

PERANCANGAN BUKU "JARI BERBICARA" SEBAGAI PENGENALAN BAHASA ISYARAT BAGI KALANGAN GENERASI Z

Sandha Farah Difa Husna¹, Siti Desintha² dan Arry Mustikawan³

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University,
Jl. Telekomunikasi. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsong, Telkom University, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot,
Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257.
difahusna@student.telkomuniversity.ac.id,

Abstrak : Kesetaraan hak dan kesempatan berpartisipasi dalam masyarakat adalah hak setiap individu, termasuk penyandang disabilitas seperti tunarungu. Di Indonesia, jumlah penyandang disabilitas mencapai 8,5% dari total penduduk. Penyandang tunarungu menggunakan bahasa isyarat SIBI atau BISINDO untuk berkomunikasi. Namun, stigma negatif di masyarakat sering menghambat interaksi sehari-hari dan menyebabkan audisme. Generasi Z memiliki peran penting dalam mengubah stigma ini dan menciptakan lingkungan inklusif untuk penyandang tunarungu. Namun, akses terbatas terhadap media pendidikan mengenai bahasa isyarat menjadi salah satu hambatan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media edukasi yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman Generasi Z terhadap bahasa isyarat. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan yang lebih inklusif bagi penyandang tunarungu dan disabilitas lainnya tanpa diskriminasi.

Kata Kunci: Tunarungu, Bahasa Isyarat, Audisme, Generasi Z, Media Edukasi.

Abstract : Every individual has the right to equal opportunities to participate, communicate, and interact within society, including individuals with disabilities such as the deaf. In Indonesia, people with disabilities, comprising 8.5% of the population, face significant barriers due to societal stigma and limited accessibility. Deaf individuals rely on sign language, either SIBI or BISINDO, to communicate, but these languages often remain misunderstood and undervalued. Audism, the discrimination and prejudice against deaf people, further exacerbates these challenges. Generation Z, known for their values of diversity and inclusion, can play a pivotal role in transforming this landscape. By developing innovative educational media, we can empower Generation Z to learn sign language and become advocates for a more inclusive society. This will not only benefit deaf individuals but also foster a more compassionate and understanding community for everyone.

Keywords: Deaf, Sign Language, Audism, Generation Z, Educational Media.

PENDAHULUAN

Penyandang tunarungu di Indonesia merupakan kelompok minoritas yang cukup besar. Mereka memiliki bahasa sendiri yaitu bahasa isyarat, yang terbagi menjadi SIBI (untuk formal) dan BISINDO (untuk sehari-hari). BISINDO dalam penggunaannya digunakan sebagai bahasa isyarat dalam keseharian komunitas tuli, namun dikarenakan perbedaan BISINDO sesuai dengan daerahnya, masih belum ada kamus BISINDO yang bisa disebarakan berbeda dengan SIBI (Sistem Bahasa Isyarat) yang penyebaran kamusnya sudah ada sejak tahun 1993 (Yuwono, dkk , 2020). Meskipun begitu, penyandang tunarungu seringkali menghadapi diskriminasi dan stigma negatif dari masyarakat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman masyarakat tentang bahasa isyarat dan budaya tuli, serta adanya anggapan bahwa penyandang tunarungu berada di bawah orang lain.

Keterbatasan penyandang tunarungu untuk berkomunikasi ditambah dengan stigma masyarakat terhadap penyandang tunarungu membuat interaksi dalam kehidupan sehari-hari semakin disulitkan di kalangan lingkungan masyarakat. Stigma negatif terhadap penyandang disabilitas masih melekat dalam masyarakat. Misalnya, di Jawa, penyandang tunarungu disebut "budeg" dan di Bali disebut "bongol", dengan konotasi negatif dan sering menjadi ejekan. Hal ini menyebabkan diskriminasi dan audisme terhadap penyandang tunarungu.

