

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

BAHASA ISYARAT

Muhammad Mufariqul Akwan¹⁾, Siswo Martono²⁾, Dhika Yuan Yurisma³⁾

S1 Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika Jl. Kedung Baruk No. 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 17420100067@dinamika.ac.id, 2) Siswo@dinamika.ac.id, 3) Dhika@dinamika.ac.id

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 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 buku interaktif yang dapat membantu dalam semangat belajar bahasa isyarat pada anak tunarungu usia 6-8 tahun, dengan media pendukung meliputi *e-book*, stiker, x-banner, *feed* Instagram, dan .

Kata kunci : Interaktif, Bahasa Isyarat, Anak Tunarungu

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah aspek terpenting dalam kehidupan manusia karena sebagai interaksi antar manusia dan saling menyampaikan pesan. 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 sempurna dan ada yang memiliki keterbatasan dalam fisik maupun keterbatasan dalam hal komunikasi atau dikenal dengan disabilitas. Menurut Undang–Undang No. 8 Tahun 2016 pasal 1 tentang penyandang disabilitas, penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, mental, intelektual dan sensorik dalam jangka waktu lama dan mengalami hambatan dalam berinteraksi. 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. BISINDO adalah 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, tidak berwarna dan kurang interaktif, 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.

Dari penjelasan tersebut, untuk mempermudah pembelajaran bahasa isyarat dan agar anak-anak tunarungu tidak cepat merasa bosan maka peneliti menggunakan media buku interaktif. Peneliti menggunakan bahasa isyarat SIBI dalam buku interaktif yang akan dibuat karena bahasa isyarat tersebut merupakan bahasa pengantar yang sudah ditetapkan oleh pemerintah dalam pendidikan tunarungu di SLB, bahasa SIBI juga digunakan oleh SLB Aisyiyah Tulangan dan SLB Bina Bangsa Taman sebagai pembelajaran bahasa isyarat. Dengan melalui media pembelajaran buku interaktif yang berisi ilustrasi dan warna yang menarik sehingga membuat anak-anak tunarungu usia 6-8 tahun menjadi tertarik dan semangat dalam mempelajari bahasa isyarat. Dari hal tersebut buku interaktif diharapkan bisa menjadi media yang efektif dalam pembelajaran bahasa isyarat untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun karena terdapat banyak gambar warna-warni yang menarik perhatian anak tunarungu dan tidak monoton karena bisa menimbulkan interaksi dengan pengajar selama pembelajaran berlangsung. 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).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode kualitatif karena peneliti ingin mensajikannya secara naratif berdasarkan situasi dan target yang diinginkan.

Teknik Pengumpulan Data

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 observasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran bahasa isyarat SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia) untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun di SLB Aisyiyah Tulangan dan SLB Bina Bangsa Taman.
- b. Interaksi yang digunakan praktisi (pengajar) selama pembelajaran di SLB Aisyiyah Tulangan dan SLB Bina Bangsa Taman.
- c. Metode yang digunakan pada saat pembelajaran.
- d. Media pembelajaran yang digunakan di SLB Aisyiyah Tulangan dan SLB Bina Bangsa Taman.
- e. Interaksi anak tunarungu usia 6-8 tahun selama pembelajaran bahasa isyarat di SLB Aisyiyah Tulangan dan SLB Bina Bangsa Taman.

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 :

- a. Guru SLB Aisyiyah Tulangan
 - Metode yang digunakan pembelajaran bahasa isyarat.
 - Media pembelajaran bahasa isyarat yang digunakan.
 - Interaksi perilaku anak tunarungu selama pembelajaran bahasa isyarat.
- b. 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.
- c. 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.
 - d. 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. Studi Literasi

Studi literasi digunakan peneliti untuk dapat menyelesaikan topik permasalahan yang ada guna meningkatkan kualitas penelitian. Beberapa buku yang digunakan sebagai studi literasi adalah:

- a. Buku kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI).
- b. Buku belajar bahasa isyarat untuk anak tunarungu (dasar).
- c. Buku kartu membaca & belajar bahasa isyarat.

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 pengenalan bahasa isyarat namun kurang dalam interaksi, dalam perancangan ini peneliti membuat buku yang berfokus membantu pembelajaran awal bahasa isyarat dan interaksi pada saat pembelajaran bahasa isyarat yang khusus untuk anak tunarungu usia 6-8 tahun.

