

LAPORAN UNTUK TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KARTU PERMAINAN MENGENAI PENGENALAN
BAHASA ISYARAT KEPADA MASYRAKAT

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

Wisnu Septian Aldi

21100163

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

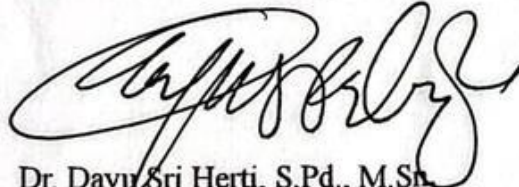
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan kartu permainan mengenai pengenalan Bahasa isyarat kepada masyarakat"
Penulis : Wisnu Septian Aldi
NIM : 21100163
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari **Selasa tanggal 23 Juli 2024**

Disahkan oleh:

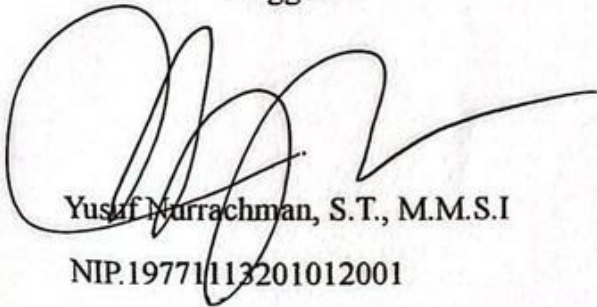
Ketua Penguji,



Dr. Dayu Sri Herti, S.Pd., M.Sn

NIP. 197602012002122001

Anggota 1



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I

NIP.19771113201012001

Anggota 2



Anggun Gunawan, S.Fill., M.A.

NIP. 198411232024211008

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT

NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Wisnu Septian Aldi
NIM : 21100163
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik :
2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di . Jakarta, 11 Juli 2024

Pembimbing I



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Pembimbing II



Anggun Gunawan, S.Fil., M.A.
NIP. 198411232024211008

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasih, M.Pd
NIP . 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wisnu Septian Aldi
NIM : 21100163
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: “Perancangan Kartu Permainan Mengenai Pengenalan Bahasa Isyarat” adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,



Wisnu Septian Aldi
NIM: 21100163

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wisnu Septian Aldi
NIM : 21100163
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik :
2023/2024

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan *Booklet* Guna Melestarikan Batik Depok” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 9 Juli 2024
Yang menyatakan,



Wisnu Septian Aldi
NIM: 21100163

ABSTRAK

For people with hearing impairments, sign language is essential for communication. The game cards created contain various basic sign language signs that are commonly used in everyday life. However, the general public still has very little understanding of sign language. The methods used include observation, interviews, and literature studies. The purpose of this study was to create fun and interactive educational game cards that can help people learn sign language. To gather feedback and ensure that the game is effective and useful, trials were conducted on various community groups. The results of the study showed that these game cards can improve people's understanding of sign language and public awareness of it. They can also help the general public and people with hearing impairments communicate more effectively.

Keywords: Sign language, Game cards, design.

Bagi orang dengan gangguan pendengaran, bahasa isyarat sangat penting untuk berkomunikasi. Kartu permainan yang dibuat ini mengandung berbagai tanda bahasa isyarat dasar yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun, masyarakat umum masih sangat kurang memahami bahasa isyarat. Metode yang digunakan antara lain observasi, wawancara, dan studi literatur. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat kartu permainan edukatif yang menyenangkan dan interaktif yang dapat membantu orang belajar bahasa isyarat. Untuk mengumpulkan umpan balik dan memastikan bahwa permainan ini efektif dan bermanfaat, uji coba dilakukan pada berbagai kelompok masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu permainan ini dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang bahasa isyarat dan kesadaran masyarakat tentangnya. Mereka juga dapat membantu masyarakat umum dan orang dengan gangguan pendengaran berkomunikasi dengan cara yang lebih efektif.

Kata Kunci : Bahasa isyarat, kartu permainan, perancangan

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Laporan Tugas Akhir adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat merancang karya Tugas Akhir dan menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif. Judul Tugas Akhir ini adalah Perancangan Handbook Mengenai Kultur Konser Musik Jakarta Terkait Dengan Media Dan Komunitas Waktu Konser.