Audisme pertama kali muncul dalam disertasi doktor oleh Tom Humphries pada tahun 1977 dengan judul *Communicating Across Cultures (Deaf/Hearing) and Language Learning*. Audisme merupakan prasangka dan stigma negatif terhadap penyandang tunarungu yang membuat mereka dianggap di bawah masyarakat non-disabilitas. Hal ini disebabkan oleh ketidaktahuan masyarakat terhadap bahasa isyarat yang digunakan oleh penyandang tunarungu. Pentingnya memperkenalkan bahasa isyarat sebagai

bentuk komunikasi alternatif sangat signifikan karena menjaga keberagaman dan memungkinkan semua individu berpartisipasi dalam komunikasi inklusif. Generasi Z memiliki peran penting dalam mengubah stigma negatif terhadap penyandang tunarungu dan menciptakan lingkungan inklusif. Mereka dilihat sebagai agen perubahan dalam memperjuangkan keberagaman dan inklusivitas dalam masyarakat.

Dalam era digital saat ini, Generasi Z dapat mengakses media edukasi mengenai bahasa isyarat melalui internet. Namun, terdapat hambatan dalam pemahaman mereka karena kurangnya informasi yang terbaru dan minimnya penjelasan dalam media edukasi yang sudah ada. Penting untuk mengemas media edukasi secara menarik dan inovatif agar Generasi Z dapat lebih memahami dan tertarik dalam mempelajari bahasa isyarat. *Trend* media sosial yang terjadi juga dapat mempengaruhi pemahaman masyarakat mengenai bahasa isyarat, namun perlu diingat bahwa pendidikan formal tetap diperlukan untuk meningkatkan pemahaman yang benar tentang bahasa isyarat. Dengan begitu, diharapkan tercipta lingkungan yang lebih inklusif bagi penyandang tunarungu dan individu dengan disabilitas lainnya tanpa adanya diskriminasi.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam perancangan yaitu metode kualitatif, dan data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan wawancara, kuesioner dan studi pustaka.

Wawancara menurut Gorden merupakan percakapan antara dua orang di mana salah satunya bertujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu (Sidiq, 2019). Wawancara yang dilakukan dengan beberapa penyandang tuna rungu sebagai narasumber seperti Kak Bagja sebagai penyandang tunarungu juga *founder* Silang.id,

Bunga Fadila dan Muhammad Agung Erlangga sebagai penyandang tunarungu.

Metode pengambilan data secara Kuesioner bertujuan untuk mengumpulkan mengenai opini, perilaku, karakteristik dari suatu kelompok masyarakat tertentu. Pada penelitian ini kuesioner dilakukan secara daring dan dibagikan kepada target penelitian yaitu generasi Z dengan rentang umur 20 sampai 25 tahun yang berdomisili di Jakarta.

Studi pustaka yaitu proses pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut (Adlini, 2022). Studi pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu media edukasi, buku, dan bahasa isyarat.

METODE ANALISIS DATA

Swot

Matriks analisis SWOT digunakan peneliti untuk mendapatkan konsep atau ide untuk perancangan. Metode analisis SWOT berguna untuk memperhitungkan nilai dari suatu perancangan dari faktor internal yaitu strength dan weakness juga faktor luar yaitu opportunity dan threat. Setelah menemukan faktor internal dan luar dari perancangan yang dibuat selanjutnya yaitu membuat matriks antar faktor untuk menentukan konsep. (Soewardikoen, 2019: 161-162).

Matriks Perbandingan

Soewardikoen (2019: 104) mengenai analisis matriks adalah perbandingan informasi data dengan cara menjajarkan. Matriks berguna untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan data penelitian yang menghasilkan dimensi yang berbeda.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Bagja Prawira selaku penyandang tuna rungu kesadaran masyarakat mengenai bahasa isyarat yang masih sangat rendah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran mengenai bahasa isyarat yang masih minim dan tidak terdistribusi dengan baik. Berdasarkan wawancara pada narasumber tunarungu diskriminasi terhadap penyandang tunarungu pun masih terjadi sampai saat ini. Peran Generasi Z dalam hal ini yaitu sebagai generasi yang bisa mengubah stigmatisasi masyarakat yang mengakar pada penyandang tunarungu.

