

Pembelajaran BISINDO Dasar untuk Anak 8-10 Tahun Melalui Perancangan Buku Seri Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR)

Atmim Lana Nurrona¹, Aditya Januarsa², Wuri Widyani³

¹⁾²⁾³⁾ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

*Correspondence author: Atmim Lana Nurrona, atmimlana95@gmail.com, Bandung, Indonesia. Aditya Januarsa, adityajanuarsa@itenas.ac.id, Bandung, Indonesia. Wuri Widyani, wurihapsari@itenas.ac.id, Bandung, Indonesia

Abstrak. Pemahaman masyarakat khususnya anak-anak mengenai budaya Tuli berupa bahasa Isyarat di Indonesia masih terbilang cukup minim. Ketersediaan fasilitator untuk belajar bahasa isyarat yang terbatas dan hanya dapat diakses melalui layanan khusus, menjadikan anak masih merasa tabu dan asing terhadap bahasa isyarat. Adapun ketersediaan media yang sudah sering beredar dan digunakan yaitu berupa buku panduan belajar bahasa isyarat yang memuat tampilan gambar gerakannya, walaupun begitu media tersebut bersifat pasif dan kurang efektif untuk anak-anak. Oleh karena itu dibuat perancangan media yang mudah dipahami dan menyenangkan untuk anak sesuai dengan hal yang dekat dan disukai yaitu buku cerita interaktif dengan berbasis visual ilustrasi dan fitur animasi AR yang dapat meningkatkan daya tarik anak dalam belajar ucapan dan kosa kata yang menjadi komunikasi dasar bahasa isyarat Indonesia.

Kata kunci: Bahasa Isyarat, BISINDO, Buku Interaktif, Animasi, Augmented Reality (AR)

Abstract. Knowledge regarding Deaf culture in the form of Sign Language in Indonesia is still quite minimal, especially for the children. The availability of facilitators to learn sign language is limited and can only be accessed through special services, making children still feel taboo and unfamiliar with sign language. As for the availability of media that is often circulated and used, namely sign language learning guidebooks which contain pictures of movements, even though this media is passive and less effective for children. Therefore, a media design was created that is easy to understand and fun for children according to things that are close and liked, namely in the form of interactive story books based on visual illustrations and AR animation features which can increase children's interest in learning speech and vocabulary which are the basics communication of Indonesian Sign Language.

Keywords: sign language, Indonesia sign language (BISINDO), Interactive Book, Animation, Augmented Reality (AR)



This work is licensed under a CC-BY-NC, Atmim Lana Nurrona

A. PENDAHULUAN

Komunikasi adalah kebutuhan dasar dan vital yang dibutuhkan oleh semua insan manusia tanpa terkecuali (Wibowo & Murinto, 2023). Salah satunya, yaitu komunikasi melalui nonverbal yang merupakan budaya bahasa yang dimiliki oleh masyarakat Tuli. Ketulian merupakan kondisi dimana seseorang mengalami gangguan untuk mendengar baik sebagian maupun secara keseluruhan (Rio Akbar, 2022). Dikaji dari Kompetensi Tenaga Pendamping Bagi Penyandang Disabilitas (2014), menjelaskan bahwa kehilangan pendengaran pada seseorang berdampak pada kemiskinan verbal kosakata, kesulitan berbahasa dan berkomunikasi. Sehingga mereka membutuhkan cara komunikasi yang dapat digunakan untuk menerima dan menyampaikan pesan sebagai alat pengolahan informasi. Alat komunikasi tersebut yaitu yang dikenal dengan bahasa Isyarat, dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan pada bahasa Isyarat dalam penggunaannya tidak menggunakan kata-kata lisan, melainkan menggunakan gerakan tangan, tubuh, intonasi nada, kontak mata dan ekspresi muka (Fajri, 2020). Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) sendiri hadir dan diberdayakan oleh SDM Tuli untuk mengembangkan bahasanya sendiri sebagai alat komunikasi yang digunakan sesama Tuli di Indonesia dan aktif dikembangkan oleh GERKATIN (Gerakan Kesejahteraan Tunarungu Indonesia) (Jannati, 2020). Saat ini GERKATIN dan PUSBISINDO (Pusat Bahasa Isyarat Indonesia) sedang terus mengadvokasi masyarakat untuk menciptakan lingkungan sosial yang ramah inklusi khususnya Tuli melalui penyediaan pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia, sebagai salah satu bentuk pemenuhan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas, yang dimuat pada peraturan perundang-undangan dalam Undang-Undang No.19 Tahun 2011 yang mengatur mengenai hak-hak yang harus dipenuhi oleh negara, diantaranya penyediaan bentuk-bentuk bantuan aksesibilitas berupa bahasa isyarat bagi tunarungu (Muhammad, 2014).

