

SKRIPSI KARYA

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ABJAD
BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO) BAGI
SISWA TUNARUNGU**



**KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
2023**

SKRIPSI KARYA

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ABJAD
BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO) BAGI
SISWA TUNARUNGU**



**KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
2023**

HALAMAN PERSYARATAN GELAR

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ABJAD
BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO) BAGI
SISWA TUNARUNGU**

Skripsi Karya Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

MAULANA IQBAL
NIM. 09214518

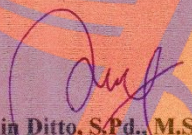
**KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI

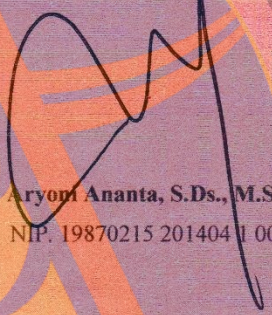
Tanggal : Selasa, 24 Januari 2022

Pembimbing I

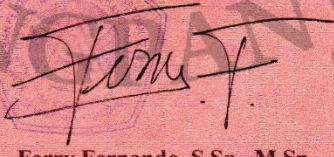

Anin Ditto, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19760919 200312 1 002

Pembimbing II


Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn.

NIP. 19870215 201404 1 001


Mengetahui,

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
ISI Padangpanjang

Ferry Fernando, S.Sn., M.Sn
NIP. 19830604 200812 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI KARYA INI TELAH DISETUJUI

Tanggal : Selasa, 24 Januari 2023

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ABJAD BAHASA ISYARAT
INDONESIA (BISINDO) BAGI SISWA TUNARUNGU**

NAMA : Maulana Iqbal
NIM : 09214518

Dewan Penguji

Ketua Penguji : **Drs. Harissman, M.Si** ()
NIP. 19630101 198702 1 002

Anggota Penguji : **Yoni Sudiani, S.Pd., M.Sn.** ()
NIP. 19800706 200501 2 005

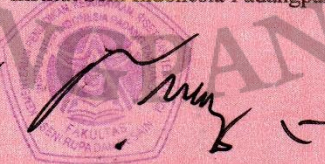
Anggota Penguji : **Mutia Budhi Utami, S.Pd., M.Pd.** ()
NIDN. 19890723 201903 2018

Pembimbing I : **Anin Ditto, S.Pd., M.Sn.** ()
NIP. 19760919 200312 1 002

Pembimbing II : **Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn.** ()
NIP. 19870215 201404 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Padangpanjang



Yandri, S.Sn., M.Sn
NIP. 19710104 20003 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Innalhamdalillah, Nahmaduhu wa nasta'inuhu wa nastaghfiruh, wa naudzubillahi min tsururi anfushina, wa min sayyi'ati a'malina, may yahdhillahu falaa mudhilalah, wamay yudhlilhu falaa hadiallah, asyhadualla ilaha illallah waashadu anna muhammadan abduhu wa rasuluh la nabiyya ba'da 'amma ba'du. Ya allah ya Sami'ul Basiir, dengan izin-Mu yang maha agung, semoga karya ini menjadi satu langkah jendela masa depanku dan karya ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Kepada Kedua Orangtua dan Keluarga

"Ibu dan Bapak", Matur suwun atas segala bentuk kasih sayang, segala waktu, tenaga, dan pengorbanan, perjuangan sampeyan berdua yang tak terhingga, sehingga anak sulungmu mampu sampai ke titik ini. Matur suwun kepada "adik" yang turut memberikan dukungan serta do'anya selama ini.

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Kepada Bapak Anin Ditto, S.Pd., M.Sn dan Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn. yang tak pernah lelah membimbing, meluangkan waktu, dalam mendidik dan menuntun saya selama berproses. Terimakasih atas segala arahan, ilmu, yang telah diberikan tanpa pamrih hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik mungkin

Terimakasih

Atas segala waktu dan kesempatan yang teman-teman dedikasikan kepada proses perwujudan karya saya, Craft Team, yang membantu mewujudkan karya yang sebelumnya hanya imajinasi menjadi beragam dimensi, segala tenaga dan pikiran yang teman-teman tuangkan demi terciptanya karya Media Belajar ini.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Maulana Iqbal
NIM : 09214518
Prodi : Desain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan Media Pembelajaran Abjad Bahasa Isyarat
Indonesia (Bisindo) bagi Siswa Tunarungu

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi Karya yang saya buat adalah karya saya sendiri dan belum pernah dipublikasikan. Adapun karya orang lain yang saya rujuk telah sesuai dengan aturan pengutipan kaidah ilmiah. Apabila kemudian hari terdapat plagiat/penjiplakan maka saya bertanggung jawab dan bersedia menerima sanksi sebagai mana mestinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan tanpa ada unsur paksaan. Sebelum dan sesudahnya saya ucapkan terimakasih.

