

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN STRUKTUR  
KALIMAT PADA SISWA TUNARUNGU TINGKAT DASAR**

**Disetujui**

**Pembimbing I**

**Konsultan**

**Purmaningrum Maeni, S.Sn., M.Ds.  
NIPY.15110598**

**Firli Herdiana, S.Sn.  
NIPY.**

**Diketahui**

**Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual**

**Dekan  
Fakultas Ilmu Seni dan Sastra**

**Dr. Fadhly Abdillah, S.Sn., M.Ds.  
NIPY.151.108.77**

**Dr. Hj. Senny S. Alwasilah, SS., M.Pd.  
NIPY.151.102.322**

## HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaannya ini diajukan oleh :

Nama : Dani Supriadi  
NIM : 106010020  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra  
Judul Pengkaryaannya : Perancangan Media Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat Pada Siswa Tunarungu Tingkat Dasar.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : **Purmaningrum Maeni, S.Sn., M.Ds.** \_\_\_\_\_

Konsultan : **Firli Herdiana, S.Sn.** \_\_\_\_\_

### DEWAN PENGUJI

1. **Drs. H. Agus Setiawan, M.Sn.** \_\_\_\_\_
2. **Agus Setiawan, Drs. Int., M.Sn.** \_\_\_\_\_
3. **Dodi Djoemhana, S.Sn.** \_\_\_\_\_
4. **Purmaningrum Maeni, S.Sn., M.Ds.** \_\_\_\_\_

### READER

1. **Yudi Rudiyanasyah, S.Sn.** \_\_\_\_\_

Ditetapkan di : **Bandung**

Tanggal : .....

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dan membuat laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Media Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat Pada Siswa Tunarungu Tingkat Dasar”. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita semua Rasulullah Muhammad SAW. Penulisan laporan Tugas Akhir ini diajukan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan Tugas Akhir masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis dalam penguasaan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran dan masukan serta kritik yang membangun agar penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi lebih baik lagi.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya peran dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak kata terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini kepada:

1. Allah Swt., dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan dan keikhlasan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Nabi Besar Rasulullah Muhammad SAW., Sang Pencerah Zaman. Shalawat dan salam terlimpahkan kepada beliau.
3. Orang tua tercinta, Ayah Usup Saepudin dan Ibu Susilawati. Terima kasih atas doa dan dukungan tanpa henti, didikan, nasihat, serta dukungan material. Kerja keras untuk pengorbanan yang besar demi kelancaran studi dan Tugas Akhir penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
4. Ibu Purmaningrum Maeni, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan, arahan, saran, dan bimbingan dengan sangat baik sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir tepat waktu.
5. Pak Firli Herdiana,. S.Sn selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan Tugas Akhir sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Kepala sekolah dan seluruh warga SLBN Sukapura Bandung atas izin, bantuan, dan kesediannya dalam pengambilan data penelitian.

7. Bunda Juju Sukma dan seluruh warga Yayasan Biruku Indonesia atas izin, bantuan, dan kesediannya dalam pengambilan data penelitian.
8. Fajri Rizka Brianti yang selalu bersedia membantu dan memberikan saran selama proses Perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Teman seperjuangan Jelita Syahla, Anita Nurulhasna, Mawar Annisa, M. Rafly Rakarazki, Suci Franciska, Nurfa Rachelia, Salsabila Firdausiah, dan Sukmawati Alvidah yang selalu mendukung, membantu, menemani, dan bersedia berbagi keluh kesah dari awal perkuliahan sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan ini.
10. M Ilman Akbar, Ricki Arjuna Pardosi, Ghifari Novtriadi, dan Irsyad Fathoni Ardiansyah yang selalu memberikan solusi baik dalam penyelesaian masalah maupun kendala teknis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Sahabat terbaik Kinkin Nyla Damayanti, Kristianti Sherly Octaviani, dan Nadira Putri Pratami yang selalu memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis tetap terus berjuang.
12. *The one and only* Dara Anugrah yang selalu menemani dari awal, memberikan semangat, dukungan, dan meyakinkan penulis untuk bisa menyelesaikan perkuliahan dan Tugas Akhir ini.
13. Seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam proses pengerjaan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.
14. Terakhir untuk diri saya sendiri, Dani Supriadi, yang tidak pernah berhenti berjuang, berdo'a, dan percaya. Terima kasih karena tidak menyerah akan keadaan, berusaha dengan sangat baik, dan berhasil berdiri di atas kaki

sendiri. Saya Bangga.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga apa yang telah dibuat dalam Tugas Akhir ini memiliki nilai serta manfaat untuk kedepannya.

