemikiran yang dicetak diatas kertas yang dilengkapi dengan gambar dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan berisi banyak sumber informasi. Buku didefinisikan sebagai selebar kertas yang dijilid, di atasnya ada tulisan, atau kosong dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Hal ini sesuai yang dijelaskan oleh (Kurnaisih, 2014) bahwa buku adalah konsep yang menggabungkan informasi dari pemeriksaan kurikulum tertulis. Dan ini melengkapi dari teori H.G Andriese dkk menjabarkan bahwa buku adalah sekumpulan informasi diatas kertas dan dijilid menjadi satu kesatuan.

### 2.4 Definisi Interaktif

Kata "interaktif", yang berarti saling terkait, mempengaruhi, dan antar hubungan, berasal dari frasa "aktivitas interaktif". Dengan kata lain, ada komunikasi dua arah yang terhubung, aktif, dan timbal balik satu sama lain (Warsita: 2008). Permainan dapat dimanfaatkan untuk merangsang dan mendorong tumbuh kembang anak, menurut Kementerian Kesehatan tahun 2010 (dalam Aristra, 2016).

## 2.5 Teori Ilustrasi

Adi Kusrianto (Indria Mahrani, 2016:12) mendefinisikan ilustrasi sebagai salah satu jenis seni rupa yang bertujuan untuk menjelaskan suatu konsep secara visual. Ilustrator mungkin memodifikasi gaya ilustrasi mereka agar sesuai dengan cerita yang mereka tulis. Menurut Muharrar, tujuan dari ilustrasi buku anak adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kepekaan kreatif anak (dalam Aristra, 2016).

## 2.6 *Children Illustration Style*

Estetika akan diperluas untuk memasukkan jenis gambar yang dibuat oleh setiap ilustrator. Peneliti akan menggunakan gaya kartun (*Cute/Childlike*) untuk ilustrasi anak-anak. Sementara jenis gambar lain cenderung lebih lucu atau kekanak-kanakan, gambar gaya kartun tidak berlebihan dan tidak sesuai dengan kehidupan, namun gambar ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- Kelebihan : digemari oleh anak-anak dengan gambar karakter lucu dan menarik, menjadikan jalannya proses belajar lebih gembira serta menimbulkan ransangan positif
- Kekurangan : mudah teralihkan pada gambar bukan pengajaran yang ingin disampaikan, kombinasi warna yang tidak sesuai menimbulkan rasa bosan.

## 2.7 Teori Warna

Warna merupakan salah satu hal yang tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Warna adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain. Warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut (Nugraha, 2008). Pada umumnya warna terbagi menjadi warna primer dan sekunder, namun warna juga dapat digolongkan berdasarkan temperaturnya seperti: a) warna yang bersifat dingin (*cool colors*) seperti biru, menimbulkan perasaan tenang dan damai, tetapi juga dapat menimbulkan kesedihan; b) warna hangat (*warm colors*) seperti merah atau oranye menimbulkan perasaan nyaman dan gembira; c) warna gelap akan menimbulkan kesan yang misterius atau rasa takut; d) warna-warna dengan intensitas yang tinggi terlihat menarik dan memicu terjadinya aktivitas. (Aflah & Anisa, 2020)

## 2.8 Definisi Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilakukan secara tidak terstruktur, mereka membutuhkan perencanaan yang matang sebelumnya. Menghubungkan taktik, metode, teknik, model, dan pendekatan yang tepat diperlukan untuk pembelajaran. Hal ini perlu dimodifikasi berdasarkan keadaan, situasi, dan gaya belajar siswa agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan memberikan hasil yang diharapkan. Pembelajaran dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 sebagai interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam satu ruang belajar. Penjelasan ini memperjelas bahwa media pembelajaran, pendidik, dan peserta didik merupakan komponen penting dalam kegiatan pendidikan. Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan menggunakan pendekatan yang tepat, menurut Majid (2013), Lebih lanjut pembelajaran adalah kegiatan interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik yang terarah dan intens pada suatu tujuan yang telah ditentukan (Trianto, 2009). Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui metode, strategi, pendekatan, dan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan belajar yang telah dirumuskan di awal.

## 2.9 Teori Tipografi

Secara ilmiah tipografi adalah tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara berbentuk huruf atau tulisan yang kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non cetak (Kusrianto, 2010). Hal ini juga dukung oleh Danton (2001:21) bahwa tipografi mempunyai tujuan menyampaikan pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat, sehingga bisa menunjang penampilan agar lebih menarik.

## 2.10 Prinsip *Layout* dan Penerapannya

Penempatan elemen grafis dalam desain yang mengutamakan setiap elemen dalam urutan yang signifikan dikenal sebagai hirarki visual. Dan di antaranya adalah tata letak, elemen tata letak termasuk judul, garis isi, dan subjudul. Biasanya setiap elemen diatur dan diubah dengan tepat. Menurut Gordon & Gordon (2012), fungsi utama hirarki visual adalah untuk mengontrol elemen desain yang dapat dimodifikasi



oleh pembaca. Oleh karena itu, dimungkinkan untuk memikirkan tata letak sebagai proses desain di mana elemen penting adalah format halaman dan margin.

## **2.11 Jenis Kertas**

Tergantung pada kebutuhan dan tujuannya, kertas hadir dalam berbagai macam dan bentuk. Bukan hal yang aneh untuk menggunakan beberapa jenis kertas dalam produksi buku untuk membuat buku berkualitas tinggi. Berikut adalah beberapa jenis kertas yang sering digunakan untuk membuat buku.

### **2.11.1 *Glory***

Permukaan *Glory* yang mengkilap menyebabkannya sering disalah artikan sebagai kertas foto. Dibandingkan dengan kertas gambar, biayanya jauh lebih rendah. Sisi lainnya *glossy* memiliki satu sisi teksturnya mirip kertas HVS.

### **2.11.2 *Yellow Board***

Jenis kertas umum yaitu *Yellow Board* digunakan sebagai pelapis untuk hal-hal seperti buku *hardcover*, papan permainan, undangan, dan sejenisnya. Rona kertas jenis ini adalah coklat kekuningan. Jenis kertas ini biasanya tidak digunakan untuk mencetak karena teksturnya yang kuat dan kasar.

## **2.12 Media Alternatif**

Media alternatif adalah beragam media yang biasanya hadir dalam berbagai format, termasuk cetak, video, internet, dan lain-lain. Media alternatif, menurut Atton (2012:12), adalah sumber berita dan informasi yang dapat dipercaya dan tepat waktu.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Karena peneliti bermaksud untuk mengkomunikasikan informasi secara naratif berdasarkan keadaan dan target yang diinginkan, pendekatan penelitian kualitatif dipilih.

#### **3.2 Objek Penelitian**

Mencari atau mengumpulkan data dan informasi di lapangan yang diperlukan untuk menyelesaikan laporan penelitian ini merupakan tujuan dari penelitian ini. Oleh karena itu peneliti memilih objek yaitu anak tunarungu usia 6-8 tahun hal ini sesuai dengan awal pengenalan bahasa isyarat dan membantu mempercepat mempelajari bahasa isyarat.

Berikut adalah beberapa objek penelitian yang akan muncul setiap metode pengumpulan data :

1. Anak tunarungu usia 6-8 tahun.
2. Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI).
3. Jenis *style* gambar anak usia 6-8 tahun.
4. *Layout* yang cocok dan mudah dipahami anak usia 6-8 tahun.
5. Jenis warna yang disukai anak usia 6-8 tahun.

##### **3.2.1 Unit Analisis**

Penelitian ini menganalisis objek penelitian yang ditentukan dengan menggunakan model studi sosial budaya dengan parameter karakter anak tunarungu usia 6-8 tahun.

##### **3.2.2 Lokasi Penelitian**

Dalam mengumpulkan data pasti membutuhkan pengambilan sampel untuk sebuah penelitian. Sampel wilayah penelitian yang digunakan adalah SLB AISYIYAH yang terletak di kecamatan Tulangan dan SLB Bina

Bangsa yang terletak di kecamatan Taman kabupaten Sidoarjo. Peneliti memilih 2 sekolah tersebut karena menggunakan bahasa isyarat SIBI sebagai bahasa yang diajarkan.

### 3.3 Subjek Penelitian

Setiap subjek penelitian berupa individu, kelompok atau masyarakat.

