

MEDIA KOMUNIKASI VISUAL ABJADBISINDO BAGI TUNARUNGU DI KOTA PALEMBANG

Muhammad Rizky¹, Heri Iswandi² dan Mukhsin Patriansah³

^{1),2),3)} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya

Universitas Indo Global Mandiri

Jl. Jend. Sudirman No.62 KM.4, 20 Ilir, Kota Palembang

Email : rizkyoi12@gmail.com,

Received: 28 Agustus 2023

Revised: 30 Oktober 2023

Accepted: 4 Desember 2023

Abstrak : Tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Hal ini dikarenakan Bisindo berasal dari bahasa ibu, yaitu Bahasa Indonesia yang dipakai sehari-hari, dan satu gerakan dapat mewakili kata yang juga banyak diketahui kalangan non-difabel rungu. Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking Terdapat beberapa tahapan seperti (Empathize) memahami masalah, (Define) mengidentifikasi masalah, (Ideate) mencari ide, (Prototype) merealisasikan ide, dan (Test) Penerapan hasil. Proses pengumpulan data dilakukan dengan, Wawancara, Observasi, Kusioner, Literatur dan Website. Data yang diperoleh kemudian olah dan dianalisis menggunakan metode (5W+1H). Dari hasil permasalahan ini menghasilkan sebuah Perancangan Komunikasi Visual Abjad Bisindo bagi Tunarungu di Kota Palembang. Tujuan Perancangan ini untuk memahami Berkomunikasi melalui abjad Bisindo dengan menggunakan unsur komunikasi visual yang terkonsep dan menarik. dan cara berkomunikasi dengan tunarungu yang informatif melalui belajar abjad Bisindo. Dalam Perancangan ini adapun media-media yang dihasilkan seperti Media Board Education, Poster, Katalog Karya & Katalog Abjad Bisindo, T-Shirt, Buku Catatan, Alat Bantu Dengar, X-Banner, Stiker, Alat Tunjuk, Tote Bag, Feed Instagram, Brosur.

Kata kunci: Komunikasi Visual, Abjad Bisindo, Tunarungu, Board Education.

Abstract : Deafness is a general term that indicates difficulty hearing from mild to severe, classified into deafness and hearing loss. This is because Bisindo comes from the mother tongue, which is the Indonesian language that is used daily, and one movement can represent a word that is also widely known among non-deaf people. This design using Design Thinking method there are several stages such as (Empathize) understand the problem, (Define) identify the problem, (Ideate) find ideas, (Prototype) realize the idea, and (Test) the application of the results. The data collection process is done by, interviews, observations, questionnaires, literature and websites. The data obtained were then processed and analyzed using the method (5W+1H). From the results of this problem resulted in a Visual Communication Design Bisindo Alphabet for the Deaf in Palembang. The purpose of this design is to understand communicating through the Bisindo Alphabet by using conceptual and interesting visual communication elements. and how to communicate with the deaf informative through learning the Alphabet Bisindo. In this design, the media produced such as media Board Education, posters, catalog of works & catalog Alphabet Bisindo, T-shirts, notebooks, hearing aids, X-banners, stickers, Pointing Devices, Tote bags, Instagram feeds, brochures.

Keywords: Visual Communication, Bisindo Alphabet, Deaf, Board Of Education.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulis. (Wiratno and Santosa, 2014). Sedangkan Komunikasi adalah "suatu proses ketika seseorang atau beberapa orang, kelompok, organisasi, dan masyarakat menciptakan, dan menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain". Abjad umumnya adalah kumpulan huruf (aksara) berdasarkan urutan yg lazim dalam bahasa tertentu. Abjad ialah set huruf terselaras, yaitu setiap satu hurufnya menandakan satu fonem dalam bahasa lisan, baik yang masih wujud mahupun sudah pupus ditelan zaman.

Fokus penulis dalam Perancangan ini mengangkat persoalan komunikasi bagi Tunarungu. tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Orang tuli adalah yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar dimana batas pendengaran yang dimilikinya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran (Nofiaturrahmah, 2018). Tuli di Indonesia terbiasa menggunakan Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo). Hal ini dikarenakan Bisindo berasal dari bahasa ibu, yaitu Bahasa Indonesia yang dipakai sehari-hari, dan satu gerakan dapat mewakili kata yang juga banyak diketahui kalangan non-difabel rungu.