Dilansir oleh Adhi Kusumo Bharoto, seorang peneliti Bahasa Isyarat, terhitung lebih dari 90% anak Tuli terlahir dari keluarga dengar dan 88% diantaranya tidak memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai budaya Tuli atau bahasa Isyarat. Sehingga dengan adanya layanan pembelajaran bahasa isyarat dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan masyarakat. Adapun layanan belajar bahasa Isyarat dapat diperoleh melalui program kelas, video pembelajaran dan buku panduan cetak. Namun ketersediaan layanan belajar tersebut yang masih terbatas dan menjadikan akses pembelajaran terhitung minim (Rio Akbar, 2022).

Didapatkan dari hasil observasi melalui wawancara yang dilakukan bersama GERKATIN, menunjukan bahwa advokasi mengenai bahasa isyarat telah aktif dilakukan,

namun belum menyeluruh ke lapisan masyarakat khususnya anak-anak. Sehingga perlu adanya fasilitas atau aksesibilitas bagi anak untuk belajar bahasa Isyarat sejak dini. Selain itu, ada pun hasil yang didapatkan dari observasi narasumber dengan pembelajar bahasa isyarat, menunjukkan bahwa audiens memiliki minat dan ketertarikan untuk belajar bahasa isyarat dan mengutarakan bahwa fasilitas pembelajaran berupa buku panduan dianggap kurang efektif karena tampilan gambar yang bersifat pasif dan kerap kali menimbulkan ketidaktepatan penyampaian dan pemahaman yang diterima oleh audiens. Sehingga dibutuhkan media yang dapat memberi pembelajaran bahasa isyarat yang efektif dan juga mampu meningkatkan daya tarik dan mempersuasi audiens untuk mulai belajar bahasa isyarat.

Dan salah satu bentuk media yang memiliki daya tarik bagi anak yaitu Buku Ilustrasi, dimana di dalamnya memuat cerita sederhana yang disampaikan secara kreatif dengan memfokuskan pada visual yang memuat elemen ilustrasi dan penggunaan warna-warna yang beragam (Addini et al., 2023). Sehingga pembelajaran melalui buku ilustrasi ini menjadi media pembelajaran yang cukup efektif bagi anak untuk memahami konsep cerita dan pengembangan bahasa dan lisan. Anak-anak dengan range usia sekolah cenderung menyukai buku cerita bergambar dan memiliki manfaat bagi anak, yaitu (1)mengembangkan pengetahuan dasar anak untuk mengenal isu pribadi dan sosial, (2)meningkatkan eksplorasi daya imajinatif dan rasa ingin tahu anak, (3)dengan adanya teks penyampaian cerita, meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman anak mengenai isi cerita, dan manfaat lain sebagainya (Halim & Munthe, 2019). Selain itu di zaman saat ini, dimana penggunaan media teknologi yang sudah melekat dan dekat dengan manusia, teknologi tersebut dapat menjadi peluang metode pembelajaran yang inovatif bagi anak. Salah satunya yaitu penggunaan animasi sebagai alat pembelajaran. Melalui animasi memungkinkan menampilkan visualisasi yang lebih hidup dan membantu menjelaskan konsep- konsep yang cukup rumit agar lebih mudah dipahami oleh anak dan pembelajaran tersampaikan secara interaktif dan menarik, meningkatkan peluang adanya respon secara aktif dari anak selama proses pembelajaran berlangsung (Melati et al., 2023).