Dalam penelitian ini terdapat subjek penelitian seperti:

1. Anak tunarungu usia 6-8 tahun.
2. Pengajar SLB AISYIYAH Tulangan & SLB Bina Bangsa Taman.
3. Ilustrator buku anak

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil terbaik dan mengumpulkan data yang paling relevan menggunakan prosedur pengumpulan data. Pendekatan pengumpulan data berikut digunakan dalam penelitian ini:

#### 3.4.1 Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan kegiatan pengamatan pada objek yang sedang diteliti. Untuk mendapatkan data yang nyata maka memerlukan observasi langsung dengan lingkungan yang akan diteliti. Dengan kajian model Sosial budaya, maka peneliti akan melakukan observasi sebagai berikut :

Pembelajaran di SLB Aisyiyah Tulangan :

- Proses pembelajaran bahasa isyarat SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun.
- Interaksi yang digunakan praktisi (pengajar) selama pembelajaran.
- Metode yang digunakan pada saat pembelajaran.
- Media pembelajaran yang digunakan.
- Interaksi anak tunarungu usia 6-8 tahun saat melakukan *pop-up*, *lift the flap* dan *participation*

Pembelajaran di SLB Bina Bangsa Taman :

- Proses pembelajaran bahasa isyarat SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun.
- Interaksi yang digunakan praktisi (pengajar) selama pembelajaran.
- Metode yang digunakan pada saat pembelajaran.
- Media pembelajaran yang digunakan.
- Interaksi anak tunarungu usia 6-8 tahun saat melakukan *pop-up*, *lift the flap* dan *participation*

### 3.4.2 Wawancara

Untuk mendapatkan data yang beragam maka dilakukan wawancara dengan narasumber berbagai profesi dan keahlian. Beberapa narasumber yang peneliti pilih untuk penelitian sebagai berikut :

#### 1. Guru SLB Aisyiyah Tulangan

- Metode yang digunakan pembelajaran bahasa isyarat.
- Media pembelajaran bahasa isyarat yang digunakan.
- Interaksi perilaku anak tunarungu selama pembelajaran bahasa isyarat.
- Hal yang membuat tertarik saat proses interaksi anak tunarungu usia 6-8 tahun selama pembelajaran bahasa isyarat.

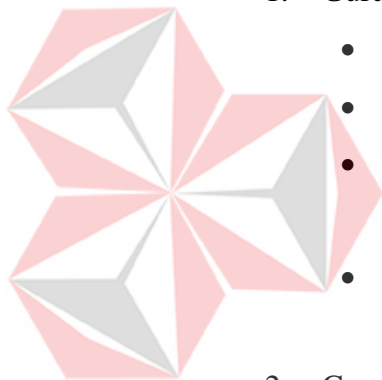
#### 2. Guru SLB Bina Bangsa Taman

- Metode yang digunakan pembelajaran bahasa isyarat.
- Media pembelajaran bahasa isyarat yang digunakan.
- Interaksi perilaku anak tunarungu selama pembelajaran bahasa isyarat.
- Hal yang membuat tertarik saat proses interaksi anak tunarungu usia 6-8 tahun selama pembelajaran bahasa isyarat.

#### 3. Ilustrator buku anak

- Warna yang digunakan untuk buku anak.
- Gaya gambar yang digunakan untuk buku anak.
- Ukuran buku yang cocok untuk buku ilustrasi anak.
- Layout yang cocok digunakan untuk buku ilustrasi anak.

#### 4. Anak tuna rungu usia 6-8 tahun.





- Ilustrasi yang disukai anak tunarungu.
- Warna yang disukai oleh anak tunarungu.
- Buku yang disukai oleh anak tunarungu.

### 3.4.3 Studi Literasi

Peneliti menggunakan studi literasi untuk mengatasi area masalah saat ini dan meningkatkan kualitas studi penelitian. Beberapa buku yang digunakan untuk studi literasi antara lain:

1. Buku kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI).
2. Buku Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus.
3. Buku Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus.

### 3.4.4 Studi Kompetitor

Permasalahan dalam mengenalkan awal pembelajaran bahasa isyarat ke anak tunarungu membutuhkan waktu yang tergolong lama dan juga tergantung dengan kemauan anak tersebut. Namun tidak terlalu banyak variasi buku yang diterbitkan untuk mengatasi hal tersebut. Buku yang ada saat ini lebih berfokus ke pengenalkan bahasa isyarat namun kurang dalam interaksi, dan minimnya buku interaktif *pop up* bahasa isyarat di Indonesia. Peneliti menggunakan buku yang berjudul “kartu membaca dan belajar bahasa isyarat” dari penerbit *Ufuk Press* sebagai studi kompetitor. Buku ini membahas pengenalan bahasa isyarat dan benda dengan konsep *board book*. Kesamaan buku kartu membaca dan belajar bahasa isyarat dan buku peneliti adalah sama-sama membahas tentang pengenalan bahasa isyarat.

### 3.4.5 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti sebagai data pelengkap saat melakukan observasi dan wawancara. Gambar ini dapat berfungsi sebagai bukti yang dapat menjadi bukti bahwa pembelajaran benar-benar terjadi.

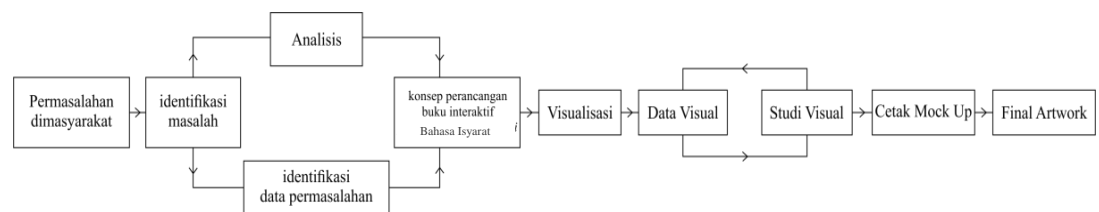
## 3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman, ada tiga metode untuk menganalisis data

yang digunakan dalam data kualitatif: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (dalam Gunawan, 2015). Penelitian ini akan menggunakan ketiganya.

### 3.6 Alur Desain

Perancangan alur desain diperlukan sebagai upaya agar topik tantangan yang dihasilkan tidak terlepas dari proses penelitian. Strategi desain berikut digunakan untuk merancang alur desain:



**Gambar 3.1 Alur perancangan desain**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data akan menjelaskan hasil dari teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, studi literasi dan studi competitor, dan dokumentasi yang berhubungan dengan perancangan buku interaktif bahasa isyarat untuk usia 6-8 tahun.

##### 4.1.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti di SLB Bina Bangsa Taman dan SLB Aisyiyah Tulangan, observasi ini berfokus pada berinteraksi dan mengamati selama pembelajaran bahasa isyarat pada anak-anak umur 6-8 tahun, sehingga mendapatkan informasi dan data secara sistematis yang dibutuhkan selama penelitian. Peneliti melakukan observasi di SLB Aisyiyah Tulangan pada hari Selasa tanggal 2 November 2021 pukul 08.00 dilakukan di salah satu kelas yang terdiri dari 4 murid didalamnya dengan usia rentan 7-8 tahun. Saat awal dimulainya pembelajaran guru memberikan salam dan berdoa, setelah itu diberikan materi bahasa isyarat yang terdapat dikamus SIBI yang merupakan buku pembelajaran bahasa isyarat, metode yang digunakan yaitu interaksi secara individu dan dengan melihat gerak bibir (oral) karena setiap murid memiliki masalah pendengaran yang berbeda-beda. Peneliti juga mencoba memberikan salah satu contoh halaman (*prototype*) buku interaktif teknik *participation* kepada 4 murid yang dilakukan guru pengajar. Di dalam *prototype* tersebut ada 3 abjad isyarat jari dan harus mencocokkannya yang dijelaskan oleh guru pengajar. 4 murid tersebut rata-rata menyukai pembelajaran tersebut dan bersemangat dalam mencocokkannya.

Selain di SLB Aisyiyah Peneliti juga melakukan observasi di SLB Bina Bangsa Taman yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 16 Desember 2021 pukul 07.30. Observasi menggunakan salah satu kelas SLB Bina Bangsa yang berisi 3 murid anak tunarungu dengan rentan usia 7-8 tahun, observasi berpusat pada interaksi murid dan guru selama pembelajaran berlangsung

dengan hal tersebut peneliti bisa mengetahui buku yang menarik dan disukai oleh anak-anak tunarungu. Pada saat dimulai pembelajaran guru memberikan salam dan berdoa setelah itu diberikan buku pembelajaran bahasa isyarat yaitu kamus SIBI secara individu dengan menggunakan metode secara oral dan disisipkan bahasa isyarat. Pendekatan pembelajaran dibantu juga dengan gambar yang menarik agar tidak mudah bosan dan mudah dimengerti. Peneliti juga mencoba memberikan salah satu contoh halaman (*prototype*) buku interaktif teknik *participation* kepada 3 murid yang dilakukan guru pengajar. Di dalam *prototype* tersebut ada 3 abjad isyarat jari dan harus mencocokkannya yang dijelaskan oleh guru pengajar. 3 murid tersebut rata-rata menyukai pembelajaran tersebut dan bersemangat dalam mencocokkannya. Selanjutnya peneliti juga melakukan observasi pada buku pembelajaran bahasa isyarat di SLB Aisyiyah dan SLB Bina Bangsa, kedua SLB tersebut menggunakan buku pembelajaran yang sama yaitu kamus SIBI. Didalam kamus SIBI berisi tentang panduan lengkap bahasa isyarat karena itu kamus SIBI memiliki jumlah halaman yang sangat banyak. Kamus SIBI memiliki banyak tulisan dan memiliki gambar yang tidak berwarna hal ini membuat anak-anak tunarungu kurang tertarik dalam pembelajaran.

