
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KELILING KOTA SEMARANG BARENG FIA DENGAN BAHASA ISYARAT INDONESIA VERSI SEMARANG

Alifia Parachyta Rinnabilah¹, Henry Bastian²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
E-mail : 114202003466@mhs.dinus.ac.id¹, henry@dsn.dinus.ac.id²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 29 Juli 2024

Disetujui : 11 September 2024

Kata Kunci :

Buku Ilustrasi, Bahasa Isyarat
Indonesia Versi Semarang, Wisata,
Kuliner, Penyintas Disabilitas
Tunarungu

ABSTRAK

Perancangan buku ilustrasi “Keliling Kota Semarang bareng Fia dengan bahasa isyarat Indonesia versi Semarang” dibuat untuk memberikan wawasan baru tentang bahasa isyarat Indonesia versi Semarang kepada penyintas disabilitas tunarungu. Penelitian untuk perancangan buku itu menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui wawancara dan observasi dengan metode analisis 5W+1H. Fokus perancangan buku ilustrasi ini membahas mengenal tempat wisata dan kuliner terkenal di Kota Semarang dengan bahasa isyarat Indonesia versi Semarang. Penggunaan realitas mekanis diharapkan dapat mendukung penyusunan rancangan yang informatif, memudahkan masyarakat tunarungu memahami bahasa isyarat Indonesia versi Semarang. Desain buku menggunakan ilustrasi agar menarik, mudah diingat, dapat lebih memahami bahasa isyarat Indonesia versi Semarang melalui wisata dan kuliner di Kota Semarang dengan karakter Fia selaku penulis.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : July 2024

Accepted : September 11, 2024

Keywords:

Illustrated Book, Semarang
Version of Indonesian Sign
Language, Tourism, Culinary,
Deaf Disability Survivor

ABSTRACT

Designing an illustration book “Around Semarang City with Fia using the Semarang version of Indonesian sign language” was made to provide new insights about the Semarang version of Indonesian sign language to deaf survivors. The research for the book design used descriptive qualitative methods through interviews and observations with the 5W+1H analysis method. The focus of this illustration book design discusses recognizing famous tourist attractions and culinary in the city of Semarang with the Semarang version of Indonesian sign language. The use of mechanical reality is expected to support the preparation of an informative design, making it easier for deaf people to understand the Semarang version of Indonesian sign language. The book design uses illustrations to be interesting, easy to remember, can better understand the Semarang version of Indonesian sign language through tourism and culinary in the city of Semarang with the character of Fia as the author.

1. PENDAHULUAN

Menurut Soerjono Soekanto dalam Sari (2009), sosialisasi dapat dijelaskan sebagai proses mentransfer norma sosial atau penanaman dari satu generasi ke generasi seterusnya pada suatu kelompok. Beberapa individu menginterpretasikan sosialisasi sebagai konsep peran, mengingat bahwa dalam proses sosialisasi, individu diajarkan mengenai peran-peran yang harus mereka penuhi.

Menurut Murni Winarsi dalam Fifi (2007:22), tunarungu diartikan adalah tunarungu merujuk pada kondisi seseorang yang mengalami gangguan pada pendengaran, di mana kemampuan mendengarnya mengalami kerusakan atau bahkan hilang sepenuhnya. Seseorang tuli yang mengalami gangguan pendengaran sehingga menghambat proses menerima informasi, selain yang berpengaruh pada berbagai aspek kehidupannya, terutama dalam hal pemanfaatan bahasa isyarat sebagai sarana komunikasi yang sangat penting.

Rata-rata orang tuli di Kota Semarang terkadang mengalami kesulitan kurang memahami BISINDO versi Semarang, terutama dalam hal tempat wisata dan kuliner khas Kota Semarang. Hal ini terjadi karena tidak adanya sosialisasi yang efektif melalui Bahasa Isyarat Indonesia di antara penduduk Indonesia, yang menyebabkan terjadinya salah tafsir. Untuk mencapai pengaruh yang menguntungkan dalam sosialisasi, penting untuk memperoleh kemahiran dalam Bahasa Isyarat Indonesia.

Lain halnya dengan Gerakan Kesejahteraan Tunarungu Indonesia (GERKATIN) yang belakangan ini tengah mengupayakan dan memperjuangkan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). BISINDO digunakan oleh masyarakat penyandang tunarungu, komunitas tunarungu dan tunarungu-wicara sebagai alat komunikasi utama mereka. BISINDO ini memiliki tata bahasa, kosa kata, dan tanda-tanda yang unik, dan ini memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dengan sesama anggota komunitas yang menggunakan BISINDO. Lingkungan yang mendukung, seperti memiliki keluarga, teman, atau guru yang mendukung penggunaan Bahasa Isyarat Indonesia, dapat memfasilitasi pengembangan kemahiran dalam Bahasa Isyarat Indonesia.

Penting untuk diketahui bahwa penduduk dengan kebutuhan khusus di Kota Semarang pada tahun 2022 bersumber dari informasi resmi yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik khusus Provinsi Jawa Tengah yang berjumlah 863 dengan rincian orang cacat 169, tunanetra 110, tunarungu 66, bisu 63, bisu-tuli 83, tunadaksa 127, gangguan jiwa 123, tunalaras 80, pasca kusta 1, dan disabilitas fisik mental 41. Data warga berkebutuhan khusus ini berbeda dengan data yang disampaikan oleh pemerintah Kota Semarang yang menyebutkan bahwa jumlah penyandang disabilitas atau berkebutuhan khusus di ibu kota Jawa Tengah sebanyak 6.340 orang dan khusus tunarungu terdapat 689 orang.

