

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA PENGENALAN TIGA KATA AJAIB UNTUK TEMAN TULI.

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



Oleh:

Salsa Shalehah

NIM 42320010093

UNIVERSITAS

Jurusan Desain Komunikasi Visual
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2024



LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA



Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsa Shalehah
Nomor Induk Mahasiswa : 42320010093
Jurusan/ Program Studi : Desain Komunikasi Visual
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 dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 26 Juli 2024

Yang memberikan pernyataan,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



SALSA SHALEHAH

HALAMAN PENGESAHAN

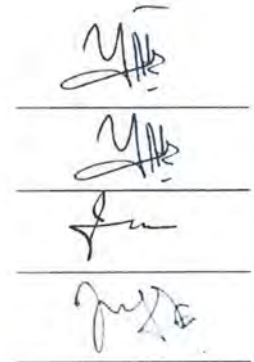
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Salsa Shalehah
NIM : 42320010093
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Pengenalan Tiga Kata Ajaib Untuk Teman Tuli

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 : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds
NIDN : 0317078006
Ketua Penguji : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds
NIDN : 0317078006
Penguji 1 : Fachmi khadam Hairil, S.Pd, M.Pd,
NIDN : 0301098803
Penguji 2 : Anggi Almira Rahma S.Ds, M.Ds
NIDN : 0307079304



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.)

DESIGN OF A STORYBOOK INTRODUCING THREE MAGIC WORDS FOR DEAF FRIENDS

Salsa Shalehah

42320010093

ABSTRACT

One of the developments in the world of literacy that is important for deaf friends is story books. A story book is a storyline with a theme that will be presented in printed form to deaf friends. Deaf Friends are individuals with hearing limitations, so access to knowledge and communication can be a challenge in everyday life. Since then, the Deaf storytelling community has published story books and has been motivated to interact while telling fairy tales with Deaf friends. Therefore, the delivery of text in picture story book products is made using attractive illustrations to increase students' interest in reading. The needs in the storybook chosen by the author based on interactions with Deaf friends, namely three magic words, namely "Sorry", "Please", and "Thank You". With that, the author will design a story book entitled, "Three Magic Words in the Environment of Deaf Friends" to educate Deaf friends about the introduction of three magic words. In this book, the target audience shown is Deaf children who have a storyline, setting, characters, colors, typography and Augmented Reality Filters on Instagram.

Keywords: Three Magic Words, Story Books, Sign Language, Storyline, Characters, Deaf Friends

PERANCANGAN BUKU CERITA PENGENALAN TIGA KATA AJAIB UNTUK TEMAN TULI

Salsa Shalehah

42320010093

ABSTRAK

Salah satu perkembangan dalam dunia literasi yang penting untuk teman Tuli, yaitu buku cerita. Buku cerita merupakan sebuah alur cerita dengan tema yang akan disajikan dalam bentuk cetak kepada teman Tuli. Teman Tuli sebagai individu dengan keterbatasan pendengaran, sehingga akses pengetahuan dan komunikasi dapat menjadi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Semenjak, komunitas Tulimendongeng yang telah menerbitkan buku cerita dan memiliki motivasi untuk interaksi sambil bercerita dongeng dengan teman Tuli. Oleh karena itu, penyampaian teks pada produk buku cerita bergambar dibuat menggunakan ilustrasi yang menarik guna meningkatkan minat siswa dalam membaca. Kebutuhan dalam buku cerita yang dipilih oleh penulis berdasarkan interaksi dengan teman Tuli, yaitu tiga kata ajaib, yaitu “Maaf”, “Tolong”, dan “Terima Kasih”. Dengan itu, penulis akan merancang buku cerita yang berjudul, “Tiga Kata Ajaib Di Lingkungan Teman Tuli” untuk mengedukasi tentang pengenalan tiga kata ajaib kepada teman Tuli. Di dalam buku tersebut sesuai dengan target *audience* yang ditunjukkan yakni anak-anak Tuli yang memiliki alur cerita, latar, karakter, warna, tipografi, dan *Filter Augmented Reality* dalam Instagram.

Kata kunci: Tiga Kata Ajaib, Buku Cerita, Bahasa Isyarat, Alur Cerita, Karakter, Teman Tuli

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah wa Syukurillah segala puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala berkat Rahmat dan pertolongan-Nya yang telah memberikan kesabaran dan bimbingan selama proses penyelesaian buku cerita "Tiga Kata Ajaib Di Lingkungan Teman Tuli". Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds sebagai dosen pembimbing atas bimbingan, nasihat, dan dukungan yang sangat berharga dalam penyusunan buku cerita ini.
2. Ibu Dr. Rachmita Maun Harahap, ST., M.Sn sebagai sumber teman Tuli, Dosen Fakultas Desain yang selalu mendukung mahasiswa Tuli dalam menyusun karya DKV.
3. Ibu Rizka Lizhardy sebagai pendiri komunitas Tulimendongeng telah memberikan dukungan dan membantu atas saran dalam buku cerita ini.
4. Almarhum Bapak Sapuri dan Almarhumah Ibu Salamah telah memberikan cinta dan kasih sayang sepanjang hidup mereka, menjadi inspirasi yang memberikan semangat kepada penulis untuk mengejar impian. Dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dan mempersembahkan karya ini sebagai bentuk penghormatan dan cinta kepada keduanya.
5. Kakak-kakak selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan dan uang saku kepada penulis selama kuliah. Selain itu, keponakan dan sepupu dari Almarhum Bapak Sapuri juga memberikan semangat dan dukungan penuh kepada penulis.
6. Teman-teman di SDLB Pangudi Luhur, yaitu Ayu, Irene, David, Chiara dan Hazel telah memberi dukungan dan menerima dalam pembuatan dokumentasi video ini.