#### 4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dari berbagai pihak agar data yang didapatkan beragam dan sesuai kebutuhan peneliti sehingga perancangan yang dibuat memiliki kualitas yang baik. Narasumber wawancara terdiri atas Guru Pengajar di SLB Aisyiyah Tulangan dan SLB Bina Bangsa Taman, Illustrator Buku Anak dan Anak Tunarungu usia 6-8 tahun. Dari wawancara bersama Ibu Ita selaku guru pengajar bahasa isyarat di SLB Aisyiyah Tulangan, beliau menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa isyarat menggunakan metode secara oral dan setelah itu diajarkan bahasa isyarat SIBI secara individu. Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa isyarat yaitu menggunakan kamus SIBI, namun dengan media pembelajaran yang menarik seperti gambar berwarna bisa membuat anak tunarungu jauh lebih tertarik untuk mempelajari bahasa isyarat. Peneliti juga wawancarai Ibu Anissa

selaku guru pengajar bahasa isyarat di SLB Bina Bangsa Taman diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran dilakukan secara individu dengan pendampingan selama kegiatan pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, guru memberikan pendampingan satu per satu kepada setiap peserta didik menggunakan *oral activities* dengan menyisipkan bahasa isyarat di dalamnya. Sama halnya dengan kegiatan pembelajaran di SLB Aisyiyah Tulangan, media pembelajaran yang digunakan menggunakan kamus SIBI dengan penunjang gambar berwarna menarik akan menunjang peserta didik agar lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Selain guru pengajar SLB peneliti juga wawancari seorang narasumber ilustrator buku anak via *Direct Message* Instagram yang bernama Bapak Herry Prihamdani, Berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Herry Prihamdani selaku ilustrator buku anak diperoleh informasi bahwa gaya ilustrasi yang cocok untuk buku anak khususnya di Indonesia adalah ilustrasi yang *playfull*, ramah anak (mulai dari pakaian sampai latar belakang tokoh), dan kartun dengan bentuk yang mudah dipahami. Selain itu, penggunaan warna yang cocok untuk buku anak tergantung dari jenis bukunya. Untuk buku anak usia balita lebih baik menggunakan warna yang cerah dengan sedikit detail, untuk anak usia PAUD hingga SD lebih baik menggunakan warna pastel yang teduh atau dapat disesuaikan dengan cerita karena pada usia tersebut anak sudah mampu untuk membedakan warna. Dan untuk anak-anak diatas usia sekolah dasar dapat menggunakan warna-warna monokrom. Bapak Herry Prihamdani juga menambahkan ukuran buku baiknya disesuaikan dengan fungsi dan konsep awal penyusunan buku, sebab banyak sekali turunan dari produk buku anak seperti *activity book*, *pop up book*, *music book*, *sound book*, *hide and seek book*, *colouring book*, dan lain sebagainya.

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa anak tunarungu dilakukan kepada 7 peserta didik di dua sekolah yaitu 4 peserta didik di SLB Aisyiyah Tulangan dan 3 peserta didik di SLB Bina Bangsa Taman. Tiga peserta didik SLB Bina Bangsa Taman yaitu Fatiyah berusia 8 tahun, Salma dan Roby yang berusia 7 tahun. Saat diwawancarai, Fatiyah menuturkan bahwa dia

sangat menyukai menggambar, selain itu Fatiyah lebih tertarik pada gambar berkarakter makhluk hidup yang lebih berwarna dan buku bacaan yang berukuran kecil. Sama halnya dengan Roby yang sangat menyukai gambar makhluk hidup yang lebih berwarna serta buku bacaan berukuran kecil. Berbeda dengan Salma yang memiliki hobi menonton kartun, ketertarikan pada gambar fiksi dan lebih menyukai buku bacaan berukuran besar. Sedangkan peserta didik di SLB Aisyiyah Tulangan yang terdiri dari Bagas dan Putri berusia 7 tahun, Dian dan Gading yang berusia 8 tahun. Bagas sangat gembira membaca buku yang memiliki unsur gambar makhluk hidup dan tokoh fiksi yang lebih berwarna serta tertarik pada buku bacaan berukuran besar. Sama halnya dengan Dian dan Gading yang sangat gembira membaca, namun lebih menyukai buku bacaan berukuran besar. Berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik lebih tertarik pada buku bacaan yang menggunakan warna lebih banyak dengan buku berukuran besar.

#### 4.1.3 Hasil Studi Literatur

##### 1. Buku Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia.

Dalam kamus SIBI yang disusun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) kerjasama dengan Lembaga Penelitian dan Pengembangan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia, kata-kata disusun menurut abjad dan disertai gambar sebagai penunjang. SIBI merupakan salah satu media berupa buku yang dapat membantu penyandang tunarungu di masyarakat mampu berkomunikasi. Dimana berbentuk susunan sistematis dari jari, tangan, dan banyak tindakan yang berkaitan dengan kata-kata.

##### 2. Buku Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus.

Buku ini ditulis oleh Asrorul Mais dengan tujuan untuk mengedukasi pembaca mengenai media pembelajaran yang sesuai untuk anak berkebutuhan khusus. Dalam buku ini banyak disajikan mengenai peran, manfaat, jenis-jenis, dan pengklasifikasian media pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Melalui buku ini, penyusunan media pembelajaran diarahkan untuk tidak asal menyusun suatu media belajar. Namun,



harus memperhatikan kemampuan dan keinginan dari peserta didik tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### 3. Buku Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus

Peneliti memperoleh dari buku yang disusun Nur'Aeni ini, bahwa anak-anak membutuhkan pendidikan yang secara khusus disesuaikan dengan tuntutan unik mereka, seperti media dan prosedur yang kurang umum dibandingkan pada umumnya. Selain itu, dalam buku ini dijelaskan juga mengenai konsep anak berkebutuhan khusus, aspek yang berkontribusi terhadap gagasan layanan pendidikan khusus untuk anak berkebutuhan khusus.

#### 4.1.4 Hasil Studi Kompetitor

Dalam penelitian ini, peneliti memilih buku buku yang berjudul “kartu membaca dan belajar bahasa isyarat” dari penerbit *Ufuk Press* sebagai studi kompetitor. Buku ini membahas pengenalan bahasa isyarat, benda, kata dan hewan dengan konsep *board book*. Dalam buku ini hanya terdapat 1 aktivitas belajar, kegiatan interaktif terdapat pada kartu bergambar berjumlah 116 dengan bonus panduan. Buku ini memiliki 116 lembar dan ukuran 19 cm x 13 cm.



**Gambar 4.1 Buku Kartu Membaca dan Belajar Bahasa Isyarat**  
(Sumber: <https://isbn.perpusnas.go.id/Account/SearchBuku?searchTxt=978-602-7689-78-7&searchCat=ISBN>)

#### 4.1.5 Dokumentasi



**Gambar 4.2 Kegiatan belajar salah satu kelas di  
SLB Aisyiyah Tulangan**

(Sumber : Hasil olahan peneliti,2021)

Gambar diatas adalah kegiatan belajar di SLB Aisyiyah Tulangan, metode pembelajaran yang dilakukan guru pengajar yaitu secara individu karena tiap murid memiliki gangguan pendengaran yang berbeda-beda dalam satu kelas.



**Gambar 4.3 Kegiatan belajar di SLB Bina Bangsa Sepanjang**

(Sumber : Hasil olahan peneliti,2021)

Gambar diatas adalah kegiatan belajar di SLB Bina Bangsa Sepanjang, guru pengajar setelah memberikan sedikit materi setelah itu memberikan soal kepada para siswa. Soal yang diberikan berbeda tiap anak karena metode pembelajaran pendekatannya secara individu.



**Gambar 4.4 Kamus SIBI**

(Sumber : Hasil olahan peneliti,2021)

Gambar diatas adalah kamus SIBI yang digunakan sebagai buku pembelajaran bahasa isyarat oleh pengajar, buku pelajaran ini memiliki 835 halaman dan berisi awal pembelajaran bahasa isyarat seperti abjad jari, abjad angka dan kata imbuhan.

## **4.2 Hasil Analisis Data**

Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan adalah beberapa teknik analisis data yang digunakan untuk menilai data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

### **4.2.1 Reduksi Data**

#### **1 Observasi**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SLB Aisyiyah Tulangan dan SLB Bina Bangsa Taman memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran terjadi dengan dua interaksi yaitu interaksi guru dan peserta

didik. Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan doa bersama-sama yang selanjutnya peserta didik langsung disajikan materi pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, guru menjelaskan dengan berpedoman pada kamus SIBI dengan *oral activities*. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan buku yang berisi gambar yang berwarna dan memiliki interaksi. Peserta didik yang berkebutuhan sangat memerlukan pendampingan ekstra, sehingga guru selama menjelaskan dan memberi materi harus tetap memperhatikan kegiatan setiap peserta didiknya.

## 2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mewawancari beberapa sumber diantaranya yaitu guru pengajar di SLB Aisyiyah Tulangan, guru pengajar di SLB Bina Bangsa Taman, ilustrator buku anak, dan beberapa anak tunarungu usia 6-8 tahun. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada anak yang berkebutuhan khusus harus dengan media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Peserta didik lebih tertarik pada buku bacaan yang menggunakan warna lebih banyak dengan buku berukuran besar. Solusi dari permasalahan tersebut adalah penggunaan ilustrasi *playfull*, ramah anak (mulai dari pakaian sampai latar belakang tokoh), dan kartun dengan bentuk yang mudah dipahami. Dan ukuran buku sebaiknya disesuaikan dengan fungsi dan konsep awal penyusunan buku, sebab banyak sekali turunan dari produk buku anak seperti *activity book*, *pop up book*, *music book*, *sound book*, *hide and seek book*, *colouring book*, dan lain sebagainya.

