

Perancangan Komik Bisindo Tentang Belajar Berhitung Untuk Anak Usia Dini

Muhammad Rio Akbar

¹Desian Komunikasi Visual Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

Email : rioakbar10@gmail.com

Abstrak

Belajar Berhitung Untuk Anak Usia Dini Perkembangan ilmu dan Illustarsi dan komik sangat pesat terutama dibidang Illustaris dan Komik salah satunya adalah Bahasa Isyarat . Sampai saat ini media yang sering digunakan untuk mempelajari gerakan dan cara belajar Bahasa Isyarat Indonesia adalah komik yang disertai gambar, meskipun sudah banyak bermunculan komik-komik panduan tentang Bahasa isyarat minat anak-anak untuk mempelajari atau belajar masih kecil. belajar sebelumnya in I masih kurang efektif, Maka dari itu di buat belajar yang berbentuk media komik Ayo Belajar Bisindo agar anak-anak dapat mempelajari tentang panduan berbahasa isyarat yang lebih menarik dari visualnya yang meningkatkan daya Tarik anak kepada pelajaran Bahasa isyarat sehingga anak paham dan mengerti dengan Bahasa isyarat. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisa SWOT. Melalui metode tersebut, maka hasil yang di capai adalah sebuah media komik yang akan akan di beri nama Ayo Belajar Bisindo. Disamping itu juga di rancang media pendukung dalam bentuk Poster, X-Banner, Pin, Stiker

Kata kunci : Media Komik, Bahasa Isyarat Indonesia , SWOT, Poster

1. Pendahuluan

Istilah tunarungu diambil dari kata “tuna” yang berarti kurang dan “rungu” yang berarti pendengaran. Istilah tunarungu digunakan untuk orang-orang yang memiliki hambatan atau kelainan pendengaran yang tidak berfungsi dengan normal. Somad dan Hernawati (dalam Yunia Sri Hartanti, 2015) menyatakan bahwa anak tunarungu adalah seseorang yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruh alat pendengaran, sehingga ia tidak dapat menggunakan alat pendengarannya dalam kehidupan sehari-hari yang membawa dampak terhadap kehidupannya secara kompleks.

Murni Winarsih (2007) mengemukakan bahwa “tunarungu” adalah istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat. Andreas Dwidjosumarto dalam Somantri (2006, hlm. 93) mengemukakan bahwa seseorang yang tidak atau kurang mampu mendengar suatu dikatakan tunarungu. Ketunarunguan dibedakan menjadi dua kategori yaitu tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*low of hearing*). Tuli adalah mereka yang indera pendengarannya mengalami kerusakan dalam taraf berat sehingga pendengaran tidak berfungsi lagi. Sedangkan kurang dengar adalah mereka yang indera pendengarannya mengalami kerusakan tetapi masih dapat berfungsi untuk

mendengar, baik dengan maupun menggunakan alat bantu dengar (*hearing aids*).

Orang yang menyandang status tuli (*deaf*) akan kehilangan kemampuan mendengar sehingga akan menghambatnya dalam memperoleh informasi. Para penyandang tunarungu menggunakan bahasa isyarat sebagai media komunikasi dan mengungkapkan apa yang ada dipikiran mereka diantara sesama berkebutuhan khusus. Bahasa Isyarat adalah bahasa yang digunakan oleh orang berkebutuhan khusus untuk berkomunikasi dengan cara manual, bahasa gerakan tubuh, dan gerakan bibir daripada menggunakan bunyi dan suara untuk berkomunikasi (Breva, dkk. 2018). Tunarungu di Indonesia menggunakan sistem bahasa isyarat yang mereka buat dan kembangkan sendiri melalui wadah organisasi GERKATIN (Gerakan untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia. Sehingga BISINDO mudah digunakan untuk berkomunikasi diantara kaum tunarungu dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini pusat BISINDO sedang mengkaji penyusunan standar, penyusunan kamus BISINDO, dan buku mata pelajaran BISINDO. Hal ini menyebabkan media pembelajaran yang menggunakan BISINDO masih sangat minim sekali, sehingga anak-anak tunatungu kesulitan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu untuk memudahkan anak-anak tunarungu dalam belajar merancang komik BISINDO tentang berhitung untuk anak usia dini. Karakter yang akan penulis gunakan dalam komik adalah karakter Komik Si Unyu.