No.	Jenis Disabilitas	Jumlah
1	Penyandang Distabilitas (Orang Cacat)	169
2	Tunanetra (Buta)	110
3	Tunarungu (Tuli)	66
4	Tunawicara (Bisu)	63
5	Tunawicara – Rungu (Bisu – Tuli)	83
6	Tunadaksa (Nonaktifkan Secara Fisik)	127
7	Tunagrahita (Gangguan Jiwa)	123
8	Tunalaras (Pasca Kegilaan)	80
9	Tuna Eks Sakit Kusta (Pasca Kusta)	1
10	Tunaganda (Disabilitas Fisik – Mental)	41
Total		1.354

Tabel 1. 1 Hasil Servis Jenis Disabilitas di Kota Semarang Menurut BPS Jawa Tengah Tahun 2022 (Sumber: BPS Jawa Tengah)

Sebanyak 149 orang penyandang disabilitas tunarungu di Kota Semarang menjadi dasar pentingnya melakukan pengenalan BISINDO kepada masyarakat normal. Pengenalan ini telah dilakukan oleh GERKATIN Semarang untuk mempermudah komunikasi diantara masyarakat nontunarungu dan masyarakat berkebutuhan khusus tunarungu. GERKATIN Semarang memiliki program “Belajar BISINDO Versi Semarang” secara langsung maupun virtual. Para penyandang tunarungu membantu bagaimana cara komunikasi dengan bahasa isyarat Indonesia untuk masyarakat non tunarungu. Bagi mereka ingin secara mengikuti belajar bahasa isyarat Indonesia (BISINDO), bisa hadir ke CFD atau tempat komunitas tuli di Kota Semarang.

GERKATIN singkatan dari kata panjang “Gerakan untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia”, dikenal dengan bahasa Inggris disebut IAWD (*Indonesian Association for the Welfare of the Deaf*). Sejak tahun 1983, IAWD telah secara resmi menjadi anggota bagian dari WFD (*World Federation of the Deaf*). WFD adalah sebuah organisasi internasional non-pemerintah yang mewakili komunitas penyandang khusus tuli di seluruh dunia yang pertama kali diadakan di Finlandia. Tujuan utama GERKATIN adalah memperkenalkan Bahasa Isyarat Indonesia kepada masyarakat melalui kegiatan pelatihan, penelitian dan seminar yang membahas tentang pentingnya aksesibilitas Bahasa Isyarat Indonesia bagi seluruh masyarakat tunarungu.

Menurut Hunt yang dikutip Sugahartono (2015: 1101), buku ilustrasi dapat diartikan sebagai suatu karya yang memadukan teks dan gambar ilustrasi. Definisi ini menunjukkan bahwa gambar mempunyai kemampuan berkomunikasi lebih langsung dibandingkan kata-kata. Ilustrasi membantu pembaca memahami dan merangsang imajinasi mereka. Buku Ilustrasi ini dapat membantu dalam menyampaikan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami oleh masyarakat tunarungu.

Oleh karena itu, perlu dilakukan perancangan untuk meningkatkan sosialisasi dengan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang melalui pengenalan wisata dan kuliner di Kota Semarang karena topik ini belum banyak dijelaskan. Penulis memilih buku ilustrasi daripada video life action dan animasi karena media ini terbukti lebih efektif dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat penyandang tunarungu. Keunggulan visual yang dimiliki oleh buku ilustrasi memberikan kemudahan dalam pemahaman pesan melalui Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang, konten karakter lebih mendukung visual dibandingkan diri sendiri seperti kurang mendukung visual dan sudut pandang yang berbeda dari masyarakat penyandang tunarungu serta menciptakan pengalaman yang inklusif dan lebih mendalam.

Penulis akan mewujudkan dalam bentuk ”Buku Ilustrasi Keliling Kota Semarang Bareng Fia dengan Bahasa Isyarat Indonesia Versi Semarang”. Melalui buku ilustrasi sebagai media informasi secara efektif, dapat merangkul daya tarik visual untuk memudahkan pemahaman pesan dalam Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang dan tidak hanya sebagai panduan keliling Kota Semarang, tetapi juga sebagai sarana wawasan dan pengetahuan yang menghadirkan keunikan wisata dan kuliner. Diharapkan dengan adanya buku ilustrasi ini dapat memberi sosialisasi yang baik yaitu masyarakat penyandang tunarungu. Penulis menyusun buku ilustrasi ini menggunakan dengan visual yang menarik, penuh warna, dan menantang, sehingga daya tarik visualnya dapat menjadi kunci dalam membantu masyarakat penyandang tunarungu memahami pesan yang disampaikan melalui Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang.

2. METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

Data-data yang dibutuhkan dalam perancangan ini dapat diperoleh melalui:

1. Data Primer

a. Observasi

Pengumpulan data melalui teknik observasi dilaksanakan dengan cara langsung melakukan pengamatan program GERKATIN di Kota Semarang. Pada penelitian ini, observasi dilakukan

untuk mengamati acara Hari Disabilitas Internasional di Balai Kota Semarang dapat kerja sama dengan Dinas Sosial Kota Semarang.

b. Wawancara

Pengumpulan data melalui teknik wawancara dilaksanakan dengan cara langsung mengajukan pertanyaan kepada narasumber sebagai sumber informasi. Penulis melakukan wawancara kepada narasumber di sekitar Javamall.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi melibatkan gambar dan foto yang berkaitan dengan wawancara dan observasi dengan acara. Penulis akan mengumpulkan berbagai dokumen yang dimiliki oleh klien di Kota Semarang dan pihak terkait yang terlibat dalam observasi.

2. Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menghimpun informasi dari beragam jurnal dan artikel terkait yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam proses perancangan buku Ilustrasi keliling Kota Semarang beres dengan Fia dengan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang untuk masyarakat penyandang tunarungu. Data yang diambil dari studi pustaka mencakup dasar teori yang relevan dan data perancangan yang relevan untuk proyek tersebut.

b. Internet

Data internet diambil dari situs web resmi dan platform media sosial yaitu GERKATIN Semarang, wisata dan kuliner khas Kota Semarang yang berkaitan dengan data klien dan permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan. Selain itu, data juga diambil dari situs web dan portal berita online yang relevan dengan topik penelitian, khususnya mengenai beberapa wisata dan macam-macam kuliner khas Kota Semarang yang akan digunakan sebagai materi dalam pembuatan buku Ilustrasi tersebut.

2.2 Metode Analisis Data

a. **What (Apa): Apa masalah utama yang diangkat?**

Masalah utama yang diangkat dalam perancangan adalah kurang sosialisasi yang membahas mengenai wisata dan kuliner khas Kota Semarang dengan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang. Masalah tersebut menyebabkan masyarakat penyandang tunarungu lebih mengetahui kata-kata sering dikenal secara verbal dibandingkan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang. Selain itu, belum ada media efektif dalam menyampaikan informasi melalui buku ilustrasi yang menarik. Maka BISINDO versi Semarang perlu disosialisasikan pada masyarakat penyandang tunarungu agar dapat memperluas pemahaman mereka terhadap keunikan wisata dan kuliner Kota Semarang. Melibatkan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang dalam sosialisasi ini menjadi penting untuk menciptakan lingkungan yang lebih inklusif. Pengenalan BISINDO versi Semarang juga dapat kemampuan komunikasi mereka, membantu membangun lingkungan yang lebih baik.

Dalam menentukan efektif dalam media untuk sosialisasi, pilihan buku ilustrasi karena memiliki keunggulan visual yang menarik dan narasi yang sederhana, menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih sederhana untuk dipahami. Keberdayaan visual buku ilustrasi diharapkan dapat membangkitkan minat dan keterlibatan masyarakat penyandang tunarungu, memberikan mereka pengalaman yang lebih mendalam melalui Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang.

b. **Who (Siapa): Siapa yang terdampak masalah tersebut?**

Masalah utama yang dialami oleh individu atau kelompok penyandang tunarungu, sementara kedua permasalahan sekunder dialami oleh pelajar dan mahasiswa pada umumnya. Dengan demikian target audiens pada perancangan ini yaitu kalangan ekonomi kelas rendah sampai menengah atas, laki-laki dan perempuan dengan umur 17-25 tahun yang berada di Kota Semarang.

c. When (Kapan): Kapan permasalahan ini mulai?

Masalah yang kerap muncul dari tahun 2020 hingga 2024 terutama melibatkan masyarakat tunarungu kurang mempelajari Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang saat berinteraksi dengan komunitas tunarungu.

d. Where (Di mana): Di mana masalah tersebut terjadi?

Permasalahan tersebut yang terletak di Kota Semarang.

e. Why (Mengapa): Mengapa masalah tersebut dapat terjadi?

Masalah tersebut dapat terjadi karena penyandang tunarungu kurang sosialisasi tentang mengenai wisata dan kuliner khas Kota Semarang dengan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang yang memerlukan media informasi. Hal ini perlu disosialisasikan pada masyarakat penyandang tunarungu, juga belum ada buku ilustrasi yang membahas wisata dan kuliner khas Kota Semarang dengan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang secara efektif untuk menambah wawasan baru dan pengalaman sudut pandang berbeda.

f. How (Bagaimana): Bagaimana cara mengatasi permasalahan tersebut?

Cara mengatasi masalah ini adalah dengan merancang buku ilustrasi keliling Kota Semarang bareng Fia dengan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang yang dapat menjelaskan macam-macam wisata dan kuliner terkenal di Kota Semarang. Penggunaan ilustrasi sesuai dalam menarik perhatian masyarakat penyandang tunarungu yang memudahkan pemahaman. Selain itu, BISINDO versi Semarang perlu disosialisasikan pada masyarakat penyandang tunarungu agar dapat memperluas pemahaman mereka terhadap keunikan wisata dan kuliner Kota Semarang. Melibatkan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang dalam sosialisasi ini menjadi sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang lebih inklusif. Buku berilustrasi dibuat dalam beberapa perbedaan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang pada 5 wisata dan 3 kuliner khas Kota Semarang sekaligus media informasi.

2.3 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan 5 tahapan proses desain grafis oleh Robin Landa yaitu Orientation (Orientasi), Analysis (Analisis), Concept (Konsep), Design (Desain), dan Implementation (Implementasi).

