

TUGAS AKHIR

Perancangan Komik Strip “Bang Luti & Bang Dede” Sebagai Media Pengenalan Bahasa Isyarat Untuk Teman Dengar

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh :

Nama: Titus Samuel

NIM: 42320010004

Dosen Pembimbing :



Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

TAHUN 2024

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titus Samuel
 NIM : 42320010004
 Jurusan : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.



Jakarta, 26 Juli 2024

Yang memberikan pernyataan,



Titus Samuel

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Titus Samuel
NIM : 42320010004
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Komik Strip "Bang Luti & Bang Dede" Sebagai Media Pengenalan Bahasa Isyarat Untuk Teman Dengar

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn.
NIDN : 0321098302
Ketua Penguji : Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn.
NIDN : 0321098302
Penguji 1 : Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom
NIDN : 0318018803
Penguji 2 : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803



Jakarta, 7 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

ABSTRAK

Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) adalah komunikasi visual yang digunakan oleh teman-teman Tuli atau orang yang mengalami kesulitan pendengaran di Indonesia. Bahasa ini terdiri dari kombinasi gerakan tangan, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh untuk menyampaikan makna. Bahasa Isyarat Indonesia berkembang seiring dengan kebutuhan komunikasi di kalangan komunitas Tuli. Diperkenalkan melalui interaksi alami dan pendidikan di kalangan Tuli, sebagai media pengenalan Bahasa Isyarat kini menjadi alat penting dalam mengatasi hambatan komunikasi antara teman Tuli dan teman yang memiliki pendengaran disebut komunitas. Buku komik strip adalah bentuk cerita bergambar yang terdiri dari serangkaian panel yang menggabungkan teks, visual dan ilustrasi untuk menceritakan narasi yang singkat dan padat. Narasi visual adalah elemen kunci dalam komik strip. Penggunaan visual yang efektif memungkinkan pembaca untuk dengan akan memahami pesan dan informasi. Kombinasi visual dan teks yang harmonis dapat menciptakan pengalaman membaca yang mendalam dan menghibur.

Kata Kunci : Buku Komik Strip, Bahasa Isyarat, Visual, Tuli, Dengar

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Indonesian Sign Language (BISINDO) is a visual communication used by deaf friends or people who have difficulty hearing in Indonesia. This language consists of a combination of hand gestures, facial expressions, and body movements to convey meaning. Indonesian Sign Language has developed along with the need for communication among the deaf community. Introduced through natural interaction and education among the deaf, as a medium for introducing Sign Language, it has now become an important tool in overcoming communication barriers between deaf friends and hearing friends called the community. Comic strip books are a form of illustrated story consisting of a series of panels that combine text, visuals and illustrations to tell a short and concise narrative. Visual narrative is a key element in comic strips. Effective use of visuals allows readers to easily understand messages and information. The harmonious combination of visuals and text can create an immersive and entertaining reading experience.

Keywords : *Comic Strip Book, Sign Language, Visual, Deaf, Hearing*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Komik Strip “Bang Luti & Bang Dede” Sebagai Media Pengenalan Bahasa Isyarat Untuk Teman Dengar” sesuai dengan waktu yang direncanakan. Dalam penyusunan laporan ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dorongan, dan arahan mengenai laporan Tugas Akhir kepada penulis.
2. Bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd dan Bapak Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom, selaku Dosen Penguji, selaku Dosen Penguji, telah memberikan arahan dan dukungan dalam mengarahkan penulisan ini sesuai dengan proses perancangan Tugas Akhir.
3. Keluarga yang mendukung penulis dan selalu ada di belakang saya dalam suka maupun duka.
4. Untuk teman-teman DKV Mercu Buana yang juga melaksanakan penyusunan Tugas Akhir, terima kasih atas saran dan cerita-cerita pengalamannya yang dibagikan sewaktu melaksanakan penyusunan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa proses maupun hasil dari Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dalam proses penyusunan maupun hasil. Akhir kata, kembali Penulis sampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan.

