

Eksplorasi Bahasa Isyarat Alfabet Bisindo Dalam Karya Digital Yang Interaktif

Chairol Imam¹, Aries Budi Marwanto²

¹irul13imam@gmail.com, ²aries.be.em@gmail.com

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

Abstrak

Penciptaan 26 karya seni lukis digital yang terinspirasi oleh bahasa isyarat alfabet bisindo diawali dengan latar belakang pengalaman pribadi penulis yang tinggal di Surakarta, lingkungan yang kaya akan kebudayaan Jawa, terutama dalam hal keramahan yang tercermin dalam esensi *grapyak*. Sebagai perupa, interaksi rutin dengan komunitas tunarungu di sekitarnya memberikan pemahaman mendalam akan pentingnya bahasa isyarat bisindo dalam menyampaikan pesan dan ekspresi. Penelitian ini bertujuan: 1) Mewujudkan karya lukis digital bersumber dari bahasa isyarat alfabet bisindo; 2) Menjadikan interaktif karya lukis digital yang bersumber dari bahasa isyarat alfabet bisindo. Menggunakan metode kualitatif dengan cara kreasi artistik, eksperimen, perenungan, dan pembentukan. Penulis sebagai perupa telah menciptakan serangkaian karya seni digital yang menggambarkan keindahan dan kompleksitas dari bahasa isyarat bisindo. Keunikan dari karya ini tidak hanya terletak pada ekspresi visualnya, tetapi juga dalam inovasi teknologi yang digunakan untuk mengkonversi karya seni tersebut ke dalam bentuk alfabet dalam *keyboard* laptop. Langkah ini tidak hanya menambah dimensi interaktif bagi karya seni, tetapi juga memperluas aksesibilitasnya, memungkinkan lebih banyak orang untuk menikmati dan berinteraksi dengan bahasa isyarat bisindo secara langsung melalui *platform digital*.

Kata Kunci : *grapyak*, alfabet bisindo, interaktif

Abstract

The creation of 26 works of digital painting inspired by the bisindo alphabet sign language began with a background of the author's personal experiences living in Surakarta, an environment rich in Javanese culture, especially in terms of hospitality which is reflected in the essence of grapyak. As an artist, regular interactions with the deaf community around him provide a deep understanding of the importance of bisindo sign language in conveying messages and expressions. 1) Creating digital painting works based on the bisindo alphabet sign language; 2) Making interactive digital painting works sourced from the bisindo alphabet sign language. Using qualitative methods in a way artistic creation, experimentation, contemplation, and formation, the writer as an artist has created a series of digital works of art that depict the beauty and complexity of the bisindo sign language. The uniqueness of this work lies not only in its visual expression, but also in the technological innovation used to convert the work of art into alphabetical form on a laptop keyboard. This move not only adds an interactive dimension to the artwork, but also expands its accessibility, allowing more people to enjoy and interact with bisindo sign language directly via digital platforms.

Keywords: *grapyak*; bisindo alphabet; interactive

Pendahuluan

Komunikasi adalah salah satu elemen fundamental dalam interaksi manusia, yang memungkinkan pertukaran ide, informasi, dan emosi. Bagi komunitas tunarungu di Indonesia, bahasa isyarat berperan sebagai sarana untuk berkomunikasi. bahasa isyarat biasanya berupa bentuk gerakan tangan, mimik wajah, tubuh yang membentuk simbol-simbol yang mengartikan huruf atau kata. Oleh sebab itu bahasa isyarat merupakan bahasa yang penting untuk dipelajari demi kelancaran berkomunikasi masyarakat tuli, maupun masyarakat yang bisa mendengar ketika hendak berkomunikasi dengan orang tuli (Palfreyman, 2015).