## 3 Studi literasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) yang diterbitkan oleh Kemendikbud, buku dengan judul "*Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*" karya Asrorul Mais, dan buku dengan judul "*Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*" karya Nur'Aeni. Dengan menggunakan buku-buku tersebut sebagai studi literasi, peneliti dapat menyusun buku interaktif usia 6-8 tahun yang sesuai dengan pedoman dan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus yang mengikuti perkembangan zaman.

#### 4 Studi kompetitor

Dalam penelitian ini, peneliti memilih buku yang berjudul “kartu membaca dan belajar bahasa isyarat” dari penerbit *Ufuk Press* sebagai studi kompetitor. Buku ini membahas pengenalan bahasa isyarat, benda, kata dan hewan dengan konsep *board book*. Dalam buku ini hanya terdapat 1 aktivitas belajar, kegiatan interaktif terdapat pada kartu bergambar berjumlah 116 dengan bonus panduan. Buku ini memiliki 116 lembar dan ukuran 19 cm x 13 cm.

#### 5 Dokumentasi

Peneliti mendapatkan hasil dokumentasi dari wawancara dan observasi di SLB Aisyiyah Tulangan dan SLB Bina Bangsa Taman, pembelajaran tatap muka dilakukan hanya setengah hari pada hari senin sampai jum'at. Hal tersebut dilakukan agar melatih interaksi sosial pada anak dan keefektifan pembelajaran bahasa isyarat pada anak tunarungu.

#### 4.2.2 Penyajian Data

Berdasarkan reduksi data yang telah dilakukan, maka diperoleh data sebagai berikut:

- a. Salah satu buku yang sesuai untuk usia 6-8 tahun adalah buku interaktif.
- b. Buku interaktif yang menarik adalah buku yang mengandung sedikit tulisan dan memiliki banyak gambar berwarna.
- c. Media pembelajaran anak berkebutuhan khusus harus disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa
- d. Buku interaktif yang sesuai dengan anak tunarungu usia 6-8 tahun adalah buku *pop up*, *lift the flap* dan *participation*.
- e. Memberikan peluang dan kebebasan pada anak untuk memilih cara untuk belajar
- f. Karakter dalam buku harus lucu dan menarik yang tetap dilengkapi dengan tulisan sebagai petunjuk
- g. Buku interaktif menggunakan hard cover berbahan glossy berlaminasi.

### 4.2.3 Penarikan Kesimpulan

Setelah dilakukan reduksi dan penyajian data, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa penyesuaian media pembelajaran perlu dilakukan dalam mengembangkan kompetensi belajar peserta didik berkebutuhan khusus tunarungu. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah buku interaktif dengan teknik *pop up*, *lift of lap*, dan *participation* yang memuat kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran awal bahasa isyarat. Oleh sebab itu, peneliti akan merancang sebuah buku interaktif bahasa isyarat untuk rentang usia 6-8 tahun. Anak-anak antara usia 6-8 mengalami tahap perkembangan fisik, emosional, sosial, kognitif, linguistik, dan berbicara. Dalam buku interaktif teknik *pop up*, *lift of lap*, dan *participation*, peserta didik akan diajak untuk belajar sambil bermain. Kegiatan bermain di dalamnya meliputi pembelajaran dan beberapa *quiz* didalamnya. Dalam menggunakan buku ini nantinya, peserta didik dapat ditemani oleh orang tua maupun guru untuk menjelaskan petunjuk permainan di setiap halamannya. Buku interaktif menggunakan teknik *pop up*, *lift of lap*, dan *participation*, dengan 7 aktivitas didalamnya dan memiliki 20 halaman berukuran 22 cm x 24 cm.

## 4.3 Perancangan Konsep dan Keyword

Dari hasil analisa data diperoleh kemudian membuat perancangan konsep dan *keyword* dengan memakai teknik USP, STP, SWOT dan *Keyword*.

### 4.3.1 USP (*Unique Selling Proposition*)

USP atau *Unique Selling Proposition* dilakukan guna untuk menentukan keunikan atau daya pembeda dari perancangan karya yang dirancang. Buku interaktif bahasa isyarat memiliki beberapa keunikan yaitu buku menggunakan konsep interaktif *pop up*, *lift of lap*, dan *participation*. Dan memiliki 7 aktivitas didalamnya. Peserta didik akan diajak untuk belajar sambil bermain melatih keterampilan motoriknya mengenai bahasa isyarat yang telah tertuang di dalam buku. Selain dapat belajar mengenai bahasa



isyarat, buku interaktif bahasa isyarat juga menanamkan moral pada penokohan karakternya. Sehingga, peserta didik secara tidak langsung memperoleh 2 manfaat belajar yaitu secara akademik dan moral berperilaku yang baik.

#### 4.3.2 Analisis STP (Segmentasi, *Targeting*, *Positioning*)

##### 1. Segmentasi

Tabel 4.1 Segmentasi

Segmentasi		Keterangan
Geografis	Letak Wilayah	Berbagai wilayah di Indonesia
	Ukuran Wilayah	Kota dan Kabupaten
Demografis	<i>Gender</i>	Laki-laki dan perempuan
	Usia	6 – 35 tahun
	Status Ekonomi	Menengah sampai atas
	Penghasilan	UMK Surabaya dan Sidoarjo (Rp.4.300.000)
Psikografis	Pendidikan	Semua Strata
	Kepribadian	Menyukai buku interaktif, imajinatif, suka hal yang baru,
	Gaya Hidup	Modern, kreatif, imajinatif

##### 2. *Targeting*

Dalam perancangan buku interaktif bahasa isyarat target yang digunakan dibedakan menjadi 2 yaitu :

###### 1. Target Audience

Anak tunarungu berusia 6-8 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berdomisili di wilayah kota dan kabupaten. Berada pada jenjang sekolah dasar atau belum yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, imajinatif, dan belum atau sudah mengetahui bahasa isyarat SIBI.

###### 2. Target Market

Orang tua yang memiliki anak tunarungu berusia 6-8 tahun berprofesi di segala bidang yang berdomisili di kota dan kabupaten, termasuk para orang tua yang berada pada kelas sosial menengah hingga atas yang ingin mengetahui bahasa isyarat SIBI dan mengembangkan kemampuan anak untuk mempermudah berkomunikasi dengan anak. Bergaya hidup modern

dan memiliki pemikiran panjang mengenai perkembangan anak.

### 3. *Positioning*

Buku interaktif bahasa isyarat diposisikan sebagai buku interaktif yang digunakan anak tunarungu usia 6-8 tahun untuk mempermudah pembelajaran bahasa isyarat dan agar anak tidak cepat merasa bosan.

#### 4.3.3 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menentukan kelebihan dengan memperhatikan aspek, baik aspek internal maupun internal. Aspek-aspek tersebut diantaranya yaitu kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*).

Tabel 4.2 Analisis SWOT

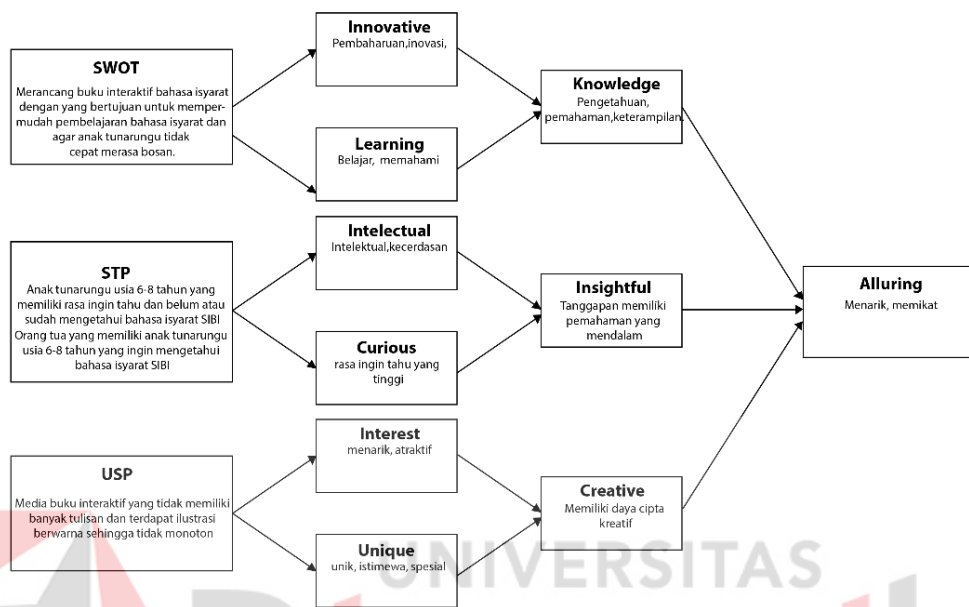
	<b><i>Strengths</i></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasa ingin tahu yang tinggi pada anak tunarungu</li> <li>• Ketertarikan anak tunarungu pada gambar berwarna</li> <li>• Buku interaktif memudahkan pemahaman belajar anak tunarungu</li> </ul>	<b><i>Weakness</i></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak tunarungu gampang mengalami bosan</li> <li>• Penyampaian informasi secara verbal kurang dipahami oleh anak tunarungu</li> <li>• Anak tunarungu kurang mendapatkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan</li> </ul>
<b><i>Oppportunities</i></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak tunarungu menyukai kegiatan interaktif</li> <li>• Ketertarikan anak tunarungu pada sesuatu yang disajikan secara visual</li> </ul>	<b>Strategi S-O</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang buku interaktif bahasa isyarat disertai gambar dan warna yang cerah</li> <li>• Merancang media</li> </ul>	<b>Strategi W-O</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang buku interaktif dengan ilustrasi yang berwarna agar mampu mengatasi rasa bosan anak tunarungu saat pembelajaran</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasa bosan akan berkurang dengan adanya gambar dan warna yang menarik</li> <li>• Masih jarang media interaktif untuk anak tunarungu.</li> </ul>	<p>pembelajaran yang mampu meningkatkan pembelajaran anak tunarungu</p>	
<p><b>Threat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masyarakat belum familiar dengan buku interaktif bahasa isyarat</li> <li>• Tidak semua anak tunarungu menyukai membaca buku</li> </ul>	<p><b>Strategi S-T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang buku interaktif yang dapat mengenalkan bahasa isyarat dengan ilustrasi berwarna agar pembelajarannya mudah di terima oleh anak tunarungu</li> </ul>	<p><b>Strategi W-T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyusunan media buku interaktif yang dilengkapi dengan kegiatan bermain sambil belajar sehingga menambah semangat membaca buku</li> </ul>
<p><b>Kesimpulan untuk Strategi Utama</b></p> <p>Merancang buku interaktif bahasa isyarat dengan yang bertujuan untuk mempermudah pembelajaran bahasa isyarat dan agar anak tunarungu tidak cepat merasa bosan.</p>		



