



UNIVERSITAS DIPONEGORO

**PRODUKSI *MERCHANDISE* BAHASA ISYARAT GUNA
MENINGKATKAN INKLUSIVITAS MASYARAKAT JAWA TENGAH
OLEH HUMAS PEMPROV JATENG**

TUGAS AKHIR

VANESSA SAFRA HANNA PURBA

40020619650018

SEKOLAH VOKASI

DEPARTEMEN INFORMASI DAN BUDAYA

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN INFORMASI DAN HUMAS

SEMARANG

AGUSTUS 2023



UNIVERSITAS DIPONEGORO

**PRODUKSI *MERCHANDISE* BAHASA ISYARAT GUNA MENINGKATKAN
INKLUSIVITAS MASYARAKAT JAWA TENGAH
OLEH HUMAS PEMPROV JATENG**

TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk penyusunan Tugas Akhir pada Program Studi Sarjana
Terapan Informasi dan Humas, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro**

VANESSA SAFRA HANNA PURBA

40020619650018

SEKOLAH VOKASI

DEPARTEMEN INFORMASI DAN BUDAYA

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN INFORMASI DAN HUMAS

SEMARANG

AGUSTUS 2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya Vanessa Safra Hanna Purba menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul: Produksi *Merchandise* Bahasa Isyarat Guna Meningkatkan Inklusivitas Masyarakat Jawa Tengah merupakan hasil karya saya sendiri dan dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Nama : Vanessa Safra Hanna Purba

NIM : 40020619650018

Tanda Tangan :



Tanggal : Semarang, 18 Agustus 2023

HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul : Produksi *Merchandise* Bahasa Isyarat Guna Meningkatkan
Inklusivitas Masyarakat Jawa Tengah Oleh Humas Pemprov Jateng
Penulis : Vanessa Safra Hanna Purba
NIM : 40020619650018

Laporan Tugas Akhir tersebut disetujui dan dinyatakan layak untuk diuji.

Semarang, 25 September 2023

Dosen Pembimbing



DR. Dra. Wiliek Budiastuti Wiratmo, MSi
NIP 1962013119871032001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan Oleh :

NAMA : Vanessa Safra Hanna Purba
NIM : 40020619650018
Program Studi atau Konsentrasi : S.Tr Informasi dan Hubungan Masyarakat /
Humas
Judul Tugas Akhir : Produksi *Merchandise* Bahasa Isyarat Guna
Meningkatkan Inklusivitas Masyarakat Jawa Tengah Oleh Humas Pemprov Jateng.

Telah dinyatakan berhasil di hadapan Tim Penguji dan diterima untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Terapan pada program Diploma IV (S1 Terapan) Informasi dan Humas Departemen Informasi dan Budaya Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.

TIM PENGUJI

Pembimbing : DR. Dra. Liliek Budiastuti Wiratmo, MSi
NIP 1962013119871032001

()

Penguji I : Arifa Rachma Febriyani S.I.KOM., M.I.Kom
NIP 199202122020122022

()

Penguji II : Nur Laili Mardhiyani S.I.Kom., M.I.Kom.
NIP 199003172019032014

()

Semarang, 26 September 2023
Ketua Program Studi S.Tr Informasi dan Humas


Dra. Sri Indrahti, M.Hum
NIP. 196602151991032001

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS

AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Diponegoro, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : VANESSA SAFRA HANNA PURBA

NIM : 40020619650018

PROGRAM STUDI : S.TR INFORMASI DAN HUMAS

DEPARTEMEN : INFORMASI DAN BUDAYA

FAKULTAS : SEKOLAH VOKASI

JENIS KARYA : TUGAS AKHIR

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Diponegoro Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PRODUKSI *MERCHANDISE* BAHASA ISYARAT GUNA MENINGKATKAN
INKLUSIVITAS MASYARAKAT JAWA TENGAH
OLEH HUMAS PEMPROV JATENG”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Diponegoro berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada Tanggal : 18 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Vanessa Safra Hanna Purba

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat, kemurahan hati dan kasih setia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Produksi *Merchandise* Bahasa Isyarat Guna Meningkatkan Inklusivitas Masyarakat Jawa Tengah Oleh Humas Jateng” untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mencapai Gelar Sarjana Terapan Informasi dan Hubungan Masyarakat di Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.

Dalam penulisan skripsi ini banyak kendala dan masalah yang dihadapi oleh penulis, namun karena usaha yang maksimal dan kemampuan yang sudah diberikan oleh Tuhan Yesus Kristus kepada penulis serta segala bantuan dan dukungan yang didapatkan penulis dari berbagai pihak, maka penulisan skripsi ini dapat selesai.