Jakarta, 18 Juli 2024
Penulis

Titus Samuel

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target Perancangan.....	9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	9
2.4 Skema Proses Desain	13
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN	18
3.1 Positioning & Konsep Desain	18
3.2 Strategi Pesan.....	18
3.3 Strategi Visual.....	19
3.4 Strategi Distribusi Karya Desain.....	20
BAB IV HASIL KARYA DKV	21
4.1 Deskripsi Karya	21
4.2 Pameran Karya.....	47
4.3 Hasil Uji Desain	51
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	57

BAB V KESIMPULAN & SARAN	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	62



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Desain.....	13
Gambar 2. 2 Sketsa Bang Luti	14
Gambar 2. 3 Sketsa Bang Dede	15
Gambar 2. 4 Sketsa Ketua RT.....	15
Gambar 2. 5 Karakter Bang Luti.....	16
Gambar 2. 6 Karakter Bang Dede.....	16
Gambar 2. 7 Karakter Ketua RT	17
Gambar 3. 1 Bahasa Isyarat Indonesia.....	19
Gambar 4. 1 Cover Buku Komik Bang Luti & Bang Dede	21
Gambar 4. 2 Halaman-Halaman Buku Komik.....	22
Gambar 4. 3 Judul Bang Luti & Bang Dede	30
Gambar 4. 4 Font Black Lives	30
Gambar 4. 5 Semangat Belajar	31
Gambar 4. 6 Bahasa Isyarat dengan Balon Kata.....	32
Gambar 4. 7 Bahasa Isyarat dengan Balon Kata 2.....	32
Gambar 4. 8 Bahasa Isyarat dengan Balon Kata 3.....	33
Gambar 4. 9 Bahasa Isyarat Kota Jakarta	34
Gambar 4. 10 Bahasa Isyarat Kota Yogyakarta	34
Gambar 4. 11 Bahasa Isyarat Kota Bekasi.....	35
Gambar 4. 12 Bahasa Isyarat Kota Blitar	35
Gambar 4. 13 Bahasa Isyarat Negara Indonesia	36
Gambar 4. 14 Bahasa Isyarat Indonesia dalam ABJAD	37
Gambar 4. 15 Pesan dan Informasi	38
Gambar 4. 16 Membantu Belajar Bahasa Isyarat	38
Gambar 4. 17 Membantu Belajar Bahasa Isyarat 2.....	39
Gambar 4. 18 Buku Komik.....	39
Gambar 4. 19 Topi Bucket.....	40
Gambar 4. 20 Tumbler Botol	41
Gambar 4. 21 Gantungan Kunci	42
Gambar 4. 22 T-Shirt.....	43
Gambar 4. 23 Stiker Tempel.....	44
Gambar 4. 24 Totebag.....	45

Gambar 4. 25 Poster A3	46
Gambar 4. 26 Dokumentasi Pameran Bang Luti & Bang Dede	47
Gambar 4. 27 Dokumentasi Pameran Bang Luti & Bang Dede 2	48
Gambar 4. 28 Dokumentasi Pameran Bang Luti & Bang Dede 3	48
Gambar 4. 29 Dokumentasi Pameran Bang Luti & Bang Dede 4	49
Gambar 4. 30 Dokumentasi Pameran Bang Luti & Bang Dede 5	49
Gambar 4. 31 Dokumentasi Pameran Bang Luti & Bang Dede 6	49
Gambar 4. 32 Dokumentasi Pameran Bang Luti & Bang Dede 7	50
Gambar 4. 33 Dokumentasi Pameran Bang Luti & Bang Dede 8	50
Gambar 4. 34 Form Bang Luti & Bang Dede	51
Gambar 4. 35 Responden Form	52
Gambar 4. 36 Responden Form 2	53
Gambar 4. 37 Responden Form 3	53
Gambar 4. 38 Responden Form 4	54
Gambar 4. 39 Responden Form 5	54
Gambar 4. 40 Responden Form 6	55
Gambar 4. 41 Responden Form 7	55
Gambar 4. 42 Responden Form 8	56
Gambar 4. 43 Responden Form 9	56
Gambar 4. 44 Kekuatan: Saling berinterkasi dan komunikasi	57
Gambar 4. 45 Kekuatan: Tuli dan Dengar	58
Gambar 4. 46 Kelemahan: Kalimat kurang tepat	58
Gambar 4. 47 Perbaikan Kalimat	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Inspirasi Karya Sejenis	5
Tabel 2. 2 Biaya Produksi.....	11
Tabel 4. 1 Episode dan Cerita	22



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	62
Lampiran 2. Form Sidang Preview	63
Lampiran 3. Surat Keterangan Hasil Sidang.....	64
Lampiran 4. Komentar Dosen Pembimbing dan Penguji.....	65
Lampiran 5. Bukti Hasil Turnitin.....	66
Lampiran 6. Dokumentasi.....	67



UNIVERSITAS
MERCU BUANA