#### 4.3.4 Key Communication Message

*Keyword* diperlukan sebagai acuan dasar perancangan buku interaktif bahasa isyarat. *Key Communication Message* diperoleh dari hasil analisa STP, USP, dan SWOT yang terkumpul. Dari analisis mendapatkan *keyword alluring* (memikat atau menarik).



**Gambar 4.5 Penyusunan *Keyword***

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

Dalam bahasa Indonesia arti *Alluring* berarti menarik, menurut kamus besar bahasa Indonesia makna menarik adalah sesuatu yang menyenangkan. Dalam Penelitian ini kata *alluring* memiliki pemaknaan yaitu merancang buku interaktif bahasa isyarat yang menarik membuat meningkatkan semangat belajar anak tunarungu untuk mempelajari bahasa isyarat. Penentuan *keyword alluring* di implementasikan berkaitan dalam setiap hal pembuatan karya peneliti.

#### 4.4 Perancangan Karya

Perancangan karya buku interaktif bahasa isyarat untuk memperoleh *target audience* yang tepat maka detail buku interaktif diperlukan secara fisik maupun isi buku tetap berfokus pada *keyword* yang telah diperoleh sebelumnya.

#### 4.4.1 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif ini yaitu merancang media pembelajaran dalam bentuk buku interaktif untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun, dan dapat membantu anak-anak tunarungu dalam mempelajari bahasa isyarat.

#### 4.4.2 Strategi Kreatif

Perancangan buku interaktif ini menggunakan gaya ilustrasi kartun yang menggunakan teknik *vector*. Ilustrasi yang ditampilkan dibuat dengan sangat sederhana dan jelas agar anak tunarungu dapat mudah mempelajari bahasa isyarat.

##### 1. Judul

Judul yang digunakan dalam buku interaktif bahasa isyarat adalah “Yuk Belajar Bahasa Isyarat Bersama Billy”. Melalui buku tersebut para pembaca akan diajak untuk mempelajari bahasa isyarat yang dituntun oleh Billy.

##### 2. Sinopsis Buku Interaktif Bahasa Isyarat

Sinopsis yang ada di dalam buku adalah Billy merupakan anak yang suka mempelajari hal yang baru dan tidak pelit membagikannya ke teman-teman barunya, salah satunya adalah bahasa isyarat SIBI. Didalam buku ini Billy mengenalkan beberapa dasar bahasa isyarat beserta contoh dan beberapa quiz didalamnya.

##### a. Halaman pertama

Halaman pembuka berisi tentang judul buku “Yuk Belajar Bahasa Isyarat Bersama Billy”, terdapat juga logo umur, logo universitas, logo fakultas, logo dkk dan nama peneliti.

##### b. Halaman kedua dan ketiga (pengenalan)

Billy merupakan seorang anak tunarungu yang suka belajar hal yang baru dan bermain. Selain itu Billy gemar membagikan sesuatu hal yang dia sukai ke teman-teman barunya salah satunya bahasa isyarat.

##### c. Halaman keempat dan kelima

mengenalkan awal bahasa isyarat yaitu abjad jari dan abjad angka

- d. Halaman keenam dan ketujuh  
*Quiz* mencocokkan dan melengkapi tentang abjad jari
- e. Halaman kedelapan dan kesembilan  
Sebelum belajar bahasa isyarat lebih jauh lagi, Billy ingin berkenalan dengan teman barunya menggunakan bahasa isyarat.
- f. Halaman kesembilan sampai ketigabelas  
Setelah berkenalan billy memperkenalkan kata imbuhan awalan,akhiran dan partikel dalam bahasa isyarat.
- g. Halaman keempatbelas dan kelimabelas  
Setelah mengenalkan isyarat imbuhan Billy memberi contoh penggunaan isyarat imbuhan dan *quiz* tentang isyarat imbuhan.
- h. Halaman keenambelas dan ketujuhbelas  
Billy mengenalkan isyarat kata ganti orang dan contohnya.
- i. Halaman kedepalanbelas  
Billy memberikan *quiz* kata ganti orang.
- j. Halaman kesembilanbelas dan keduapuluh  
Billy berterimakasih karena sudah belajar bahasa isyarat bersama dengannya. Dan terdapat abjad isyarat angka dan jari.

### 3. Fisik buku

Perancangan buku interaktif dengan ukuran buku lumayan besar tapi masih tergolong mudah dibawa kemana saja. Detail dalam buku interaktif adalah sebagai berikut :

- a. Jenis buku : Buku Interaktif
- b. Teknik Interaktif : *pop up, lift of lap,dan participation*
- c. Cover buku  
*Gramatur Yellow Board* : 350 gsm  
*Gramatur Duratac* : 150 gsm
- d. Isi buku  
*Gramatur Glory* : 260 gsm  
*Gramatur Busa hati* : 4 mm
- e. Dimensi buku : 22 cm x 24 cm



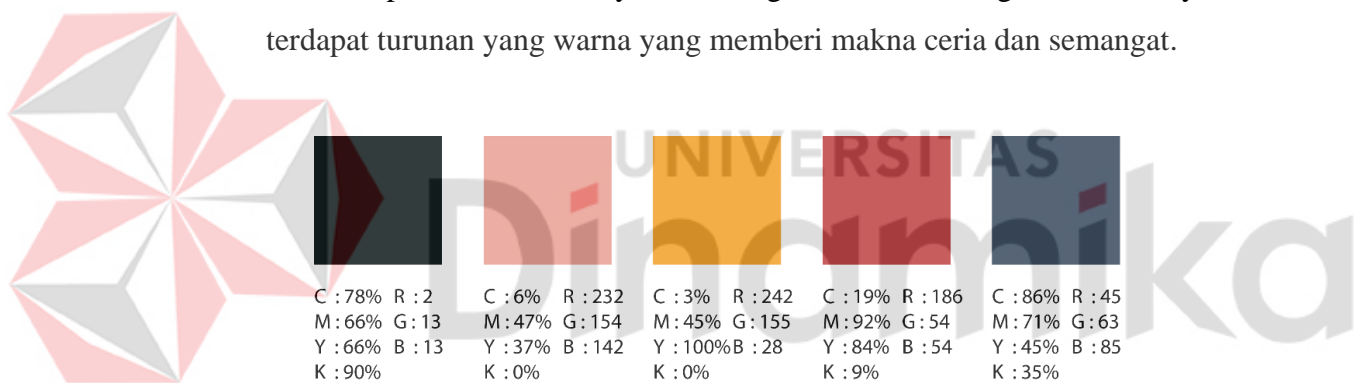
- f. Jumlah halaman :20 halaman
- g. *Finishing* : *Hardcover*

#### 4. Jenis layout

Desain buku interaktif adalah gaya *picture window*, di mana gambar dan ilustrasi menempati sebagian besar halaman. Hal ini membuat audiens target lebih terlibat dan mudah dipahami dibandingkan dengan banyak teks (Surianto Rustan, 2009).

#### 5. Warna

Dalam perancangan buku interaktif ini, dari sampul sampai halaman terakhir buku penulis menggunakan warna sesuai dengan *keyword* yang sudah dipatkan sebelumnya. Alluring dari teori Shigenobu Kobayashi terdapat turunan yang warna yang memberi makna ceria dan semangat.