Tunarungu sendiri di Kota Palembang Berjumlah Sekitar 600 Orang Tuli, Sampai saat ini pembelajaran Abjad Bisindo di Kota Palembang (Masih Sangat Minimnya) mengetahui bagaimana cara ber-komunikasi dengan Tunarungu, karena masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui bahwa ada Abjad Bisindo yang bisa digunakan sebagai langkah awal ber-komunikasi dengan Tunarungu. Kurang nya pengetahuan masyarakat disebabkan oleh beberapa faktor yang dimana khusus nya di Kota Palembang diantaranya : Faktor Pertama jarang nya diadakan pembelajaran Abjad Bisindo bagi Tunarungu, Faktor Kedua masih banyak masyarakat yang belum mengetahui cara berkomunikasi menggunakan Abjad Bisindo bagi Tunarungu, Faktor Ketiga pembelajaran Abjad Bisindo bagi Tunarungu hanya di adakan event-event tertentu dan kurang

meluas, Faktor Ke empat minim nya minat pembelajaran berkomunikasi terhadap tunarungu (Iwan Oktarianto, Wawancara pada 4 Maret 2023).

Dalam hal ini juga didukung oleh hasil kuesioner penulis pada tanggal 2-4 maret 2023 terhadap 118 responden, jumlah ini didapat dari kuesioner yang disebarakan penulis melalui sosial media mengenai Abjad Bisindo bagi Tunarungu di Kota Palembang, maka jumlah yang berhasil diperoleh sebanyak 38,1% masyarakat Kota Palembang mengetahui Abjad Bisindo dan 61,9% tidak Mengetahui Abjad Bisindo. (M.Rizky, Kuesioner pada 2 Maret 2023). Berdasarkan permasalahan di atas dapat dikatakan bahwa Abjad Bisindo adalah salah satu hal penting sebagai langkah awal berkomunikasi dengan Tunarungu dan juga kurangnya pengetahuan tentang Abjad Bisindo bagi Tunarungu. Abjad Bisindo masih sangat minim diketahui masyarakat khususnya remaja dengan rentang usia mulai dari 15-22 tahun belum tahu cara ber-komunikasi dengan tunarungu. dan dimana pada Perancangan ini akan merancang media Pembelajaran Abjad Bisindo bagi Tunarungu di Kota Palembang.

Diharapkan dengan adanya Perancangan Komunikasi Visual dapat menjadi Media Pembelajaran ini dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat khususnya Kota Palembang sehingga dapat di kenal lebih luas sebagai salah satu cara berkomunikasi dengan Tunarungu melalui Abjad Bisindo dan pesan yang ingin di sampaikan pada Perancangan ini tersampaikan ke masyarakat Kota Palembang. Di butuhkan sebuah Media Perancangan karena nya penulis berpikir akan menjadi menarik jika Pembelajaran Abjad Bisindo bagi Tunarungu , dan dimana masih minimnya Perancangan Komunikasi Visual terkait Abjad Bisindo bagi Tunarungu seperti Media Interaktif yang di kemas dengan pembelajaran abjad Bisindo bagi Tunarungu yang menarik dan informatif, Poster dan Infografis sebagai media informasi pembelajaran baik dari pesan verbal maupun pesan visual dari Abjad Bisindo bagi Tunarungu dan media-media komunikasi visual lainnya.

METODE PENELITIAN

Design Thinking merupakan sebuah metodologi dalam merancang sebuah media yang terpusat pada manusia. penerapannya *Design Thinking* pada

perancangan ini sebagai metode dalam memecahkan masalah kompleks, yang belum di temukan solusinya dari sudut pandang Desain Komunikasi Visual, sehingga dari memahami sebuah masalah, dapat ditemukan ide dalam merancang sebuah media, serta dilakukan pendekatan secara langsung kepada *audience* (Sitompul, Patriansah and Pangestu, 2021). Terdapat beberapa tahapan seperti (*Empathize*) memahami masalah, (*Define*) mengidentifikasi masalah, (*Ideate*) mencari ide, (*Prototype*) merealisasikan ide, dan (*Test*) Penerapan hasil.



