

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA EDUKATIF PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT BAGI KALANGAN PELAJAR

DESIGNING MOBILE APPLICATIONS AS EDUCATIONAL MEDIA FOR STUDENT TO IDENTIFYING AND LEARNING SIGN LANGUAGE

Nahdah Syafyqoh¹, Novian Denny Nugraha²

^{1,2}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
nahdahsyfah@student.telkomuniversity.ac.id, dennynugraha@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Bahasa isyarat merupakan bahasa yang menggunakan gerak tubuh, tangan, gestur, dan juga mimik wajah yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dengan penyandang disabilitas tunarungu dan tunawicara tanpa memanfaatkan suara. BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia) merupakan bahasa isyarat yang sering ditemukan di kalangan Teman Tuli. Pada BISINDO, interpretasi bahasanya diterjemahkan secara visual, sehingga lebih sering digunakan untuk berinteraksi di masyarakat. Saat ini, interaksi antara masyarakat dengan Tuli masih terdapat hambatan, dikarenakan masih minimnya pengetahuan masyarakat umum mengenai bahasa isyarat. Dikarenakan gaya hidup masyarakat yang serba praktis saat ini, penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran bahasa isyarat merupakan solusi terbaik. Metode penelitian yang digunakan adalah campuran, gabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif, yaitu observasi proyek-proyek sejenis, penelusuran literatur melalui situs media massa yang valid, serta menyebarkan kuesioner. Teori yang digunakan adalah teori bahasa isyarat, teori user interface, teori user experience, dan teori design sprint. Setelah itu dilakukan analisis deskriptif dan matriks perbandingan untuk menjelaskan hasil data yang diambil untuk menyempurnakan data yang diperoleh. Harapan terhadap hasil dari perancangan purwarupa aplikasi ini adalah dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari bahasa isyarat dan meningkatkan toleransi masyarakat terhadap teman-teman Tuli.

Kata Kunci: BISINDO, aplikasi, edukasi, purwarupa

Abstract: Sign language is a language that used body movement, hands, gesture, and face mimic that used by to help a Deaf and Mute to communicate easier without using a sound. BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia), is a most used sign language in Deaf community. In BISINDO, language interpretation is translated by visual, so it is a type of sign language Deaf most used in daily. Nowadays, there's still a barrier in Deaf and society interaction. It is caused by society's knowledge in sign language still low. Because of society's fast paced life style, smartphone utilization as a media for sign language learning is a best solution. The research methos used is a mixed-method of quantitative and

qualitative, namely observations with projects of a kind, literature research through valid portals, and distributing questionnaires. The theory used are sign language theory, user interface theory, user experience theory, and design sprint theory. The hope for this interface designed is to rising society interest to learning sign language and to rise the tolerancy toward Deaf.

Keywords: *BISINDO, apps, education, prototype*

PENDAHULUAN

Dalam berinteraksi, manusia tidak lepas dari proses komunikasi. Interaksi serta komunikasi merupakan dua hal dalam hidup manusia yang saling berkaitan. Manusia dapat berinteraksi dengan manusia lainnya, baik secara individu maupun kelompok, dengan adanya proses komunikasi. Dalam komunikasi, hubungan antara pengirim pesan dan penerima pesan dapat melampaui ruang dan waktu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa manusia membutuhkan manusia lainnya untuk saling berinteraksi dalam saling berbagi, termasuk cinta dan kasih sayang, yang dapat dilakukan dengan adanya proses komunikasi.

Tunarungu merupakan sebuah istilah umum yang ditujukan untuk ketidakmampuan untuk mendengar, baik yang ringan sampai yang berat sekali. Ketidakmampuan pendengaran tersebut dapat menghambat komunikasi penderita tunarungu secara nyata. Akibatnya, para penderitanya akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan lingkungan di sekitarnya. Bahasa isyarat merupakan metode yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dengan penyandang tunarungu atau tunawicara, baik sesama penderitanya maupun dengan masyarakat normal. Bahasa isyarat merupakan metode yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dengan penyandang tunarungu atau tunawicara, baik sesama penderitanya maupun dengan masyarakat normal. Bahasa isyarat menggunakan gerakan tangan, gerakan tubuh, dan mimik wajah yang membentuk symbol-simbol yang menerjemahkan suatu huruf atau kata. Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) dan Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo), dua jenis bahasa isyarat yang sering digunakan kalangan tunarungu dalam berkomunikasi di Indonesia. Namun tidak semua masyarakat dapat memahami dan menggunakan bahasa isyarat, sehingga banyak penyandang tunarungu yang kesulitan untuk berkomunikasi dengan masyarakat lainnya.

