

PERANCANGAN KARTU PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ABJAD BISINDO BAGI ORANG DENGAR DI DENPASAR

Anak Agung Sagung Intan Pradnyanita¹, I Gede Yudha Pratama², Ni Putu Emilika Budi Lestari³,
Ni Putu Adela Pramesti Ayu⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: agung.intan@idbbali.ac.id¹, yudha.pratama@idbbali.ac.id², emilika@idbbali.ac.id³,
apramestiayu@gmail.com⁴

Received : March, 2024

Accepted : April, 2024

Published : April, 2024

ABSTRACT

Sign language plays a crucial role in the communication of the Deaf community. However, the lack of understanding among the Hearing community poses a challenge in teaching and learning this language. This study develops a learning media in the form of a simple card game to assist the Hearing individuals in comprehending the Indonesian Sign Language (BISINDO) alphabet. The research methodology encompasses the analysis of sign language learning needs, media development, and testing on the Hearing participants. The results indicate that the card game media effectively enhances the Hearing individuals' understanding of the BISINDO alphabet. This research contributes to supporting social inclusion for the Deaf community in Denpasar through a learning tool that encourages the Hearing individuals to comprehend sign language. It is hoped that this media can be implemented in education and society to expand knowledge of sign language and promote inclusive interactions between the Hearing and Deaf communities.

Keywords: Indonesian Sign Language, BISINDO, illustrated card game

ABSTRAK

Bahasa isyarat memegang peranan penting dalam komunikasi Orang Tuli. Namun, kurangnya pemahaman Orang Dengar terhadap bahasa ini menjadi hambatan dalam pengajaran dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa kartu permainan sederhana untuk membantu Orang Dengar memahami abjad Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). Metode penelitian meliputi analisis kebutuhan pembelajaran bahasa isyarat, pengembangan media, dan uji coba terhadap Orang Dengar. Hasil menunjukkan media permainan kartu efektif meningkatkan pemahaman Orang Dengar terhadap abjad BISINDO. Penelitian ini berkontribusi dalam mendukung inklusi sosial bagi Orang Tuli di Denpasar melalui alat pembelajaran yang mendorong pemahaman bahasa isyarat oleh Orang Dengar. Di harapkan media ini dapat diimplementasikan dalam pendidikan dan masyarakat untuk memperluas pengetahuan bahasa isyarat dan mendorong interaksi inklusif antara Orang Dengar dan Orang Tuli.

Kata Kunci: Bahasa Isyarat Indonesia, BISINDO, kartu permainan bergambar.

1. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang berinteraksi dengan sesamanya menggunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi. Komunikasi merupakan suatu proses sosial yang sangat dasar di mana seseorang atau beberapa orang, baik di organisasi maupun di masyarakat menyampaikan suatu informasi agar dapat terhubung dengan lingkungan dan orang lain [1]. Bahasa adalah alat komunikasi sosial berupa

sistem tanda bunyi yang dipancarkan oleh ucapan manusia. Namun dalam kehidupan bermasyarakat, ada beberapa masyarakat yang termasuk dalam penyandang disabilitas seperti tuna rungu (tuli). Untuk kepentingan interaksi sosial, kita membutuhkan alat komunikasi yang disebut bahasa. Dalam menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, terdapat pembagian kelompok masyarakat yang terlahir normal disebut dengan “Orang Dengar” yang berarti masyarakat yang bisa berkomunikasi melalui mendengar dan membalas ucapan lawan bicara secara lisan dengan lancar tanpa kekurangan, dan “Tuna Rungu (tuli)” yang tidak bisa mendengar atau berbicara dengan lancar, namun masih bisa berkomunikasi melalui bahasa isyarat. Bahasa isyarat merupakan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan gerak bibir dan bahasa tubuh, termasuk ekspresi wajah, pandangan mata, dan gerak tubuh [2].