**Gambar 4.6 *pallette* warna yang terpilih**

(Sumber : Hasil olahan peneliti )

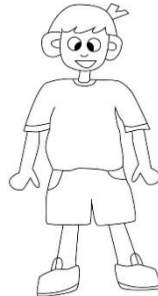
Warna tersebut memiliki kesan semangat dan ceria. Penggunaan warna cerah dan vibrant pada umumnya dapat memikat perhatian anak-anak khususnya karakteristik anak tunarungu.

#### 6. Ilustrasi karakter

Ilustrasi karakter yang menarik untuk anak-anak adalah ilustrasi yang menunjukkan kesan lucu dan memiliki proporsi badan yang sederhana. Billy merupakan tokoh karakter utama dalam perancangan buku interaktif ini. Karakter Billy adalah seorang anak tunarungu yang suka belajar hal yang baru dan bermain. Selain itu Billy gemar membagikan sesuatu hal yang dia sukai

ke teman-teman barunya salah satunya bahasa isyarat.

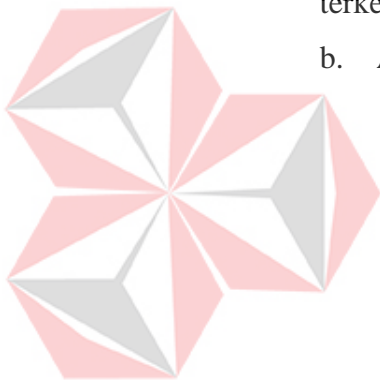
a. Alternatif 1



**Gambar 4.7 Alternatif desain Billy**

Desain Billy pada alternatif 1 lebih mengutamakan kesederhanaan yang divisualisasikan melalui cara berpakaian anak yang sederhana dan terkesan lucu dengan mata bulat.

b. Alternatif 2



**Gambar 4.8 Alternatif 2 desain Billy**

Desain Billy pada alternatif 2 lebih mengutamakan pada kerapihan dan kesederhanaan tokoh karakter yang terpancar dari keceriaan wajah dan terkesan lucu.

c. Alternatif 3



**Gambar 4.9 Alternatif 3 desain Billy**

Desain Billy pada alternatif 3 lebih mengutamakan pada karakter Billy yang kecil dan polos. Wajah yang ceria dan mata besar menambah kesan lucu dan imut.

Berikut data hasil responden anak usia 6-8 tahun dalam memilih desain karakter Billy.

**Tabel 4.3 Hasil Poling Alternatif Desain Billy**

No.	Nama	Usia	Alternatif Desain		
			Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Fatimah	8 <sup>th</sup>			√
2.	Salma	7 <sup>th</sup>		√	
3.	Roby	7 <sup>th</sup>		√	
4.	Bagas	7 <sup>th</sup>		√	
5.	Dian	8 <sup>th</sup>			√
6.	Gading	8 <sup>th</sup>		√	
7.	Putri	7 <sup>th</sup>		√	
Total			0	5	2

Berdasarkan hasil poling tersebut, maka karakter Billy yang terpilih adalah desain alternatif 2. Berikut adalah hasil pewarnaan desain Billy pada alternatif 2.



**Gambar 4.10 Hasil Colouring Karakter Billy**

## 7. Tipografi

*Font* yang digunakan dalam perancangan buku interaktif bahasa isyarat menggunakan 2 jenis *font* yaitu mouse memoirs yang digunakan pada cover buku dan judul buku dan grobold digunakan pada isi buku. *Font* ini berjenis *san serif* yang sesuai dengan *keyword* alluring memberi makna ceria dan semangat. Selain itu *font* tersebut dipilih karena memiliki bentuk yang jelas, sederhana dan mudah terbaca oleh target *audience*.

### 1. Mouse Memoirs

#### Mouse Memoirs

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!@#\$%^&\*()\_-=.,<>?/

**Gambar 4.11 Font Mouse Memoirs**

(Sumber :[www.dafont.com](http://www.dafont.com),2022)

Gaya *font* sans serif Mouse Memoirs dipilih sebagai *font* judul karena mudah dibaca dan menarik bagi audiens target. Itu juga tidak terlalu kaku atau tebal atau gemuk, sehingga dapat dibaca dengan jelas.

## 2. Grobold

**GROBOLD**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890 !@ \$%^&\*()\_ -+=,.<>?/**

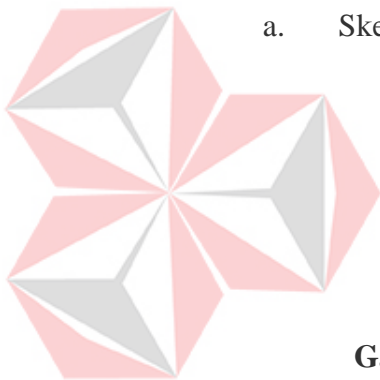
**Gambar 4.12 Font Grobold**

(Sumber :[www.dafont.com](http://www.dafont.com),2022)

Grobold dipilih sebagai font teks isi buku yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi karena terlihat jelas karena fontnya tebal dan gemuk.

### 4.4.3 Perancangan Desain *Layout*

- a. Sketsa cover depan dan belakang

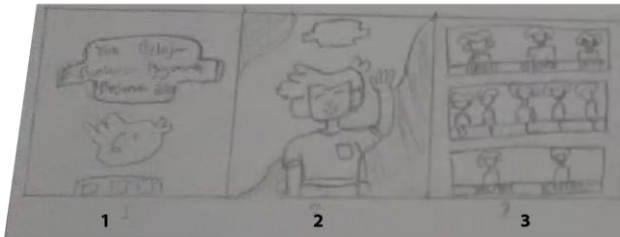
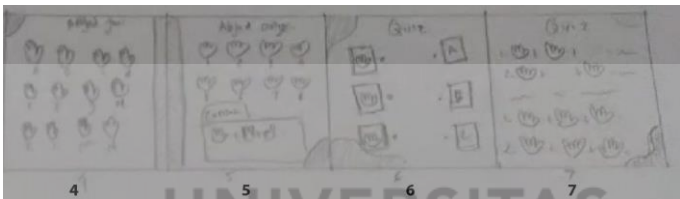
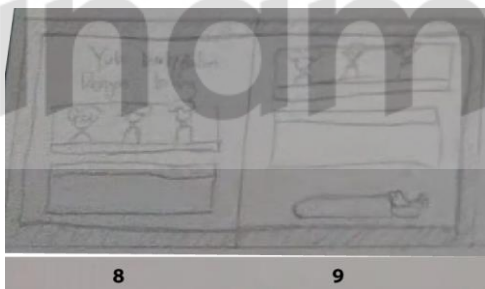
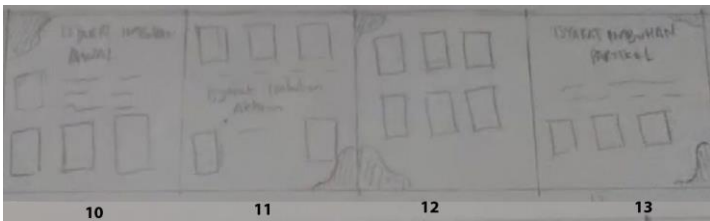


**Gambar 4.13 Sketsa cover belakang dan cover depan**

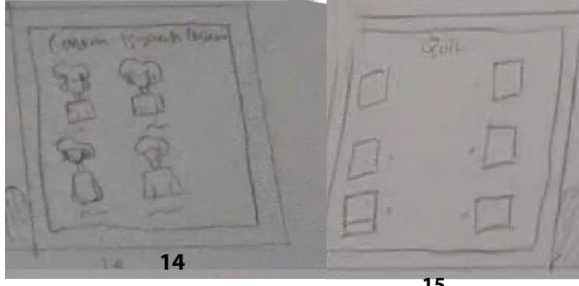
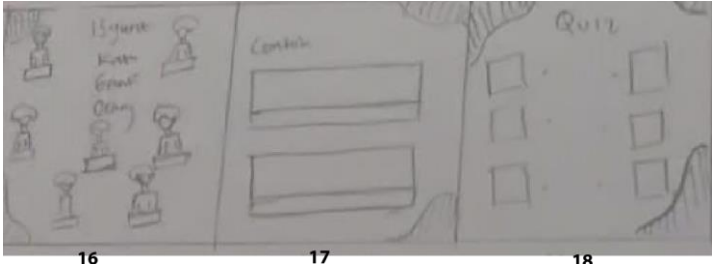

Pada layout depan terdapat karakter Billy berserta judul buku “Yuk Belajar Bahasa Isyarat Bersama Billy” dibawah judul terdapat *subheadline* yaitu “Pengenalan awal bahasa isyarat SIBI” selain itu terdapat logo umur 6+ yang menandakan bahwa buku ini untuk usia 6 tahun keatas. Selain itu terdapat nama penulis. Untuk layout cover belakang terdapat judul dan dibawah judul terdapat sinopsis buku selain itu bawahnya dilengkapi logo Universitas Dinamika, logo fakultas dan logo DKV Universitas Dinamika.