Saat ini kesadaran masyarakat akan penyandang tunarungu sudah meningkat. Akan tetapi kurangnya media edukasi pembelajaran bahasa isyarat dalam masyarakat memiliki

peran penting dalam kemampuan bahasa isyarat masyarakat. Edukasi bahasa isyarat ini sangat penting diberikan kepada masyarakat, tidak hanya dapat membantu proses komunikasi dengan pengidap tunarungu, tetapi juga turut memiliki kesadaran akan keberagaman di Indonesia, terutama dalam disabilitas tunarungu. Pada umur 12-22 tahun, masyarakat dalam proses untuk mengenal dunia, membangun toleransi terhadap keberagaman yang ada di masyarakat, dan juga membantu mempersiapkan mereka untuk lebih terbuka dengan masyarakat sebelum mereka terjun menjadi bagian dari masyarakat.

Desain komunikasi visual dapat menjadi jembatan yang sesuai antara masyarakat dan penderita tunarungu untuk menjadi media edukasi yang baik dengan penyampaian dan pendekatan yang tepat. Dengan mengemas media edukasi yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dalam pembelajaran bahasa isyarat, diharapkan masyarakat baik yang penyandang tunarungu maupun yang bukan, dapat berkomunikasi dengan baik.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Populasi : Pelajar remaja Indonesia berumur 15-22 tahun

Sampel : Pelajar remaja Indonesia berumur 15-22 tahun yang tertarik mempelajari dan membutuhkan pembelajaran bahasa isyarat untuk berkomunikasi dengan penyandang tunarungu.

Metode Pengumpulan Data

Cara Pengumpulan Data dan Analisis menggunakan metode mix method antara lain gabungan kuantitatif dan kualitatif.

- Studi Literatur

Studi literatur dilaksanakan dengan mencari berbagai data dan juga teori yang dibutuhkan untuk mendapatkan data secara akurat.

- Observasi

Metode observasi dengan mengumpulkan catatan lapangan dengan melakukan pengamatan serta menghabiskan waktu sebagai partisipan dan pengamat. Observasi yang dilakukan dengan membandingkan dua aplikasi pembelajaran bahasa isyarat sejenis yang ada di smartphone. Metode ini

untuk menemukan perbandingan baik dari sisi kekuatan, kelemahan, hingga tampilan aplikasi.

- Survei

Survei kepada masyarakat berusia 12-25 tahun yang kesulitan untuk berkomunikasi dengan penyandang tunarungu dan ingin mempelajari bahasa isyarat.

Landasan Teori

Aplikasi Mobile

menurut Rangsang Purnama (2010), adalah sebuah aplikasi yang berjalan dan berfungsi di perangkat mobile. Dengan penggunaan aplikasi mobile, dapat membantu penggunanya untuk melakukan berbagai aktifitas seperti belajar, berjualan, hiburan, browsing, mengerjakan pekerjaan kantor, dan lain sebagainya sesuai tujuannya.

User Interface

Desain tampilan antarmuka tidak hanya sebuah produk yang dilihat, tetapi juga bagaimana hal tersebut dapat bekerja. Tidak hanya mengenai penyusunan tombol dan memilih warna yang digunakan, tetapi lebih kepada tentang memilih alat yang tepat untuk sebuah pekerjaan (dalam Lennartz dan Friedman)

User Experience

User experience (UX) mencakup semua hal yang berkaitan mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk, kemudahan dalam memahami cara kerja produk, kegunaan produk, serta cara pengguna untuk mencapai tujuannya melalui produk (Rahmasari & Yanuarsari dalam Razi , 2018:78)

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (Kusrianto, 2009:2) adalah disiplin ilmu yang di dalamnya mempelajari berbagai konsep komunikasi dan juga ungkapan kreatif dengan menggunakan berbagai bentuk media untuk menyampaikan gagasan dan juga pesan dalam bentuk visual dengan cara mengelola bentuk, gambar, komposisi warna, tatanan huruf, serta layout atau berbagai elemen grafis lainnya.

Design Sprint

Design sprint adalah sebuah metode berisi 5 langkah kerja yang digunakan untuk membantu dalam merancang sebuah produk atau layanan berdasarkan

metode design thinking ke dalam sebuah 5 tahapan. *Design thinking* sendiri merupakan sebuah proses desain yang mencakup proses perancangan yang strategis, kognitif, dan juga praktis. *Design sprint* sendiri dibuat pada tahun 2010 oleh seseorang yang berasal dari Google Venture bernama Jake Knapp.