Dalam berkomunikasi, kelompok masyarakat tuna rungu (tuli) di Indonesia menggunakan dua jenis bahasa isyarat. Dua bahasa isyarat tersebut yaitu Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) dan Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI). Walaupun sama-sama bahasa isyarat, namun BISINDO dan SIBI itu jauh berbeda. SIBI yang membuat adalah teman dengar yang isinya tata cara bahasa lisan Indonesia ke dalam gerakan tertentu. Sedangkan BISINDO adalah bahasa yang memang dibuat oleh teman-teman tuli [3]. BISINDO dapat dikatakan merupakan bahasa yang sering digunakan oleh kawan Tuli sejak kecil atau bisa dikatakan bahasa Ibu. BISINDO dapat dengan mudah dipahami oleh sesama kawan Tuli atau berinteraksi dengan kawan dengar. Sedangkan SIBI merupakan bahasa isyarat yang diadopsi dari *American Sign Language* (ASL) yang memiliki struktur bahasa yang sama dengan tata bahasa lisan dengan memakai awalan dan akhiran. Salah satu perbedaan BISINDO dan SIBI yang cukup terlihat adalah BISINDO menggunakan dua tangan untuk mengisyaratkan abjad, sedangkan SIBI hanya menggunakan satu tangan saja [4].

Secara statistik berdasarkan Data Penyandang Disabilitas tahun 2019 dari Dinas Sosial Provinsi Bali, keberadaan kelompok orang tuli di Bali berjumlah 3.475 orang dengan spesifikasi penyandang tuna rungu laki-laki berjumlah 1.700 orang dan perempuan berjumlah 1.775 orang. Untuk daerah Denpasar sendiri menurut sumber data yang sama, terdapat setidaknya 105 laki-laki dan 120 perempuan yang memiliki kondisi tuli. Di Denpasar juga terdapat sebuah sekolah khusus siswa tuna rungu yang bernama Sekolah Tuna Rungu Sushrusa Denpasar dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), TK, SD dan SMP yang dikepalai sekolah oleh Ni Made Raka Witari, dan Bali Deaf Community yang digagas oleh Ade Putra Wirawan sejak November 2013. Keberadaan 2 organisasi tersebut memperlihatkan bahwa Orang Tuli memiliki wadah untuk dibina oleh mereka untuk bisa berbaur layaknya Orang Dengar ke dalam masyarakat umum di Denpasar.

Selain berfokus untuk menyuarkan hak asasi Orang Tuli di Bali, Bali Deaf Community juga memiliki kegiatan rutin kelas bahasa isyarat untuk mengajar kepada Orang Dengar. Walaupun begitu, tetap saja ada halangan yang dialami oleh pengajar bahasa isyarat untuk mengajarkan bahasa isyarat akibat luasnya gerakan kosakata yang perlu dihafal dan disusun menjadi sebuah kalimat sehingga dapat dimengerti oleh lawan bicara. Dikutip dari artikel yang ditulis Tribun News Bali berjudul “Belajar Bahasa Isyarat bersama Bali Dear Community (3 November 2015)”, Yuliana yang merupakan guru bahasa isyarat di Bali Deaf Community mengungkapkan bahwa kesulitan mengajarkan bahasa isyarat adalah tiap peserta Orang Dengar pembelajaran bahasa isyarat kerap lupa atau keliru dalam memaknai gerakan isyarat sehingga ia harus mengulang beberapa kali gerakan isyarat yang dimaksud. Setiap Individu mempunyai keinginan serta kemauan tentang suatu hal positif tentang kehidupan mereka agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkannya. Namun, seringkali yang terlihat saat ini harapan positif tersebut seakan-akan diterima dan berubah menjadi harapan negative [5].