Di Indonesia sekurang kurangnya mengenal dua jenis bahasa isyarat, yaitu sibi dan bisindo. Sibi merupakan bahasa yang mengambil adaptasi dari *American Sign Language* (ASL) yang mengakar pada kosa kata orang dengar diadaptasi ke isyarat. Penggunaan Isyarat Sibi tidak sepenuhnya diterima oleh kebanyakan orang tuli karena dianggap terlalu baku dan berlainan dengan isyarat alami yang mereka pakai sehari-hari, maka kebanyakan teman tuli memakai bahasa isyarat bisindo (Gumelar et al., 2018).

Bisindo merupakan bahasa isyarat yang digalakkan Gerakan Kesejahteraan Tunarungu Indonesia (Gerkatin) dan dikembangkan oleh masyarakat tunarungu sendiri, sehingga Bisindo menjadi sistem komunikasi yang praktis dan efektif untuk penyandang tunarungu di Indonesia karena bahasa tersebut lahir dari penyandang tunarungu itu sendiri (Manurung, 2010). Karena lahir dari masyarakat tunarungu sendiri, terkadang bisindo menjadi semacam bahasa daerah yang sedikit berbeda antar daerah lain.

Sebagai seorang yang lahir dan tinggal di Surakarta Jawa Tengah, ajaran Jawa sangat lekat pada penulis. Salah satu ajaran yang ditanamkan di keluarga adalah untuk selalu *grapyak* dengan sesama manusia. *Grapyak* merupakan istilah beramah tamah untuk menjaga komunikasi dan hubungan yang baik. Menerapkan konsep *grapyak* pada kehidupan sehari-hari merupakan sebuah usaha yang selalu dijaga orang Jawa untuk keseimbangan silaturahmi dalam kehidupan sosial (Mawardi et al., 2022).

Belajar bahasa isyarat waktu di Sekolah Menengah Kejuruan untuk berkomunikasi dengan teman tunarungu adalah salah satu hal yang dilakukan penulis untuk *grapyak*. Belajar dan mempraktekkan bahasa isyarat dasar seperti alfabet bisindo, penulis dapat berkomunikasi dengan teman yang tidak bisa mendengar, yang lebih suka disebut teman tuli dari pada tunarungu, walaupun secara terbata-bata dalam berkomunikasi. Kadang saat kesulitan dalam berkomunikasi dengan bahasa isyarat, kami akan menulis untuk menjelaskan apa yang dimaksud.

Saat ini, penulis masih berteman dengan teman tuli yang ada di Surakarta pada komunitas Gerkatin. Kadang kami melakukan kegiatan yang ada kaitannya dengan seni rupa, karena penulis sedang mendalami keilmuan seni rupa. Berkarya seni adalah bagian dari aktivitas yang dilakukan, dan sudah dilalui, sebagai bagian dari *grapyak*. Menjadi hal menarik ketika menciptakan karya yang bersumber dari bahasa isyarat.

Dalam beberapa tahun terakhir ada penelitian penciptaan yang membahas bahasa isyarat dalam karya seni rupa. seperti bahasa isyarat sebagai ide untuk menciptakan motif batik (Imandari, 2018). Karyanya memadukan bahasa isyarat yang sudah berwujud kata dengan bentuk flora dan bentuk geometris sebagai kain untuk busana remaja putri.

Penelitian penciptaan lain adalah dari seni fotografi, *multiple Exposure* dan *digital imaging* sebagai metode pembuatan *photobook* bahasa isyarat (Susanti et al., 2023). Pada penciptaan tersebut mencoba menangkap bentuk kata dalam bahasa isyarat yang menggunakan aspek gerak tangan untuk dijadikan foto, lalu dibantu dengan petunjuk gerak sebagai *digital imaging*. Penciptaan tersebut dijadikan buku foto yang digunakan sebagai media edukasi bahasa isyarat.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah penciptaan yang digunakan dalam konteks mengeksplorasi bahasa isyarat dengan teknik lukis digital. Melukis dengan *software* atau perangkat lunak merupakan bagian dari perkembangan seni yang menggunakan teknologi. Melukis bisa dengan HP, Komputer, Ipad atau alat sejenis lainnya, yang memungkinkan banyak hal bisa dicapai karena alatnya lebih canggih daripada melukis secara manual. Di era sekarang dalam ranah seni penting untuk beradaptasi dengan teknologi berbasis digital maupun internet (Sungkar, 2023).