Tugas Akhir ini disusun untuk memproduksi media edukasi Bahasa isyarat berupa kuis dan *merchandise* guna meningkatnya inklusivitas masyarakat harapannya masyarakat dapat tertarik untuk mempelajari Bahasa isyarat secara mendalam, sehingga kesetaraan dalam pemenuhan hak para penyandang disabilitas Tuna Rungu dapat terwujud.

Penyusunan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah pandangan atau pengetahuan khususnya pada bidang kehumasan dalam memproduksi media edukasi, Sehingga mampu membantu keberhasilan produksi hal serupa untuk kedepannya.

Pembahasan dalam Tugas Akhir ini akan diuraikan dalam 5 (lima) BAB sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, dimulai dengan pembahasan mengenai *profile* klien Tugas Akhir yaitu Hubungan Masyarakat Jawa Tengah. Melihat Pemerintah Jateng yang serius membangun inklusivitas masyarakat Jateng terhadap penyandang Tuna Rungu dan Tuna Wicara, maka dirumuskan inovasi berupa produksi media edukasi berupa kuis dan *merchandise* Bahasa isyarat Indonesia untuk membantu Pemerintah Jawa Tengah dalam meningkatkan inklusivitas masyarakat khususnya pada Bahasa Isyarat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, pada tinjauan pustaka terdapat kajian karya terdahulu yang relevan dengan produksi kuis dan *merchandise* Bahasa Isyarat Indonesia, selain itu terdapat landasan teori sebagai pemahaman penulis untuk memproduksi karya mulai dari teori inklusivitas, teori Bahasa isyarat, teori edukasi hingga teori desain

BAB III METODE PELAKSANAAN KARYA, membahas mengenai metode-metode yang telah dirancang untuk melaksanakan produksi media edukasi kuis dan *merchandise* Bahasa Isyarat Indonesia yaitu berupa pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada bab ini juga dijelaskan mengenai konsep edukasi Bahasa Isyarat Indonesia.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, pada bab ini dijelaskan mengenai analisis implementasi karya yang berupa perubahan atau penambahan yang terdapat di dalam karya serta pembahasan hasil produksi video kuis dan desain *merchandise* Bahasa Isyarat Indonesia, mulai dari publikasi kuis dan distribusi *merchandise* BISINDO

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil produksi media edukasi berupa kuis dan *merchandise* Bahasa isyarat Indonesia serta saran untuk Humas Jateng kedepannya dalam meningkatkan inklusivitas masyarakat Jawa Tengah.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Tanpa kita ketahui, kita lebih kuat dan lebih berani daripada yang kita pikir.”

PERSEMBAHAN:

Tugas akhir ini kupersembahkan bagi :

- 1. Tuhan Yesus Kristus atas berkat anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan dapat menyelesaikan Pendidikan saya di Universitas Diponegoro.*
- 2. Orang tua Bapak dan mama serta saudara kakak dan adik penulis yang paling kusayangi dan cintai, Jonny Purba dan Elysabet Sinaga yang selalu memberi doa terbaik, kekuatan, motivasi dan dukungan moril maupun materil.*
- 3. Segenap civitas akademika Universitas Diponegoro, yang kukasihi dan kuhormati, para dosen yang menjadi pendidik tulus berdedikasi tinggi. Semoga teladan dan kebaikan terus mengalir.*

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kasih serta kebaikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Produksi *Merchandise* Bahasa Isyarat Guna Meningkatkan Inklusivitas Masyarakat Jawa Tengah Oleh Humas Jateng” untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mencapai Gelar Sarjana Terapan Informasi dan Hubungan Masyarakat di Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro. Saya berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dalam menambah pengertian dan pengetahuan.

Pada penyelesaian penyusunan Tugas Akhir ini, terdapat bimbingan dan motivasi yang telah didapat dari berbagai pihak sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapa maha pengasih, Tuhan Yesus Kristus atas Roh Kudus-Nya yang memberikan penulis pengharapan, damai sejahtera, pengetahuan, sukacita dan atas berkat anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik
2. Bapak dan mama yang paling penulis sayangi dan cintai, Jonny Purba dan Elysabet Sinaga yang selalu memberi doa terbaik, perhatian, kekuatan, motivasi dan dukungan moril maupun materil.
3. Bapak Prof. Dr. Yos Johan Utama, S.H., M.Hum. Selaku Rektor Universitas Diponegoro Semarang.
4. Prof Dr. Ir. Budiyo, M. Si Selaku Dekan Fakultas Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang.
5. Dra. Sri Indrahti, M. Hum., Selaku Ketua Program Studi S.Tr Informasi dan Hubungan Masyarakat, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.
6. DR. Dra. Liliek Budiastuti Wiratmo, MSi selaku dosen pembimbing penulis yang dengan tulus telah memberikan arahan, bimbingan, dukungan serta motivasi dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir.