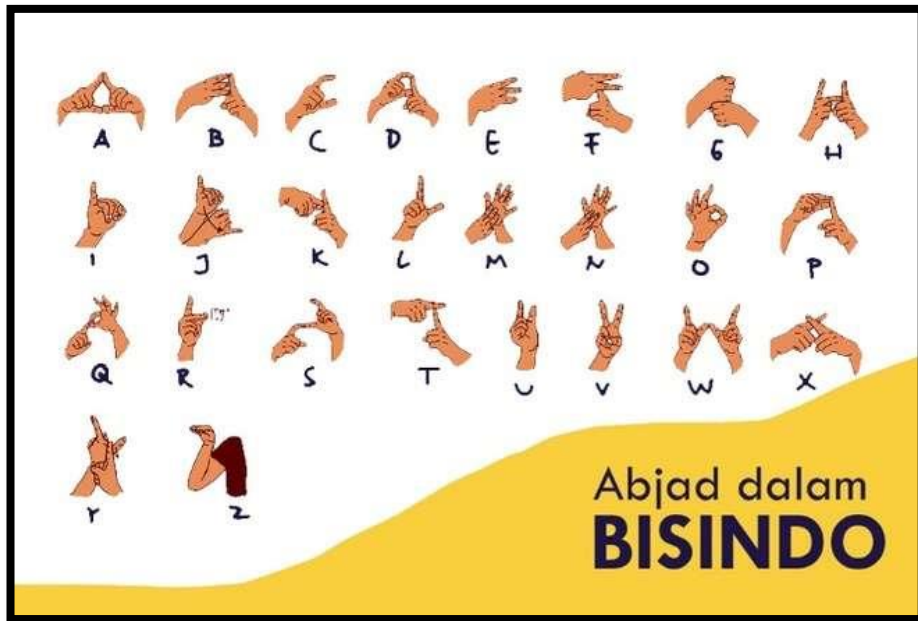
Gambar 4 Metode Design Thinking
Sumber: www.interaction-design.org, 2023

HASIL DAN DISKUSI

1. Tinjauan Ide Perancangan



Gambar 1 Media Interaktif Tunarungu
Sumber: [youtube.com](https://www.youtube.com), 2023



Gambar 2 Poster Abjad Bisindo
Sumber: www.ypedulikasihabk.org, 2023



Gambar 3 Infografis Abjad Bisindo
Sumber: www.ypedulikasihabk.org, 2023

2. Gagasan Kreatif

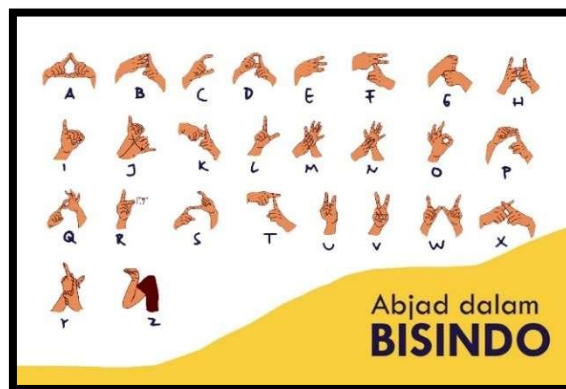
Dalam menganalisa data menjadi suatu ide kreatif kemudian menjadi sebuah media akan penulis uraikan seperti berikut ini. Pada gagasan kreatif ini, penulis mengambil tema "Peduli Tunarungu Bersama Abjad Bisindo". Maksud dari pesan yang penulis pilih ini adalah dapat diartikan bahwa dengan Ber-Komunikasi melalui Abjad Bisindo agar dapat sebagai langkah awal Ber-Komunikasi dengan

Tunarungu, maka dari itu dengan mengangkat pesan visual seperti Abjad Bisindo, Tangan Manusia, Telinga Manusia, Simbol Komunikasi dengan ini diharapkan Masyarakat Khususnya Remaja sebagai target utama dalam Perancangan Komunikasi Visual ini agar dapat mengetahui cara Ber-Komunikasi dengan Tunarungu dan Meningkatkan Kepedulian Terhadap Tunarungu.