Teknik Analisis Data

Analisa data yang digunakan dalam data kualitatif dibagi menjadi tiga teknik, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman (dalam Gunawan, 2015). Ketiganya akan digunakan selama penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 sedikit banyak tulisan dan disertai banyak gambar yang berwarna. Peserta didik yang berkebutuhan sangat memerlukan pendampingan ekstra, sehingga guru selama menjelaskan dan memberi materi harus tetap memperhatikan kegiatan setiap peserta didiknya.

2. Wawancara

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 kecil. 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.

Dari hasil pengumpulan data yang diperoleh pada studi kompetitor yang dilakukan ditemukan fakta bahwa segala bentuk permainan anak selalu menggunakan media yang unik, menarik, dan inofatif. Seperti hasil yang sudah didapatkan sebelumnya pada mainan geometri warna-warni. Hal ini menandakan bahwa hampir semua mainan yang ditujukan untuk anak-anak saat ini tidak hanya dibuat untuk hiburan semata melainkan harus memiliki nilai-nilai edukasi yang mengarah pada usaha mengembangkan kreativitas anak. Sehingga, pada mainan yang akan dibuat pada penelitian ini tentu akan memiliki nilai kreativitas yang tinggi serta unik dengan bentuk hewan yang lucu. Sehingga tidak hanya nilai permainan yang diberikan, melainkan juga terdapat nilai edukasi pengenalan bentuk-bentuk geometri yang bisa dipelajari anak TK sebagai salah satu pengetahuan dasar.

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. Memberikan peluang dan kebebasan pada anak untuk memilih cara untuk belajar
 - e. Karakter dalam buku harus lucu dan menarik yang tetap dilengkapi dengan tulisan sebagai petunjuk
 - f. Penggunaan ukuran huruf yang jelas dibaca yaitu 25-48 point dan warna cerah diutamakan
 - g. Buku interaktif menggunakan hard cover berbahan art paper berlaminasi dilengkapi round corner agar tidak melukai pembaca
 - h. Tema di dalam buku lebih realistis dengan kehidupan sehari-hari.

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 yang memuat kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, peneliti akan merancang sebuah buku interaktif bahasa isyarat untuk rentang usia 6-8 tahun. Tahap perkembangan yang dialami anak usia 6-8 tahun adalah perkembangan fisik, emosi, sosial, kognitif, bahasa, serta berbicara. Dalam buku interaktif, peserta didik akan diajak untuk belajar sambil bermain. Kegiatan bermain di dalamnya meliputi kegiatan sosial yang memerlukan kecermatan dan ketepatan. Dalam menggunakan buku ini nantinya, peserta didik dapat ditemani oleh orang tua maupun guru untuk menjelaskan petunjuk permainan di setiap

halamannya. Buku interaktif akan dibuat dengan 5 aktivitas dan 14 halaman berukuran 22 cm x 24 cm.

Konsep dan Keyword

Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

1. Segmentasi

a. Geografis.

Letak Wilayah : Indonesia

Ukuran Wilayah : Kota dan Kabupaten

b. Demografi

Gender : Laki-laki & Perempuan

Usia : 6 – 35 tahun

Status Ekonomi : Menengah sampai atas

Penghasilan : UMK Surabaya dan Sidoarjo (Rp.4.300.000)

Pendidikan : Semua Strata

c. Psikografis

Kepribadian : Menyukai buku interaktif, imajinatif, suka hal yang baru.

Gaya Hidup : Modern, kreatif, imajinatif

2. Targeting

Dalam penelitian ini target yang digunakan dibedakan menjadi 2 yaitu target *audience* dan target *market*. Target *audience* penelitian ini adalah anak tunarungu berusia 6-8 tahun yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, imajinatif, dan belum atau sudah mengetahui bahasa isyarat SIBI. Sedangkan, target *market* penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak tunarungu berusia 6-8 tahun yang ingin mengetahui bahasa isyarat SIBI dan mengembangkan kemampuan anak untuk mempermudah komunikasi dengan anak.

Unique Selling Proposition (USP)

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 *busy book* dan tidak banyak tulisan sehingga tidak monoton.