1. Orientation

Dalam hal ini, peneliti mengumpulkan informasi terkait topik penulisan dengan menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif yang menjadi dua data berbeda yaitu data primer dan data sekunder. Pada fase ini, proses pengumpulan data melibatkan informasi tentang klien dan segmentasi audiens.

2. Analysis

Penulis meneliti data yang telah dikumpulkan untuk menyusun strategi yang tepat pada tahap selanjutnya dalam mendesain. Dalam fase ini, dilakukan analisis data dengan menerapkan metode 5W+1H untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

3. Conception

Proses pemikiran kreatif yang mendasari sebuah desain. Pada tahapan yang dilakukan dalam proses pemikiran terkait konsep media, konsep kreatif, dan konsep visual sebagai panduan dalam merancang buku ilustrasi keliling Kota Semarang bareng Fia dengan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang dalam berfokus membahas mengenai wisata dan kuliner khas Kota Semarang.

4. Design

Konsep visualisasi karya yang diambil dari konsep desain yang telah dibuat. Tahapan ini dimulai dari sketsa kasar dan alternatif desain. Dengan konsep yang terpilih maka dilakukan proses visualisasi buku ilustrasi dengan teknik digital. Hasil dari tahapan ini berupa visualisasi dan mock up media buku ilustrasi tersebut.

5. Implementation

Tahapan kelima adalah implementasi yaitu menerapkan solusi desain berupa produksi dan pencetakan karya. Pada tahapan ini media terpilih dan final desain dicetak sesuai kebutuhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Kreatif

Salah satu upaya target audiens dari perancangan buku ilustrasi ini adalah siswa dan mahasiswa penyandang tunarungu mulai dari 17-25 tahun di mana umur ini siswa maupun baik mahasiswa penyandang tunarungu mulai mengerti dengan baik bahwa perlu dan pentingnya untuk pemahaman cara melakukan BISINDO versi Semarang dengan benar.

a. Ukuran Buku

Ukuran buku ilustrasi ini sesuai dengan standar ukuran buku ilustrasi pada umumnya, yaitu 29,7 x 21 cm (A4). Proses pencetakan buku ilustrasi dilakukan pada kedua sisi halaman (kanan dan kiri). Pemilihan penjilidan juga mempertimbangkan audiens yang dituju, dengan menggunakan hardcover agar buku lebih tahan lama dan memiliki dimensi yang cukup besar.

b. Gaya Visualisasi

Gaya visualisasi pada perancangan ini mencampur gaya kartun dan semi realis dengan warna cerah dan kontras. Masyarakat tunarungu menyukai gaya kartun karena keunikan dan kelucuannya, sedangkan gaya semi realis memberikan kesan sederhana dan mendekati tampilan asli benda, memudahkan pemahaman gambaran Kota Semarang. Gaya kartun 2D akan digunakan pada karakter yang menunjukkan BISINDO versi Semarang, sedangkan gaya semi realis akan diterapkan pada ilustrasi destinasi wisata dan kuliner untuk representasi yang lebih nyata.

c. Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi pada perancangan buku ilustrasi merupakan digital painting. Alat yang digunakan dalam membuat ilustrasi adalah laptop dan pen tablet dengan menggunakan perangkat lunak grafis Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, dan Adobe In Design.

d. Judul Buku

Judul buku yang diberikan pada rancangan ini adalah “Keliling Kota Semarang Bareng Fia”.

e. Konten Buku

Konten buku membuat karakter menunjukkan dan menjelaskan menggunakan BISINDO versi Semarang karena dapat mengaitkan karakter dirinya. Buku ilustrasi berisi 5 wisata dan 3 kuliner khas Kota Semarang yang disertai penjelasan singkat mengenai tersebut. Buku ilustrasi berisi 5 wisata yaitu Kota Lama Semarang, Pantai Marina, Brown Canyon, Lawang Sewu, dan Tugu Muda. Sedangkan 3 kuliner yaitu Tahu Petis, Bandeng Presto, dan Lumpia.

3.2 Konsep Visual

1. Studi Visual

a. Warna

Desain buku ilustrasi ini menggunakan warna yang cocok adalah warna sesuai ada setiap wisata dan kuliner. Penggunaan warna cerah yang kontras dengan tekstur kasar seperti goresan krayon pada buku ilustrasi untuk menarik perhatian masyarakat tunarungu.



Gambar 1 Warna
(Sumber: Penulis)

b. Tipografi

Font yang digunakan untuk judul, ini berjenis dekoratif adalah catboo. Pemilihan font tersebut memberikan karakteristik yang mudah dibaca dan santai namun tetap memiliki kesan menghias sesuai dengan buku ilustrasi.



Gambar 2 Font Catboo
 (Sumber: Penulis)

Font yang digunakan untuk isi halaman, ini berjenis sans serif bagian handwritten adalah warung kopi bold. Pemilihan font tersebut memiliki karakteristik yang menyerupai seperti tulisan tangan dengan kesan santai, mudah dibaca dan nyaman untuk menarik perhatian.