2. Metodologi Penelitian

Dalam pengumpulan data untuk keperluan penelitian dan perancangan, penulis menggunakan beberapa teknik sebagai berikut

2.1. Organisasi Naskah

Pengamatan atau observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja, yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang diselidiki observasi dapat dilakukan dengan tes, kuisioner, rekaman baik gambar maupun suara.

Observasi yang penulis lakukan untuk mendapatkan informasi dengan mengunjungi dan melihat langsung proses komunikasi dalam pembelajaran.

a. Kuesioner

Dalam penelitian ini, kuesioner akan digunakan sebagai pendukung dari wawancara, untuk memperoleh data-data tentang calon pengguna untuk merumuskan kebutuhan-kebutuhan pengguna (*user needs*).

b. Studi Eksisting

Studi eksisting digunakan untuk mempelajari beberapa rancangan yang sudah ada. Dalam metode ini penulis akan menggunakan dua cara yaitu, studi komparator (membandingkan dengan rancangan yang sudah ada) dan studi kompetitor (untuk menganalisis rancangan aplikasi sejenis atau aplikasi kompetitor).

berkomunikasi dan pengantar materi pembelajaran oleh para guru di SLB. Selain BISI, bahasa bibir juga digunakan. BISINDO siswa memahami informasi dari guru optimal.

2.2 Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Imra Rizal, S.Pd., M.Pd Guru Sekolah SLB Negeri 2 Padang. Setelah disimpulkan bahwa BISINDO dirasa mampu membuat para penyandang tunarungu tidak sulit untuk berkomunikasi dengan sesama penyandang tunarungu. Kemudian sumber belajar yang didesain dengan menggunakan BISINDO akan mudah dipahami oleh anak-anak tunarungu. Karena BISINDO merupakan bahasa yang dibuat dan dikembangkan langsung oleh tunarungu. Namun, ketersediaan sumber belajar dengan menggunakan BISINDO sangat minim

a. Studi Literatur

Adalah jenis pengumpulan data yang meneliti berbagai macam dokumen yang dapat dipergunakan selama proses penelitian dan perancangan. Pada Teknik ini sumber dari studi dokumen adalah jurna,l, artikel dan buku buku terkait UI/UX

b. Dokumentasi

Bahasa Isyarat adalah Akhirnya, Tuli yang kesulitan menggunakan SIBI lebih memilih menggunakan BISINDO. Pasalnya, BISINDO adalah bahasa isyarat asli Indonesia yang lebih mudah dipergunakan dalam berkomunikasi setiap hari. Di samping itu, BISINDO menjadi bahasa isyarat di Indonesia yang dipelajari oleh Tuli dengan lebih alami, membuat BISINDO menyerupai bahasa daerah. Terlebih itu, BISINDO juga tidak mengharuskan pengguna untuk mengikuti aturan bahasa Indonesia, yang membuatnya makin cepat dan praktis untuk dipelajari.

Hanya saja, meskipun banyak Tuli yang terbukti lebih nyaman menggunakan BISINDO dibandingkan SIBI, nyatanya SIBI masih digunakan sebagai metode

dianggap belum mampu menjadi bahasa pengantar efektif dalam ranah akademis, padahal SIBI tidak cukup membantu

sekali dan sulit untuk mendapatkannya. GERGATIN sudah melakukan sosialisasi BISINDO, tetapi media-media pembelajaran yang menggunakan BISINDO masih minim karena sedang dilakukan penyusunan standard dan penyusunan kamus.

2.3 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pencarian data melalui berbagai referensi yang berhubungan dengan objek penelitian, bisa melalui buku-

buku dan dari internet yang berupa artikel serta bahan-bahan dan dari internet yang berupa artikel serta bahan-bahan wawancara yang berkaitan dengan tugas ini.