Padangpanjang, 24 Januari 2023

Saya yang menyatakan,



Maulana Iqbal
NIM. 09214518

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji beserta syukur semoga senantiasa kita haturkan ke hadirat Allah S.W.T Atas segala nikmat karunia, rahmat, dan kasih sayang yang tiada terhitung banyaknya, sehingga perancang dapat menyelesaikan penyusunan skripsi karya yang berjudul **“Perancangan Media Pembelajaran Abjad Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) bagi Siswa Tunarungu”** ini dengan baik.

Tugas Akhir merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan pada Strata 1, dan merupakan syarat untuk dapat melanjutkan tahap berikutnya dalam memperoleh gelar Sarjana Desain di Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Atas terwujudnya pembuatan Tugas Akhir ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membimbing dan membantu dalam penyelesaiannya. Terimakasih penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Novesar Jamarun, MS. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang periode 2018-2022
2. Bapak Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang periode 2022-2026
3. Bapak Yandri, S.Sn., M.Sn. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
4. Bapak Ferry Fernando, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

5. Bapak Fadlul Rahman, S.Hum., M.Hum selaku Pembimbing Akademik, terimakasih atas Segala arahan dan Bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Anin Ditto, S.Pd., M.Sn. selaku Pembimbing I, terimakasih atas segala waktu, bimbingan, kritik, dan saran yang telah diberikan kepada penulis dalam penyusuna Tugas Akhir ini.
7. Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn. selaku pembimbing II, sekaligus Sekretaris Prodi Desain Komunikasi Visual. terimakasih atas segala waktu, Bimbingan, Kritik, dan Saran yang telah diberikan kepada penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Drs. Harissman, M.Si. selaku Ketua Dosen Penguji yang telah menyempatkan waktunya dalam memberi Bimbingan, Kritik, serta Saran demi pengembangan Tugas Akhir ini.
9. Ibu Yoni Sudiani, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Penguji yang telah menyempatkan waktunya dalam memberi Bimbingan, Kritik, dan Saran demi pengembangan Tugas Akhir Ini.
10. Ibu Mutia Budhi Utami, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji yang telah menyempatkan waktunya dalam memberi Bimbingan, Kritik, dan Saran demi pengembangan Tugas Akhir ini.
11. Dosen-dosen dan seluruh Staf Pengajar Jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah membekali penulis berbagai ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.

12. Terimakasih kepada Semua Teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah mendedikasikan waktunya dan segala bentuk *supportnya* kepada penulis dalam perwujudan karya Media Pembelajaran ini.

13. Terimakasih Kepada Craft Team, Ahmad Ash Shidiq, S.Sn. & Jefri Arianto, S.Sn. yang telah membantu menyelesaikan karya perkayuan duniawi, dan Perkertasan Duniawi

14. Terimakasih Kepada Fotografer, Rizki Ramadhan, S.Sn. yang telah membantu memotret seluruh karya penulis, dengan ikhlas dan sabar.

15. Rekan-rekan Pop-up Teamwork dan semua pihak yang turut membantu penyelesaian tugas akhir ini. Teman-teman seperjuangan DKV 18 yang tidak bisa disebutkan Namanya Satu-persatu.

16. *Last but not least, I wanna Thank Me, I wanna Thank Me for Believing in Me, I wanna Thank Me for doing all this hard work, I wanna Thank Me, for never quitting, I wanna Thank Me for all about in me.*

Penulis meyakini bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangatlah dibutuhkan demi perkembangan Tugas Akhir kedepanya.