Pada dasarnya setiap anak berpotensi mengalami problema dalam belajar, hanya saja problema tersebut ada yang ringan dan tidak memerlukan perhatian khusus dari orang lain karena dapat diatasi sendiri oleh anak yang bersangkutan dan ada juga yang problem belajarnya cukup berat sehingga perlu mendapatka perhatian dan bantuan dari orang lain [6]. Mempelajari bahasa baru bukanlah hal yang mudah, terlebih jika bahasa tersebut berbeda dari lingkungan yang berbeda contohnya seperti bahasa isyarat. Mempelajari sebuah bahasa baru bisa dimulai dengan menghafal abjad-abjadnya terlebih dahulu sebelum mempelajari kosakata atau tutur kalimat penuh. Oleh karena itu, melihat permasalahan yang ada dirasa perlu untuk membuat sebuah media yang dapat membantu proses belajar bahasa isyarat terutama bagi Orang Dengar yang baru dalam mengenal bahasa isyarat dengan menciptakan sebuah media belajar berupa kartu permainan menghafal yang sederhana namun menarik dan menyenangkan. Adapun lingkup ilmu bahasa isyarat yang akan dijadikan tema adalah abjad-abjad Bahasa Isyarat Indonesia

(BISINDO) untuk mempermudah mengawali Orang Dengar berkenalan dengan bahasa isyarat. Dalam hal ini perubahan apapun dapat terjadi disaat pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, yang membuat semua hal termasuk budaya perilaku dan media harus mampu berdampingan dengan perkembangan media dan teknologi [7]. Alat bantu dan media pembelajaran yang dikembangkan untuk anak berkebutuhan khusus menuntut nilai manfaat dan juga terbarukan. Oleh karena itu, pengembangan alat bantu dan media pembelajaran tersebut memerlukan pemanfaatan teknologi, seperti penggunaan komputer, jaringan dan informatika, serta multimedia. Seluruh teknologi tersebut akan membuka akses bagi semuanya untuk belajar [8].

2. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan di sekolah Tuna Rungu Sushrusa di Denpasar, untuk melihat langsung bentuk fisik media belajar kartu bergambar sebagai data dalam perancangan kartu bergambar bahasa isyarat. Selain itu juga melakukan wawancara, untuk menanyakan secara langsung proses pembelajaran bahasa isyarat di sekolah Tuna Rungu Sushrusa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)

Bisindo merupakan bahasa isyarat yang berkembang secara alami pada kelompok masyarakat Tuli di Indonesia yang dibuat oleh penutur asli (masyarakat tuli). Sebagian besar masyarakat Tuli lebih mudah dalam menggunakan bahasa isyarat BISINDO dibandingkan dengan SIBI. BISINDO yang telah digunakan dalam keseharian oleh masyarakat Tuli, mengandung kosa isyarat yang simbolis, dan umumnya tidak mengikuti tata kebahasaan Indonesia. Dengan demikian, penggunaan BISINDO akan lebih menyesuaikan dengan kemampuan alami masyarakat Tuli dalam berinteraksi.



Gambar 1. Perbedaan Abjad Bahasa Isyarat BISINDO dan SIBI
[Sumber: Yayasan Peduli Kasih ABK, 2018]

3.2 Pembahasan

Dalam proses perancangan permainan kartu abjad BISINDO untuk Orang Dengar di Denpasar, penulis membutuhkan data-data mengenai informasi keberadaan dan efisiensi media yang berhubungan dengan abjad BISINDO, dan seberapa banyak dan luas respon dari masyarakat Orang Dengar di Denpasar mengenai abjad BISINDO dan perwujudannya menjadi sebuah permainan kartu sebagai media pengenalnya.

Dari hasil wawancara yang dilakukan, dengan Guru di Sekolah Sushrusa Denpasar, yang merupakan seorang pengajar BISINDO dengan pengalaman 10 tahun lebih mengatakan bahwa metode mengajarkan BISINDO melalui media kartu permainan bergambar adalah salah satu cara efektif dibandingkan hanya dengan melalui sebuah video karena proses bermain yang menyenangkan membantu mendorong otak untuk lebih cepat menghafal hal baru untuk dipelajari.

Selain wawancara, juga melakukan observasi yang dilakukan di Sekolah Tunarungu Sushrusa Denpasar, yaitu dengan melihat contoh media pengajaran BISINDO yang biasa digunakan oleh pengajar untuk mengajari BISINDO kepada para siswa Tunarungu sebagai referensi perwujudan media permainan kartu abjad BISINDO untuk Orang Dengar di Denpasar.

