

Perancangan Visual Media Bantu Belajar Bahasa Isyarat Bisindo untuk Anak Difabel

Devina Aprilia Karnadi, Toto Muji Mukmin, Ariani Wardhani
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
devina_aprilia46@yahoo.co.id, totom@fsrd.untar.ac.id, arianiwardhani@gmail.com

Abstrak—Bahasa merupakan alat komunikasi yang berperan penting bagi kehidupan manusia. Bahasa berperan sebagai jembatan komunikasi antar manusia. Komunikasi yang dilakukan pada kehidupan sehari-hari dalam berbagai bentuk baik verbal maupun non-verbal. Tidak semua orang dapat melakukan komunikasi verbal dengan baik karena suatu hal. Terdapat orang-orang yang hanya dapat melakukan komunikasi non-verbal, termasuk orang berkebutuhan khusus atau orang difabel. Karena keterbatasan yang dimilikinya, anak berkebutuhan khusus memiliki kesulitan dalam berkomunikasi. Bahasa isyarat menjadi bahasa andalan anak untuk komunikasi. Selain itu, mereka juga terhambat dalam menyerap informasi dan pelajaran. Hal ini mengakibatkan penguasaan kosakata yang kurang. Karena itu dibutuhkan media belajar yang dapat membantu anak untuk memahami kosakata. Tetapi belum banyak media belajar bahasa isyarat yang sesuai bagi anak berkebutuhan khusus. Media cetak yang terdapat saat ini seperti buku dan kamus bahasa isyarat yang memiliki visual kurang menarik bagi anak serta penggunaannya yang cenderung lebih ditujukan pada orang dewasa. Berdasarkan permasalahan ini, maka penulis melakukan perancangan Tugas Akhir (TA) dengan judul "Perancangan Visual Media Bantu Belajar Bahasa Isyarat Bisindo untuk Anak Difabel". Perancangan media bantu belajar bertujuan mengenalkan kosakata pada anak-anak berkebutuhan khusus atau difabel melalui bahasa isyarat dalam bentuk media visual sehingga lebih mudah dipahami anak.

Kata kunci: Bahasa Isyarat; Difabel; Media Belajar

I. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang berperan penting bagi kehidupan manusia. Melalui bahasa, manusia dapat membangun interaksi sosial dan menjalin komunikasi dengan sesama. Bahasa juga merupakan kunci memperluas dan memperdalam ilmu pengetahuan. Sebagai alat penerus informasi, bahasa memungkinkan adanya proses pertukaran informasi yang dapat menambah pemahaman manusia akan informasi yang diberikan. Melihat besar dan luasnya peran bahasa, sulit bagi manusia untuk berkomunikasi dan menjadi maju tanpa adanya bahasa. Bahasa dapat dikatakan menjadi jembatan komunikasi antar manusia, karena bahasa adalah dasar dari komunikasi.

Secara umum komunikasi dapat dibedakan menjadi komunikasi verbal maupun non-verbal. Komunikasi verbal

mengutamakan penggunaan bahasa dan kata-kata, baik secara lisan (pengucapan diikuti intonasi atau penekanan suara) maupun tertulis (terbaca). Sedangkan komunikasi non-verbal mengutamakan bahasa tubuh, seperti gerak isyarat, ekspresi wajah, dan kontak mata. Baik komunikasi verbal maupun non-verbal sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Tidak semua orang dapat melakukan komunikasi verbal dengan baik karena suatu hal. Terdapat orang-orang yang hanya dapat melakukan komunikasi non-verbal, termasuk orang-orang berkebutuhan khusus atau orang-orang difabel. Kaum difabel meliputi orang dengan keterbatasan indera pendengaran seperti orang-orang tunarungu maupun Tuli. Istilah Tuli (dengan huruf depan kapital) mengacu pada kelompok minoritas yang menggunakan bahasa

isyarat dalam berkomunikasi. Agar dapat tetap berkomunikasi dan bertukar informasi, mereka menggunakan bahasa isyarat melalui gerak tangan, ekspresi wajah, serta gestur tubuh. Orang dengan keterbatasan indera pendengaran mengandalkan indera penglihatan untuk menerima informasi.