Bahasa Isyarat

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahasa yang tidak menggunakan bunyi ucapan manusia atau tulisan pada sistem perlambangannya disebut dengan bahasa isyarat. Dalam bahasa isyarat, penggunaannya menggunakan isyarat yang berupa gerak jari, tangan, kepala, badan, dan sebagainya, yang khusus diciptakan untuk penderita tunarungu dan tunawicara yang kesulitan untuk menggunakan kemampuan berbicaranya.

BISINDO

Bisindo sendiri berawal dari bahasa ibu penyandang tunarungu, yang lalu digunakan untuk berkomunikasi secara umum (Yuni, 2014). Dalam BISINDO, hal-hal atau benda-benda yang dapat diikonisasi, akan disimbolkan sesuai dengan bentuk, sifat, visual ataupun karakter dari suatu hal tersebut.

Media edukasi interaktif

Menurut Suyitni (2016:102) media edukasi interaktif merupakan media pembelajaran berwujud teks, visual, dan simulasi yang dapat membantu siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui pengaplikasian ilmu yang dipelajari.

Data Dan Analisis Masalah

Analisis proyek sejenis

Tampilan aplikasi yang menarik dapat meningkatkan pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi. Fitur kamus pada aplikasi bahasa isyarat sangat membantu untuk meningkatkan eksplorasi pengguna. Penggunaan akun, terutama dengan email terkait sebaiknya menggunakan verifikasi agar lebih aman. Pemberian dashboard yang lebih detail terkait proses pembelajaran dapat meningkatkan kegunaan dashboard pengguna. Tak hanya mempelajari praktek bahasa isyarat, memperkenalkan budaya dan diskusi dapat meningkatkan pengalaman pengguna.

Dan juga pemberian apresiasi dan interaktif terhadap proses pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman pengguna.

Analisis Kuesioner

- Sebagian besar responden yang merupakan pelajar mengetahui apa itu bahasa isyarat
- Sebagian responden sangat jarang bahkan tidak pernah menggunakan bahasa isyarat
- Sebagian besar responden pernah melihat kejadian orang lain atau bahkan dirinya sendiri yang tidak tahu sama sekali mengenai bahasa isyarat, atau bahkan mengolok bahasa isyarat
- Sebagian besar responden berpendapat bahwa masyarakat yang tidak mengetahui bahasa isyarat bahkan mengoloknya karena belum kenal mengenai bahasa isyarat. Karena sangat jarang untuk berinteraksi dengan Tuli, mereka masih belum menemukan urgensi untuk mempelajari bahasa isyarat.
- Sebagian besar responden menyetujui bahwa masyarakat harus mengenal serta mempelajari bahasa isyarat sehari-hari untuk meningkatkan rasa menghargai satu sama lain
- Sebagian besar pelajar belum pernah mempelajari bahasa isyarat
- Sebagian besar pelajar ingin mempelajari bahasa isyarat
- Walau baru hanya memperhatikan gesturnya, sebagian responden merasa bahasa isyarat sulit untuk dipelajari karena tidak adanya media dan professional yang dapat membantu mereka mempelajari gerakan yang sulit tersebut.
- Sebagian responden lebih menyukai media digital berupa aplikasi yang mudah diakses sebagai media pembelajaran, karena sebagian besar responden sangat intens dalam menggunakan smartphone sehari-hari.
- Metode pembelajaran yang efektif menurut responden dengan menggunakan video pembelajaran, ilustrasi atau animasi gestur, pemberian modul, kamus penerjemah, serta akses untuk bertanya dengan pengajar dan teman pelajar lainnya.

Analisis Penelitian Terkait

Pada penelitian terkait Terdapat beberapa saran untuk kesejahteraan Tuli menjadi lebih baik yaitu dengan menerapkannya bahasa isyarat BISINDO di lingkungan pendidikan formal dan di dalam media informasi yaitu televisi. Karena pada dasarnya suatu kebijakan terbentuk berdasarkan kebutuhan dari masyarakat tersebut maka dengan kata lain kebijakan tersebut tidak akan sia-sia dan menguntungkan bagi masyarakat. BISINDO adalah bahasa dan harus disadari, diakui dan diangkat agar identitas dan budaya Tuli dipertahankan dan dihormati. Dengan munculnya kesadaran bahwa bahasa isyarat BISINDO adalah panduan yang penting dalam kehidupan Tuli, generasi muda Tuli Indonesia nantinya akan sadar dan juga mengerti pentingnya tradisi, budaya serta Bahasa Indonesia sebagai pemersatu warga negara Indonesia.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Konsep pesan pada perancangan ini berangkat dari fenomena yang ada di masyarakat saat ini, yaitu krisisnya pengetahuan masyarakat mengenai bahasa isyarat yang digunakan masyarakat Tuli. Pengenalan dan pembelajaran bahasa isyarat kepada masyarakat baiknya diberikan di masa pembelajaran mereka, terutama di usia remaja. Karena pada masa tersebut, masyarakat sedang dalam masa yang baik untuk mempelajari hal baru, serta sedang dalam masanya mengeksplor banyak hal. Sehingga, bila diberikan edukasi di masa ini, maka tidak hanya menanamkan pengetahuan mengenai bahasa isyarat, tetapi juga meningkatkan rasa toleransi yang tinggi kepada keberagaman yang ada di lingkungan mereka. Media yang dihasilkan baiknya juga dapat membangun empati dan juga toleransi pengguna terhadap kalangan disabilitas Tuli. Perancangan aplikasi yang penggunaannya dapat lebih interaktif terhadap aplikasi juga dapat meningkatkan pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi tersebut.