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah membantu banyak dalam penulisan Proposal Tugas Akhir ini.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik
3. Trifajar Yurmama S., S.KOM., MT selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Hari Purnomo selaku Pembimbing I Laporan Tugas Akhir.
5. Anggun Gunawan, S.Fil., M.A. selaku Penguji II Laporan Tugas Akhir.
6. Yayah Nurasih, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Kepada kedua Orang Tua penulis yang selalu mendukung, memotivasi dan mendoakan. Keluarga penulis yang selalu mendukung dan mendoakan.
8. Teman-teman Desain Grafis PoliMedia angkatan 2021 yang sudah memberikan motivasi, bantuan dalam hal apapun.
9. Teman-teman Pengurus Himpunan Mahasiswa Desain Grafis PoliMedia yang sudah memberikan dukungan dalam bentuk apapun.
10. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Bapak/Ibu Guru SDN Cilandak Barat 15 Pagi

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk proposal tugas akhir ini.

Jakarta, 30 juli 2024

Wisnu Septian Aldi

NIM 21100163

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABLE.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulis.....	4
1. Manfaat bagi penulis	4
2. Manfaat Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	5
3. Manfaat Bagi Masyarakat.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Teori Umum.....	6
1. Design Grafis.....	6
a. Margin	8
b. Grid.....	8
B. Teori Khusus.....	9
1. Bahasa isyarat.....	9
2. Kebutuhan Khusus	9

3. Pengenalan Bahasa isyarat	10
4. Card Game.....	10
5. Hambatan Bagi Tuna Rungu	10
6. Kebutuhan Tuna Rungu.....	10
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	11
A. Data atau Objek Penulisan	11
1. Objek Penulisan atau Klien	11
2. Objek Karya.....	12
3. Spesifikasi Karya.....	13
A. Media Pendukung.....	13
B. Analisis Khalayak Sasaran.....	14
1. Demografis	14
2. Psikografis	14
3. Geografis	15
C. Teknik Pengumpulan Data.....	15
a. Observasi	15
b. Studi Pustaka	15
c. Wawancara	15
d. Kuesioner.....	15
D. Ruang Lingkup.....	16
1. Peran Penulis	16
2. Kategori Karya	16
3. Ide Kreatif.....	16
F. Langkah Kerja.....	16
1. Pra Produksi.....	16
2. Produksi	17
3. Pasca Produksi.....	17
BAB IV PEMBAHASAN.....	20
A. Pra Produksi.....	20
1. Observasi	20
2. Wawancara	21

3. Kuisisioner	21
4. Mindmapping	22
5. Moodboard	22
B. Produksi	23
1. Software dan Hardware	23
2. Elemen Grafis	25
3. Media Pendukung dan Media Promosi.....	28
BAB V PENUTUP	34
A. Kesimpulan	34
B. Saran.....	34
1. Saran untuk penulis	34
2. Saran untuk Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.....	35
3. Saran Untuk Masyarakat	35
DAFTAR PUSTAKA	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo SDN Cilandak Barat 15 Pagi.....	11
Gambar 3. 2 Revrensi Kartu	12
Gambar 3. 3 Refrensi Kartu	13
Gambar 3. 4 Refrensi Buku	20
Gambar 3. 5 Mindmap	22
Gambar 3. 6 Moodboard	23
Gambar 3. 7 Logo Adobe Illustration	24
Gambar 3. 8 Logo Adobe Photoshop.....	24
Gambar 3. 9 Logo Google Docs.....	24
Gambar 3. 10 Font Poppins	25
Gambar 3. 11 Perancangan Typografi	26
Gambar 3. 12 Color Pallete.....	26
Gambar 3. 13 Pattern	27
Gambar 3. 14 Karakter	27
Gambar 3. 15 Poster.....	28
Gambar 3. 16 Gantungan kunci.....	29
Gambar 3. 17 Desain kotak kartu	30
Gambar 3. 18 Totebag.....	31
Gambar 3. 19 Desain Stiker	31
Gambar 3. 20 X Banner.....	32

DAFTAR TABLE

Table 4. 1 Buku refrensi	21
--------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa	38
Lampiran 2 Hasil Kuesioner	39
Lampiran 3 Kartu Bimbingan tugas akhir	44
Lampiran 4 Dokumentasi sidang.....	47