Adapun tujuan kreatif pada perancangan ini adalah sebagai media yang Informatif dan Menarik untuk masyarakat guna mengajak untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Tunarungu Melalui Abjad Bisindo, media yang dirancang berdasarkan target sasaran dengan mempertimbangkan berbagai aspek. Perancang menjadikan beberapa aspek diatas menjadi acuan dalam merancang media-media Komunikasi Visual Abjad Bisindo bagi Tunarungu ini sehingga pesan dan tujuan tersampaikan dengan baik kepada target audience.

a. Pesan Visual

Object yang digunakan dalam perancangan yaitu Abjad Bisindo, Tangan Manusia , Telinga Manusia dan Gelombang Komunikasi.



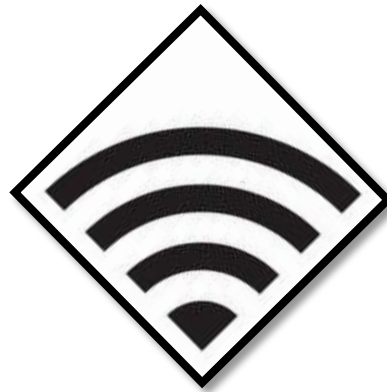
Gambar 4 Abjad Bisindo
Sumber: www.ypedulikasihabk.org, 2023



Gambar 5 Tangan Manusia
Sumber: Muhammad Rizky, 2023



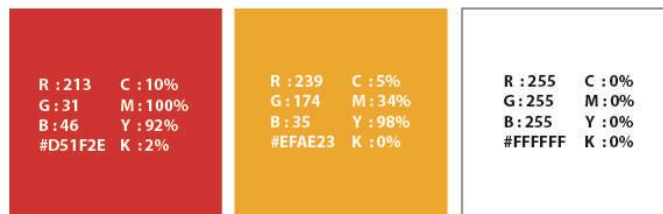
Gambar 6 Telinga Manusia
Sumber: Muhammad Rizky, 2023



Gambar 7 Simbol Komunikasi
Sumber: www. pngwing.com, 2023

b. Warna (Colour)

Pada bagian warna menampilkan pilihan warna-warna yang telah ditentukan mengacu pada konsep desain (Patriansah, 2022). mengutamakan warna Merah melambangkan Keberanian ber-komunikasi, dan Orange melambangkan kehangatan, keceriaan. Kemudian warna pendukung dari perancangan ini yaitu dan Putih kemurnian, kesederhanaan, kesucian.



Gambar 8 Warna Perancangan
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

c. *Typography*

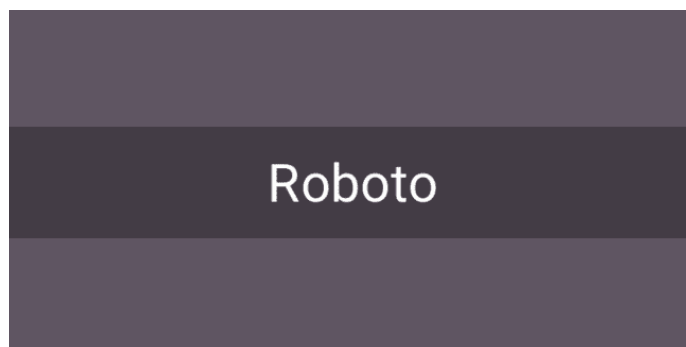
Tipografi sendiri memiliki pengertian sangat luas yang mencakup penyusunan dan bentuk halaman, atau setiap barang cetak, tipografi dapat juga diartikan pemilihan, penataan dan berbagai hal yang berhubungan dengan pengaturan baris-baris serta susunan huruf (typeset) digunakan pada perancangan adalah Font Grobold menunjukkan kemurnian, efisien, modern dan font tidak terlalu formal, Font Reglisse menunjukkan kemurnian, efisien, modern dan font tidak terlalu formal, Font Roboto memiliki kesan dinamis, tegas, jelas dan modern.