Dari hal-hal yang sudah disebutkan di atas, maka dapat ditarik konsep pesan untuk menjadi acuan dalam perancangan aplikasi mobile ini sebagai berikut:

- Toleransi
- Edukatif

- Terpercaya
- Interaktif

Konsep Kreatif

Karena target pasarnya merupakan pelajar yang berusia remaja, maka tampilan yang menyenangkan akan dapat meningkatkan pengalaman yang baik bagi para pnggunanya. Pemilihan pada warna, tipografi, layout, ilustrasi, ikon, yang tepat sangat penting dalam konsep kreatif perancangan aplikasi ini. Aplikasi mobile ini akan dibuat sesuai dengan kebiasaan dari target sasaran penggunaanya, yaitu pelajar di usia 10-24 tahun yang sedang menempuh pendidikan SMP, SMA, Serita kuliah.

Konsep Perancangan

Warna

Kombinasi warna yang digunakan tidak banyak, yaitu sekitar 5-6 kombinasi warna. Warna utama yang digunakan pada perancangan aplikasi ini adalah warna hijau yang tidak terllau tua tetapi juga tidka terlalu muda, sedangkan warna pendukung berupa warna merah dan kuning yang cerah. Pemilihan warna ini berutujuan untuk memberikan perasaan tenang dan bersahabat, tetapi menyenangkan selama proses mereka mempelajari bahasa isyarat

Tipografi

Untuk mendukung desain user interface, jenis huruf yang digunakan merupaka huruf sans serif, yaitu "Noto Sans". Font ini dipilih untuk memberikan kenyamanan pada penggunaan aplikasi ini, dan juga menggambarkan aplikasi kepada target pengguna yang sesuai. Dan untuk memberikan variasi pada tipografi yang digunakan, akan menggunakan tipe huruf Light, Regular, Medium, Semibold, Extrabold, dan Black.

Gaya Desain

Gaya desain yang akan digunakan pada perancangan aplikasi ini adalah flat design, yaitu desain interface yang menekankan kegunaan, dengan penggunaan desain yang bersih tanpa tekstur, bayangan, ataupun bevel, dengan warna cerah dan ilustrasi dua dimensi, dengan pendekatan minimalis.

Layout

Pada perancangan interface ini akan menggunakan layout dengan susunan sederhana agar memberikan perasaan tenang serta memudahkan pengguna alam menggunakan aplikasi ini tanpa bantuan orang lain.

Ilustrasi

Bentuk ilustrasi yang digunakan pada perancangan aplikasi ini merupakan animasi dua dimensi berbasis bitmap. Pemilihan gaya ilustrasi untuk membuat



Gambar 5.1 Desain Karakter

(Sumber: data pribadi)

aplikasi yang lebih menarik bagi target pengguna yang dituju. Pada aplikasi ini akan dibuat ilustrasi maskot yang akan digunakan sebagai identitas aplikasi. Pemilihan maskot perempuan berdasarkan dengan hasil survei menggunakan kuesioner yang menunjukkan sebagian besar responden yang ingin mempelajari bahasa isyarat adalah perempuan. Dan penggambaran karakter yang ceria untuk menunjukkan hal baik yang akan selalu datang.

Konsep Komunikasi Pemasaran

Attention (Perhatian)

Pada tahap ini bertujuan untuk menarik perhatian calon pengguna terhadap Dangu. Media yang dipilih untuk menarik perhatian pengguna berupa iklan digital, brosur, buku saku, serta poster yang dipasang di ruang publik.

Interest (Ketertarikan)

Tahapan ini merupakan tahapan saat calon pengguna mulai tertarik terhadap produk, yang muncul setelah melihat media promosi Dangu, baik secara digital maupun non-digital.

Search (Pencarian)

Pada tahapan ini, calon pengguna mulai penasaran, lalu mulai mencari tahu mengenai produk dan akhirnya menemukan media sosial Dangu.