Dalam hal ini penulis melakukan pencarian data melalui internet berkaitan tentang referensi gambar dan cara pengaplikasian Bahasa isyarat untuk anak tuna rungu tentang Bahasa isyarat

2.4 Data Visual

Penerapan dalam pengumpulan data ini menggunakan data visual. Dan berikut beberapa data visualnya.

Gambar 1 Bahasa isyarat sibi



Gambar 2 Bahasa isyarat bisindo



3. Metode Analisa Data

Target Audience

Melalui pendekatan kreatif diharapkan media komik dapat membantu komunikasi siswa/siswi tuna rungu dalam proses belajar mengajar, sehingga apa yang di pelajari dan dikomunikasikan tersampaikan.

a. Demografis

- Usia : 3-6 tahun
- Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki
- Pendidikan : SLB

b. Geografis

Secara umum Target audience dari perbincangan bisa di gunakan di seluruh Indonesia karena Bahasa pendukung untuk penjelasan simbol komik adalah Bahasa Indonesia.

c. Psikologis

Target audien dengan umur 5 sampai 10 tahun. Secara Psikologis Bahasa bicara tuna rungu terganggu dan membutuhkan proses yang lama untuk mampu berkomunikasi, sehingga berdampak ke psikologis anak yang merasa tidak percaya diri saat berkomunikasi. Tunarungu lebih memahami Bahasa visual dan di dalam media komunikasi gambar dengan warna yang cerah, karakter yang sederhana, layout yang unik merupakan daya Tarik tersendiri bagi tunarungu dalam memahami komunikasi. Karakter anak-anak cenderung ingin mengetahui semua hal dan memiliki ketertarikan pada hal-hal baru. Maka binbingan serta pengawasan dari orang tua dan guru sangat dibutuhkan.

d. Sosial Ekonomi Status

Target audience berdasarkan social ekonomi statusnya bisa dari kalangan mana saja.

Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*Medium*” yang berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber

pesan dengan penerima pesan. AE CT (1997) mengemukakan bahwa “media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan” (Susila dan Riyana, 2008:5).

Globalisasi perkembangan informasi dan teknologi tidak lepas dari media, karena media penting dalam melakukan aktifitas. Media merupakan suatu wadah atau sarana dalam menyampikan suatu informasi dari pengirim kepada penerima. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi, dalam proses pembelajaran, media sering diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informal visual atau verbal. Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2005:3) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap, jadi media adalah alat saluran bagi manusia untuk terhubung atau melakukan komunikasi. Media merupakan perantara dalam setiap aktifitas yang dijalankan manusia.

Media interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang ditujukan untuk menyalurkan pesan pembelajaran berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak dalam belajar sehingga anak dapat belajar secara mandiri, aktif dan kerkendali.

Media pembelajaran harus memperhatikan unsur-unsur efektifitas dan efisien media tersebut, khusus media pembelajaran yang di peruntukan bagi disabilitas. Kaum disabilitas memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi dan memasuki masa formatif dalam berinteraksi dalam masyarakat umum masa dimana kaum disabilitas sedang mengembangkan keyakinan, nilai, dan sikap serta interaksi social yang paling dasar untuk menerima responsibilitas dan sosialisasi. Pengertian komik adalah sebuah buku kecil yang biasanya akan digunakan untuk mewakili sebuah perusahaan, di mana di dalam buku tersebut berisi rincian produk atau layanan yang di berikan oleh perusahaan yang bersangkutan, di dalam fungsinya, komik bisa diumpamakan sebagai sebuah utusan yang membawa pesan penting dari sebuah perusahaan di mana penampilan dan desain komik secara keseluruhan akan mewakili gambaran dari perusahaan tersebut. komik merupakan solusi yang sangat tepat untuk membantu meningkatkan bisnis perusahaab karena buku itu akan menjelaskan segala hal terkait dengan produk yang dihasilkan oleh perusahaan dengan bantuan gambar. Sebuah komik yang punya desain dan kualitas yang baik, akan mampu menarik perhatian sejumlah besar klien yang merupakan sebuah factor penting di dalam perkembangan sebuah perusahaan.

