

RESEARCH ARTICLE

Perancangan Buku "Jari Berbicara" Sebagai Pengenalan Bahasa Isyarat Bagi Kalangan Generasi Z

Sandha Farah Difa Husna, Siti Desintha* and Arry Mustikawan

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

* Corresponding author: desintha@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.

Key words: tunarungu, bahasa isyarat, audisme, generasi z, media edukasi.

Pendahuluan

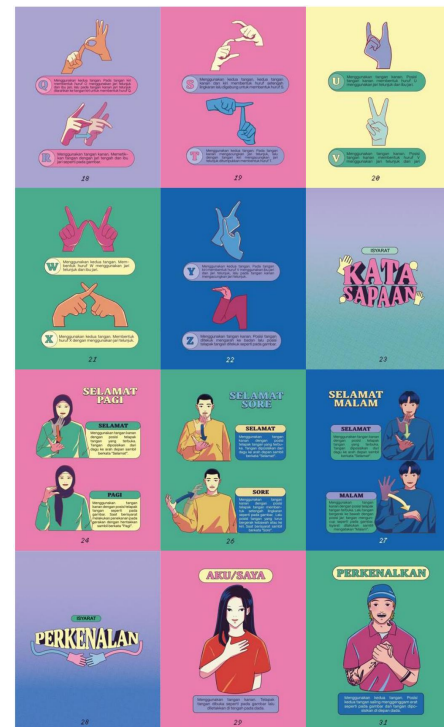
Penyandang tunarungu di Indonesia merupakan kelompok minoritas yang cukup besar. Mereka memiliki bahasa sendiri yaitu bahasa isyarat, yang terbagi menjadi SIBI (untuk formal) dan BISINDO (untuk sehari-hari). BISINDO dalam penggunaannya digunakan sebagai bahasa isyarat dalam keseharian komunitas tuli, namun dikarenakan perbedaan BISINDO sesuai dengan daerahnya, masih belum ada kamus BISINDO yang bisa disebarkan berbeda dengan SIBI (Sistem Bahasa Isyarat) yang penyebaran kamusnya sudah ada sejak tahun 1993 [1]. 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 sulit 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.



Gambar 1. Media Utama



Gambar 2. Media Utama

Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam perancangan yaitu metode kualitatif, dan data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Wawancara menurut Gordon merupakan percakapan antara dua orang di mana salah satunya bertujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu [2]. 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 [7]. Studi pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu media edukasi, buku, dan bahasa isyarat.

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 [8].

Matriks Perbandingan

Soewardikoen [8] 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 Pembahasan

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 audience 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

1. Media Utama

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

2. 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:

a. Merchandise

Merchandise yang digunakan sebagai media pendukung yaitu *T-shirt*, totebag, topi, lanyard, Tumblr, Stiker, Gantungan kunci dan Pin brosh.

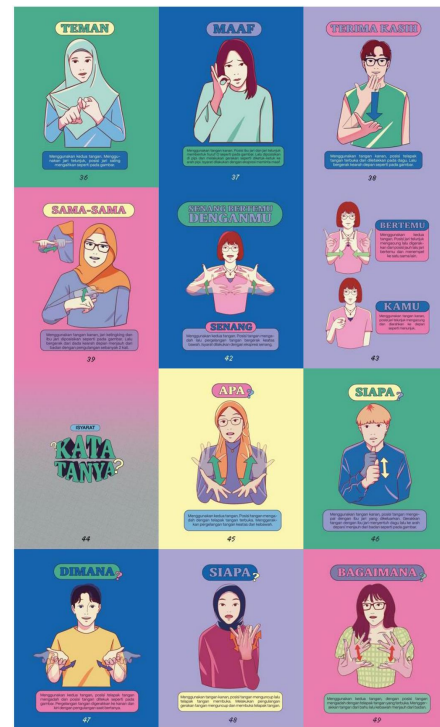
b. Media Cetak

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

c. 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.