B. METODE DAN PROSES KREATIF

Batasan Perancangan

Dari hasil data penelitian yang didapatkan dari studi literatur dan wawancara, diperoleh bahwa permasalahan pemahaman dan pengetahuan anak yang masih rendah, sehingga anak memiliki perasaan tabu dan asing mengenai bahasa isyarat dikarenakan ketersediaan media pembelajaran bahasa isyarat bagi anak yang terbatas aksesnya. Oleh karena itu, fokus tujuan pada perancangan ini yaitu pengajaran bahasa isyarat indonesia dasar yang dikemas dalam buku cerita interaktif dan berbasis interaksi melalui animasi Augmented Reality serta penggunaan cerita naratif pendek dengan menyesuaikan target audiens anak di tahap membaca awal atau di usia 8-10 tahun.

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan metode Design Thinking. Metode Design Thinking sendiri merupakan proses yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan dan mencari solusi yang memfokuskan untuk menjawab kebutuhan pengguna yang meliputi 5 tahapan , yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing (Gumulya et al., 2020).

Tahap pertama yang dilakukan dalam metode ini yaitu “Empathize” melalui pengamatan atau observasi dan wawancara bersama dengan narasumber mengenai advokasi bahasa Isyarat, apa itu bahasa isyarat, bagaimana proses belajar bahasa isyarat, serta insight lain dari narasumber dan audiens. Setelah memperoleh data, di tahap kedua yaitu “define”, hasil data dianalisis dengan metode analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity dan Threats) untuk membantu mengidentifikasi permasalahan dan memikirkan bagaimana solusi yang tepat dan efektif untuk audiens tentang permasalahan tersebut. Tahap selanjutnya adalah “ideate” dimana di tahap ini, dilakukan proses brainstorming untuk memperoleh opsi ide dan alternatif yang menyesuaikan dengan kebutuhan permasalahan audiens sehingga menghasilkan perancangan yang tepat. Beralih ke tahap berikutnya yaitu “prototype”, yaitu tahapan pembuatan hasil nyata produk perancangan dari ideasi berupa struktur buku cerita interaktif dan animasi AR yang menjadi fitur di dalam buku. Dan hasil produk buku tersebut dilakukan pengujian atau uji coba kepada audiens untuk mendapatkan feedback dan pengalaman pengguna saat mencoba hasil produk yang termasuk dalam tahap Testing.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Kreatif

Konsep kreatif dimulai dari perancangan buku dengan cerita yang diadaptasi dari latar keseharian anak-anak. Dalam cerita tersebut diceritakan seorang anak yang belajar bahasa isyarat untuk pertama kalinya bersama dengan Omnya yang merupakan Tuli. Ada pun pendekatan kreatif yang digunakan yaitu *Telling a story*, dimana cerita dijelaskan dengan gaya bahasa naratif dan deskriptif sederhana untuk menjelaskan konsep gerakan Bahasa Isyarat yang mudah dipahami oleh anak. Selain itu, perancangan juga menggunakan konsep pendekatan *Interactive Learning* dimana di dalamnya terdapat unsur interaktif berupa pemeragaan gerakan bahasa isyarat yang ditampilkan melalui demonstrasi animasi bergerak dengan fitur *Augmented Reality*.

Rincian Konten Buku

Sebagai pembelajaran bahasa isyarat pertama bagi anak, buku ini berisikan materi dasar berupa kata dan ucapan dalam bahasa Isyarat dengan judul seri buku “Jari Jemari Berbicara, Bahasa Isyarat Indonesia” dimana di dalam series tersebut terbagi menjadi 3 seri buku, yaitu “Sapa & Salam dengan Jemari”, “7 Nama Hari dengan Jemari” dan “Nama Bulan dengan Jemari”.