Selain menggunakan teknik lukis digital, yang menjadi pembeda lainnya adalah karya yang diciptakan menggunakan elemen interaktif. Seni interaktif merupakan jenis seni yang tidak hanya melibatkan penonton pada interaksi mental, melainkan juga bisa melibatkan penonton dengan interaksi jenis navigasi, perakitan atau kontribusi bagi sebuah karya seni, jauh melampaui aktivitas psikologi murni (Susanto, n.d, 2011). Karya interaktif memiliki daya tarik tersendiri jika dibandingkan dengan karya yang tidak interaktif.

Seni lukis digital, sebagai bentuk ekspresi visual yang memanfaatkan teknologi digital, menawarkan potensi besar untuk mengomunikasikan pesan dan makna yang mendalam. Memadukan alfabet isyarat bisindo dan seni lukis digital, akan tercipta karya seni yang estetis dan berfungsi sebagai media edukasi bagi masyarakat tentang bahasa isyarat. Menggunakan alfabet isyarat untuk dijadikan karya juga merupakan pembeda dari penelitian sebelumnya.

Selain itu, penerapan nilai-nilai budaya lokal, seperti esensi *grapyak* dalam budaya Jawa yang merepresentasikan keramahan dan kehangatan, dapat memperkaya karya seni tersebut. Esensi ini mencerminkan harmoni dan kedalaman interaksi sosial yang dapat diaplikasikan dalam komunikasi melalui isyarat alfabet bisindo. Sebagai seorang perupa yang tinggal di Surakarta, penulis memiliki pengalaman mendalam dalam berinteraksi dengan komunitas tunarungu, yang menjadi inspirasi utama dalam eksplorasi ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan 26 karya lukis digital yang terinspirasi dari isyarat alfabet bisindo dan esensi *grapyak*, serta mengonversinya ke dalam format alfabet pada *keyboard* laptop. Inovasi ini tidak hanya memperluas cara menikmati karya seni tetapi juga menjadikannya lebih interaktif. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya berbahasa isyarat; memperkuat inklusi sosial bagi komunitas tunarungu; dan menggabungkan nilai budaya lokal dan teknologi modern. Penelitian ini sebagai kontribusi pada pengembangan seni dan budaya.

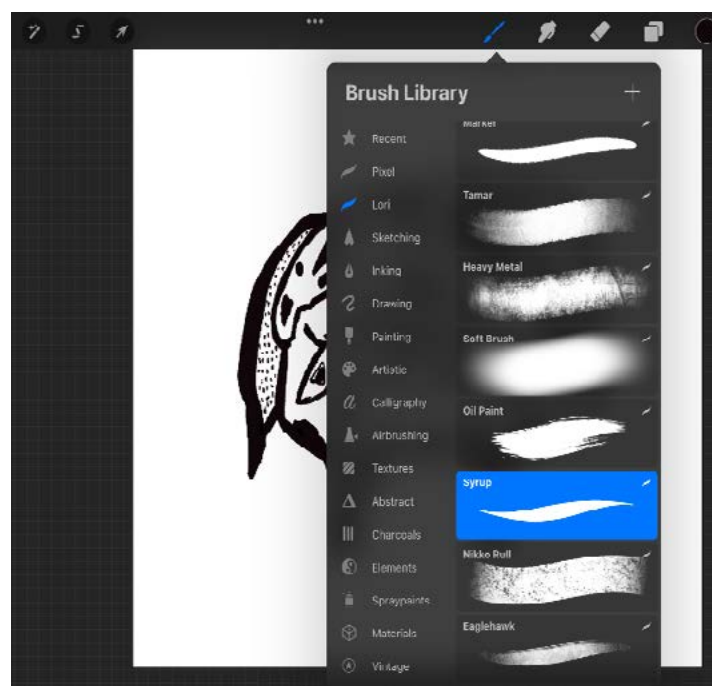
Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan cara kreasi artistic dalam pembuatan artikel (Adi et al., 2021). Penciptaan seni kreasi artistik dilakukan dengan tiga tahapan yaitu eksperimen, perenungan dan pembentukan. Tahap eksperimen adalah tahap untuk mengeksplorasi media, alat, bahan dan pembentukan karya.