Permainan kartu bergambar abjad BISINDO adalah sebuah kartu permainan yang dijadikan sebagai sarana atau media untuk mengenalkan abjad BISINDO melalui sebuah metode bermain berdasarkan memori atau ingatan. Permainan kartu abjad BISINDO yang berjudul "Hafal Abjad BISINDO" ini berisikan 26 kartu abjad BISINDO dan 26 kartu abjad Latin dengan total 52 kartu ditambah 1 buku kunci jawaban. Pada kemasan sisi dalam tertera cara memainkan kartu permainan abjad BISINDO secara memori. Pemilihan metode permainan kartu abjad BISINDO secara memori dipilih karena metode memori atau ingatan membantu mendorong masyarakat Orang Dengar di Denpasar untuk lebih menghafal ke-26 abjad BISINDO beserta maknanya dalam abjad Latin.

Analisa SWOT

Analisa SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) yaitu analisa untuk mendapatkan strategi yang berguna atau efektif yang diterapkan sesuai pasar dan keadaan publik saat itu, peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*) dipakai untuk mengetahui lingkungan luar atau eksternal kemudian kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*) yang didapatkan melalui analisa dalam perusahaan atau internal [4]. Berikut adalah hasil analisa SWOT yang dapat disimpulkan dalam "Pengenalan Abjad BISINDO Melalui Permainan Kartu Bergambar untuk Orang Dengar di Denpasar".

- a. Kekuatan (*Strength*)
 - 1) Dapat digunakan di mana dan kapan saja.
 - 2) Bisa dimainkan oleh semua umur.
 - 3) Dapat meningkatkan semangat dan minat untuk mengenal abjad BISINDO karena menggunakan metode permainan.
 - 4) Menyediakan panduan untuk melakukan permainan kartu menghafal abjad BISINDO
- b. Kelemahan (*Weakness*)
 - 1) Permainan bisa menimbulkan rasa bosan.
 - 2) Kualitas kertas yang terbatas.
 - 3) Permainan kartu hanya mengajarkan sebatas abjad BISINDO saja.
- c. Peluang (*Opportunity*)
 - 1) Banyaknya Orang Dengar yang awam dengan abjad BISINDO.
 - 2) Cocok untuk menjadi media bermain sekaligus belajar menghafal abjad BISINDO.
 - 3) Masih jarang ada permainan kartu abjad BISINDO di pasaran.
- d. Ancaman (*Threat*)
 - 1) Adanya kartu permainan sejenis dan berisi lebih lengkap dalam mengajarkan BISINDO.
 - 2) Sepinya peminat dari Orang Dengar untuk mengenal abjad BISINDO.
 - 3) Adanya versi permainan kartu dalam wujud digital

Analisa VALS

VALS merupakan suatu analisa dari peninjauan sudut pandang *Value* (nilai), *Attitude* (sikap dan perilaku) serta *Lifestyles* (gaya hidup), VALS suatu program yang diciptakan pada 1978 oleh SRI International dalam pengupayaan untuk memahami konsumen atau target pasar, baik secara ekonomi, politik, sosiologis, maupun manusiawi [10]. Berikut target segmentasi dari kartu permainan abjad BISINDO yang dijabarkan berdasarkan *Value*, *Attitude* dan *Lifestyle*.

1. *Value*

- a. Masyarakat Orang Dengar yang tertarik untuk belajar hal baru.
- b. Masyarakat Orang Dengar yang peduli.

2. *Attitude*

- a. Masyarakat Orang Dengar yang tertarik untuk mempelajari bahasa isyarat.
- b. Masyarakat Orang Dengar yang peduli dengan Orang Tuli.
- c. Masyarakat Orang Dengar yang sadar akan hak setara untuk Orang Tuli.