Gambar 9 Font Grobold
Sumber: [www. downloadfonts.io.com](http://www.downloadfonts.io.com), 2023



Gambar 10 Font Reglisse
Sumber: [www. downloadfonts.io.com](http://www.downloadfonts.io.com), 2023



Gambar 11 Font Roboto
Sumber: [www. downloadfonts.io.com](http://www.downloadfonts.io.com), 2023

d. Gaya Tampilan Desain

Karakteristik Gaya Desain *Fun and Playful* :

- Menampilkan makhluk hidup & benda
- Penuh dengan warna
- Terkadang mengandung elemen fantasi



Gambar 12 Gaya Desain *Fun and Playful*
Sumber: [www. h3ndy.com](http://www.h3ndy.com), 2023

3. Visualisasi Desain

a. Logo

Konsep Logo adalah Gerakan Tangan maupun Simbol Abjad Bisindo A beserta Simbol Komunikasi yang dimana merupakan bagian dari Abjad Bisindo itu sendiri yang tujuannya untuk dapat mewakili identitas dari Perancangan Komunikasi Visual Abjad Bisindo bagi Tunarungu di kota Palembang tersebut.



Gambar 13 Logo Abjad Bisindo
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

b. Pemilihan Media

Main Media

1. Board Education



Gambar 14 Desain Board Education & Final Desain
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

Pre Media

1. Poster



Gambar 15 Desain Poster
Sumber: Muhammad Rizky, 2023sumber: ilustrasi

2. Katalog Abjad Bisindo & Katalog Karya



Gambar 16 Desain Katalog Abjad Bisindo & Katalog Karya
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

Follow Up Media

1. T-Shirt



Gambar 17 Desain T-Shirt
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

2. Buku Catatan



Gambar 18 Buku Catatan
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

3. Alat Bantu Dengar



Gambar 19 Alat Bantu Dengar
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

4. X-Banner



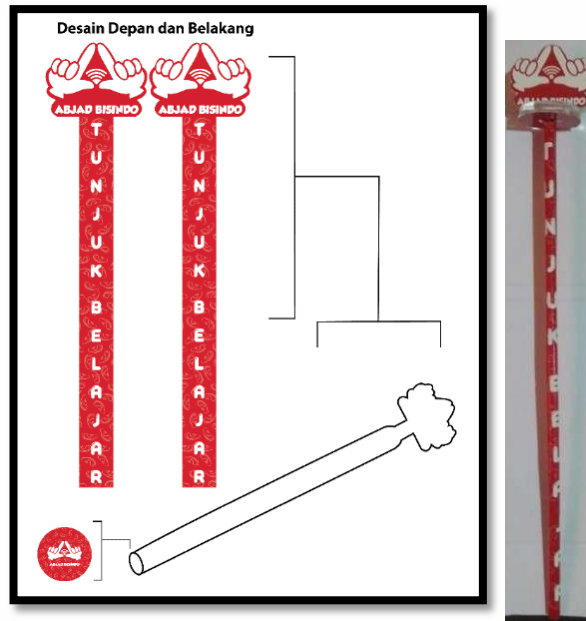
Gambar 20 X-Banner
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

5. Stiker



Gambar 21 Stiker
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

6. Alat Tunjuk



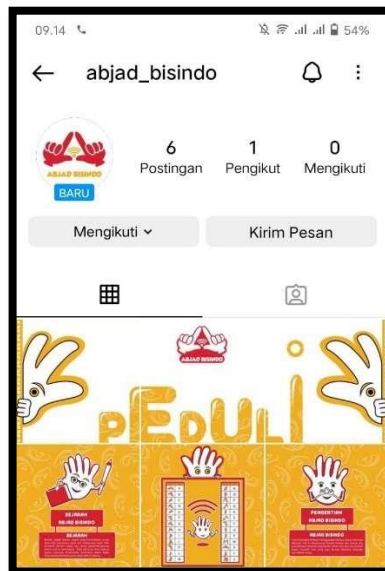
Gambar 22 Alat Tunjuk
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