Tabel. 1 Rincian Isi Konten Buku seri pertama “Sapa dan Salam dengan Jemari”

Pembabakan Cerita	Isi Cerita
Orientasi	- Perkenalan awal dari jalannya cerita dimulai dari pengenalan karakter Amaar dan Mamah Lia yang tengah duduk di ruang tengah dan kedatangan Om Bimo di rumah mereka di Hari Minggu Pagi yang menunjukkan latar suasana, tempat dan waktu cerita berjalan - Penjelasan mengenai Tuli dan Bahasa Isyarat dengan adanya karakter Om Bimo yang merupakan seorang Tuli dan mengajarkan bahasa Isyarat kepada Amaar yang diawali dengan belajar bahasa isyarat ucapan sapa seperti “Halo” hingga ucapan salam seperti “Selamat Pagi”, “Selamat Siang” dan sebagainya
Komplikasi	- Saat Amaar sedang menirukan gerakan bahasa Isyarat yang diperagakan oleh Om Bimo, Amaar tidak sengaja menumpahkan gelas susu coklatnya dan membuat sedikit kekacauan di tengah-tengah mereka sedang belajar. Tumpahannya tersebut juga mengenai dan meninggalkan

	noda di celana Om Bimo. Amaar yang merasa bersalah meminta maaf kepada Om Bimo
Resolusi	- Alih-alih marah dan kesal, Om Bimo mengajak Amaar untuk membereskan kekacauan tadi bersama-sama. Setelah selesai membersihkannya, Om Bimo menenangkan Amaar dan menjelaskan bagaimana konsep cara meminta maaf dalam bahasa isyarat yang harus dilakukan secara tulus dan juga menunjukkan ekspresi wajah bersalah
Koda	- Amaar kembali belajar bahasa Isyarat bersama dengan Om Bimo dan Amaar mulai memahami dan mengerti bahwa bahasa Isyarat bukan hanya menggerakkan tangan dan jari saja namun juga perlu mengekspresikan wajah untuk menunjukkan apa yang dirasakan sesuai dengan kata atau ucapannya

Tabel. 2 Rincian Isi Konten Buku seri kedua “7 Nama Hari dengan Jemari”

Pembabakan Cerita	Isi Cerita
Orientasi	- Sepulang dari sekolah, Amaar dan Mamah Lia menyempatkan untuk mampir berkunjung ke rumah kakek dan neneknya. Sesampainya disana, terlihat teras depan rumah sedang ramai berkumpul orang-orang yang duduk memperhatikan Om Bimo yang sedang mengajar di depan. - Tertulis “Nama Hari” pada papan tulis besar di samping Om Bimo. Amaar dengan antusias ikut bergabung belajar.
Komplikasi	- Amaar mulai menemukan persamaan gerakan bahasa isyarat nama hari tersebut dengan kegiatan yang dia ketahui. Seperti bahasa isyarat hari senin yang memiliki gerakan serupa seperti gerakan hormat yang biasa dilakukan saat upacara di hari senin. - Karena berada di belakang, Amaar sempat tertinggal dan tidak melihat dengan jelas bagaimana gerakan bahasa isyaratnya.
Resolusi	- Amaar memutuskan untuk mencari tempat kosong di bagian depan, agar bisa memperhatikan secara dekat dan jelas. Amaar pun menemukan tempat kosong disana, di samping Ali, seorang anak Tuli yang usianya lebih tua 4 tahun darinya. Saat Amaar kebingungan dengan beberapa gerakan bahasa Isyarat, Ali dengan sigap membantu Amaar

untuk mempraktekkannya ulang.

Koda	- Setelah pembelajaran selesai, mereka berdua saling berkenalan dan mengulang serta mengingat materi nama Hari yang tadi di ajarkan. Persahabatan mereka pun dimulai dari saat itu.
------	---

Tabel. 3 Rincian Isi Konten Buku seri kedua “Nama Bulan dengan Jemari”