7. Arifa Rachma Febriyani S.I.KOM., M.I.Kom dan Nur Laili Mardhiyani S.I.Kom., M.I.Kom selaku dosen penguji.
8. Segenap pegawai Humas Pemprov Jateng, khususnya kepada Mas Nanang dan Mba Puput yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan bimbingan yang sangat berharga bagi penulis.
9. Kakak Nita dan Adik Nia yang penulis sayangi yang dengan kasih sayangnya menuntun dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini serta perhatian yang besar, selalu mendengar keluh kesah penulis dan menghibur penulis di grup “Juseyo”.
10. Raffael Nathaniel Siregar, *my favorite person* yang senantiasa menemani dalam keadaan suka maupun duka, menjadi tempat ternyaman dalam berbagi kisah, berkontribusi banyak dalam penulisan Tugas Akhir ini, memberikan dukungan, semangat, tenaga, pikiran dan setia menjadi penasihat yang baik.
11. Shelena Zaheera selaku patner luar biasa penulis, yang telah berjuang bersama dari awal perkuliahan sampai dengan akhir pekuliahan, selalu membantu, mendukung dan menguatkan penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
12. Birguitha Ingrid sahabat setia penulis yang senantiasa untuk mengingatkan untuk mengerjakan Tugas Akhir ini dan memberikan semangat dan perhatiannya yang besar dalam kehidupan penulis di Semarang.
13. Teman-teman “*Simulasi Skripsi*”, Ayum, Milla, Aca, Shelena, Orvint yang menemani dalam perkuliahan, memberi motivasi untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Sahabat-sahabat terkasih Ayuk, Lala, Della yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
15. Terakhir, kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini, rekan-rekan inhum, rekan-rekan SMA dan saudara-saudara penulis.

Semoga ketulusan dan kebaikan yang sudah diberikan kepada penulis menjadi berkat bagi kita semua dan Tuhan YME senantiasa melimpahkan segala berkat dan rahmatnya selalu. Sebagai manusia biasa, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis akan sangat menghargai jika menerima berbagai saran dan masukan dari para pembaca, kritik dan saran yang sifatnya membangun demi penyempurnaan penulisan Tugas Akhir ini. Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis maupun bagi para pembaca.

Semarang, 18 Agustus 2023

ABSTRAK

Humas Pemerintah Provinsi Jawa Tengah berperan untuk melaksanakan kegiatan kebijakan dan memberikan pelayanan kepada publik. Banyaknya masyarakat yang belum mengetahui pentingnya Bahasa isyarat sebagai alat komunikasi, membuat masyarakat seringkali mengabaikan para penyandang Tuna Rungu dan Tuna Wicara. Oleh karena hal itu, Pemerintah Jateng membuat pernyataan kebijakan bahwa akan serius membangun inklusivitas masyarakat di Jawa Tengah. Dalam mendukung program Pemerintah, terciptalah media edukasi berupa konten kuis dan merchandise Bahasa Isyarat Indonesia. Kuis bersifat mengedukasi dengan cara, memberikan lima pertanyaan di dalamnya. Lima pertanyaan tersebut, dapat mengedukasi masyarakat tentang pengetahuan penggunaan Bahasa isyarat. Dalam hal ini, penulis memanfaatkan media sosial berupa instagram sebagai penyebaran kuis. Pada kuis ini, penulis juga menyiapkan produk merchandise. Merchandise berperan sebagai hadiah kuis dalam konten edukasi Bahasa isyarat Indonesia. Tujuannya adalah, agar semakin banyak kalangan yang tertarik juga mempelajari Bahasa isyarat dengan mengikuti kuis ini. Pada Merchandise tersebut, berisi lima desain karakter ilustrasi Bahasa Isyarat Indonesia. Terdapat juga modul pembuatan desain merchandise sebagai acuan pembuatan desain. Pelaksanaan produksi media edukasi Bahasa isyarat Indonesia, melalui pembuatan kuis berhadiah merchandise ini, dilakukan dengan cara yang menarik dan diharapkan dapat mendukung program Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dalam peningkatan inklusivitas masyarakat Jawa Tengah. Penyusunan Tugas Akhir ini menggunakan metode pengkaryaan diantaranya adalah pra produksi, pelaksanaan produksi dan pasca produksi.

Kata Kunci: Inklusivitas, media edukasi, Bahasa isyarat Indonesia, merchandise

ABSTRACT

Public Relations of the Central Java Provincial Government plays a role in implementing policy activities and providing services to the public. Many people do not know the importance of sign language as a means of communication, which means that people often ignore deaf and speech-impaired people. Because of this, the Central Java Government made a policy statement that it would be serious about building community inclusiveness in Central Java. In support of the Government program, educational media was created in the form of quiz content and Indonesian Sign Language merchandise. The quiz is educational in nature, providing five questions in it. These five questions can educate the public about knowledge of the use of sign language. In this case, the author uses social media in the form of Instagram to distribute quizzes. In this quiz, the author also prepares merchandise products. Merchandise acts as a quiz prize in Indonesian Sign Language educational content. The aim is that more and more people will be interested in learning sign language by taking this quiz. The merchandise contains five character designs illustrating Indonesian Sign Language. There is also a merchandise design creation module as a reference for design creation. The implementation of the production of Indonesian Sign Language educational media, through the creation of quizzes with merchandise prizes, is carried out in an interesting way and is expected to support the Central Java Provincial Government's program in increasing the inclusiveness of the people of Central Java. The preparation of this Final Project uses creative methods including pre-production, production implementation and post-production.