Selain itu dalam hal kurangnya media pembelajaran juga bisa disebabkan regulasi dan ketentuan tertentu saat perancangannya, berdasarkan wawancara dengan Bagja banyak hal-hal yang perlu diperhatikan saat merancang media pembelajaran mengenai bahasa isyarat yaitu data harus dihasilkan atau kolaborasi dengan penyandang tunarungu juga harus sesuai dengan tata cara berisyarat yang ada. Oleh karena itu dalam perancangan buku pengenalan bahasa isyarat akan mempertimbangkan hal tersebut dan mengaplikasikannya saat perancangan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dikumpulkan dari generasi Z dengan rentang umur 20 sampai 25 tahun yang berdomisili di Jakarta, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden mengetahui mengenai bahasa isyarat dan ingin mempelajari bahasa isyarat. Responden juga menyatakan bahwa media pembelajaran mengenai bahasa isyarat sulit untuk ditemukan. Selain itu responden menyatakan bahwa aspek visual sangat penting dalam media pembelajaran, ilustrasi yang jelas dan terbaca juga teks yang berisikan rincian dari informasi diperlukan saat pembelajaran. Dan untuk bentuk media pembelajaran mengenai bahasa isyarat responden menjawab bahwa media cetak dirasa lebih efektif sebagai pengenalan bahasa isyarat.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa kesadaran generasi Z mengenai bahasa isyarat sudah ada namun minimnya media pembelajaran yang berkualitas dan distribusi yang terbatas menjadi permasalahan dalam pengenalan bahasa isyarat di masyarakat luas. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran harus melibatkan langsung penyandang tunarungu dan mengikuti tata cara berisyarat yang benar. Sesuai dengan target perancangan buku ini juga harus dikemas dengan menarik, namun secara bersamaan memperhatikan aspek visual yang penting dalam sebuah media pembelajaran. Dengan demikian, buku pengenalan bahasa isyarat yang akan dibuat akan lebih relevan dan efektif.

Konsep Pesan

Konsep pesan dalam perancangan ingin menyampaikan bahwa mempelajari bahasa isyarat bukan suatu hal yang sulit, tetapi bisa menjadi suatu hal yang mudah untuk dipelajari. Mempelajari bahasa isyarat bisa menjadi skill yang unik, juga dengan pengemasan media yang benar bisa mempelajari bahasa isyarat bisa menjadi suatu hal yang menarik. Selain itu penulis ingin membuat target *audiance* tidak terintimidasi dengan bahasa isyarat itu sendiri dan bisa belajar isyarat dengan berani. Kata kunci yang didapat untuk perancangan ini yaitu Mudah, sederhana, simpel; Menarik, asyik, senang; Berani, percaya diri, yakin.

Konsep Kreatif

Buku "Jari Berbicara" dirancang khusus untuk generasi Z, menyajikan bahasa isyarat dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Desain buku ini mempertimbangkan stigma yang seringkali melekat pada pembelajaran bahasa isyarat, seperti sulit dan membosankan. Dengan visualisasi yang sederhana, ilustrasi yang jelas, dan karakter yang relevan dengan generasi Z, buku ini bertujuan untuk menghilangkan hambatan tersebut. Ukurannya

yang praktis memungkinkan pembaca untuk membawa buku ini ke mana saja, sesuai dengan gaya hidup generasi muda yang dinamis.

Konsep Media

Media Utama

Konsep media pada perancangan ini merupakan buku edukasi ilustrasi berjudul "Jari Berbicara" dengan ukuran 12 x 15 cm sebanyak 52 halaman. Jenis sampul cover yang digunakan yaitu hardcover dan kertas yang digunakan yaitu tatami.