Padangpanjang, 24 Januari 2022

Maulana Iqbal

ABSTRAK

Sejak dirumuskannya Kamus SIBI 26 tahun silam, yang merujuk pada *American Sign Language*, perselisihan antara Gerakan Kesejahteraan Tunarungu dan Tim Perumus Kamus SIBI itu terjadi, menjadi sebuah Isu Nasional bahwa masyarakat yang memiliki keterbatasan mendengar atau Tunarungu di Indonesia dipaksa mengikuti bahasa persatuan yang tidak sesuai dengan Naluri Kaum Tuli itu sendiri. Permasalahan inilah yang melahirkan rumusan Bisindo sebagai alternatif yang disepakati guna mempertahankan secara alamiah. Inkonsistensi ini menuai kontroversi, mulai dari sistem komunikasi apa yang seharusnya diterapkan di Sekolah Luar Biasa, hingga kebijakan yang dianggap kurang tepat jika mengharuskan kaum Tunarungu memiliki 2 Bahasa Nasional yang berbeda. Hal inilah yang mendasari Perancangan Media Pembelajaran Abjad Bisindo ini sebagai media yang tepat untuk membantu Pusbisindo melalui Sekolah Luar Biasa mengenalkan lebih dalam tentang Abjad Bisindo kepada Siswa. Digunakanlah sejumlah metode demi terkumpulnya data yang akurat, diantaranya adalah Observasi, Wawancara, Konsultasi, dan Studi Pustaka terkait perancangan ini.

Dengan adanya Media Pembelajaran Abjad Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) yang memiliki beberapa Medium, mulai dari *Pop-Up Book*, *Puzzle Huruf*, *Maze Alur Huruf*, dan Media Pendukung lainnya diharapkan Keterbatasan Media Belajar Abjad Bisindo di Sekolah Luar Biasa tidak lagi menjadi permasalahan dan menjembatani kesulitan Teman Tuli belajar berkomunikasi agar mendapatkan inside pada aspek yang lebih luas.

Kata Kunci : Bisindo, Media Pembelajaran, Tunarungu.

ABSTRACT

Since the formulation of the SIBI Dictionary 26 years ago which refers to the American Sign Language, the dispute between the Deaf Welfare Movement and the SIBI Dictionary Formulation Team has become a National Issue, that people who have hearing impairment or are Deaf in Indonesia are forced to follow the unified language that not accordance with the Instinct of the Deaf itself. This problem gave birth to Bisindo's formula as an agreed alternative to maintain nature. This non-uniformity has sparked controversy, ranging from what communication system should be implemented in Special Schools, to policies that are deemed inappropriate if it requires that Deaf of the Bisindo Alphabet Learning Media as the right medium to help pusbisindo through the Special School introduce more deeply about the Bisindo Alphabet to Students. A number of methods were used to collect accurate data, including observation, interviews, consultations, and literature studies related to this design.

With the existance of Indonesian Sign Language Alphabet Learning Media (Bisindo) which has several mediums, starting from Pop-Up Books, Letter Puzzles, Letter Flow Mazes, and other Supporting Media, it is hoped that the Limitations of Bisindo Alphabet Learning Media in Special Schools will no longer be a problem in order to bridge the difficulties of Deaf Friends learning to communicate in order to get inside on a broader aspect.

Keywords : Bisindo, Learning Media, Deaf.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSYARATAN GELAR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
GLOSSARIUM.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	5
D. Tinjauan Karya.....	7
E. Landasan Teori.....	14
F. Metode Penciptaan.....	43
1. Persiapan.....	43
2. Perancangan.....	54
3. Perwujudan.....	59
4. Penyajian Karya.....	63
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	
A. Konsep Penciptaan.....	64
1. Konsep Verbal.....	65
2. Konsep Visual.....	65