Action (Tindakan)

Setelah calon pengguna mencairitahu mengenai Dangu serta detail dari produk Dangu, dan memiliki rasa penarsan terhadap aplikasi Dangu, akan mengunduh aplikasi Dangu mellalui Playstore maupun Appstore untuk menggunakannya.

Share (Bagikan)

Setelah pengguna mengetahui dan telah mencoba produk aplikasi Dangu, pengguna akan membagikan pengalamannya dalam menggunakan aplikasi Dangu dan mengajak orang lain.

Konsep Media

Konsep Media Utama

Konten yang ada di aplikasi ini akan menyajikan konten mengenai pengenalan san pembelajaran tidak hanya bahasa isyarat tetapi juga budaya kalangan Tuli dalam sehari-harinya. Tidak hanya itu, untuk meningkatkan kepercayaan pengguna, akan dirancang juga fitur forum yang dapat berdiskusi dan berkonsultasi dengan pengajar professional dari kalangan Tuli, dan juga pembelajar lainnya. Penyajiannya akan membuat pengguna lebih interaktif dengan konten yang ada, sehingga pengguna akan merasa nyaman menggunakan aplikasi tersebut.

Konsep Media Pendukung

Dalam perancangan media aplikasi ini, akan didukung oleh beberapa media pendukung lainnya, yaitu media sosial, brosur, buku saku, merchandise yang akan ditempatkan di tempat yang banyak ditempati calon pengguna dan memungkinkan terjadinya interaksi antara masyarakat dan Tuli.

Hasil Perancangan

Logo

Dalam sebuah perancangan produk maupun jasa, Logo merupakan identitas utama. Pada perancangan ini, menggunakan gabungan antara logogram dan logotype. Pada logogram menggunakan tangan yang membentuk isyarat

‘mendengar’, karena tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah membantu teman-teman Dengar, atau non-tuli, membantu para teman Tuli lebih mendengar dunia.



Gambar 5.2 Logo Dangu

(Sumber: data pribadi)

Proses perancangan
User Persona

Nabila Amalia
18 Years Old

Siswa SMA

Brands: ruang guru, Apple, Gramedia, Quora

Personality
Introvert, Analytical, Busy, Messy, Adventurous, Creative, Timid, Organized

Frustration
- Tidak terlalu mengetahui budaya Tuli di Indonesia
- Kesulitan mempelajari bahasa isyarat otodidak
- Kesulitan berkomunikasi dengan teman Tuli
- Tidak menemukan teman belajar mempelajari bahasa isyarat

Goals
- Ingin mengetahui lebih dalam mengenai budaya Tuli
- Dapat mempelajari bahasa isyarat walau secara otodidak
- Kemudahan untuk berkomunikasi dengan teman Tuli
- Memiliki teman belajar bahasa isyarat BISINDO

Gambar 5.3 User Persona

(Sumber: data pribadi)