3. Konsep Media



Gambar 3. Media Utama



Gambar 4. Mockup Media Utama

a. Ilustrasi

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

b. 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.

c. Warna

Palet warna yang digunakan dalam perancangan buku yaitu variasi dari warna pelangi, hal ini mempertimbangkan aspek keberagaman



Gambar 5. Media Pendukung

dari generasi Z. Juga kata kunci konsep pesan yaitu menarik, untuk menarik perhatian dari Generasi Z maka digunakan warna yang beragam.

4. 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

1. Media Utama

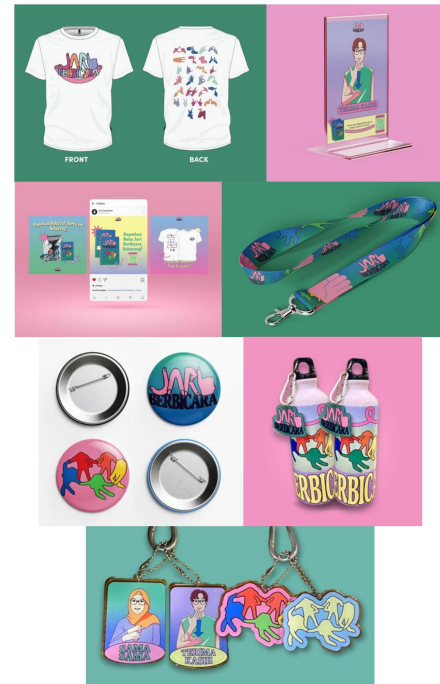
Hasil perancangan media utama yaitu buku yang berjudul "Jari Berbicara" ditampilkan pada gambar 1, gambar 2 dan gambar 3, adapun untuk *mockup* bagian sampul buku disajikan pada gambar 4 di bawah ini.

2. Media Pendukung

Hasil dari perancangan pada media pendukung untuk *merchandise* berupa *T-shirt*, *totebag* dan lainnya yang dapat dilihat pada gambar 5 dan gambar 6 berikut.

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 harap 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.



Gambar 6. Media Pendukung

Daftar Pustaka

1. Yuwono I, et al. Evaluasi pelatihan BISINDO di program studi pendidikan khusus. —. 2020:13-26.
2. Sidiq U, Choiri M. Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. Ponorogo: CV. Nata Karya; 2019.
3. Puteri SA, Desintha S, Hidayat S. Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif The Ups and Downs Mengenai Mental Health Bipolar Disorder Tipe II Bagi Remaja. *eProceedings of Art & Design*. 2022;8(5).
4. Wijaya IN. Generasi Muda Sebagai Agent of Change Pembentuk Karakter Cerdas Health Literacy Bagi Lansia; n.d. Diakses pada [tanggal akses]. <https://golantang.bkkbn.go.id/upload/artikel/pdf/809-generasi-muda-sebagai-agent-of-change-pembentuk-karakter-cerdas-health-literacy-bagi-lansia.pdf>.
5. Wijoyo H, Indrawan I, Handoko A, Santamoko R, Cahyono Y. Generasi Z & Revolusi Industri 4.0; 2020.
6. Muhammad SN, Siswanto AR, Mustikawan A. Perancangan Buku Edukasi Pendidikan Seksualitas Sebagai Upaya Pencegahan Kejahatan Seksual Terhadap Anak. *eProceedings of Art & Design*. 2016;3(3).
7. Adlini MN, et al. Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*. 2022;6(1):974-80.
8. Soewardikoen DW. Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual. PT. Kanisius; 2019.
9. Gallaudet University. Audism Resources; 2023. Diakses 22 Maret 2024. Available from: <https://gallaudet.edu/deaf-studies/deaf-studiesdigital-journal/audism-resources/>.
10. Huang EG, Kusumawati YA, Gunawan EP. Deafvoir: Recognizing sign language through game. *Procedia Computer Science*. 2023;227:614-22.
11. Kemendikbud. Sistem Isyarat Bahasa Indonesia; 2024. Diakses 29 April 2024. Available from: <https://pmpk.kemendikbud.go.id/sibi/profil>.