Media Pendukung

Konsep media pendukung yang akan digunakan pada perancangan ini bertujuan untuk mendukung dan membantu menaikkan awareness terhadap media utama dari perancangan ini. Media pendukung yang digunakan yaitu:

Merchandise

Merchandise yang digunakan sebagai media pendukung yaitu tshirt, totebag, topi, lanyard, Tumblr, Stiker, Gantungan kunci dan Pin brosh.

Media Cetak

Media cetak berfungsi sebagai media yang digunakan untuk promosi media utama yaitu, poster dan flyer.

Media Sosial

Untuk menarik khalayak sasaran yang lebih luas maka digunakannya media promosi melalui sosial media. Bentuk media merupakan postingan promosi yang digunakan di instagram.

Konsep Media

Ilustrasi

Dalam perancangan ini gaya ilustrasi yang digunakan yaitu gaya kartun menggunakan teknik ilustrasi digital. Untuk menggambarkan keberagaman dari generasi Z digunakannya bermacam karakter.

Tipografi

Kata Tipografi berasal dari kata Yunani “typos” (bentuk) dan “graphia” (tulisan), tipografi berarti menulis sesuai dengan bentuk. Untuk perancangan buku, tipografi yang digunakan yaitu menggabungkan serif dan sans serif. Untuk hal ini font yang digunakan untuk judul buku atau *headings* yaitu Narevik. Lalu untuk isi konten keseluruhan buku, font yang digunakan yaitu PP Mori. Dan font yang digunakan untuk kebutuhan kecil dalam buku menggunakan font Fairfax. Pemilihan font mempertimbangkan penyampaian buku yang santai/ non formal dan untuk menarik pembaca dengan perpaduan visualnya.