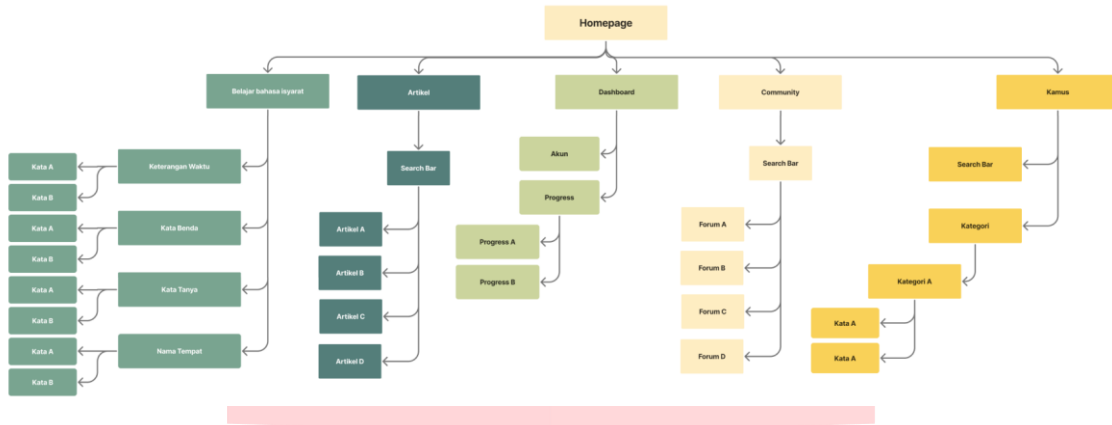
User Journey Map

	Decide	Search	Learn	Aftermath
Actions	<ul style="list-style-type: none"> Melihat orang yang merendahkan bahasa isyarat Mencari tahu mengenai bahasa isyarat 	<ul style="list-style-type: none"> Memutuskan belajar bahasa isyarat Mencari platform edukasi bahasa isyarat 	<ul style="list-style-type: none"> Mempelajari bahasa isyarat 	<ul style="list-style-type: none"> mantau perkembangan Mencari media alternatif lainnya
User Thoughts	"wah parah banget ya ngerendahkan gini" "Bahasa isyarat tuh kaya gimana aja sih"	"Jadi pengen belajar bahasa isyarat deh" "ih tapi kalo di buku kurang enak" "cari yang di internet deh"	"lumayan susah juga" "gimana ya cara nanya ke yang ahlinya" "pengen deh diskusi sama yang lain"	"yah gabisaantau perkembangan"
Pain Points	<ul style="list-style-type: none"> Kesulitan mencari informasi terkait Sulitnya mencari informasi yang kredibel 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak menyukai belajar melalui buku Sulit membandingkan kualitas antar satu platform dengan yang lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> sulit untuk belajar sendiri tidak bisa bertanya ke yang ahlinya tidak bisa berdiskusi dengan yang lain 	<ul style="list-style-type: none"> tidak bisa memantau perkembangan
Opportunities				<ul style="list-style-type: none"> memberikan status perkembangan pembelajaran

Gambar 5.4 User Journey Map

(Sumber: data pribadi)

Information architecture / sitemap

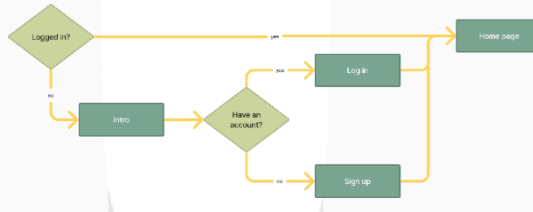


Gambar 5.5 Sitemap

(Sumber: data pribadi)

Flowtask

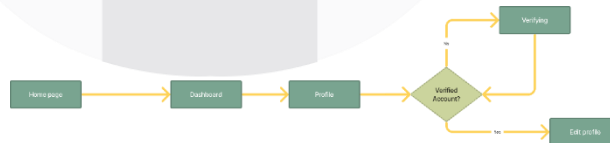
- **Masuk / daftar**



Gambar 5.6 Flowtask masuk /daftar

(Sumber: data pribadi)

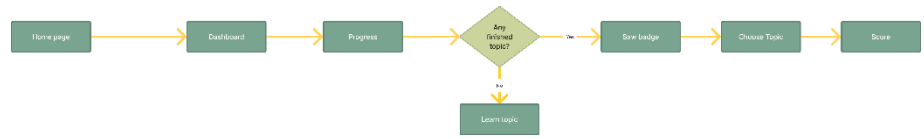
- **Verifikasi**



Gambar 5.7 Flowtask verifikasi

(Sumber: data pribadi)

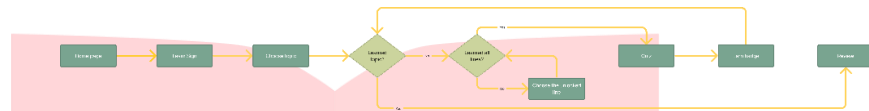
- Dashboard



Gambar 5.8 Flowtask Dashboard

(Sumber: data pribadi)

- Belajar



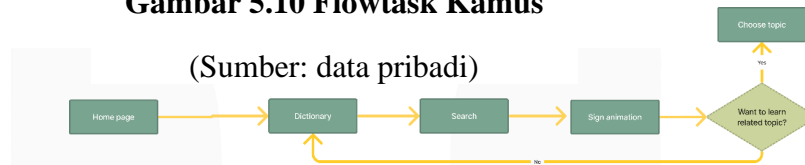
Gambar 5.9 Flowtask Belajar

(Sumber: data pribadi)

- Kamus

Gambar 5.10 Flowtask Kamus

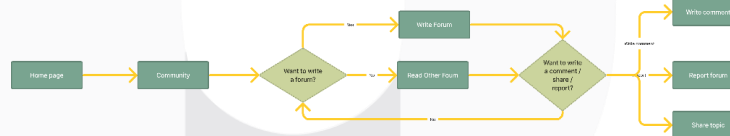
(Sumber: data pribadi)



- Komunitas

Gambar 5.11 Flowtask Komunitas

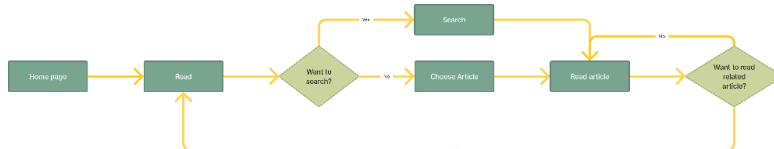
(Sumber: data pribadi)