7. Teman-teman Desain Komunikasi Visual telah memberi dukungan dan semangat kepada saya atas penyusunan buku cerita ini.

Semoga buku cerita ini dapat memberikan motivasi dan inspirasi untuk semua pihak ini.

Jakarta, 11 Agustus 2024



Salsa Shalehah



DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH PERANCANGAN	2
1.3 TUJUAN PERANCANGAN	2
1.4 MANFAAT PERANCANGAN	3
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
III. ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN	19
3.1 POSITIONING DAN KONSEP DESAIN.....	19
3.2 STRATEGI PESAN	19
3.3 STRATEGI VISUAL	20
3.4 STRATEGI DISTRIBUSI KARYA	22
IV. HASIL KARYA DKV	24
4.1 DESKRIPSI KARYA	24
4.2 HASIL RELEVANSI KARYA DENGAN MASALAH PERANCANGAN	30
4.3 PAMERAN KARYA	36

4.4 HASIL UJI DESAIN	38
4.5 EVALUASI PERANCANGAN KARYA	45
V. KESIMPULAN KARYA	48
5.1 KESIMPULAN	48
5.2 SARAN.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	51



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Inspirasi Karya Sejenis	8
Tabel 2.2 Blaya Perancangan	13
Tabel 2.3 <i>Storyline</i>	16
Tabel 3.1 Kalimat dalam Strategi Pesan	20
Tabel 3.2 Strategi Distribusi Karya	23
Tabel 4.1 Umpan Balik Buku Cerita	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku 3 Kata Ajaib	4
Gambar 2.2 Ayo Menabung, Raffa!	5
Gambar 2.3 Lili dan Aca Main Bersama	6
Gambar 2.4 Tiga Kata Ajaib Asmirandah	7
Gambar 2.5 Tahapan-tahapan	13
Gambar 2.6 Moodboard Keseluruhan Buku	14
Gambar 2.7 <i>Mind mapping</i>	16
Gambar 2.8 Sketsa Karakter, Storyboard, dan Optimalisasi Ruang Kelas..	17
Gambar 2.9 Tiga Karakter Yang Dipilih	17
Gambar 2.10 Proses Desain	18
Gambar 3.1 Desain Karakter	21
Gambar 4.1 Cover Depan Buku	24
Gambar 4.2 Penyajian Pesan	24
Gambar 4.3 Studi Karakter	26
Gambar 4.4 Tipografi	26
Gambar 4.5 Warna	27
Gambar 4.6 Halaman Cover	28
Gambar 4.7 Halaman 1 dan 2	28
Gambar 4.8 Halaman Konflik	28
Gambar 4.9 Halaman Klimaks	29
Gambar 4.10 Halaman Antiklimaks	29
Gambar 4.11 Halaman Penyelesaian	29
Gambar 4.12 Halaman Terakhir	30
Gambar 4.13 Ilustrasi Gabe	30
Gambar 4.14 Buku Cetak	32
Gambar 4.15 Poster	32
Gambar 4.16 Tas Selempang dan Botol Minum	33
Gambar 4.17 Media Sosial Instagram	33
Gambar 4.18 Filter Augmented Reality	34
Gambar 4.19 <i>X-Banner</i>	34
Gambar 4.20 Video Dokumentasi	35
Gambar 4.21 Stiker	35

Gambar 4.22 Gantungan Kunci.....	35
Gambar 4.23 Poster Pameran	36
Gambar 4.24 Display Karya	36
Gambar 4.25 Pembukaan dan Intraksi dengan Pengunjung Teman Dengar..	37
Gambar 4.26 Keseruan Bersama Teman Tuli	37
Gambar 4.27 Penutupan Pameran.....	38
Gambar 4.28 Umpan Balik “Usia”	39
Gambar 4.29 Umpan Balik “Sebagai Teman” dan “Jenis Kelamin”	39
Gambar 4.30 Umpan Balik “Adakah Pernah Membaca Buku Cerita dengan Memiliki Ilustrasi Bahasa Isyarat?	40
Gambar 4.31Bukti Hasil Umpan Balik Audiens.....	41
Gambar 4.32 Sebelum dan Sesudah Perbaikan	47



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Asistensi	51
Lampiran 2 Hasil Sidang Perview Hasil Turnitin	52
Lampiran 3 Hasil Sidang Tugas Akhir	53
Lampiran 4 Komentar Perbaikan	54
Lampiran 5 Bukti Hasil Turnitin	55
Lampiran 6 Umpan Balik Audiens di <i>G-Form</i>	56
Lampiran 7 Dokumentasi Pameran	57