Bandung, ..... 2022

Dani Supriadi

Penulis

## ABSTRAK

Dani Supriadi. 2022. Perancangan Media Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat Pada Siswa Tunarungu Tingkat Dasar, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Penyandang tunarungu adalah orang yang memiliki kondisi fisik dimana ia tidak dapat mendengarkan suara, sehingga mengalami hambatan perkembangan bahasa dan mengalami kesulitan berkomunikasi dengan orang lain. Hal tersebut sering kali menyebabkan kesalahpahaman arti dan makna bagi orang lain dan berdampak pada perkembangan sosialnya. Maka dari itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan menyusun struktur kalimat pada anak penyandang tunarungu. Untuk memudahkan mendapatkan data, pada perancangan ini digunakan metode pendekatan penelitian *Mixed Methods* dengan instrumen penelitian observasi, kuesioner, dan wawancara. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan kemampuan menyusun struktur kalimat melalui aplikasi digital berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SLB-N Sukapura Bandung dan Yayasan Biruku Indonesia. Aplikasi digital ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa dalam menyusun kalimat dan mempermudah orang tua serta tenaga pengajar dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu dengan penggunaan aplikasi digital dapat membantu anak-anak belajar mengenai teknologi, mengajari mereka cara mengikuti aturan dan arahan, melatih logika dan pemecahan masalah, mengembangkan keterampilan motorik, menjalin komunikasi antara anak saat bermain bersama orang tua, dan menjadi salah satu media penghibur anak.

**Kata Kunci** : Media Edukasi, Struktur Kalimat, Tunarungu, Aplikasi.

## ABSTRACT

Dani Supriadi. 2022. *Designing Educational Media to Improve Sentence Structure Ability in Elementary Deaf Students, Visual Communication Design, Faculty of Arts and Letters, University of Pasundan Bandung.*

*Deaf people are people who have physical conditions where they cannot hear sounds, so they experience language development barriers, which causes deaf people to have difficulty communicating with others because it often causes misunderstandings of meaning and meaning for others and has an impact on their social development. Therefore, efforts are needed to improve the ability to structure sentences in deaf children. To make it easier to obtain data, in this design, a Mixed Methods research approach method is used with observation research instruments, questionnaires, and interviews. This design aims to improve the process and ability to compile sentence structures through digital applications based on the results of research conducted at SLB-N Sukapura Bandung and the Biruku Indonesia Foundation. This digital application can help increase students' knowledge in compiling kalimat and make it easier for parents and teaching staff in the learning process both at school and at home. In addition, the use of digital applications can help children learn about technology, teach them how to follow rules and directions, train logic and problem solving, develop motor skills, establish communication between children while playing with parents, and become one of the media entertaining children.*

**Keywords :** *Educational Media, Sentence Structure, Deaf people, Application.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORSINALITAS .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv

### BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Lingkup Perancangan.....	5
1.5 Manfaat Perancangan .....	5
1.6 Skema Perancangan .....	6
1.7 Metode Perancangan .....	7
1.7.1 Metode Pengumpulan Data .....	7
1.7.2 Tahapan Perancangan .....	7
1.8 Sistematika Penulisan .....	8

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tunarungu .....	10
2.1.1 Karakteristik Anak Tunarungu.....	11
2.2 Aplikasi Edukasi .....	12
2.2.1 Gimifikasi.....	13
2.2.2 User Experience .....	14
2.2.2.1 Dasar User Experience .....	15
2.2.3 User Interface .....	19
2.3 Desain Komunikasi Visual.....	21
2.3.1 Ilustrasi .....	22
2.3.2 Tata Letak ( <i>Layout</i> ).....	27
2.3.3 Warna .....	29