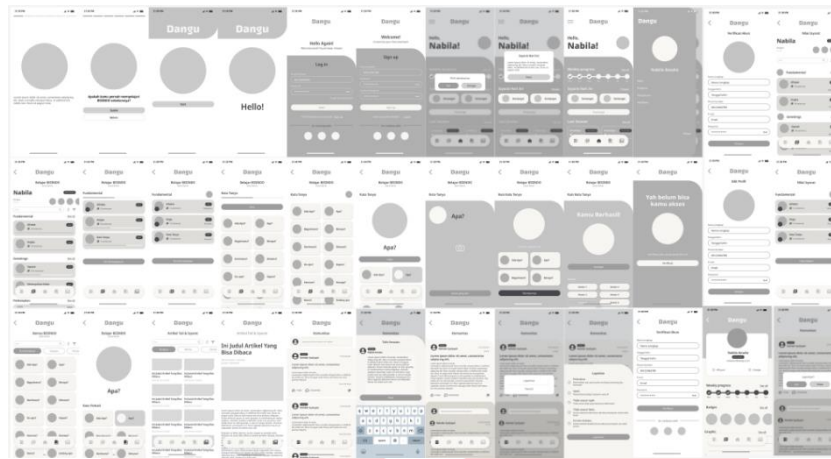
- Artikel

Gambar 5.12 Flowtask Artikel

(Sumber: data pribadi)



Wireframe



Gambar 5.13 Wireframe
(Sumber: data pribadi)

UI Guide

Font

Noto Sans / H1 / 48 / Regular	Noto Sans / H1 / 48 / Medium	Noto Sans / H1 / 48 / Semibold	Noto Sans / H1 / 48 / ExtraBold
Noto Sans / H2 / 32 / Regular	Noto Sans / H2 / 32 / Medium	Noto Sans / H2 / 32 / Semibold	Noto Sans / H2 / 32 / ExtraBold
Noto Sans / H3 / 20 / Regular	Noto Sans / H3 / 20 / Medium	Noto Sans / H3 / 20 / Semibold	Noto Sans / H3 / 20 / ExtraBold
Noto Sans / Sub-Heading / 18 / Regular	Noto Sans / Sub-Heading / 18 / Medium	Noto Sans / Sub-Heading / 18 / Semibold	Noto Sans / Sub-Heading / 18 / ExtraBold
Noto Sans / Body-BodyText / 16 / Regular	Noto Sans / Body-BodyText / 16 / Medium	Noto Sans / Body-BodyText / 16 / Semibold	Noto Sans / Body-BodyText / 16 / ExtraBold
Noto Sans / Body-Text / 14 / Regular	Noto Sans / Body-Text / 14 / Medium	Noto Sans / Body-Text / 14 / Semibold	Noto Sans / Body-Text / 14 / ExtraBold
Noto Sans / Caption / 12 / Regular	Noto Sans / Caption / 12 / Medium	Noto Sans / Caption / 12 / Semibold	Noto Sans / Caption / 12 / ExtraBold

Color

Primary Color Brand color for the entire interface design	System Color Color collections for the product ecosystem
CBD49E, A2BC96, 78A38F, 669085, 547E7A	94B6A6, 86AD9B, 79A490, 6D9482, 618373
FDECC1, FEE08D, FFD358, D89C46, C08A3E	FFDC79, FFD769, FFD358, D89C46, C08A3E
F9F8F5, F9F7F4, F8F6F2, F7F5F1, DEDDD9	D54F55, CF393F, CA232A, B62026, A21C22

Icon

A set of 20 green icons representing various UI elements like play, chat, profile, filter, etc. The icons are arranged in two rows of ten, showing a variety of symbols used in the application's interface.

Gambar 5.14 UI Guide
(Sumber: data pribadi)

Media Utama

- Masuk / daftar



Gambar 5.15 Tampilan Masuk/daftar

(Sumber: data pribadi)

- Verifikasi



Gambar 5.16 Tampilan Verifikasi

(Sumber: data pribadi)

- Dashboard



Gambar 5.17 Tampilan Dashboard

(Sumber: data pribadi)