A. Pesan Verbal

Pesan verbal yang disampaikan dengan kata-kata. Pesan yang baik haruslah disampaikan dengan Bahasa baik, Perbedaan komik dan leaflet bisa dilihat dari bentuknya dimana komik berbentuk buku sedangkan leaflet berbentuk selebaran / kertas lipat

5. Konsep Visual

Konsep visual yang akan dihadirkan adalah *layout* panel kotak kotak yang tersusun seperti komik yang akan dibaca *scroll* kebawah agar panel yang disusun tidak sulit dibaca. *Typography* yang digunakan merupakan yang mudah belajar dan cocok dengan komik. Ilustrasi yang dihadirkan menggunakan gaya simple dan dalam pewarnaan memakai gambar komik sedikit bergaya komik amerika. Konsep yang dibuat dimaksudkan untuk menarik perhatian target yang berbeda di perkotaan, dan menyesuaikan gambar komik luar negeri yang sedang digemari di perkotaan.

jas dan menarik. Pesan verbal dalam perancangan media interaktif "*media komik*" untuk mendukung sarana komunikasi dan pendidikan tuna rungu, yang disampaikan menggunakan Bahasa-bahasa yang jelas, baik ringan dan dekat dengan arget audience, agar pesan dapat tersampaikan dengan baik sehingga dapat dipahami oleh tuna rungu sebagai target audience dari perancangan media komik ini. Selain itu menggunakan desain yang menarik pula.

B. Pesan Visual

Pesan visual adalah pesan yang disampaikan melalui elemen-elemen visual seperti ilustrasi, tipografi, layout, warna dan lainnya, proses ini sangat membantu tuna rungu dalam memahami komunikasi. Pesan Visual dapat tersampaikan dengan melakukan pendekatan visual terhadap *target audience* yaitu anak tunarungu 5 sampai 10 tahun, karena penyandang tunarungu memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi dan memasuki masa formatif, yaitu masa ketika anak-anak sedang mengembangkan bagi keyakinan, nilai, dan sikap yang paling dasar, pada masa ini anak-anak menjadi sangat terbuka untuk menerima arahan dari orang tua maupun guru. Maka pesan visual yang akan ditampilkan pada media pembelajaran berbasis media komunikasi ini ialah komik yang dijadikan sarana komunikasi bagi tunarungu yang asik dan menarik untuk penunjang pembelajaran.

4. Konsep Verbal

Media menurut M.kompasiana.com (posting 11 Januari 2011, diakses 21 Juli 2017), media atau alat yang efektif digunakan dalam penyampaian pesan-pesan dari sumber kepada khalayak (menerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio dan televise. Media berasal dari

Konsep visual pada media pendukung memakai *layout* yang sederhana. Dimana menyusum ilustrasi dan typography dengan jelas dan tidak berantakan. Ilustrasi yang di masukkan juga berkaitan dengan jalan certia pada media utama.

Dalam membuat konsep tentunya tidak lepas dari proses tahun pembuatan brainstorming. Berikut ini adalah proses brainstorming yang dibuat sebelum perancangan.

6 . Pra Desain

Seperti yagn sdah dijelaskan sebelumnya, perancangan menggunakan konsep full colour yang menyajikan informasi lebih informative dan edukatif, sehingga dsini penulis merancang sebuah layout dan content pengenalan Bahasa isyarat yang menggambar gerakan

jari tangan dalam memperagakan Bahasa isyarat , didalamnya juga berisikan informasi tentang gerakan alphabet dan juga kosakata yang sering digunakan dalam sehari-hari. Untuk ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan media utama adalah bentuk dari digital yang menggunakan komik serta dikombinasikan dengan beberapa animasi yang dapat menarik perhatian tatget audience.