3. *Lifestyle*

- a. Gemar melakukan permainan *board game*
- b. Sederhana dan gemar dengan segala hal berkaitan dengan kegiatan menghafal

Target Segmentasi Pasar

1. Demografis

- a. Secara primer target segmentasi pasar yang ingin dicapai adalah masyarakat Orang Dengar laki-laki dan atau perempuan dengan rentan usia 19-24 tahun dengan jenjang pendidikan mahasiswa atau sudah bekerja, dan berasal dari kalangan kelas menengah sampai menengah ke atas.
- b. Secara sekunder target segmentasi pasar yang ingin dicapai adalah masyarakat Orang Dengar laki-laki dan atau perempuan dengan rentan usia 13-18 tahun dengan jenjang pendidikan siswa atau dan mahasiswa, dan berasal dari kalangan kelas menengah sampai menengah ke atas.

2. Geografis

Secara geografis target wilayah secara umum dari perancangan media permainan kartu abjad BISINDO secara umum adalah seluruh wilayah di Bali, sedangkan target wilayah secara khusus dari perancangan media permainan kartu abjad BISINDO secara umum adalah wilayah Denpasar dan sekitarnya.

3. Psikografis

Berdasarkan target psikografis maka target pasar yang dituju ialah belajar BISINDO secara mandiri dan tertarik untuk mencoba melalui suatu hiburan, dimulai dari yang mudah yaitu menghafal abjad dari BISINDO.

4. Behavior

Berdasarkan target secara *behavior* maka target yang dituju ialah masyarakat Orang Dengar yang menyukai proses pembelajaran melalui pengalaman, terutama dengan melihat dan menghafal untuk mencocokkan suatu gambar yang acak.

Strategi Media

Media utama dari perancangan ini adalah kartu permainan abjad BISINDO, kemasan dan konten media sosial (Instagram). Kemudian ada media penunjang berupa poster, *die-cut sticker set*, tote bag, *pin badge*, *keychain*, *x-banner*, *standee*, dan buku kunci jawaban.

Strategi Kreatif

1. Pesan

Pesan yang ingin tersampaikan melalui media kartu permainan abjad BISINDO ini adalah sebagai media utama yang mendukung proses untuk mempelajari BISINDO yang dimulai dari mempelajari abjad BISINDO yang menarik, interaktif dan menyenangkan baik dilakukan sendiri atau bersama teman lainnya bagi masyarakat Orang Dengar. Sama halnya dengan media penunjang atau promosinya, yaitu memberikan informasi berupa keunggulan dan memperkenalkan identitas produk atau media utamanya sebagai media permainan BISINDO upaya menarik minat konsumen atau masyarakat Orang Dengar.

2. Strategi Visual

Strategi visual pada kartu permainan abjad BISINDO ini menggunakan ilustrasi simbol dan karakter sebagai ciri khas kartu permainan yang telah dirancang sesuai tema. Adanya ilustrasi simbol dan karakter pada kartu permainan bisa diterapkan juga pada media penunjang atau promosi sebagai representasi dari media utamanya yaitu *flashcard* permainan abjad BISINDO. Lalu, ada tipografi yang menggunakan font bergaya sans serif beserta color palette yang digunakan disesuaikan dengan tema dan target pasar.

3. Gaya Visual

Gaya visual untuk ilustrasi tangan pada kartu permainan abjad BISINDO ini menggunakan referensi dari *retro decorative style* atau Memphis. Secara keseluruhan, *retro decorative style* atau Memphis ini akan diterapkan ke semua media utama dan media penunjang kartu permainan abjad BISINDO dengan metode digital drawing.

4. Positioning

Positioning pada media kartu permainan abjad BISINDO ini memposisikan kartu permainan sebagai media utama untuk mengenalkan abjad BISINDO kepada masyarakat Orang Dengar melalui visual yang menarik, serta memberikan pengalaman yang efektif dan menyenangkan untuk cepat mengenal abjad BISINDO melalui metode permainan menghafal ilustrasi tangan abjad BISINDO dengan abjad romawi. Pada media-media penunjangnya diposisikan sebagai media promosi media kartu permainan yang juga memiliki visual sederhana namun menarik, disesuaikan dengan desain kartu permainannya dan tentunya cocok dengan selera target segmentasi kartu permainan abjad BISINDO.