Keywords: Inclusivity, educational media, Indonesian sign language, merchandise

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS.....	vi
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ix
UCAPAN TERIMA KASIH.....	x
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
Selamat Hari Bahasa Isyarat Internasional 2022	10
1.2 Batasan Masalah	11
1.3 Rumusan Masalah	12
1.4 Tujuan	12
1.5 Manfaat	13
1.6 Luaran.....	13
BAB II	15
TINJAUAN PUSTAKA	15

2.1 Kajian Karya Terdahulu	15
2.2 Landasan Teori.....	16
2.2.1 Produksi <i>Merchadise</i> Bahasa Isyarat.....	16
A. Inklusivitas	16
B. Media Public Relations.....	17
C. Edukasi	17
D. Bahasa Isyarat.....	18
E Instagram.....	18
F. Video	19
G. Teknik Pengambilan Video	19
H. Resolusi.....	21
2.2.5 Desain <i>Merchandise</i>	21
A. Desain.....	21
Warna	21
Huruf/ <i>Font</i>	22
B. <i>Merchandise</i>	24
BAB III.....	25
METODE.....	25
3.1 Metode Pengkaryaan	25
3.1.1 Pra Produksi	25
3.1.2 Pelaksanaan Produksi	26
3.1.3 Packa Produksi	26
3.1.4 Tempat dan Waktu Pengkaryaan.....	26
3.2 Sumber Informasi Pengkaryaan	26
3.3 Konsep Karya Bidang.....	27
3.3.1 Klien Karya bidang	27
3.3.2 Profile.....	27
3.3.3 Jenis Karya Bidang	28
3.3.4 Konsep Karya Bidang	28

3.3.5 Desain <i>Merchandise</i>	29
3.3.6 Standar Sequence Guide	31
3.4 Budgeting	34
3.5 Timeline Produksi	35
BAB IV	36
HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Gambaran Umum Permasalahan.....	36
4.2 Analisis Implementasi Karya	37
4.2.1 Produksi Video	37
A. Pembuatan Karakter Ilustrasi pada Adobe Illustrator	40
B. Pembuatan Mockup Kaos	43
4.3 Pembahasan Hasil Produksi	47
4.4 Evaluasi Karya	51
BAB V	52
PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
DAFTAR LAMPIRAN	57
Lampiran 1 Surat Balasan Penelitian	57
Lampiran 2 Surat Pernyataan Kerja Sama	58
Lampiran 3 Dokumentasi Kegiatan Pra Produksi	59
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Produksi.....	61
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Pasca Produksi.....	63
Lampiran 6 Pelaksanaan Kuis di Instagram.....	64
Lampiran 7 Jumlah <i>Followers</i> Instagram pada bulan Juli-Agustus	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Komentar Masyarakat Terkait Penyandang Disabilitas	3
Gambar 1. 2	Komentar Harapan Penyandang Disabilitas	4
Gambar 2. 1	Lingkaran Warna Gambar	22
Gambar 2. 2	Bidang	23
Gambar 3. 1	Konsep Karya Desain Merchandise.....	30
Gambar 4. 1	Perbandingan Ssg Dengan Hasil Video	39
Gambar 4. 2	Proses Pembuatan Desain	43
Gambar 4. 3	Tampilan Desain Pada Produk Kaos	44
Gambar 4. 4	Hasil Akhir Desain Merchandise.....	46
Gambar 4. 5	Publikasi Kuis Di Instagram	47
Gambar 4. 6	Pengumuman Kuis	48
Gambar 4. 7	Hasil Desain Merchandise Pada Kaos	49
Gambar 4. 8	Hasil Desain Pada Stiker.....	50
Gambar 4. 9	Hasil Pengemasan Merchandise.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Insight Platform Instagram Humas Pemprov Jateng	8
Tabel 1. 2 Insight Platform Tik Tok Humas Pemprov Jateng	10
Tabel 3. 1 SSG Video Kuis Reels Instagram	31
Tabel 3. 2 Rencana Budgeting.....	34
Tabel 3. 3 Timeline Produksi.....	35
Tabel 4. 1 SSG Eksekusi Video 1.....	37
Tabel 4. 2 Perbandingan Desain	46