Pada tahap kedua yaitu perenungan, merupakan tahap reduksi dari proses eksperimen untuk menentukan apa saja yang akan dipakai dalam berkarya nantinya, termasuk menentukan bentuk atau simbol. Tahap ketiga adalah pembentukan, yaitu mengeksekusi karya menjadi hasil akhir (Dharsono, 2016).

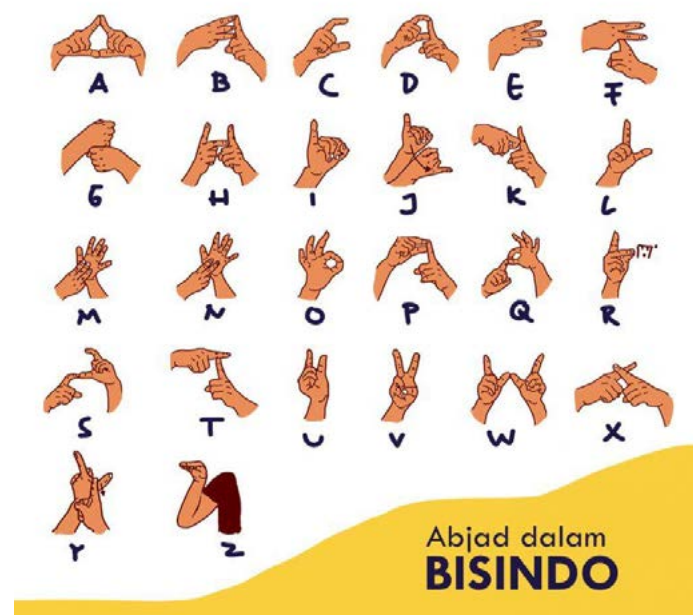
Pembahasan

Setelah melakukan proses dasar penciptaan seni melalui riset literatur dan merefleksikan pengalaman, penulis mulai melakukan proses penciptaan untuk mewujudkan karya lukis digital yang terinspirasi dari alfabet bisindo. Tahap pertama yang dilalui adalah melakukan eksperimen, penulis melakukan beberapa eksplorasi bentuk dengan menggunakan alat lukis digital yang dilakukan dengan menggunakan *tablet* pada aplikasi *procreate*. Menggunakan *tablet* untuk melukis merupakan langkah yang efisien, karena tersedia pen yang bisa digunakan sama persis seperti saat melukis dengan kuas atau pensil dan segala fitur lain yang dapat mempermudah proses melukis.



Gambar 1. Penggunaan kuas
 Sumber : Dokumentasi penulis

Melakukan percobaan pada alat yang sudah tersedia seperti kuas juga menjadi hal yang penting, karena karya lukis digital akan dipengaruhi secara dominan dengan jenis kuas yang akan dipakai. Kuas yang digunakan adalah jenis *syrup* karena karakter goresannya halus dan bagus untuk membuat tebal tipisnya garis, sehingga dapat menjangkau figur yang hendak dibuat. Warna yang dihasilkan dari goresan kuas *syrup* juga lebih solid dan tidak transparan.



Gambar 2. “Alfabet isyarat bisindo”
 Sumber : <https://blog.klob.id/2022/04/29/bisindo-dan-sibi-apa-bedanya/>

Dalam proses eksplorasi bentuk, melihat contoh dari gambar isyarat alfabet bisindo merupakan hal yang penting. Dengan melihat alfabet bisindo, penulis memiliki referensi dalam membuat beberapa pengembangan bentuk yang akan dijadikan acuan dalam proses pembentukan. Eksplorasi tersebut dimulai dari huruf “A” yang dibuat dalam dua bentuk yang akan menjadi perbandingan. Dalam eksplorasi ini menghasilkan figur yang masih nampak huruf isyaratnya dan tidak nampak huruf isyaratnya.