Pembabakan Cerita	Isi Cerita
Orientasi	- Siang itu, Amaar dan Om Bimo pergi ke sebuah Cafe Sunyi yang ada di tengah kota. Cafe Sunyi ini bukan berarti cafe yang sunyi dan sepi pengunjung, melainkan sebuah cafe yang dioperasikan oleh teman-teman Tuli. Disana Amaar bertemu dan berkenalan dengan teman Om Bimo, kak Rara namanya. - Selagi menunggu pesanannya jadi, Om Bimo mengajarkan materi bahasa Isyarat yang baru. Berbeda dengan sebelumnya yang pembelajarannya menggunakan papan tulis, kali ini Om Bimo membawa kartu warna-warni yang terdapat nama-nama bulan di dalamnya.
Komplikasi	- Amaar kembali antusias untuk belajar bahasa isyarat. Materi yang diajarkan saat ini menjadi lebih meningkat kerumitannya dan lebih banyak dari sebelumnya. Sehingga Amaar harus memperhatikan dengan lebih jeli dan mengingat setiap gerakannya.
Resolusi	- Saat Amaar keliru atau salah dengan gerakannya, Om Bimo akan dengan perlahan menuntun dan mempraktekkan kembali bagaimana gerakannya, hingga Amaar berhasil belajar kedua belas nama hari yang diajarkan oleh Om Bimo.
Koda	- Untuk mengapresiasi usaha Amaar, Om Bimo telah menyiapkan kejutan dengan memesan satu porsi waffles ice cream yang dipenuhi dengan es krim dan potongan buah-buahan kesukaan Amaar. Om Bimo juga telah menyiapkan hadiah untuk Amaar sebagai penghargaan ketekunan Amaar selama belajar bahasa isyarat.

Ada pun tone and manner yang digunakan dalam buku ini yaitu Sunyi, Belajar, Seru, dan Interaktif, untuk memunculkan keywords Tone and manner tersebut ditampilkan melalui elemen visual, penggunaan warna, dan juga fitur interaktif animasi.

Pemilihan Palet Warna

Penggunaan warna ini menggunakan warna yang *appealing* dan menarik namun tetap menyesuaikan konsep dan *Tone & Manner* yang ingin ditampilkan. Pada variasi palet warna primer memiliki kesan seru dan menyenangkan, serta dengan menggunakannya tone warna yang *muted* ini juga memberikan kesan yang lebih kalem dibanding warna yang saturasinya lebih vibrant dan memberi kesan warna yang “berisik”. Sedangkan pada palet warna sekunder ini digunakan pada aset-aset visual dan warna cover yang memberikan citra belajar dengan tenang dan juga interaktif.



Gambar 1. Palet Warna yang digunakan dalam perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Pemilihan Typeface

Penggunaan font dan typeface pada perancangan ini menggunakan tipe huruf yang memiliki karakter jelas dan dari segi keterbacaan yang cukup mudah dibaca dan dimengerti oleh anak di tahap membaca awal. Selain itu, font dengan karakter *childlike* memberikan kesan *fun* dan *playful* memberi pengalaman belajar yang seru dan menyenangkan.

Alpukat

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Bodytext

Chelsea Market

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Tentang Nanti

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 2. Typefaces yang digunakan dalam perancangan buku, kiri atas (Alpukat), kana atas (Tentang Nanti), dan kiri bawah (Chelsea Market)

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Setelah proses brainstorming untuk memperoleh ide konsep dan ide cerita yang didapatkan dari penelusuran insight dan referensi dari beberapa buku anak. Selanjutnya dilakukan eksplorasi dari ide tersebut untuk membuat hasil dari perancangan yang sudah ada menjadi suatu hasil produk, dimulai dari perancangan dan studi karakter dari cerita. Ada pun karakter tersebut dibuat dari referensi sampel moodboard yang diambil dari aspek karakter yang mendekati ciri khas orang Indonesia dan tentunya dekat dengan anak-anak. Gaya ilustrasi dibuat dengan gaya dan shading arsiran seperti tekstur crayon dan pensil warna sederhana, sehingga memberikan kesan lucu serta menambah daya tarik bagi anak sebagai target audiensnya.



Gambar 3. Proses Studi Desain Karakter (Amaar, Om Bimo dan Mamah Lia)

Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Modular Grid dibuat untuk mengatur penempatan tata letak elemen visual dan teks agar menghasilkan layout yang eksploratif, dinamis serta tertata.