Warna

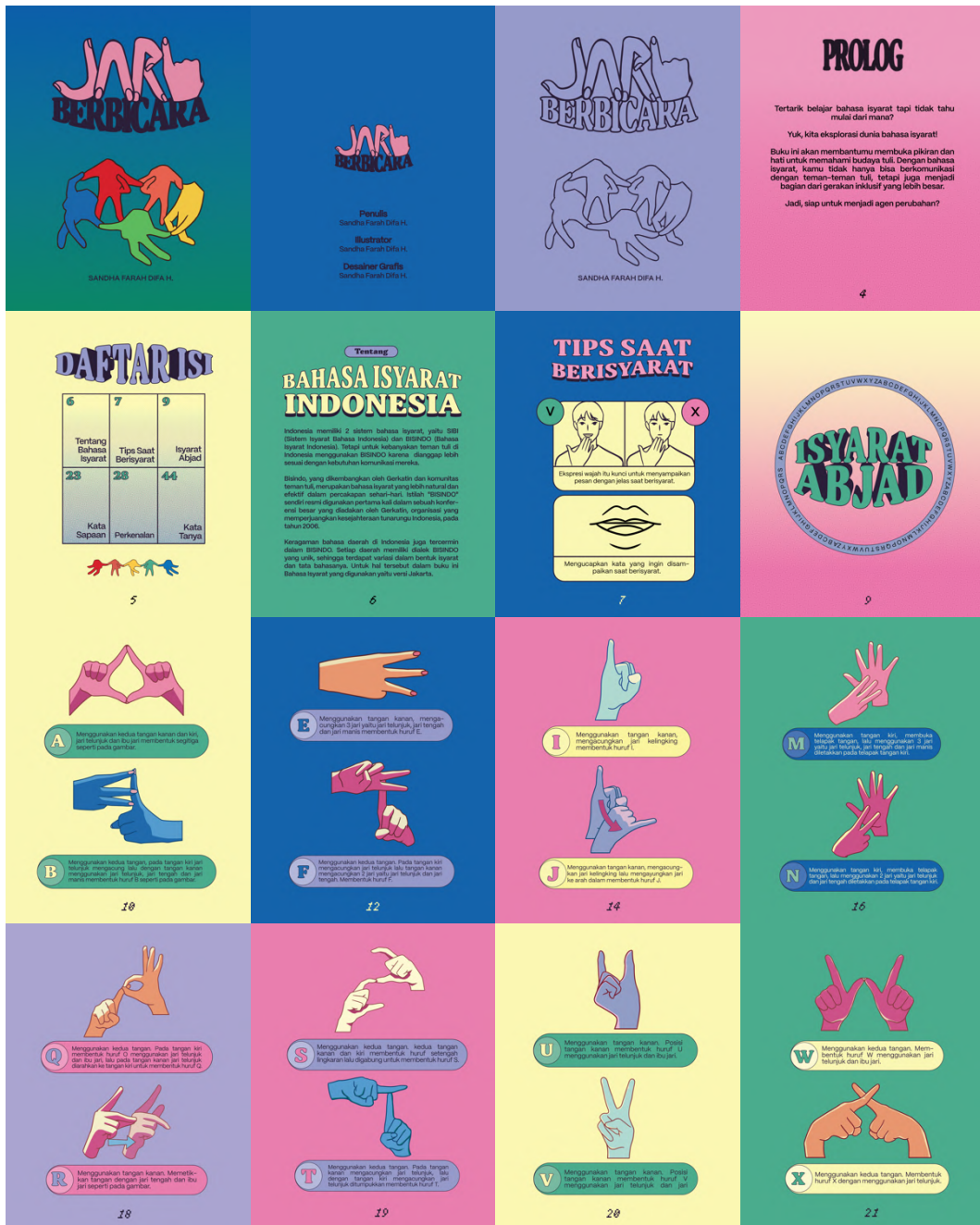
Palet warna yang digunakan dalam perancangan buku yaitu variasi dari warna pelangi, hal ini mempertimbangkan aspek keberagaman dari generasi Z. Juga kata kunci konsep pesan yaitu menarik, untuk menarik perhatian dari Generasi Z maka digunakan warna yang beragam.

Konsep Komunikasi

Perancangan ini mengadopsi model komunikasi AISAS untuk menjangkau target audiens secara efektif di era digital. Model ini terdiri dari enam tahap: menarik perhatian (*Attention*) melalui media cetak dan sosial media, membangkitkan minat (*Interest*) dengan penawaran menarik dan visual produk, mendorong pencarian informasi (*Search*) melalui media sosial, mengarahkan pada tindakan pembelian (*Action*), dan mendorong konsumen untuk berbagi pengalaman (*Share*) di media sosial. Dengan demikian, diharapkan perancangan ini dapat menciptakan siklus komunikasi yang efektif dan mendorong peningkatan penjualan.

Hasil Perancangan

Media Utama



Y Menggunakan kedua tangan. Pada tangan kiri memisalkan huruf 'Y' menggunakan bujur dan jari telunjuk ke atas, tangan kanan menggunakan jari telunjuk.

Z Menggunakan tangan kanan. Posisi tangan dihiduk, mengemiskan ke badan lalu, posisi dihiduk tangan dihiduk seperti pada gambar.

ISYARAT
KATA SAPAAN

SELAMAT MALAM

SELAMAT
Menggunakan tangan kanan dengan posisi telapak tangan yang terbuka, tangan dihiduk dan diposisikan di dagu ke arah depan samentakala berkata "selamat".

MALAM
Menggunakan tangan kanan dengan posisi telapak tangan terbuka. Lalu tangan bergerak ke hadapan dengan posisi jari tangan menguncup seperti pada gambar. Hyarat dilakukan semasa mengatakan "malam".

ISYARAT
PERKENALAN

SELAMAT PAGI

SELAMAT
Menggunakan tangan kanan dengan posisi telapak tangan yang terbuka, tangan dihiduk dan diposisikan di dagu ke arah depan samentakala berkata "selamat".