## b. Sketsa media utama

Tabel 4.4 Sketsa Media Utama

No	Deskripsi	Sketsa	Halaman
1	Halaman pembuka		1-3
2	Pengenalan abjad jari & abjad angka serta <i>quiz</i>		4-7
3	Billy ingin berkenalan		8-9
4	Pengenalan kata imbuhan isyarat		10-13



5	Quiz isyarat imbuhan		14-15
6	Pengenalan kata ganti orang dan quiz		16-18
7	Halaman penutup		19-20

*Layout* yang digunakan pada media utama adalah jenis *picture window*, di mana ilustrasi menempati sebagian besar halaman dan disertai dengan sedikit teks di sisi kanan halaman.

#### 4.4.4 Perancangan Media

##### 1. Media Utama

Perancangan buku interaktif bahasa isyarat diimplementasikan dalam bentuk gambar *vector* dengan warna yang disesuaikan dengan *keyword* dan disesuaikan dengan target yang ingin dicapai.



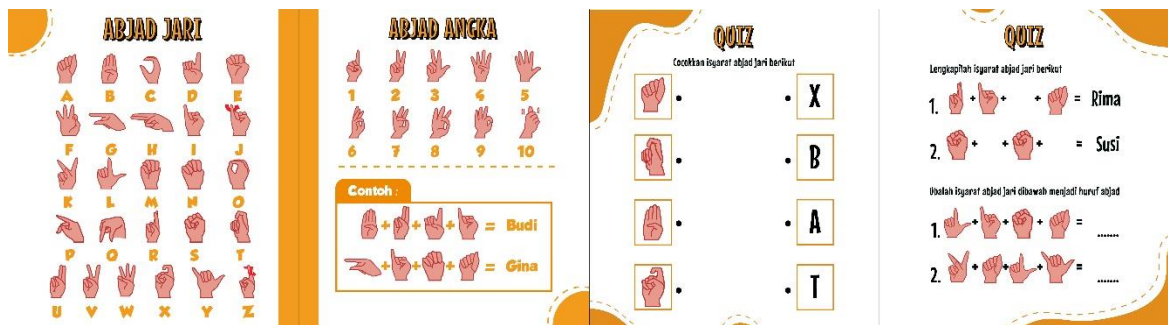
**Gambar 4.14 Visual cover depan dan cover belakang**

Halaman cover buku interaktif digambarkan seorang karakter bernama Billy dan dengan judul buku “Yuk Belajar Bahasa Isyarat bersama Billy”. Dibawah judul terdapat kalimat “Pengenalan Awal Bahasa Isyarat SIBI” , dan terdapat logo umur . Cover belakang berisikan penjelasan singkat mengenai buku ini dan terdapat logo Universitas Dinamika .logo fakultas, dan logo DKV Universitas Dinamika.



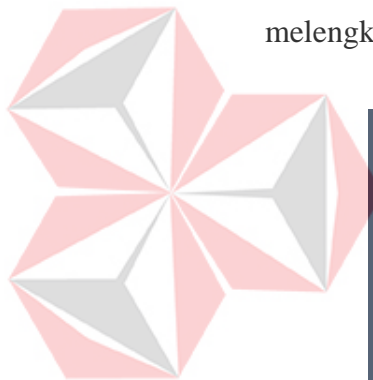
**Gambar 4.15 Halaman pembuka, pengenalan karakter**

Halaman berikutnya berisikan pembuka dengan menampilkan judul ,logo usia, nama penulis dan logo Universitas Dinamika .logo fakultas, dan logo DKV Universitas Dinamika.. Dibaliknya terdapat aktivitas pengenalan karakter yaitu karakter Billy memberi sambutan dan mengenalkan dirinya dengan menggunakan bahasa isyarat.



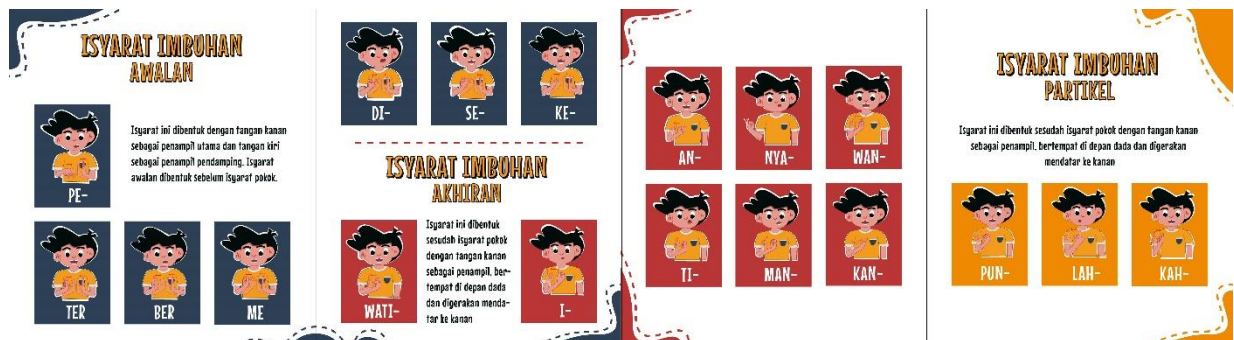
Gambar 4.16 Visual buku halaman 4-7

Pada halaman ini menggunakan teknik interaktif *pop up* yang berisi tentang aktivitas pengenalan abjad isyarat jari dan abjad isyarat angka yang merupakan awalan dalam pembelajaran bahasa isyarat selain itu juga terdapat contoh penggunaan isyarat jari. Pada halaman selanjutnya menggunakan teknik interaktif *participation* terdapat aktivitas *quiz* mencocokkan dan melengkapi abjad jari.



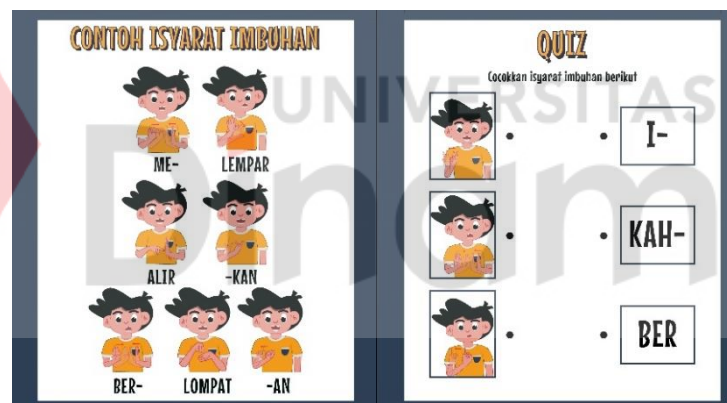
Gambar 4.17 Visual buku halaman 8-9

. Di halaman berikutnya menggunakan teknik interaktif *participation* terdapat aktivitas Billy ingin mengajak berkenalan dengan menanyakan nama dan kelas setelah itu Billy berterima kasih setelah berkenalan.



Gambar 4.18 Visual buku halaman 10-13

Pada halaman ini menggunakan teknik interaktif *lift of lap* terdapat aktivitas mengenalkan isyarat imbuhan yang terbagi menjadi 3 yaitu isyarat imbuhan awalan yang berwarna biru ,akhiran yang berwarna merah dan partikel yang berwarna kuning, ketiga isyarat imbuhan tersebut dibedakan menjadi 3 warna berbeda.



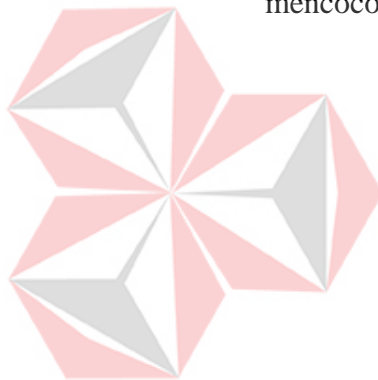
Gambar 4.19 Visual buku halaman 14-15

Pada halaman ini menjelaskan contoh isyarat imbuhan dihalaman sebelumnya, dihalaman berikutnya menggunakan teknik interaktif *participation* terdapat aktivitas *quiz* mencocokkan isyarat imbuhan.



**Gambar 4.20 Visual buku halaman 16-18**

Pada halaman ini menggunakan teknik interaktif *pop up* yang terdapat aktivitas menjelaskan isyarat ganti orang, pada halaman berikutnya terdapat contoh penggunaan isyarat kata ganti orang. Pada halaman berikutnya menggunakan teknik interaktif *participation* terdapat aktivitas *quiz* mencocokkan isyarat kata ganti orang.

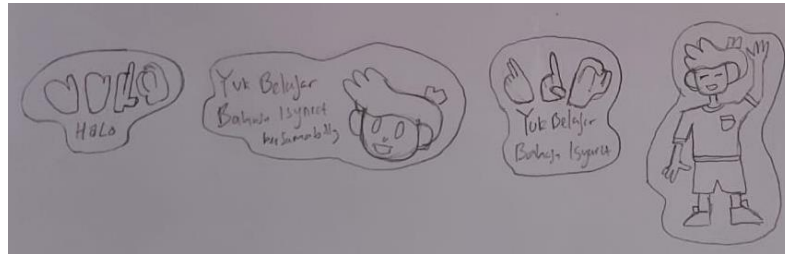


**Gambar 4.21 Visual buku halaman 19-20**

Setelah mengenal isyarat kata ganti orang pada halaman ini Billy memberikan terima kasih setelah belajar bahasa isyarat bersamanya. Dan pada halaman terakhir terdapat kotak berisi isyarat abjad dan angka sebagai alat bantu di teknik interaktif *participation* dan dibawah kotak itu terdapat media sosial penulis.