Gambar 3 Font Warung Kopi Bold
 (Sumber: Penulis)

2. Proses Penciptaan Karya

a. Naskah

Tabel 1 Naskah
 (Sumber: Penulis)

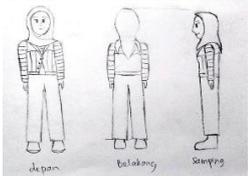
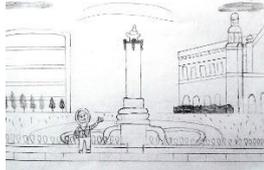
Naskah	Isi Halaman
Cover Depan	Keliling Kota Semarang Bareng Fia
Hal. Penerbit	Keliling Kota Semarang Bareng Fia ISBN: Ukuran : 21x29,7 cm Halaman : 20 + vi Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang, 2024 Editor Naskah : Alifia Parachyta Rinnabilah Editor Visual : Alifia Parachyta Rinnabilah Ilustrator : Alifia Parachyta Rinnabilah Tata Letak : Alifia Parachyta Rinnabilah Penerbit : Lembaga Pemerintah Pariwisata Kota Semarang Alamat : Jl. Pemuda No. 175 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia Telp : +62-24-3584081, 0813-9000-2024 E-Mail : disbudpar@semarangkota.go.id Website : pariwisata.semarangkota.go.id Hak cipta yang dilindungi Undang-undang pada : Penulis Hak penerbitan pada : Lembaga Pemerintah Pariwisata Kota Semarang Dicetak oleh : Cendana Digital Printing Station

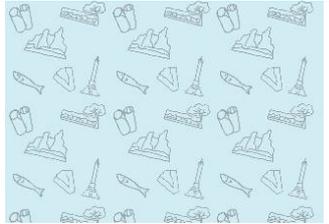
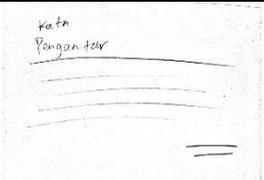
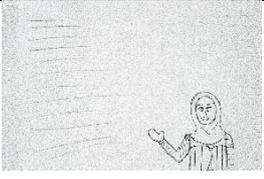
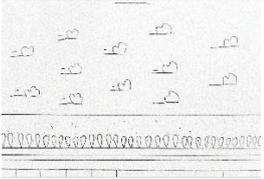
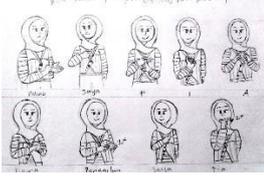
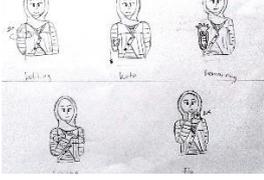
	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.
Hal. Kata Pengantar	<p>Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis kemudahan sehingga kami dapat menyelesaikan buku ilustrasi dengan judul “Keliling Kota Semarang Bareng Fia” ini dengan tepat waktu. Tanpa pertolongan tentunya penulis tidak akan sanggup untuk menyelesaikan buku ilustrasi Keliling Kota Semarang Bareng Fia ini dengan baik.</p> <p>Seorang pemandu bernama Fia yang baik, positif, dan suka berkeliling, buku ini akan diajak membaca membahas jalan-jalan mengunjungi tempat-tempat wisata terkenal, serta kuliner khas kota Semarang. Setiap ilustrasi dalam buku ini dirancang dengan indah, tidak hanya untuk menggambarkan keindahan Kota Semarang tetapi juga untuk memudahkan Anda memahami tempat-tempat yang dikunjungi melalui bahasa isyarat Indonesia versi Semarang.</p> <p>Penulis menyadari bahwa buku ilustrasi "Keliling Kota Semarang Bareng Fia" ini masih jauh dari sempurna dan memiliki beberapa kesalahan serta kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar buku ini dapat menjadi lebih baik lagi di masa mendatang.</p> <p>Demikian, semoga buku ilustrasi Keliling Kota Semarang Bareng Fia ini dapat bermanfaat.</p>
Hal. Daftar	Daftar Isi
Hal. 1	Selamat Datang di Kota Semarang!
Hal. 2	Halo nama aku Fia. Ayo, saya panduan keliling Kota Semarang dengan BISINDO versi Semarang. Isyarat “Nama saya F-I-A” dan isyarat “Panggilan Isyarat Saya Fia”
Hal. 3	Isyarat “Keliling Kota Semarang Bareng Fia”
Hal. 4	Brown Canyon
Hal. 5	Isyarat “Brown Canyon”. Brown Canyon ini mengalami transformasi akibat aktivitas penambangan pasir sejak tahun 1980. Lokasi Tembalang
Hal. 6	Isyarat “Pantai Marina”. Batu-batuan diletakkan di sepanjang garis pantai Marina untuk menahan abrasi. Lokasi Tawang Sari, Semarang Utara
Hal. 7	Pantai Marina
Hal. 8	Tugu Muda dan Lawang Sewu
Hal. 9	Isyarat “Tugu Muda dan Lawang Sewu”. Tugu Muda ini terletak di depan Lawang Sewu dan didirikan sebagai monumen peringatan untuk mengenang pertempuran lima hari. Lokasi Semarang Tengah
Hal. 10	Isyarat “Kota Lama Semarang”. Kota Lama Semarang dinamakan karena banyak bangunan memiliki gaya arsitektur zaman Hindia Belanda. Lokasi Semarang Utara
Hal. 11	Kota Lama Semarang
Hal. 12	Lumpia
Hal. 13	Isyarat “Lumpia”. Lumpia berisi sayuran seperti wortel, tauge, kentang, rebung, dan masih banyak lagi. Saus lumpia terbuat dari gula merah, bawang putih, dan tepung maizena.
Hal. 14	Isyarat “Tahu Petis”. Petis berbentuk pasta kental yang berwarna hitam dan memiliki aroma khas dari ikan atau udang.
Hal. 15	Tahu Petis
Hal. 16	Bandeng Presto
Hal. 17	Isyarat “Bandeng Presto”. Bandeng Presto dikenal sebagai bandeng duri lunak karena cara memasak presto dengan uap air yang tekanan tinggi.