### **BAB III ANALISA DATA**

3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian.....	30
3.1.1 Studi Literatur .....	30
3.1.2 Observasi.....	30
3.1.3 Wawancara.....	32
3.1.4 Kuesioner .....	36
3.1.5 Dokumentasi .....	39
3.2 Data dan Analisis Target.....	40
3.2.1 Target Primer .....	40
3.2.2 Target Sekunder .....	41
3.2.3 Consumer Journey/User Journey .....	41
3.2.4 Preferensi Visual/Moodboard .....	44
3.3 Analisis Permasalahan .....	49
3.3.1 Analisis 5W1H.....	49
3.3.2 Analisis SWOT .....	50
3.3.3 What To Say.....	50

### **BAB IV PERANCANGAN**

4.1 Konsep Komunikasi .....	52
4.1.1 Model Komunikasi.....	52
4.1.2 Strategi Pesan .....	53
4.2 Strategi Kreatif.....	53
4.2.1 Konsep Visual .....	53
4.2.1.1 Perancangan Logo .....	53
4.2.1.2 Konsep Desain .....	55
4.2.2 Konsep Verbal .....	78
4.3 Konsep Media .....	78
4.3.1 Tujuan Media.....	78
4.3.2 Strategi Media .....	78
4.3.3 Jadwal Media.....	80
4.4 Visualisasi .....	80
4.5 Kreatif Brief .....	83

### **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	86
5.2 Saran.....	87

### **DAFTAR PUSTAKA ..... 88**

### **LAMPIRAN..... 91**

## DAFTAR GAMBAR

Elemen UX.....	15
Contoh Task Flow/User Flow .....	17
Contoh Information Architecture .....	17
Contoh Wireframe.....	18
Contoh Penerapan Ilustrasi.....	23
Contoh Ilustrasi Dalam Bentuk Komik Strip.....	24
Contoh Ilustrasi Dalam Bentuk Karikatur .....	25
Contoh Ilustrasi Naturalis Karya Basoeki Abdullah.....	25
Contoh Ilustrasi Dekoratif.....	26
Contoh Ilustrasi Khayalan.....	26
Contoh Ilustrasi Cergam .....	27
Hasil Kuesioner minat membaca .....	36
Hasil Kuesioner Kegiatan Yang Disukai .....	37
Hasil Kuesioner Hal Yang Lebih Menarik Untuk Dibaca .....	37
Hasil Kuesioner Gambar yang lebih disukai.....	38
Dokumentasi wawancara di yayasan Biruku Indonesia.....	39
Dokumentasi obsevasi dan wawancara di SLBN Sukapura .....	39
Referensi Desain Aplikasi Digital.....	44
Referensi Buku Panduan.....	45
Gaya Karakter .....	46
Referensi Permainan My Body Part.....	47
Rerensi Permainan Duolingo .....	47
Referensi Permainan Learn English Sentence Master .....	48
Moodboard .....	48
Alternatif Logo.....	54
Logo Yang Dipilih .....	54
Studi Karakter .....	55

Studi karakter Dani .....	56
Studi Karakter Ika .....	56
Studi Karakter Janu .....	57
Studi Karakter Adi .....	57
Wireframe .....	64
User flow .....	64
Aplikasi media poster.....	81
Aplikasi media Instagram .....	81
Aplikasi media Youtube.....	83

## DAFTAR TABEL

Skema Perancangan .....	6
Target Audience .....	42
Button .....	58
Pengaplikasian Perangkat Lunak .....	65
Jadwal Media .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** Observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner di SLB-N Sukapura tingkat dasar.
- Lampiran 2.** Observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner di SLB-N Sukapura tingkat atas.
- Lampiran 3.** Kuesioner siswa tunarungu di SLB-N Sukapura tingkat dasar.
- Lampiran 4.** Kuesioner siswa tunarungu di SLB-N Sukapura tingkat dasar.
- Lampiran 5.** Observasi dan wawancara di yayasan Biruku Indonesia.