6.1 Studi Tipografi

Jenis tipografi media komik jenis tipografi yang digunakan adalah jenis Tiranti Solid LET, Monotype Corsiva, Vivaldi, Verdana, diaman jenis tipografi tersebut jelas dan mudah dibaca namun tetap menarik sehingga informasi yang disampaikan pun dapat tercapai secara efektif dan komunikatif. Tipografis jenis Tiranti Solid LET



Gambar 4 warna-warna

Digunakan pada *Headline* yaitu “komik”, dan *Tagline* yaitu “Jangan Biarkan Mereka Asing Dimatamu”, dalam media komik dan media pendukung lainnya.

Tiranti Solid LET

6.2 Studi Warna

Warna merupakan elemen dalam menyampaikan komunikasi kepada orang lain, khususnya kepada anak-anak yang sedang berkembang. Dalam perancangan media komik ini warna yang digunakan adalah warna yang full colour yang dapat menarik perhatian anak-anak, serta warna ini juga disesuaikan dengan bentuk objek yang akan digunakan. Warna yang disajikan meliputi komik Bahasa isyarat “BISINDO”.



Gambar 5 Studi Warna

6.3. Studi Picturemark

Dalam perancangan media komik pengenalan Bahasa Isyarat ini, perancang merancang sebuah picturemark yang mewakili anak-anak. Disimbolkan dengan gambar kedua tangan yang mengartikan BISINDO dalam Bahasa Isyarat. Picturemark ini digunakan sebagai pembuka media komik yang penulis merancang agar kesan yang dilihat menarik dan selalu diingat oleh target audience. Picturemark ini nantinya juga akan dipakai dalam media utama dna media pendukung menguatkan kesan atau gambar tentang media komik ini a. Ide Perancang Picturemark



Gambar 6 Ide Perancangan Picturemark

Gambar tangan yang terdapat di Pucturemark ini merupakan gerakan dari isyarat bisindo itu sendiri, maka dari itu desain peicturemark ini menunjukkan dari gerakan BISINDO tersebut.

a. Layout komik

Karena kita harus memahami certia yang kita buat terlebih dahulu serta gambar komik yang harus menarik dan enak untuk dilihat. Sehingga tentunya kita harus memahami bagaimana tehknik-tehknik menggambar sebuah komik yang bagus.

Untuk menggambar sebuah komik sudah pasti tidak bisa dipisahkan dengan yang namanya panel. Panel disini yaitu sebuah pembatas satu gambar dengan gambar yang lain yang biasanya berbentuk kotak ataupun berbentuk

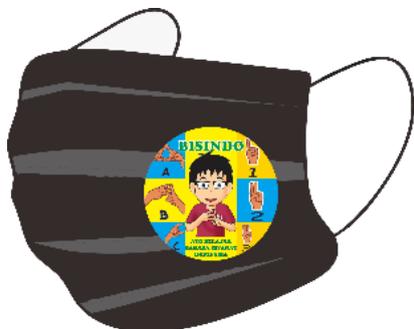
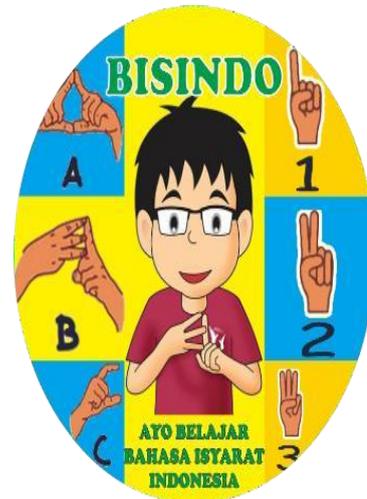
apa saja yang dikehendaki oleh si pembuat komik. Berikut ada contoh dari panel yang sudah saya buat di CLIP STUDIO untuk membuat sebuah komik.

Tentu nya jumlah panel dan bentuk panel harus kita sesuaikan dengan cerita yang sedang kita buat.