B. Proses Penciptaan.....	66
1. Brainstorming.....	66
2. Moodboard.....	67
3. Sketsa Karakter.....	68
a. Eksplorasi Sketsa.....	68
b. Sketsa Karakter Peraga Huruf.....	69
4. Sketsa Permainan Anak.....	72
a. Sketsa <i>Puzzle</i> Huruf Abjad Bisindo.....	72
b. Sketsa <i>Maze</i> Alur Huruf Abjad Bisindo.....	73
5. Studi Tipografi.....	73
6. Studi Warna Karakter.....	74
7. Studi <i>Warna Media</i>	75
8. <i>Story Line</i>	76
9. <i>Dummy Pop-Up</i>	81
10. Digitalisasi.....	82
a. Digitalisasi Character.....	82
b. <i>Cover Pop-Up Book</i> Abjad Bisindo.....	83
c. Digitalisasi <i>Bukaan Halaman Pop-Up Book</i> Abjad Bisindo.....	96
d. <i>Desain Box/Packaging Pop-Up Book</i> Abjad Bisindo.....	109
e. <i>Desain Proyeksi Puzzle Huruf</i> Abjad Bisindo.....	110
f. <i>Desain Box/Packaging Pop-Up Book</i> Abjad Bisindo.....	111
g. <i>Desain Proyeksi Maze Alur Huruf Part 1</i>	112
h. <i>Desain Proyeksi Maze Alur Huruf Part 2</i>	113
i. <i>Desain Box/Packaging Maze Alur Huruf</i>	114
j. <i>Desain Stand Character</i>	114
k. <i>Desain Poster & X-Banner</i>	115
l. <i>Desain Tumbler</i>	118
m. <i>Desain Key Chain</i>	119
n. <i>Layout Social Media</i>	120

BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	121
A. Hasil dan Analisis Karya.....	121
1. <i>Pop-Up Book</i> Abjad Bisindo.....	121
a. <i>Cover Pop-Up Book</i>	121
b. <i>Isi Pop-Up Book</i>	122
2. <i>Puzzle Huruf</i> Abjad Bisindo.....	136
3. <i>Maze Alur Huruf</i> Abjad Bisindo.....	137
4. <i>Manual Book/ Buku Panduan Media Belajar</i>	138
5. <i>Graphic Standar Manual/ Buku Panduan Perancangan</i>	139
6. <i>Stand Character</i>	140
7. <i>Poster</i>	141
8. <i>X-banner</i>	142
9. <i>Tumbler</i>	143
10. <i>Key Chain</i>	143
11. <i>Media Pajang Perancangan</i>	144
12. <i>Social Media</i>	145
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	146
B. Saran.....	147
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN	153

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Klasifikasi Pendengaran <i>Audiometric</i>	22
Tabel 2 Arti Warna Menurut Sulasmi.....	42
Tabel 3 Visual Chart.....	54
Tabel 4 Mind Mapping.....	57
Tabel 5 Struktur Perancangan.....	58
Tabel 6 Alternatif <i>Font</i>	74
Tabel 7 <i>Story Line Pop-Up Book</i>	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Pop-Up Book</i> Daniel di Gua Singa.....	8
Gambar 2 <i>Pop-Up Book</i> Dunia Binatang Purba.....	9
Gambar 3 Permainan <i>Puzzle</i> Huruf Abjad Latin.....	11
Gambar 4 Permainan Maze Alur Dunia Binatang Ternak	13
Gambar 5 Abjad Bisindo.....	16
Gambar 6 Open 90 degree.....	26
Gambar 7 Open 180 degree.....	26
Gambar 8 Open 360 degree.....	27
Gambar 9 Semi-auto movement component.....	28
Gambar 10 Manual-movement component.....	29
Gambar 11 Semi-auto and manual combination	29
Gambar 12 Suasana Belajar Abjad Bisindo kelas <i>Pra-Sekolah</i>	43
Gambar 13 Wawancara dengan Guru SLB N 1 PADANGPANJANG.....	44
Gambar 14 Konsultasi dengan Dokter Psikolog Anak.....	46
Gambar 15 Konsultasi dengan Dosen Psikologi.....	47
Gambar 16 Bagan Brainstorming.....	66
Gambar 17 Mood Board Perancangan.....	67
Gambar 18 Eksplorasi Sketsa Karakter.....	68
Gambar 19 Sketsa Karakter (A,B,C,D).....	69
Gambar 20 Sketsa Karakter (E,F,G,H).....	69
Gambar 21 Sketsa Karakter (I,J,K,L).....	70
Gambar 22 Sketsa Karakter (M,N,O,P).....	70
Gambar 23 Sketsa Karakter (Q,R,S,T).....	71
Gambar 24 Sketsa Karakter (U,V,W,X).....	71
Gambar 25 Sketsa Karakter (Y & Z).....	72
Gambar 26 Sketsa <i>Puzzle</i> Huruf Abjad Bisindo.....	72
Gambar 27 Sketsa <i>Maze</i> Alur Huruf Abjad Bisindo.....	73
Gambar 28 Palet Warna Karakter.....	75