Adanya keterbatasan menghambat komunikasi antara orang tunarungu dengan orang normal. Hal ini disebabkan perbedaan pendekatan komunikasi yang digunakan kedua belah pihak. Orang tunarungu menggunakan komunikasi non-verbal sedangkan orang normal menggunakan komunikasi verbal dalam pergaulan sehari-hari. Selain itu perbedaan ini dapat menghambat orang tunarungu dalam menyerap informasi. Berdasarkan perbedaan ini, bahasa isyarat sebagai bagian dari komunikasi non-verbal dapat menjadi jembatan komunikasi antara orang tunarungu dengan orang normal, baik dalam penyampaian maupun penyerapan informasi.

Selain orang tunarungu, orang dengan keterbatasan pendengaran juga menggunakan bahasa isyarat termasuk kalangan tunarungu-tunagrahita ringan juga mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Tunagrahita adalah kondisi keterbatasan pada kemampuan intelektual. Keterbatasan ini menghambat kemampuan berkomunikasi dan belajar dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian orang tunagrahita memiliki keterbatasan atau tidak memiliki kemampuan berkomunikasi, sama seperti orang tunarungu.

Karena keterbatasan yang dimilikinya, anak berkebutuhan khusus memiliki kesulitan dalam berkomunikasi. Bahasa isyarat menjadi bahasa andalan anak untuk komunikasi. Selain itu, mereka juga

terhambat dalam menyerap informasi dan pelajaran. Hal ini mengakibatkan penguasaan kosakata yang kurang. Karena itu dibutuhkan media belajar yang dapat membantu anak untuk memahami kosakata. Tetapi belum banyak media belajar bahasa isyarat yang sesuai bagi anak berkebutuhan khusus. Media cetak yang terdapat saat ini seperti buku dan kamus bahasa isyarat yang memiliki visual kurang menarik bagi anak serta penggunaannya yang cenderung lebih ditujukan pada orang dewasa.

Berdasarkan permasalahan ini, maka penulis melakukan perancangan Tugas Akhir (TA) dengan judul "Perancangan Visual Media Bantu Belajar Bahasa Isyarat Bisindo untuk Anak Difabel". Perancangan media bantu belajar bertujuan mengenalkan kosakata pada anak-anak berkebutuhan khusus atau difabel melalui bahasa isyarat dalam bentuk media visual sehingga lebih mudah dipahami anak.

II. METODE

Metode pengumpulan data diperlukan agar proses pengumpulan data menjadi maksimal. Data yang terkumpul menjadi landasan proses perancangan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif; yaitu metode yang bersifat deskriptif, mengacu pada data, dan didukung dengan berbagai teori yang ada. Metode pengumpulan data untuk perancangan adalah sebagai berikut:

- Wawancara dengan narasumber ahli, yaitu dengan Ibu Kartini selaku kepala sekolah SLB Tri Asih.
- Observasi yang dilakukan di toko buku maupun lingkungan sekolah.
- Studi pustaka, dilakukan dengan mendapatkan data informasi yang relevan dari sumber tertulis baik cetak maupun daring, seperti buku, jurnal, dan internet.

Teori-teori pendukung perancangan didapatkan melalui studi pustaka ini. Berbagai teori pendukung dibagi dalam tinjauan umum (berkaitan dengan visual perancangan) dan tinjauan khusus (berkaitan dengan konten perancangan). Tinjauan umum meliputi:

- Teori warna
Menjelaskan karakteristik warna, penerapan warna dan aplikasinya, serta psikologi warna (pengaruh warna terhadap persepsi emosi dan psikologi manusia).
- Teori ilustrasi
Menjelaskan karakteristik ilustrasi, penerapan ilustrasi, dan jenis-jenis ilustrasi.
- Teori tipografi
Menjelaskan karakteristik tipografi, terminologi atau istilah-istilah dalam tipografi, prinsip-prinsip pokok tipografi, dan klasifikasi huruf.
- Teori *layout* dan *grid*
Menjelaskan pengertian *layout* dan *grid* serta prinsip-prinsip *layout*.