7. Tote Bag



Gambar 23 Tote Bag
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

8. Feed Instagram



Gambar 24 Feed Instagram
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

9. Brosur



Gambar 26 Brosur
Sumber: Muhammad Rizky, 2023

KESIMPULAN

Tunarungu sendiri di Kota Palembang Berjumlah Sekitar 600 Orang Tuli, Sampai saat ini pembelajaran Abjad Bisindo di Kota Palembang (Masih Sangat Minimnya) mengetahui bagaimana cara ber-komunikasi dengan Tunarungu, karena masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui bahwa ada Abjad Bisindo yang bisa digunakan sebagai langkah awal ber-komunikasi dengan Tunarungu. Kurang nya pengetahuan masyarakat disebabkan oleh beberapa faktor yang dimana khusus nya di Kota Palembang diantaranya : Faktor Pertama jarang nya diadakan pembelajaran Abjad Bisindo bagi Tunarungu, Faktor Kedua masih banyak masyarakat yang belum mengetahui cara berkomunikasi menggunakan Abjad Bisindo bagi Tunarungu, Faktor Ketiga pembelajaran Abjad Bisindo bagi Tunarungu hanya di adakan event-event tertentu dan kurang meluas, Faktor Keempat minim nya minat pembelajaran berkomunikasi terhadap tunarungu (Iwan Oktarianto, Wawancara pada 4 Maret 2023).

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2008). *Design_Thinking_por_Tim_Brown_Septiembre.pdf*.
Djelantik, A.A.M. 1999. Estetika Sebuah Pengantar. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
Herdiyan Maulana, Gumgum gumelar, 2013. Psikologi Komunikasi dan Persuasi. Jakarta : Akademia Permata.
Iswandi, Heri. (2018)"Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan." *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya* 3.3.

- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Nofiaturrehman, F. (2018). Problematika Anak Tunarungu dan Cara Mengatasinya. *Quality*, 6(1), 1–15.
- Nurhadi, Z. F., & Kurniawan, A. W. (2017). Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 3(1), 90–95.
- Nofiaturrehman, F. (2018) 'Problematika Anak Tunarungu dan Cara Mengatasinya', *Quality*, 6(1), pp. 1–15.
- Patriansah, M. et al (2022) 'Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Rinso " Yuk Mulai Bijak Plastik!"', *JURNAL DESAIN & SENI NARADA*, 9, pp. 287–306. doi: 10.2241/narada.2022.v9.i3.004.
- Sitompul, A. L., Patriansah, M. and Pangestu, R. (2021) 'Analisis Poster Video Klip Lathi : Kajian Semiotika Ferdinand de Saussure', *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(1), pp. 23–29.
- Wiratno, T. and Santosa, R. (2014) 'Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial', *Modul Pengantar Linguistik Umum*, pp. 1–19.
- Prawira, Sulasmi Darma. 1989. Warna sebagai salah satu unsur seni & desain. Jakarta: P2LPTK.
- Priscilia Yunita Wijaya. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), 47–54. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>
- Sabil Husein, Ananda 2018. Metode Design thinking untuk Inovasi, Malang: UB Press.
- Soewardikoen. 2021, Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Kanisius.
- Susanty, M., Fadillah, R. Z., & Irawan, A. (2021). Model Penerjemah Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Menggunakan Pendekatan Transfer Learning. *Petir*, 15(1), 1–9. <https://doi.org/10.33322/petir.v15i1.1289>
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Jalasutra
- Utami, D. R. (2013). РАЗВИТИЕ РЕЛЬЕФА ПЕРЕХОДНЫХ ЗОН ГОРНЫХ СТРАН В КАЙНОЗОЕ No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial. *Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1–19.

Sumber Lain :

- Asrorul Mais, 2016. Abjad Bisindo, dan Media Pembelajaran Abjad Bisindo. Surabaya : Penerbit Pustaka Abadi
- Imas A. R. Gunawan, 2011. Bahasa Isyarat Indonesia dan Abjad Bisindo. Bandung : Penerbit Lembaga Komunikasi Total Indonesia
- Imroatul Solichah, 2014. Tunarungu, dan Alat Peraga Tunarungu. Jakarta:

Penerbit Media Guru

Narasumber : Iwan Oktarianto, Ketua PUSBISINDO SUMSEL dan Guru Bisindo (Bahasa Isyarat Indonesia), Wawancara Tanggal 4 Maret 2023, di Pusbisindo dan Rumah Setara Sumsel, JL.Letnan Murod, Talang Ratu, RT.07/RW.03, 20 Ilir, Kec. Ilir Timur I, Kota Palembang.