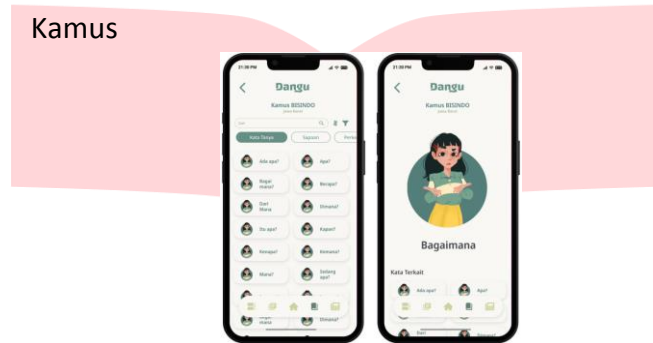
- Belajar



Gambar 5.18 Tampilan Belajar

(Sumber: data pribadi)

- Kamus



Gambar 5.19 Tampilan Kamus

(Sumber: data pribadi)

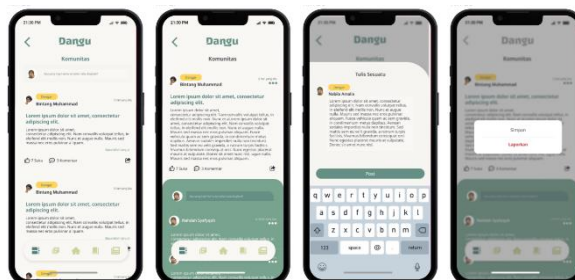
- Komunitas



Gambar 5.20 Tampilan Komunitas

(Sumber: data pribadi)

- Artikel



Gambar 5.21 Tampilan Artikel

(Sumber: data pribadi)

Media Pendukung



Gambar 5.22 Media Pendukung

(Sumber: data pribadi)

Hasil Usability Testing

Usability testing yang dilakukan pada perancangan ini dilakukan kepada 5 orang calon pengguna potensial. Dari kelima pengguna, semuanya dapat mengoperasikan prototype perancangan aplikasi ini dengan baik. Dari semua flow yang dirancang, semua dapat berjalan dengan baik. Permasalahan yang paling umum dirasakan pengguna adalah, kebingungan pembedaan ikon antara fitur 'belajar' dan

fitur 'kamus' yang ada di navigation bar. Untuk permasalahan tersebut, perancang sudah melakukan iterasi.

KESIMPULAN

Melalui hasil perancangan aplikasi mobile "Dangu" yang dibuat dengan dimulai dan pengidentifikasian masalah, penemuan masalah, analisis masalah, proses perancangan serta visualisasi dari user interface aplikasi "Dangu", masyarakat terutama para remaja yang sedang di masa pembelajaran di usia sekolah hingga kuliah, sebagian besar sudah terbuka terkait bahasa isyarat yang banyak digunakan oleh teman Tuli, akan tetapi sulit untuk menemukan media pembelajaran bahasa isyarat yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan selesainya perancangan aplikasi mobile "Dangu" ini, diharapkan dapat menjawab permasalahan masyarakat terkait penggunaan bahasa isyarat sehari-hari yang dapat digunakan dalam berkomunikasi dengan teman Tuli. Diisi dengan penggunaan BISINDO serta materi penggunaan bahasa isyarat sehari-hari yang mudah ditemui, pemberian materi budaya-budaya dalam dunia Tuli, serta dengan tampilan serta konsep pembelajaran yang interaktif agar pengguna dapat lebih bersemangat dan tertatik untuk mempelajari bahasa isyarat. Sehingga dapat melancarkan komunikasi masyarakat Dengar dengan masyarakat Tuli, serta meningkatkan toleransi antar sesama di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Widiatmoko, S. D. (2013). Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar Ke Tugas Akhir. Bandung: CV Dinamika Komunika

Sena, L. (2012). Pengertian User Interface. Jakarta PT. Elex Media Komputindo

Safanayong, Yongky. (2006). Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Intermedia

JA Yohanes, IGPBS Arjawa, I Nengah Punia. (2013). Bahasa Isyarat Indonesia Dalam Proses Interaksi Sosial Tuli dan "Masyarakat Dengar" di Kota Denpasar. Universitas Udayana

Wijaya, Laura Lesmana. (2018). Bahasa Isyarat Indonesia Sebagai Panduan Kehidupan Bagi Tuli. Kemdikbud

Rosyad, Nur Ibrahim. (2017). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Beranda Muslin Sebagai Media Online Kajian Islam Bagi Anak Muda. Telkom University

Kurniawan, Andy. (2017). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Cerita Anak Interaktif Tentang Kisah Omar Bin Khattab Untuk Usia 3-6 Tahun. Telkom University

Larasati, Arfia Hapsekar Larasati. (2017). Perancangan Grafik User Interface Aplikasi Budyme Untuk Remaja Putri. Telkom University

Syamsi, Srikandi., Arief, Ajiwan. (2021). Berbahasa Isyarat Sebagai Bentuk Hak Asasi Manusia. Diakses pada www.solider.id (29 Maret 2022 13:10 WIB)