Sedangkan tinjauan khusus meliputi:

- Bahasa isyarat
Menjelaskan mengenai macam bahasa isyarat serta perbedaannya secara singkat.
- Pendidikan anak berkebutuhan khusus atau pendidikan inklusif
Menjelaskan inti pendidikan inklusif serta konsep-konsep pendukung inti tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Kartini selaku kepala sekolah SLB Tri Asih, analisis inti terkait perancangan adalah sebagai berikut:

Media atau alat bantu belajar yang biasanya digunakan untuk mendukung

kegiatan belajar anak berkebutuhan khusus adalah proyektor yang menampilkan gambar-gambar tergantung dari materi yang diajarkan. Media belajar yang sudah ada saat ini dapat memenuhi kebutuhan belajar anak apabila sesuai dengan materi yang diberikan. Media belajar yang dianggap efektif bagi anak berkebutuhan khusus adalah media yang konkret atau nyata (media yang berwujud, dapat diraba maupun dilihat).

Meskipun dalam pembelajaran menggunakan alat digital modern (proyektor), media tradisional seperti media bergambar (kartu belajar) masih efektif dan masih sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kartu belajar yang sudah ada saat ini memiliki tujuan penggunaan yang sama seperti yang umumnya ditujukan pada anak, yaitu untuk mengenalkan kosakata dengan bantuan visual gambar. Salah satu kekurangan proyektor adalah pemberian materi yang terbatas di lingkungan sekolah dan tidak bisa dibawa untuk belajar di rumah. Dibandingkan proyektor, kartu belajar dapat dibawa kemana saja dan dapat digunakan untuk kebutuhan belajar sendiri.

Belum pernah ada kartu belajar khusus bahasa isyarat. Seiring perkembangan zaman, penggunaan bahasa isyarat menjadi menyempit dan terbatas pada kalangan tunarungu tertentu. Kalangan tunarungu lebih sering mengandalkan gerak mulut dan ekspresi wajah untuk kemudahan komunikasi. Bahasa isyarat

masih digunakan, tetapi penggunaannya tidak seluas dulu.

Gambar 1. Hasil observasi berbagai media belajar bahasa isyarat yang telah ada
(Sumber: <https://www.tokopedia.com/>;
<https://www.bukalapak.com/>;
dan <https://www.instagram.com/>, 2019)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di situs *belanja* online, media cetak yang ada saat ini umumnya berupa buku maupun kamus bahasa isyarat. Secara visual banyak media ini kurang menarik (berwarna hitam-putih) serta penggunaannya yang cenderung lebih ditujukan bukan pada anak (seperti kamus).

Hasil wawancara, observasi, maupun data lainnya menjadi acuan dalam proses perancangan untuk menemukan solusi permasalahan. Hasil perancangan berupa media kartu belajar dan kemasannya didukung dengan media lainnya.



Hasil Observasi





Gambar 2. Visual media kartu belajar bahasa isyarat dengan dua sisi
(Sumber: Penulis)



Gambar 3 Visual media kotak kemasan kartu belajar bahasa isyarat
(Sumber: Penulis)



Gambar 4. Visual media mini x-banner
(Sumber: Penulis)



Gambar 5. Visual media x-banner
(Sumber: Penulis)



Gambar 6. Visual media pop-up card
(Sumber: Penulis)



Gambar 7. Visual media stiker
(Sumber: Penulis)

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil proses perancangan proyek Tugas Akhir ini, perancangan media bantu belajar bahasa isyarat Bisindo dalam bentuk kartu belajar

(*flashcard*) diharapkan dapat menjadi suatu media yang memberikan kemudahan dalam penyampaian dan pemahaman materi bahasa isyarat khususnya Bisindo. Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari sempurna. Perancangan ini masih belum menyelesaikan semua permasalahan yang ada. Setelah melalui proses evaluasi dan revisi, terdapat kekurangan atau keterbatasan seperti perancangan yang baru mencakup sebagian kecil materi bahasa isyarat Bisindo dan visualisasi materi yang belum sempurna.