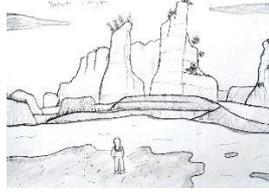
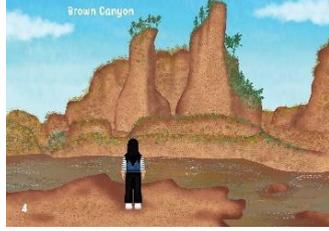
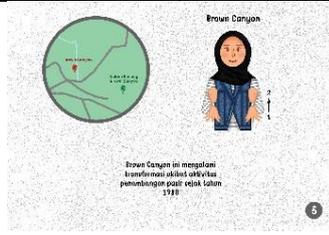
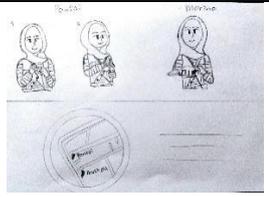
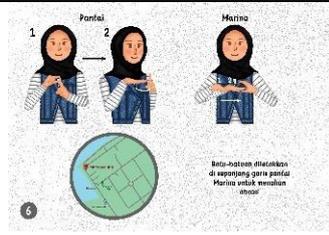
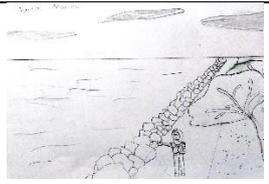
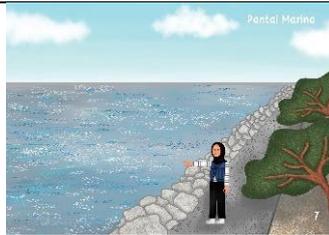
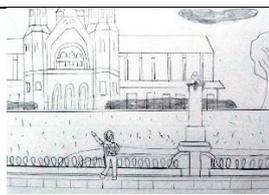
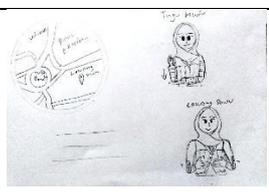
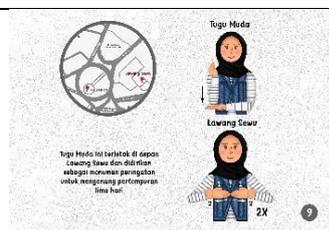
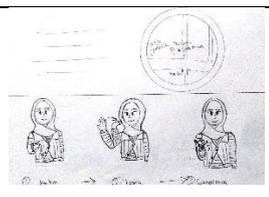
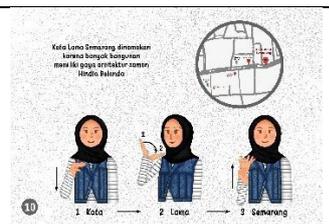
Hal. 18	Isyarat “Terima Kasih” dan “Sama-Sama”
Hal. 19	Ayo, belajar mengeja 2 tangan! Abjad BISINDO Versi Semarang
Hal. 20	<p>Profil Penulis & Ilustrator</p> <p>Alifia Parachyta Rinnabilah</p> <p>Alifia Parachyta Rinnabilah, biasa dipanggil Alifia dan Fia, lahir di Semarang pada 25 April 2001 dan sekarang menetap di Semarang. Seorang ilustrator dan penulis buku ilustrasi. Ia telah menyelesaikan pendidikan SD dan SMP di SLB/B Dena Upakara Wonosobo dan melanjutkan pendidikan kejuruan di SMK Telekomunikasi Tunas Harapan Kab. Semarang, jurusan multimedia.</p> <p>Sekarang menyelesaikan semester delapan di Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Fakultas Ilmu Komputer, dan mengambil pada prodi Desain Komunikasi Visual. Beberapa pengalaman yang pernah berprestasi lomba lomba juara 1 IT OSN tingkat Nasional (2015), lomba juara 3 desain karya PPT tingkat Asia Pasifik di Hanoi (2017), dan lomba juara 3 desain karya PPT tingkat regional di Yogyakarta (2017).</p>
Cover Belakang	<p>Sinopsis</p> <p>Selamat datang di Kota Semarang!</p> <p>Temukan keunikan di setiap wisata mempesona dan beragam kuliner di sekeliling Kota Semarang dengan BISINDO versi Semarang. Dalam buku ini, Anda akan diajak oleh Fia untuk menjelajahi wisata, dan kuliner Kota Semarang. Setiap halaman dipenuhi dengan ilustrasi yang menarik dan panduan lengkap untuk memahami keindahan Kota Semarang. Buku ini adalah panduan sempurna bagi siapa saja yang merasakan keistimewaan sKota Semarang secara lebih mendalam.</p> <p>Selamat membaca!</p>