Konsep Desain

Terdapat beberapa kata kunci atau *keyword* yang dijadikan acuan dalam merancang kartu permainan yaitu: gerak tangan, edukatif dan menyenangkan. Dari semua kata kunci tersebut, dapat disimpulkan bahwa penulis akan merancang kartu permainan BISINDO dengan konsep “Learn Fun with Sign” yang berarti penulis akan mewujudkan sebuah media permainan kartu atau flash card yang berfokus pada penggunaan gerak tangan dari abjad BISINDO secara edukatif dan menyenangkan sehingga menjadi pengalaman baru yang efisien dalam mengenal sebuah bahasa baru untuk digunakan dalam kegiatan sehari-hari.

Visualisasi Media

1. Flashcard

Flash card yang dirancang menjadi 2 bagian, yaitu bagian pertama adalah 26 kartu bergambarkan 26 huruf sesuai abjad dalam gerakan tangan BISINDO, dan bagian kedua adalah 26 kartu bertuliskan 26 huruf sesuai abjad dalam bentuk romawi. Dengan begitu, akan ada total sebanyak 52 kartu dalam 1 kotak



Gambar 2. *Flashcard*
“Hafal Abjad BISINDO”
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)



Gambar 3. Tampilan Isi Lengkap Flashcard
"Hafal Abjad BISINDO"
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

2. Kemasan

Kemasan atau *packaging* ini dirancang berukuran kotak mengikuti ukuran *flash card* dan poster panduan yang telah dilipat, tampilan depan berisikan teks judul permainan kartu abjad BISINDO.



Gambar 3. Mockup Kemasan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

3. Konten Media Sosial (Instagram)

Sebagai salah satu upaya untuk melakukan promosi permainan kartu abjad BISINDO yaitu melalui salah satu media sosial yaitu *instagram* dengan membuat konten *feed* dan *instagram story* terkait *launching*, memperkenalkan kartu permainan dan *merchandise*



Gambar 4. Tampilan Konten Media Sosial (Instagram)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

4. Die-cut Sticker Set

Sebagai media penunjang kartu permainan abjad BISINDO ini, *die-cut sticker* yang akan diciptakan adalah stiker *die-cut set* yang berisikan 26 ilustrasi tangan membentuk abjad BISINDO berukuran sekitar 5 x 5 cm



Gambar 6. Tampilan Isi Lengkap Die-cut Sticker Set
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

5. Tote Bag

Media *tote bag* yang dirancang adalah *tote bag* berbahan kain kanvas dengan ukuran standard 40 x 30 cm dengan ilustrasi pada sisi depan dengan tema yang disesuaikan dengan kartu permainan abjad BISINDO. Media tersebut merupakan salah satu merchandise.



Gambar 7. Tote Bag
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

6. X-Banner

Media *x-banner* yang akan dirancang adalah *x-banner* dengan ukuran 160 x 60 cm dengan grafis pada sisi depan dengan tema yang disesuaikan untuk mempromosikan kartu permainan abjad BISINDO.



Gambar 8. X-Banner
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

7. Buku Kunci Jawaban

Sebagai media penunjang kartu permainan abjad BISINDO, media buku kunci jawaban yang akan dibuat berukuran 11 x 8 cm berfungsi untuk memberikan petunjuk kepada pemain yaitu arti setiap abjad Latin dari setiap ilustrasi abjad BISINDO yang ada untuk membantu proses bermain kartu permainan abjad BISINDO.