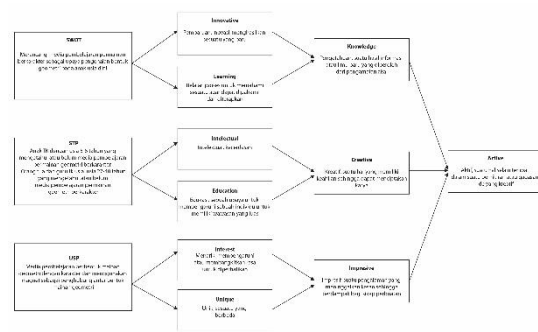
Analisis SWOT

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. 1 Analisis SWOT

	Strengths	Weakness
	<ul style="list-style-type: none"> Rasa ingin tahu yang tinggi pada anak tunarungu Ketertarikan anak tunarungu pada gambar berwarna Buku interaktif memudahkan pemahaman belajar anak tunarungu 	<ul style="list-style-type: none"> Anak tunarungu gampang mengalami bosan Penyampaian informasi secara verbal kurang dipahami oleh anak tunarungu Anak tunarungu kurang mendapatkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan
Oppportunities	Strategi S-O <ul style="list-style-type: none"> Merancang buku interaktif bahasa isyarat disertai gambar dan warna yang cerah Merancang media pembelajaran yang mampu meningkatkan pembelajaran anak tunarungu 	Strategi W-O <ul style="list-style-type: none"> Merancang buku interaktif dengan ilustrasi yang berwarna agar mampu mengatasi rasa bosan anak tunarungu saat pembelajaran
Threat	Strategi S-T <ul style="list-style-type: none"> Merancang buku interaktif yang dapat mengenalkan bahasa isyarat dengan ilustrasi berwarna agar pembelajarannya mudah di terima oleh anak tunarungu 	Strategi W-T <ul style="list-style-type: none"> Penyusunan media buku interaktif yang dilengkapi dengan kegiatan bermain sambil belajar sehingga menambah semangat membaca buku
Kesimpulan untuk Strategi Utama Merancang buku interaktif bahasa isyarat dengan yang bertujuan untuk mempermudah pembelajaran bahasa isyarat dan agar anak tunarungu tidak cepat merasa bosan.		

Keyword



Gambar 4. 1 Keyword Yang Ditemukan

(Sumber : Hasil olahan peneliti)

Deskripsi Keyword

Key Communication Message diperoleh dari hasil analisa STP, USP, dan SWOT yang terkumpul. Hasil dari analisa tersebut diperoleh *keyword* berupa *alluring* (memikat atau menarik). 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.

Konsep Perancangan Karya

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

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.

2. Strategi Kreatif

a. 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.

b. Sinopsis Buku Interaktif Bahasa Isyarat

Sinopsis yang ada di dalam buku adalah mengenalkan bahasa isyarat kepada anak-anak tunarungu usia 6-8 tahun dengan interaksi karakter anak-anak yang bernama Billy.

- Halaman pembuka
- Halaman pembuka berisi tentang judul buku “Yuk Belajar Bahasa Isyarat Bersama Billy” terdapat juga logo universitas, dkk dan nama peneliti.
- Halaman pertama dan kedua (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.
- Halaman ketiga dan keempat
- Billy mengenalkan awal bahasa isyarat yaitu abjad jari dan abjad angka
- Halaman kelima dan keenam
- Sebelum belajar bahasa isyarat lebih jauh lagi, Billy ingin berkenalan dengan teman barunya menggunakan bahasa isyarat.
- Halaman ketujuh sampai kesepuluh
- Setelah berkenalan billy memperkenalkan kata imbuhan awalan,akhiran dan partikel dalam bahasa isyarat.
- Halaman kesebelas
- Setelah mengenalkan isyarat imbuhan Billy memberi contoh penggunaan isyarat imbuhan
- Halaman keduabelas
- Setelah diperkenalkan beberapa bahasa isyarat, Billy ingin tahu seberapa paham teman-teman

barunya tentang bahasa isyarat dengan memberi beberapa pertanyaan.

- Halaman ketigabelas
- Billy berterimakasih karena sudah belajar bahasa isyarat bersama dengannya.