#### 4.4.5 Media Pendukung

##### 1. Stiker



**Gambar 4.22 Sketsa Desain stiker**

Desain stiker menggunakan kertas *vinyl* putih dengan ukuran masing-masing 5 cm, dan di *cutting* sesuai bentuk ukuran stiker.



**Gambar 4.23 Desain stiker**

##### 2. X-banner



**Gambar 4.24 Sketsa Desain X-banner**

Desain X-banner memiliki konsep sama dengan cover buku dengan

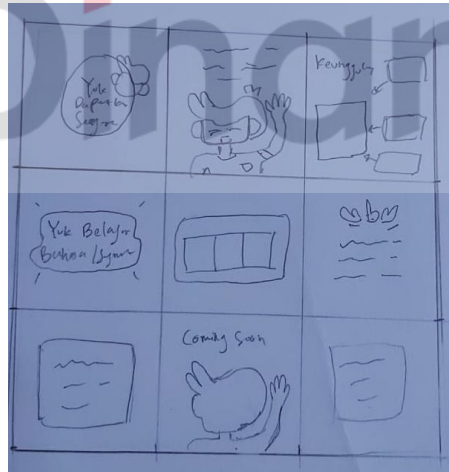


terdapat billy judul, sinopsis singkat dan logo Universitas Dinamika, logo fakultas dan logo DKV Universitas Dinamika.



**Gambar 4.25 Desain X-banner**

### 3. *Feed Instagram*



**Gambar 4.26 Sketsa Desain *Feed* instagram**

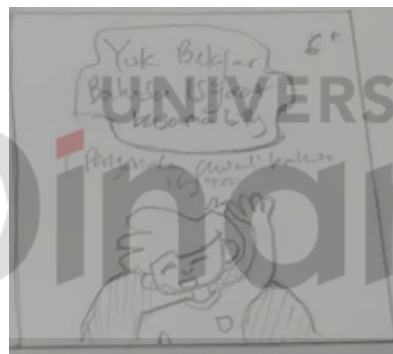
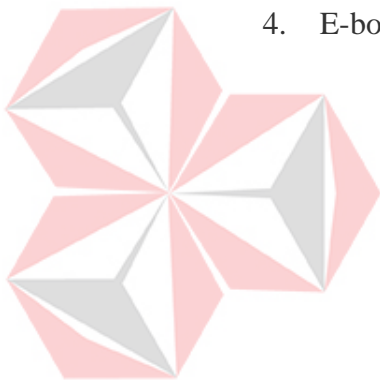
Tiga bagian membentuk desain untuk *feed* Instagram. Bagian pertama dari bawah mencakup informasi latar belakang untuk membuat buku dan konten pengantar untuk peluncuran buku. Bagian kedua memberikan deskripsi singkat serta format buku. Konten buku interaktif yang lebih tinggi ditemukan di bagian ketiga, yang akan meningkatkan daya tarik kepada calon konsumen.





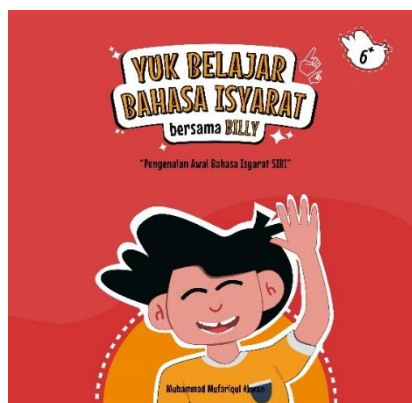
Gambar 4.27 Desain *Feed* instagram

#### 4. E-book



Gambar 4.28 Sketsa Desain *cover e-book*

Desain *e-book* sama dengan buku dan covernya juga dengan konsep yang sama dengan bukunya yaitu terdapat karakter Billy, nama penulis, judul, *subheadline* dan logo umur.



Gambar 4.29 Desain *cover e-book*

#### 4.4.6 Budgeting Media

Dalam perancangan buku interaktif bahasa isyarat “Yuk Belajar SIBI Bersama Billy” *budgeting* perlu dilakukan untuk menentukan harga produksi buku secara detail. Berikut anggaran biaya dalam perancangan buku interaktif.

##### 1. Estimasi Biaya Produksi Buku Interaktif Bahasa Isyarat

Tabel 4.5 *Budgeting* Produksi Media Utama

No.	Nama Barang	Jumlah Kebutuhan	Harga Satuan	Harga Total
1.	Cetak <i>Glory</i> laminasi	8 lembar	10000	80000
2.	Busa Hati	1 roll	20000	20000
3.	Ring Mekanik	1 buah	14000	14000
4.	<i>Double tape</i>	1 roll	6000	6000
5.	Cetak Duratak Glossy	3 lembar	15000	45000
6.	Yellow Board	1 lembar	12000	12000
7.	Lem rajawali	1 bungkus	12000	12000
8.				
9.				
10.				
<b>Total Keseluruhan</b>				189000

##### 2. Estimasi Biaya Produksi Media Pendukung

Tabel 4.6 Biaya Produksi Media Pendukung

No.	Nama Barang	Jumlah Kebutuhan	Harga Satuan	Harga Total
1.	X-banner	1 buah	60000	60000
2.	Stiker	1 lembar	10000	10000
3.	Poster	1 lembar	6000	6000
4.				
5.				
<b>Total Keseluruhan</b>				770000

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa perancangan buku interaktif bahasa isyarat dengan teknik *pop up*, *lift a flap* dan *participation* bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar bahasa isyarat dan mengenalkan awal bahasa isyarat untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun. Dengan ide *keyword* yang ditemukan, khususnya "alluring", yang menunjukkan semangat dan ceria. Ide ini kemudian menunjukkan bagaimana buku interaktif dapat memicu minat anak-anak tunarungu dalam membaca dan memahami materi buku serta metode interaktif yang memotivasi anak-anak untuk belajar bahasa isyarat dengan cepat.. Agar lebih menarik, pemilihan jenis *font*, gaya ilustrasi, dan warna juga disesuaikan dengan *keyword* dan perilaku anak tunarungu usia 6-8 tahun. Pembahasan bahasa isyarat yang ditawarkan dalam buku ini mencakup materi dan *quiz* untuk membantu anak-anak tunarungu memahaminya lebih cepat. Hasil perancangan ini terdiri dari media utama berupa buku interaktif berjudul "Yuk Belajar Bahasa Isyarat Bersama Billy" terdiri dari 20 halaman dan 7 aktivitas dan media pendukung yaitu stiker, X-banner, *feed* instagram, dan e-book.

#### **5.2 Saran**

Perancangan buku interaktif bahasa isyarat bertujuan untuk mempermudah belajar isyarat dan meningkatkan semangat saat mempelajarinya. Hal tersebut memunculkan saran bagi peneliti-peneliti selanjutnya diantaranya yaitu:

1. Memberikan materi lebih banyak dan contohnya
2. Penambahan media interaktif lebih banyak lagi di beberapa halaman. dan penambahan interaktif lain seperti *touch and feel*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aflah, S. Z., & Anisa. (2020). Analisis Warna dan Bentuk terhadap Kemampuan Visual Anak Autis Pada Fasilitas Pendidikan. *Jurnal LINEARS* 3(1), 1-19.
- Ari Riadi, P. A. (2017). BUKU ILUSTRASI BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO) BAGI ANAK TUNARUNUGU. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.4, No.3 Desember 2017*, 800.
- Chaer, A. (2015). *Morfologi Bahasa Indonesia: Pendekatan Proses*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dian. (2016). *Trik Jitu Memahami Manusia Lewat Gerak-Gerik*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Efendi, M. (2009). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Gumelar, G. H. (2018). Bahasa Isyarat Indonesia Sebagai Budaya Tuli Melalui Pemaknaan Anggota Gerakan Untuk Kesejahteraan Tunarungu. *INFORMASI: Kajian Ilmu Komunikasi*, 66-67.
- Hernawati, T. (2007). Pengembangan Kemampuan Berbahasa dan Berbicara Anak Tunarungu. *Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*. Volume 7 7, 101-110.
- Kochhar. (2008). *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: Grasindo.
- Kurnaisih, S. (2014). *Strategi – Strategi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi dalam Pemakaian CorelDraw, InDesign, Illustrator dan Photoshop*. Jakarta: Gramedia.
- Majid, A. (2013). *STRATEGI PEMBELAJARAN*. Bandung: REMAJA ROSDAKARYA.
- Nugraha, A. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Jakarta Jilsi Foundation.
- Omar. (2009). *Bahasa Verbal Dan Bukan Verbal 1: Komunikasi, Pendidikan Dan Penterjemahan*. Kuala Lumpur: Attin Press Sdn Bhd.
- Risawandi. (2009). *Ilmu komunikasi*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka .

Somad, P., & Hernawati, T. (1996). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Depdikbud RI. .

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.



UNIVERSITAS  
Dinamika