PAGI
Menggunakan tangan kanan dengan posisi telapak tangan seperti pada gambar. Saat berhyarat melakukan perkenalan pada gerakan dengan hantakan kembali ke arah "maga".

SELAMAT SORE

SELAMAT
Menggunakan tangan kanan dengan posisi telapak tangan yang terbuka, tangan dihiduk dan diposisikan di dagu ke arah depan samentakala berkata "selamat".

SORE
Menggunakan tangan kanan dengan posisi telapak tangan seperti pada gambar. Saat berhyarat melakukan perkenalan pada gerakan dengan hantakan kembali ke arah "sore".

AKU/SAYA



Menggunakan tangan kanan. Telapak tangan dibuka seperti pada gambar lalu dihidukkan di tangan pada dada.

PERKENALKAN



Menggunakan kedua tangan. Posisi kedua tangan yang mengemiskan mata seperti pada gambar dan tangan dihidukkan di depan dada.

TEMAN



Menggunakan kedua tangan. Menggunakan jari telunjuk, posisi jari saling mengkilik seperti pada gambar.

MAAF



Menggunakan tangan kanan. Posisi bujur dan jari telunjuk memisalkan huruf 'M' seperti pada gambar. Lalu dihidukkan di pipi dan melakukan gerakan seperti ditunjuk ke arah ke arah pipi, seperti dilakukan dengan gerakan memisalkan maaf.

TERIMA KASIH



Menggunakan tangan kanan. Posisi telapak tangan terbuka dan dihidukkan pada dagu. Lalu bergerak ke arah depan seperti pada gambar.

SAMA-SAMA



Menggunakan tangan kanan. Jari keliling dan bujur dihidukkan seperti pada gambar. Lalu bergerak dari dada ke arah depan memisalkan badan dengan pengulangan sebanyak 2 kali.

SENANG BERTEMU DENGANMU



SENANG
Menggunakan kedua tangan. Posisi tangan mengemiskan mata, pengulangan tangan keliling ke arah bawah, hyarat dilakukan dengan ekspresi senang.

BERTEMU



BERTEMU
Menggunakan kedua tangan. Posisi jari telunjuk mengemiskan mata dihidukkan dan diposisikan ke arah belakang dan memisalkan ke satu sama lain.



KAMU
Menggunakan tangan kanan. Posisi jari telunjuk mengemiskan mata dan dihidukkan ke arah depan seperti memisalkan.

ISYARAT
KATA TANYA?



APA?



Menggunakan kedua tangan. Posisi tangan mengemiskan mata dan telapak tangan terbuka. Melakukan pengulangan pengulangan tangan keliling dan ke belakang.

SIAPA?



Menggunakan tangan kanan. Posisi tangan mengemiskan mata dengan bujur yang dihidukkan. Gerakan tangan dengan bujur mengemiskan mata ke arah depan memisalkan seperti pada gambar.

DIMANA?



Menggunakan kedua tangan. Posisi telapak tangan mengemiskan mata dan posisi tangan dihiduk seperti pada gambar. Pengulangan tangan dihidukkan ke kanan dan kiri dengan pengulangan saat bertanya.

SIAPA?



Menggunakan tangan kanan. Posisi tangan menguncup lalu dibuka. Tangan membuka. Melakukan pengulangan gerakan tangan menguncup dan membuka telapak tangan.

BAGAIMANA?