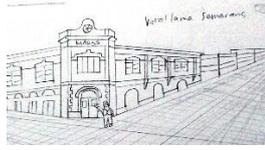
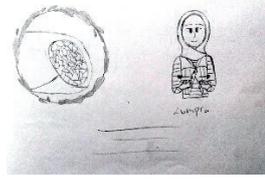
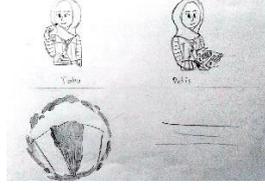
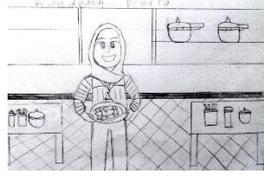
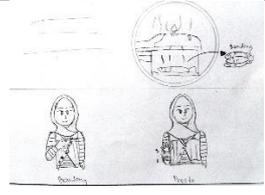
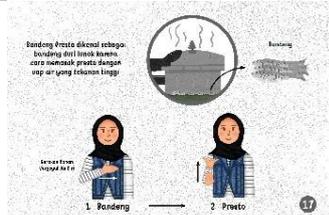
b. Aset Media Utama

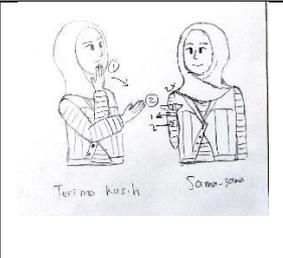
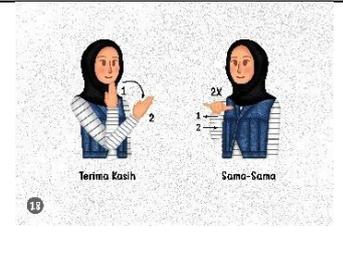
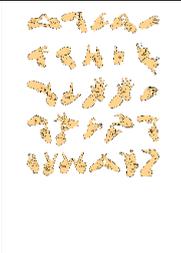
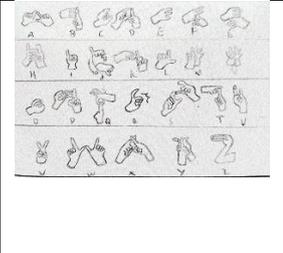
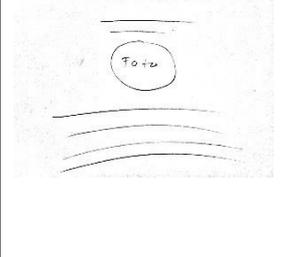
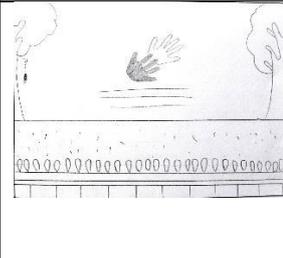
Tabel 2 Aset Media Utama
(Sumber: Penulis)

No.	Nama	Referensi	Sketsa	Final Desain
1.	Karakter Fia			
2.	Cover Depan			

3.	Hal Motif	-		
4.	Hal Penerbit	-		
5.	Hal Kata Pengantar	-		
6.	Hal Daftar Isi	-		
7.	Hal 1			
8.	Hal 2	-		
9.	Hal 3	-		

10.	Hal 4			
11.	Hal 5			
12.	Hal 6			
13.	Hal 7			
14.	Hal 8			
15.	Hal 9			
16.	Hal 10			

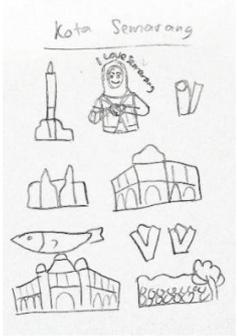
17.	Hal 11			
18.	Hal 12			
19.	Hal 13			
20.	Hal 14			
21.	Hal 15			
22.	Hal 16			
23.	Hal 17			

24.	Hal 18	-		
25.	Hal 19			
26.	Hal Biodata	-		
27.	Cover Belakang	-		

c. Aset Media Pendukung

Tabel 3 Aset Media Pendukung
(Sumber: Penulis)

No.	Nama	Referensi	Sketsa	Final Desain
1.	Pembatas Buku	-		

				
2.	Stiker Set	-		
3.	Stiker I Love You			
4.	Stiker I Love Semarang			
5.	Totebag	-		
6.	Gantungan Kunci			

7.	Poster Digital Instagram 1	-		
8.	Poster Digital Instagram 2	-		
9.	Poster Digital Instagram 3	-		

3.3 Implementasi

1. Media Utama



Gambar 4 Mock Up Media Utama
(Sumber: Penulis)

2. Media Pendukung



Gambar 5 Mock Up Media Pendukung
(Sumber: Penulis)