Gambar 4. Guide Modular Grid
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Tahap selanjutnya yaitu pembuatan sketsa layout storyboard buku per *spread*. Pada proses ini berguna untuk merangkai script cerita dalam rangkaian ilustrasi yang tersusun. Proses pengerjaan tersebut dimulai dari sketsa, tahap line art, pewarnaan, *detailing* dan layout penempatan teks dimana seluruh proses dilakukan secara digital.



Gambar 5. Proses Visual Layout Storyboard Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Hasil Karya

Perancangan Buku Seri Interaktif “Jari Jemari Berbicara, Bahasa Isyarat Indonesia” dengan 3 judul buku di dalamnya, yaitu “Sapa dan Salam dengan Jemari”, “7 Nama Hari dengan Jemari”, dan “Nama Bulan dengan Jemari”. Dengan media utamanya yaitu berupa buku berbasis Animasi AR, dan media pendukung seperti packaging, bookmark, dan media sosial sebagai media promosi buku. Ada pun detail buku ini memiliki dimensi 20 cm x 20 cm, dengan isi 24 halaman (12 *spread*) dan ketebalan 2,5 cm, berupa buku

hardcover dengan bahan yellow board yang dilapisi dengan bahan kertas *Bluish White (BW) Paper*, laminasi doff dan bahan isi kertas menggunakan TIK paper.



Gambar 6. Cover Buku Seri
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

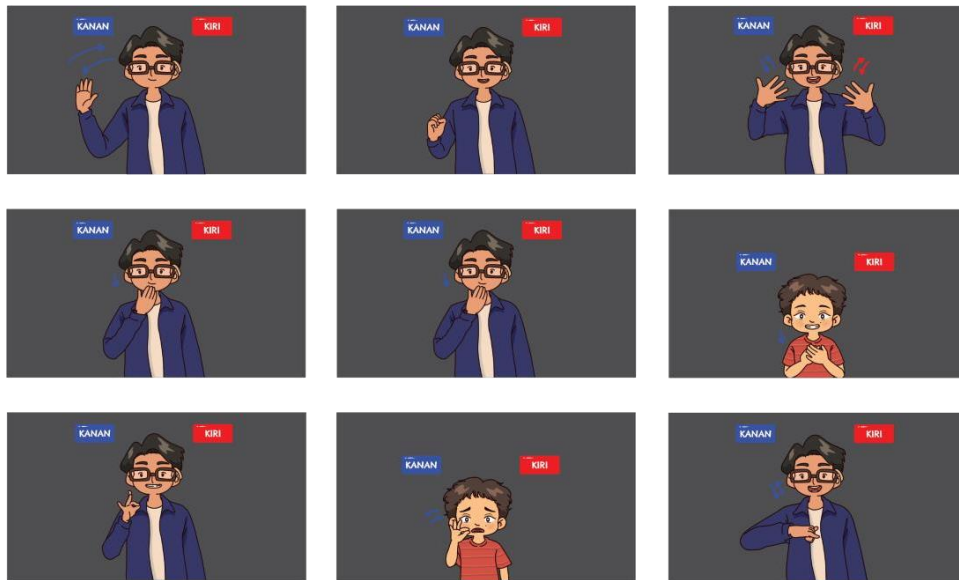
Cover buku dibuat dengan tampilan layout ilustrasi yang sederhana dan dinamis dengan penataan teks berupa judul, nama penerbit dan penulis, dan sinopsis pendek buku yang dipadukan dengan visual ilustrasi karakter utama dan aset pendukung visual lainnya yang mendukung susunan cover buku tersebut.

Pada buku seri pertama yang berjudul “Sapa dan Salam dengan Jemari” ini menceritakan tentang Amaar yang kedatangan tamu istimewa di rumahnya. Tamu tersebut adalah Om Bimo. Kedatangan Om Bimo ini menjadi pengalaman pertama Amaar untuk belajar bahasa isyarat bersama Om Bimo. Penggunaan gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa formal, dengan penyampaian cerita disampaikan secara naratif dan deskriptif sederhana sesuai dengan perkembangan lisan dan bahasa anak di tahapan membaca awal.