Kesimpulan yang didapat dari perancangan ini adalah masih diperlukan perbaikan terutama pada segi konten dan visual. Namun, dengan adanya perancangan ini setidaknya dapat menjadi langkah awal untuk menciptakan suatu media belajar bahasa isyarat yang lebih baik.

Rekomendasi untuk perancangan selanjutnya dapat dilakukan dengan pengembangan dari media yang sudah ada, kombinasi media-media lainnya, atau menciptakan media baru yang belum pernah ada sebelumnya. Melihat perkembangan media pembelajaran bahasa isyarat khususnya Bisindo secara garis besar masih minim, terdapat potensi besar untuk menciptakan media belajar baru yang lebih modern dan menarik.

Dalam proses perancangan media bantu belajar bahasa isyarat, tentunya tidak hanya dapat mengandalkan sisi visualnya saja (dari desainer). Dibutuhkan masukan atau kerjasama dari pihak terkait bahasa isyarat (seperti pusat pembelajaran atau pendidikan bahasa isyarat, pegiat maupun aktivis bahasa isyarat) agar materi bahasa isyarat yang disampaikan tidak keliru, tepat, dan sesuai dengan target sasaran.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses perancangan Tugas Akhir beserta proses penulisan jurnal ini:

Kepada Edy Chandra, S.Sn., M.I.Kom., selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara. Kepada Jayanto G. Warjoyo, S.Sn., M.Ds., dan Bapak Budianto Leoputra, S.Sn. selaku dosen penguji mata kuliah Tugas Akhir Universitas Tarumanagara. Kepada Ibu Kartini selaku kepala sekolah SLB Tri Asih.

Kepada Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moral. Teman-teman yang mendukung dan membantu penulis, khususnya mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual. Pihak-pihak lain yang berperan serta membantu penulis selama proses Tugas Akhir berlangsung maupun dalam penyusunan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (Maret 5, 2015). *Sistem Isyarat Bahasa Indonesia vs Bahasa Isyarat Indonesia*. Retrieved February 24, 2019 from <https://www.solider.id/baca/2475-sistem-isyarat-bahasa-indonesia-vs-bahasa-isyarat-indonesia>
- Desiningrum, Dinie Ratri. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: psikosain.
- Handayani, Tri Wahyu. (2015). *Kuliah Jurusan Apa? Fakultas Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hendratman, Hendri. (2017). *Computer Graphic Design (3th ed.)*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Landa, Robin. (2010). *Graphic Design Solutions 4th Edition*. Boston: Cengage Learning.
- Lupton, Ellen & Phillips, Jennifer Cole. (2015). *Graphic Design: The New Basics (2nd ed.)*. New York: Princeton Architectural Press.
- Muharam, Dimas Prasetyo. (November 6, 2014). *Difabel atau Disabilitas?*. Retrieved February 24, 2019 from <https://www.kartunet.com/difabel-atau-disabilitas-8063/>
- Poulin, Richard. (2011). *The Language of Graphic Design*. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers.
- Rahmi, Ramadhany. (April 4, 2017). *Perbedaan Tuli, Tuna Rungu, dan Gangguan Pendengaran*. Retrieved February 20, 2019 from <https://www.solider.id/baca/3493-perbedaan-tuli-tuna-rungu-gangguan-pendengaran>
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Zeegen, Lawrence. (2009). *What is illustration*. Mies, Switzerland: Rotovision.