3.4 Ucapan Terima Kasih

Puji syukur saya ucapkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga melalui berbagai proses penyelesaian laporan ini dapat tersusun hingga selesai dengan judul “Buku Ilustrasi Keliling Kota Semarang Bareng Fia Dengan Bahasa Isyarat Indonesia Versi Semarang” ini untuk memenuhi kewajiban akademik juga menyelesaikan kuliah bagian program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Dian Nuswantoro. Semoga laporan TA ini dapat berguna atau bermanfaat bagi semua pembacanya. Tak lupa berbagai pihak yang senantiasa selalu mendukung, membantu dan mendoakan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom., selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro.
2. Bapak Dr. Drs. Abdul Syukur, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom., Ph.D., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Ali Muqoddas, S.Sn., M.Kom., selaku sebagai koordinator laporan TA yang telah memberikan panduan dan informasi penting dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Ahmad Akrom, S.Sn., M.Kom., selaku dosen pembimbing mata kuliah Kolokium senantiasa mengarahkan dan memberikan saran kepada penulis dalam menyusun laporan ini.
6. Bapak Henry Bastian, M.Kom., selaku dosen pembimbing mata kuliah Tugas Akhir yang bersedia dan senantiasa mengarahkan sekaligus memberikan saran kepada penulis dalam menyusun laporan ini.
7. Bapak Annas Marzuki Sulaiman, M.Sn., selaku dosen wali yang memberikan informasi dalam laporan tugas akhir ini.
8. Ibu Eni Riswanti, M.Pd., dan Hamdillah Zada Kinasih selaku keluarga saya yang senantiasa memberikan nasihat, dukungan, dan doa sehingga telah memberi kesempatan penulis untuk permasalahan dalam laporan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman DKV Udinus dan teman lainnya sebagai teman seperjuangan yang sudah membantu, dan selalu berkeluh kesah serta telah mendukung penulis untuk menyelesaikan laporan ini.
10. Inas Shabrina sebagai teman satu seangkatan DKV yang menemani menerjemah dan penyusunan laporan tugas akhir ini.
11. Ezra Prabu Dharma sebagai teman sejati, tidak hanya memberikan doa, tetapi juga memberikan semangat yang menjadi motivasi utama untuk menyelesaikan laporan ini.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, perancangan sebuah buku ilustrasi dengan tujuan memperkenalkan wisata dan kuliner menggunakan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang. Buku ini dirancang sebagai panduan dan sarana peningkatan wawasan, dengan merinci analisis 5W+1H. Solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah melalui buku ilustrasi yang menarik dan mudah dimengerti oleh masyarakat tunarungu. Penggunaan buku dipilih sebagai media informasi, mengingat bahwa buku merupakan sumber informasi yang efektif dan efisien serta yang berharga bagi seorang tunarungu di Kota Semarang. Ilustrasi dipilih sebagai sarana visual karena memiliki daya tarik dan kemudahan dalam menjelaskan kepada target audiens dengan baik.

4.2. Saran

Perkembangan penelitian ini dapat dilakukan melalui beberapa langkah, termasuk menambahkan informasi yang lebih mendalam tentang wisata dan kuliner dengan Bahasa Isyarat Indonesia versi Semarang dalam visualisasi yang lebih menarik. Selain itu, perlu diperluas target audiens, khususnya untuk masyarakat tunarungu. Buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk pengembangan keliling kota ke berbagai daerah lain, memperluas cakupan keliling kota pada perancangan berikutnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aidil Jamil, R. (2014). Buku Ilustrasi Tentang Pengenalan Fobia (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Angela, Novia. (2020). Sosiologi Sosialisasi Modul Metodologi Penelitian. Jakarta: Universitas Esa Unggul.
- Fitrah, Y., & Ariusmedi, A. (2023). Buku Ilustrasi Pengenalan Kuliner Tradisional Nasi Kapau. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 1(5), 45-55.
- Gumelar, G., Hafiar, H., & Subekti, P. (2018). Bahasa Isyarat Indonesia Sebagai Budaya Tuli Melalui Pemaknaan Anggota Gerakan untuk Kesejahteraan Tuna Rungu. *INFORMASI: Kajian Ilmu Komunikasi*, 48(1), 65-78.
- Hidayati, Maura Ayunita. (2023). Perancangan Buku Resep Kuliner Khas Sunda Untuk Anak SD Sekolah Permatahati Bogor. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Luthviana, I. (2023). Strategi Pengembangan Objek Wisata Dalam Meningkatkan Pendapatan Masyarakat (Studi Kasus Di Taman Ngadiluwih Kediri) (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 111-121.
- Nugraheni, A. S., Husain, A. P., & Unayah, H. (2023). Optimalisasi Penggunaan Bahasa Isyarat dengan SIBI Dan Bisindo pada Mahasiswa Difabel Tunarungu di Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(1), 28-33.
- Prasojo, B. R. (2021). Perancangan Informasi Tentang Teknik Engraving Melalui Media Tutorial Cetak Dalam Produk T-Shirt Bundling (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Putri, A. R. (2016). Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Tunarungu Kelas 5 di SLB. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1-10.
- Rachma, Monika. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Pandawa dalam Gaya Chibi Sebagai Media Edukasi dan Media Pelestarian Pewayangan. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Riadi, A., & Aditia, P. (2017). Buku Ilustrasi Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Bagi Anak Tunarungu. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Rizkiono, M. (2017). Perancangan Pusat Wisata Kuliner Perikanan Laut Pada Rest Area Di Brondong Lamongan (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Septoadi, Dwi Herdhy. (2023). Desain Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Peningkatan Konservasi Hutan Siregol. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- Setiawan, L. (2016). TA: Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Setyoningtias, R. D. (2018). Pengaruh Sosialisasi, Persepsi Dan Citra Lembaga Terhadap Motivasi Nasabah untuk Menabung Di BMT Pahlawan Tulungagung.
- Wardani, P. I. (2018). Perencanaan Lanskap Kawasan Agrowisata Desa Tlahab, Kecamatan Kledung, Kabupaten Temanggung (Doctoral dissertation, Program Studi Agroeknologi FPB-UKSW).
- Yuwono, I., Rapisa, D. R., Damastuti, E., & Rahmah, N. (2020). Evaluasi Pelatihan BISINDO di Program Studi Pendidikan Khusus. *PEDAGOGIA*, 18(1), 13-26.