Gambar 29 Palet Warna <i>Pop-Up Book</i>	76
Gambar 30 <i>Dummy Pop-Up</i> bukaan A Sampai D.....	81
Gambar 31 Digitalisasi <i>Character</i> dengan software <i>Adobe Photoshop</i>	82
Gambar 32 Hasil Digitalisasi <i>Character</i> A-D.....	83
Gambar 33 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf A.....	83
Gambar 34 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf B.....	84
Gambar 35 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf C.....	84
Gambar 36 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf D.....	85
Gambar 37 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf E.....	85
Gambar 38 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf F.....	86
Gambar 39 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf G.....	86
Gambar 40 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf H.....	87
Gambar 41 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf I.....	87
Gambar 42 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf J.....	88
Gambar 43 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf K.....	88
Gambar 44 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf L.....	89
Gambar 45 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf M.....	89
Gambar 46 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf N.....	90
Gambar 47 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf O.....	90
Gambar 48 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf P.....	91
Gambar 49 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf Q.....	91
Gambar 50 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf R.....	92
Gambar 51 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf S.....	92
Gambar 52 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf T.....	93
Gambar 53 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf U.....	93
Gambar 54 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf V.....	94
Gambar 55 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf W.....	94
Gambar 56 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf X.....	95
Gambar 57 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf Y.....	95
Gambar 58 Layout <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf Z.....	96
Gambar 59 Bukaan <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf A.....	96
Gambar 60 Bukaan <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf B.....	97
Gambar 61 Bukaan <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf C.....	97
Gambar 62 Bukaan <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf D.....	98
Gambar 63 Bukaan <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf E.....	98
Gambar 64 Bukaan <i>Cover Pop-Up Book</i> Huruf F.....	99

Gambar 65 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf G</i>	99
Gambar 66 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf H</i>	100
Gambar 67 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf I</i>	100
Gambar 68 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf J</i>	101
Gambar 69 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf K</i>	101
Gambar 70 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf L</i>	102
Gambar 71 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf M</i>	102
Gambar 72 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf N</i>	103
Gambar 73 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf O</i>	103
Gambar 74 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf P</i>	104
Gambar 75 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf Q</i>	104
Gambar 76 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf R</i>	105
Gambar 77 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf S</i>	105
Gambar 78 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf T</i>	106
Gambar 79 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf U</i>	106
Gambar 80 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf V</i>	107
Gambar 81 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf W</i>	107
Gambar 82 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf X</i>	108
Gambar 83 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf Y</i>	108
Gambar 84 Buka <i>an Cover Pop-Up Book Huruf Z</i>	109
Gambar 85 Desai <i>n Box/Packaging Pop-Up Book</i>	110
Gambar 86 Desai <i>n Proyeksi Puzzle Huruf Abjad Bisindo</i>	111
Gambar 87 Desai <i>n Box/Packaging Puzzle Abjad Bisindo</i>	112
Gambar 88 Desai <i>n Proyeksi Maze Alur Huruf Part 1 Abjad Bisindo</i>	113
Gambar 89 Desai <i>n Proyeksi Maze Alur Huruf Part 2 Abjad Bisindo</i>	113
Gambar 90 Desai <i>n Box/Packaging Maze Alur Abjad Bisindo</i>	114
Gambar 91 Desai <i>n Stand Character</i>	115
Gambar 92 Desai <i>n Poster Sisi Kanan</i>	116
Gambar 93 Desai <i>n Poster Sisi Kiri</i>	116
Gambar 94 Desai <i>n X-Banner</i>	117
Gambar 95 Desai <i>n Tumbler Abjad Bisindo</i>	118
Gambar 96 Desai <i>n Key Chain Abjad Bisindo</i>	119
Gambar 97 Desai <i>n Feeds Instagram</i>	120
Gambar 98 Cover Pop-Up Book A-Z Abjad Bisindo.....	121
Gambar 99 Pop-Up Book Huruf A.....	123
Gambar 100 Pop-Up Book Huruf B.....	123