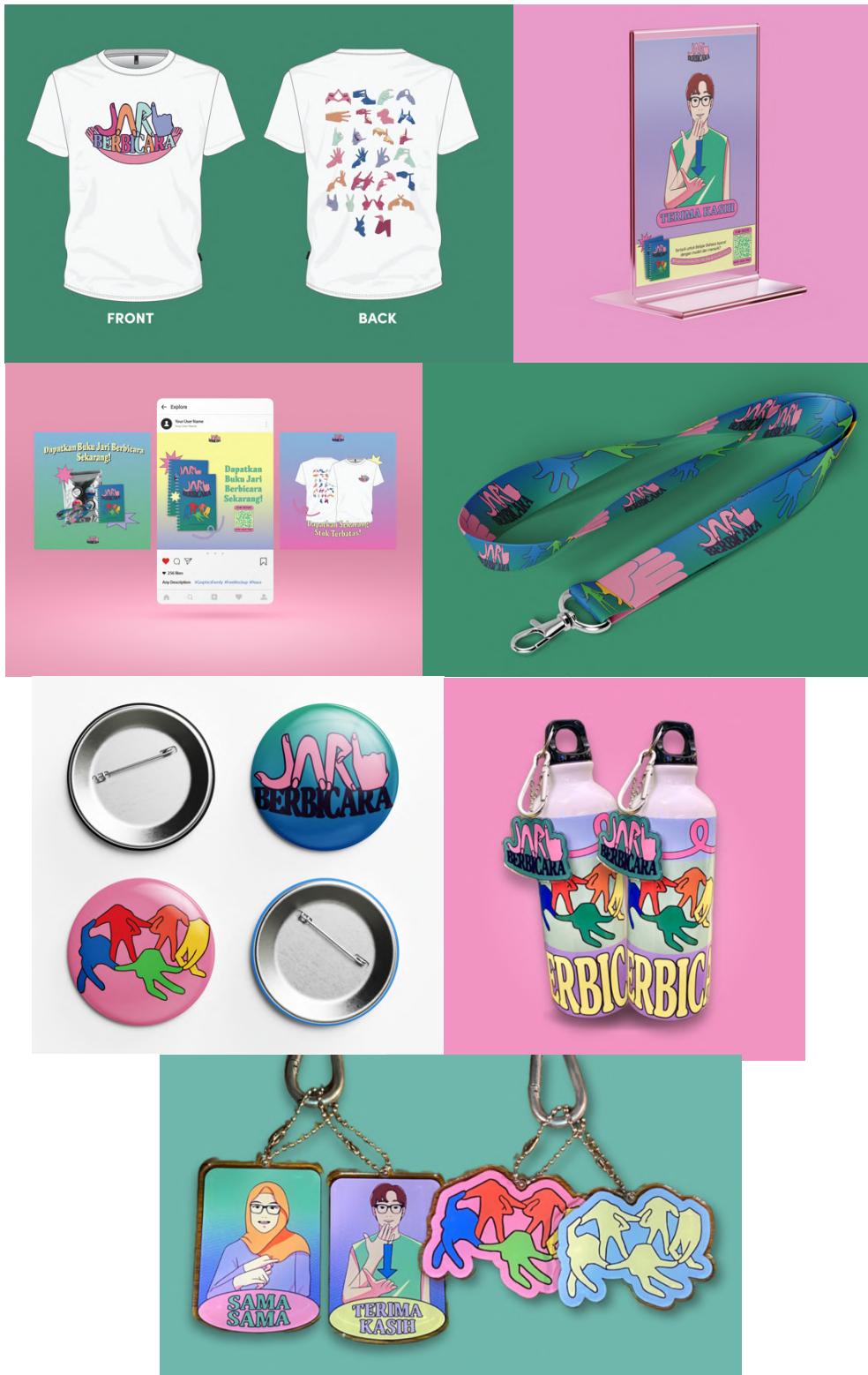
Menggunakan kedua tangan dengan posisi tangan mengemiskan mata dan telapak tangan yang terbuka. Melakukan tangan dari bahu ke belakang memisalkan badan.