Gambar 7. Spread Buku “Sapa & Salam dengan Jemari”
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Adanya fitur interaktif pendukung pada buku berupa animasi AR, menjadikan pembelajaran bahasa isyarat untuk anak dapat diperagakan dan mudah dipahami dengan adanya animasi bergerak yang terdapat aset visual arah gerak tangan dan letak posisi tangan kanan dan kiri.



Gambar 8. Fitur Interaktif Animasi AR
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Sebagai media yang menjadi jembatan antara buku dan fitur animasi interaktif, terdapat media penghubung berupa bookmark QR Card yang berfungsi mengakses filter instagram untuk memindai fitur AR yang ada di buku dan melihat bagaimana demonstrasi gerakan bahasa isyaratnya melalui animasi bergerak. Bookmark QR Card tersebut memiliki detail dimensi 6,7 cm x 10 cm dan berbahan Artpaper 260 gsm, laminasi glossy.



Gambar 9. Desain Bookmark QR Card
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Pada perancangan ini dibuat juga *mockup packaging* untuk satu set seri buku dan ketiga seri buku “Jari Jemari Berbicara, Bahasa Isyarat Indonesia”. Packaging memiliki detail dimensi 21 cm x 5 cm x 21 cm yang berbahan yellow board dan dilapisi artpaper 260 gsm. Packaging tersebut berfungsi untuk memuat ketiga seri buku di dalamnya.



Gambar 10. Mockup Packaging dan Seri Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Selain menjadi wadah dari filter Animasi AR, dibuatnya media sosial Instagram ini memiliki tujuan dan fungsi sebagai platform publikasi dan konten promosi buku seri “Jari Jemari Berbicara, Bahasa Isyarat Indonesia” kepada audiens pengguna media sosial.



Gambar 11. Mockup Media Sosial Instagram
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

D. SIMPULAN

Perancangan media belajar melalui buku seri Interaktif berbasis AR “Jari Jemari Berbicara, Bahasa Isyarat Indonesia” dengan buku seri pertama berjudul “Sapa & Salam dengan Jemari” sebagai bentuk pengenalan sejak dini bagi anak untuk mengenalkan dunia tuli dan bahasa isyarat yang dimulai dari pembelajaran ucapan dan kosa kata komunikasi dasar. Serta setelah dilakukan pengujian kepada audiens dengan range kelas 3 SD dan 4 SD terhadap hasil perancangan, audiens menunjukkan respons positif dengan antusiasme terhadap hasil perancangan buku ini, walaupun sempat terjadi sedikit kendala saat menggunakan fitur AR. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran masih perlu adanya bimbingan orang dewasa untuk menuntun anak saat mengalami kendala mengoperasikan smartphone atau gadget. Ini menjadi poin, bahwa penggunaan smartphone pada anak perlu adanya pengawasan dan bimbingan orang tua. Anak juga dapat belajar dan bermain bersama dengan teman-temannya dalam membaca buku dan mempraktikkan gerakan bahasa isyarat.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Addini, N. N., Karnita, R., & Januarsa, A. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenai Angklung Sebagai Media Edukasi Nilai-Nilai Kerja Sama Untuk Anak. *Fad*. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2072>
- Fajri, B. R. (2020). Media Interaktif Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 35–44.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>
- Jannati, M. S. (2020). Dukungan Sosial Gerakan Untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia (Gerkatin) Terhadap Penyandang Tuli. *EMPATI: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 8(1), 60–68. <https://doi.org/10.15408/empati.v8i1.14688>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muhammad, S. (2014). Pemenuhan Aksesibilitas Bagi Penyandang Disabilitas. *Inklusi*, 1, 269–290. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/inklusi/article/view/010208/987>
- Rio Akbar, M. (2022). Perancangan Komik Bisindo Tentang Belajar Berhitung Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 1(1), 45–51. <https://doi.org/10.62357/jsit.v1i1.52>
- Wibowo, A. Y., & Murinto. (2023). Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Huruf Dan Angka Isyarat Untuk Anak SLB B. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 5(1), 22–33. <https://doi.org/10.35746/jtim.v5i1.333>