Gambar 101 <i>Pop-Up Book</i> Huruf C.....	124
Gambar 102 <i>Pop-Up Book</i> Huruf D.....	124
Gambar 103 <i>Pop-Up Book</i> Huruf E.....	125
Gambar 104 <i>Pop-Up Book</i> Huruf F.....	125
Gambar 105 <i>Pop-Up Book</i> Huruf G.....	126
Gambar 106 <i>Pop-Up Book</i> Huruf H.....	126
Gambar 107 <i>Pop-Up Book</i> Huruf I.....	127
Gambar 108 <i>Pop-Up Book</i> Huruf J.....	127
Gambar 109 <i>Pop-Up Book</i> Huruf K.....	128
Gambar 110 <i>Pop-Up Book</i> Huruf L.....	128
Gambar 111 <i>Pop-Up Book</i> Huruf M.....	129
Gambar 112 <i>Pop-Up Book</i> Huruf N.....	129
Gambar 113 <i>Pop-Up Book</i> Huruf O.....	130
Gambar 114 <i>Pop-Up Book</i> Huruf P.....	130
Gambar 115 <i>Pop-Up Book</i> Huruf Q.....	131
Gambar 116 <i>Pop-Up Book</i> Huruf R.....	131
Gambar 117 <i>Pop-Up Book</i> Huruf S.....	132
Gambar 118 <i>Pop-Up Book</i> Huruf T.....	132
Gambar 119 <i>Pop-Up Book</i> Huruf U.....	133
Gambar 120 <i>Pop-Up Book</i> Huruf V.....	133
Gambar 121 <i>Pop-Up Book</i> Huruf W.....	134
Gambar 122 <i>Pop-Up Book</i> Huruf X.....	134
Gambar 123 <i>Pop-Up Book</i> Huruf Y.....	135
Gambar 124 <i>Pop-Up Book</i> Huruf Z.....	135
Gambar 125 <i>Puzzle</i> Huruf Abjad Bisindo.....	136
Gambar 126 <i>Puzzle</i> Huruf Abjad Bisindo.....	136
Gambar 127 <i>Maze</i> Alur Huruf Abjad Bisindo.....	137
Gambar 128 <i>Manual Book</i> Media Pembelajaran.....	138
Gambar 129 <i>Graphic Standar Manual</i> Perancangan.....	139
Gambar 130 <i>Standing Character</i>	140
Gambar 131 <i>Poster</i> Abjad Bisindo.....	141
Gambar 132 <i>X-Banner</i> Abjad Bisindo.....	142
Gambar 133 <i>Tumbler</i> Abjad Bisindo.....	143
Gambar 134 <i>Key Chain</i> Abjad Bisindo.....	143
Gambar 135 2 Media Pajang Perancangan.....	144
Gambar 136 <i>Feeds Instagram</i> Abjad Bisindo.....	147

GLOSSARIUM

Pop-up (english) adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi.

Lift the flap adalah buku yang halamannya terdiri dari susunan kertas yang sebagian permukaannya bisa dibuka tutup.

Hard cover adalah penjilidan sebuah dokumen dengan ukuran jenis bahan yang di lengkapi dengan cover atau sampul yang keras.

V fold adalah teknik menggunakan tumpukan kertas yang ditempel ditengah lipatan dasar pop-up sehingga seolah-olah berbentuk huruf V.

Paralellogram adalah salah satu bentuk pop-up yang merupakan teknik yang paling sederhana dari berbagai macam teknik dasar yang ada.

Paper cut out adalah hasil manipulasi gambar yang dirangkai sedemikian rupa hingga memberikan ilustrasi yang dibuat oleh seniman itu seakan-akan terlihat terbuat dari beberapa lapis kertas nyata yang digabungkan dalam satu ilustrasi.

Full color (English) adalah penuh warna.

Digital Painting (English) adalah melukis atau menggambar secara digital dengan menggunakan hardware (komputer) dan software pendukung.

Brainstorming (English) adalah suatu teknik kreativitas yang mengupayakan pencarian penyelesaian dari suatu masalah tertentu dengan mengumpulkan gagasan secara spontan dari anggota kelompok.

Merchandise (English) adalah salah satu pernik yang sering ditemui dan sudah banyak digunakan oleh berbagai pihak di dalam setiap acara.