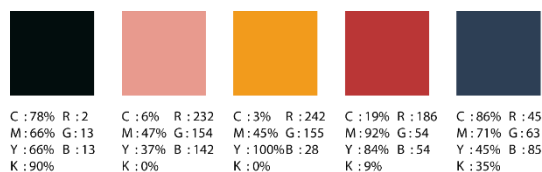
3. Fisik Buku

Perancangan buku interaktif dengan ukuran buku tidak terlalu besar sehingga mudah dibawa kemana saja. Detail dalam buku interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Jenis buku : Buku Interaktif
- b. Cover buku
 - Gramatur Yellow Board* : 350 gsm
 - Gramatur Art Paper* : 150 gsm
- c. Isi buku
 - Gramatur Glory* : 270 gsm
 - Gramatur Busa Eva* : 2 mm
- d. Dimensi buku : 22 x 24 cm
- e. Jumlah halaman : 12 halaman
- f. *Finishing* : *Handcover*

4. 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. 2 Palet Warna Terpilih

(Sumber: Hasil olahan peneliti)

5. 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 4.3 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 4.4 Alternatif 2 Desain Billy

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

c. Alternatif 3



Gambar 4.5 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.

6. Typografi

Font yang digunakan dalam perancangan buku interaktif bahasa isyarat adalah mouse memoirs. Font ini berjenis *san serif* yang sesuai dengan *keyword alluring* memberi makna ceria dan semangat.

Mouse Memoirs

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

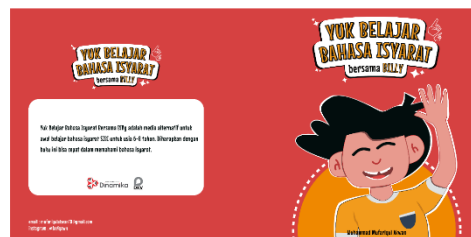
Gambar 4.6 Font Mouse Memoirs

(Sumber :www.dafont.com.2022)

.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 4.7 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”. Karakter Billy ditonjolkan sebagai pendekatan kepada anak tentang karakter yang mirip dengan usia mereka. Cover

belakang berisikan penjelasan singkat mengenai buku ini.



Gambar 4.8 Halaman Pembuka, Pengenalan Karakter

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



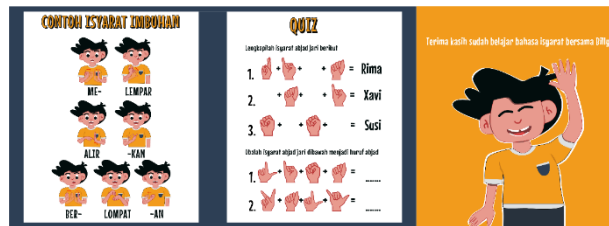
Gambar 4.9 Visual Buku Halaman 4-7

Pada halaman ini berisi tentang abjad isyarat jari dan abjad isyarat angka yang merupakan awalan dalam pembelajaran bahasa isyarat selain itu juga terdapat contoh penggunaan isyarat jari. Di halaman berikutnya Billy ingin mengajak berkenalan dengan menanyakan nama dan kelas setelah itu Billy berterima kasih setelah berkenalan.



Gambar 4.10 Visual Buku Halaman 8-11

Pad halaman ini terdapat aktivitas mengenalkan isyarat imbuhan yang terbagi menjadi 3 yaitu isyarat imbuhan awalan, akhiran dan partikel, ketiga isyarat imbuhan tersebut dibedakan menjadi 3 warna agar membuat tidak merasa bosan.



Gambar 4.11 Visual buku halaman 12-14

Setelah mengenal isyarat imbuhan pada halaman ini Billy memberikan contoh menggunakan isyarat imbuhan, di halaman berikutnya diberikan beberapa soal melengkapi isyarat abjad dan merubah isyarat abjad menjadi huruf abjad. Pada halaman terakhir Billy memberikan terima kasih setelah belajar bahasa isyarat bersamanya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa perancangan buku interaktif bahasa isyarat bertujuan untuk mengurangi rasa bosan peserta didik anak tunarungu usia 6-8 tahun saat mempelajari bahasa isyarat sebab peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan lembar kerja yang telah disajikan di dalam buku. Hal ini sesuai dengan latar belakang penelitian yang menyatakan bahwa komunikasi merupakan salah satu aspek kehidupan yang penting. Buku interaktif bahasa isyarat "Yuk Belajar Bahasa Isyarat Bersama Billy" terdiri 5 aktivitas dan terdiri dari 14 halaman dimana di setiap halamannya terdiri dari kegiatan interaktif yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan dapat dicoba oleh pembaca.

Saran

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

1. Mengembangkan media pembelajaran yang membantu anak berkebutuhan khusus tunarungu dalam skala yang lebih besar.

2. Merancang buku interaktif bahasa isyarat secara lebih detail dengan kegiatan yang lebih bervariasi

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 Penerjemahan*. 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.