Gambar 2 Mockup Media Utama
Sumber: Sandha Farah Difa Husna, 2024

Media Pendukung





Gambar 3 Media Pendukung
Sumber: Sandha Farah Difa Husna, 2024

KESIMPULAN

Buku "Jari Berbicara" dirancang dengan tujuan membangkitkan minat generasi muda, terutama Gen Z, untuk belajar bahasa isyarat dan memahami budaya tuli. Perancangan buku edukasi ini dikemas dengan ilustrasi yang menarik dengan menggunakan beberapa karakter untuk merepresentasikan keberagaman generasi Z, juga penjelasan yang mudah dipahami, buku ini tidak hanya mengajarkan bahasa isyarat, tetapi juga diharapkan dapat memperkaya pemahaman mengenai budaya tuli. Dalam perancangan buku ini aspek visual yang digunakan mempertimbangkan data yang telah dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner dan studi pustaka.

Diharapkan buku ini dapat meningkatkan kesadaran tentang budaya tuli, mendorong minat terhadap bahasa isyarat, dan membangun inklusi sosial antara orang dengar dan tunarungu. Perancangan buku ini dirancang dari penelitian yang sudah dilaksanakan oleh karena itu untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk bisa mengefektifkan waktu untuk melakukan pengambilan data yang lebih rinci.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., dkk. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1>.
- Gallaudet University. (2023). Audism Resources. Diakses pada tanggal 22 Maret 2024 melalui <https://gallaudet.edu/deaf-studies/deaf-studies-digital-journal/audism-resources/>.
- Huang, E. G., Kusumawati, Y. A., & Gunawan, E. P. (2023). Deafvoir: Recognizing sign language through game. *Procedia Computer Science*, 227, 614-622. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.565>
- Kemendikbud. (2024). Sistem Isyarat Bahasa Indonesia. Diakses 29 April 2024, <https://pmpk.kemdikbud.go.id/sibi/profil>

- Muhammad, S.N , Siswanto. A.R & Mustikawan, A. (2016) Perancangan Buku Edukasi Pendidikan Seksualitas Sebagai Upaya Pencegahan Kejahatan Seksual Terhadap Anak. eProceedings of Art & Design, 3(3).
- Mustopa, N.A.S & Kadarisman, A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Pahlawan Wanita Priangan Dewi Sartika. eProceedings of Art & Design, 6(2).
- Puteri, S. A., Desintha, S., & Hidayat, S. (2022). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF THE UPS AND DOWNS MENGENAI MENTAL HEALTH BIPOLAR DISORDER TIPE II BAGI REMAJA. eProceedings of Art & Design, 8(5).
- Sadeghi, A. (2023). Building A Diverse, Equitable and Inclusive Culture For Gen-Z. Diakses pada tanggal 22 Maret 2024 melalui <https://www.forbes.com/sites/forbeshumanresourcescouncil/2023/09/05/building-a-diverse-equitable-and-inclusive-culture-for-gen-z/?sh=4c128ba3792f>
- Soewardikoen, Didit. W. (2019) Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual. PT. Kanisius.
- Sidiq. U & Choiri. M. (2019) . Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. Ponorogo: Cv. Nata Karya.
- Widya & Darmawan. (2019). Pengantar Desain Grafis. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Wijaya, Ika Navanda.(n.d) Generasi Muda Sebagai Agent of Change Pembentuk Karakter Cerdas Health Literacy Bagi Lansia. Diakses melalui <https://golantang.bkkbn.go.id/upload/artikel/pdf/809-generasi-muda-sebagai-agent-of-change-pembentuk-karakter-cerdas-health-literacy-bagi-lansia.pdf>
- Wijoyo, Hadion & Indrawan, Irjus & handoko, agus & santamoko, ruby & Cahyono, Yoyok. (2020). GENERASI Z & REVOLUSI INDUSTRI 4.0.
- Yuwono, Imam dkk. (2020). Evaluasi pelatihan BISINDO di program studi pendidikan khusus. 13-26.
- Yadav, Preeti. (2014). Typography as a statement of Design.