Gambar 9. Isi Lengkap Buku Kunci Jawaban
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

4. KESIMPULAN

1. Perancangan “Pengenalan Abjad BISINDO Melalui Permainan Kartu Bergambar untuk Orang Dengar di Denpasar” dimulai dengan mengidentifikasi objek kasus, yaitu mencari penyebab dan solusi yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yaitu tidak banyaknya Orang Dengar di Denpasar yang tidak mengetahui abjad BISINDO. Tahap berikutnya adalah mengumpulkan data-data yang relevan dengan judul penulisan dan menentukan suatu konsep untuk menciptakan media-media yang mendukung proses pengenalan abjad BISINDO kepada masyarakat Orang Dengar di Denpasar.
2. Dalam proses perancangan kartu permainan abjad BISINDO untuk Orang Dengar di Denpasar, dilakukan observasi, wawancara, pengumpulan data, analisis data, dan juga brainstorming. Hasil dari proses ini menghasilkan kata kunci gerak tangan, edukatif dan menyenangkan. Dari kata kunci tersebut, muncul konsep “*Learn Fun with Sign*”. Konsep ini mencakup visualisasi sebuah kartu permainan yang mengenalkan gerak tangan abjad BISINDO yang menyenangkan sekaligus edukatif.
3. Setelah media utama selesai, langkah selanjutnya adalah menentukan media-media tambahan yang dapat mendukung media utama yang telah dibuat. Media utama tersebut adalah kartu permainan atau flash card yang bernama “Hafal Abjad BISINDO”. Selain itu, media utama lainnya adalah desain kemasan untuk wadah untuk flashcard dan konten sosial media Instagram. Media pendukung yang dibuat meliputi poster, *die-cut sticker set*, *keychain* akrilik, *pin badge*, *tote bag*, *x-banner* dan *standee*. Sebelum merealisasikan media-media ini, dilakukan perancangan kreatif kembali. Hal ini melibatkan menentukan strategi kreatif, brainstorming desain visual, menyusun moodboard, mencari referensi desain, membuat sketsa, dan merancang desain prototipe. Seluruh proses ini dilakukan untuk menghasilkan desain media yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arisandi, Lukman, and Barka Satya. "Sistem Klarifikasi Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) Dengan Menggunakan Algoritma Convolutional Neural Network." *Jurnal Sistem Cerdas* 5.3 (2022): 135-146.
- [2] Yayasan Peduli Kasih Anak Berkebutuhan Khusus. (2018). Mengenal Bahasa Isyarat. Diakses pada 21 Agustus 2023 dari <https://www.ypedulikasihabk.org/2018/11/09/mengenal-bahasa-isyarat/>
- [3] Salsabila, Fadia Haris Nur. "Mengenal BISINDO dan SIBI, Ini Beda Bahasa Isyarat Teman Tuli dan Teman Dengar. Internet: <https://beritajateng.tv/mengenal-bisindo-dan-sibi-ini-beda-bahasa-isyarat-teman-tuli-dan-teman-dengar/>, 24 Mei, 2023
- [4] Husen, Zulfikar Ali. "Sejarah dan Perbedaan Bahasa Isyarat BISINDO juga SIBI. Internet : <https://koran-jakarta.com/sejarah-dan-perbedaan-bahasa-isyarat-bisindo-juga-sibi?page=all>, 3 Desember 2021
- [5] Pratama, I. Gede Yudha. "Video Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Media Komunikasi Kaum Difabel." *Jurnal Nawala Visual* 3.1 (2021): 17-22.
- [6] Azis, Abdul, and Ilma Rahim. "Analisis Penggunaan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) pada Siswa SLB." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 9.2 (2023): 1396-1402.
- [7] Pratama, I. Gede Yudha. "Fenomena Perubahan Dalam Pelestarian Budaya Mesatua Bali." *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya* 6.1 (2021).
- [8] Ariyanto, Dedy. "Peran Teknologi Pembelajaran dalam Mendukung Implementasi Pendidikan Inklusi." *Prosiding Jurnal International Conference On Special Education In Southeast Asia Region 7th, Hal.* 2017.
- [9] Galavan, R. (2014). *Doing Business Strategy*. Ireland: NuBooks.
- [10] Nugroho, Setiadi J. (2005). *Perilaku Konsumen: Konsep dan Implikasi Untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*. Jakarta: Prenada Media.