Nah jika kamu ingin membuat sebuah komik dan menarik, maka kita perlu mengetahui bagaimana caranya membuat sebuah panel komik dengan cepat dan mudah seperti gambar diatas

b. Layout

Layout merupakan cara untuk menentukan tata letak dan penggabungan dari unsur-unsur yang ada, seperti gambar, teks, sehingga menjadi satu kesatuan sebuah desain yang menarik dan dapat di terima oleh khalayak



7. Kesimpulan

Dari porses perancang dapat disimpulkan bahwa tunarungu memiliki budaya dan cara komunikasi dan berbeda dengan non tunarungu. Bahasa Isyarat adalah Bahasa utama yang digunakan oleh tunarungu. Di Indonesia meskipun terdapat dua Bahasa Isyarat, yaitu SIBI dan BISINDO, namun BISINDO lah yang lebih sering digunakan dan dianggap dapat mewakili budaya tunarungu Indonesia. Selain Bahasa, tunarungu juga memiliki tatcara dan etika tersendiri dalam berkomunikasi yang unik dan berbeda dengan orang dengar. Namun masih sedikit orang yang menguasai Bahasa Isyarat dan memahami budaya tunarungu dan secara tidak langsung membuat tunarungu menjadi kaum minoritas yang terkucikan.

Perancangan buku ini dibuat untuk menjadi sarana yang dapat memperkenalkan bahasa isyarat dan budaya tunarungu kepada masyarakat luas. Buku ini menyajikan informasi mengenai bahasa isyarat, etika dan cara berkomunikasi dengan tunarungu serta budaya tunarungu di Indonesia. Materi dalam buku ini disampaikan dengan menggunakan gaya bahasa yang santai, tidak kaku dan diselingi oleh bahasa Inggris yang dekat dengan target audience yaitu dewasa muda. Komik ini juga memberikan ilustrasi kartun sederhana yang mudah dimengerti untuk menjelaskan situasi dan cara berkomunikasi dengan tunarungu serta gerakan-gerakan bahasa isyarat sehari-hari. Promosi Ayo Belajar Bahasa Isyarat Indonesia yang dilakukan selain menggunakan media utama komik, juga menggunakan media pendukung seperti poster, X-banner, pin, stiker. Pemakaian media ini sebagai pendukung promosi dan pengenalan, diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat mengandalkan banyak fasilitas dengan kualitas sangat baik.

8. Saran

Perancang menyadari bahwa karya yang dirancangnya masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari karya yang sempurna. Maka dari itu perancang akan memberikan saran untuk perancang-perancang berikutnya, yang akan menggunakan tema serupa agar menjadi lebih baik.

Pertama, memperbanyak sumber pencarian data baik referensi komik maupun wawancara lapangan. Dilakukan observasi lapangan secara langsung agar

dapat merasakan kondisi dan keadaan lingkungan budaya tunarungu/tuli yang sesungguhnya.

Kedua, pemilihan media dalam sebuah perancangan harus tepat. Dalam memperkenalkan bahasa isyarat melalui ilustrasi pada komik ini tidak menutup kemungkinan ada gerakan isyarat yang kurang jelas karena sifat ilustrasi yang statis. Maka dari itu diharapkan pada perancangan berikutnya dapat memilih pemilihan media yang lebih tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex F. Osborn (1966). *Brainstorming Applied Imagination* yang. Bronx, New York.
- Amin Mohamad. (1995). *Ortipedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta:Dep. Dikbud.
- Ardhi widjaya. (2013). *Memahami Anak Tunarungu*, Yogyakarta: Familia (Grup Relasi Inti Media Anggota IKAPI)
- Cecelia, Susila Ywati. (2001). *Penanganan Anak Tunarungu Pada Usia Dini* Yogyakarta: Simposium Munas VI Federasi Nasional Kesejahteraan Tunarungu Indonesia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989:609).
- Kamus Istilah Desain Grafis Dan Periklanan (2008:290).
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Rohim, Suwardi. 2009. *Teori Komunikasi Perspektif, Ragam dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadjiman, Arief. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schule. 2002 *Pengertian SWOT*. Surabaya: Yudistira.
- Tinar Buko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: JALA SUTRA.
- Widaningrum, Lilis. 2013. *Mari Berbicara dengan Jari*. Jakarta Timur: PT LUXIMA METRO MEDIA