Gambar 3. Eksplorasi bentuk
 Sumber : Dokumentasi penulis

Setelah melakukan eksperimen, tahap berikutnya adalah melakukan perenungan. Dalam proses ini, penulis merenung mengolah semua data yang didapat dari kajian literatur dan eksperimen serta menggali lagi ingatan mengenai alfabet dan bahasa isyarat. Proses tersebut menghasilkan bentuk karya dengan memanfaatkan huruf depan sebagai bentuk yang akan diwujudkan.

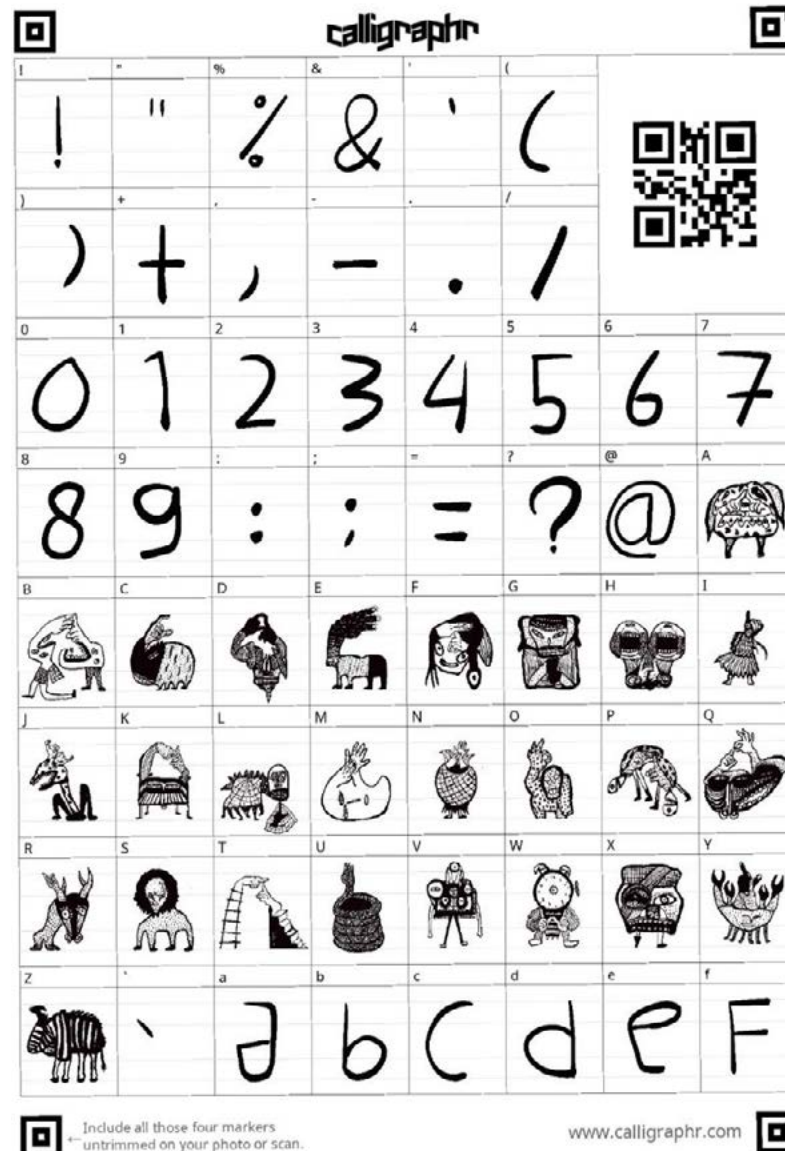
Cara memanfaatkan huruf depan ini didapat saat penulis mengingat kembali waktu pertama kali belajar mengenal huruf, misal huruf pertama “A” lalu dikaitkan dengan memori tentang hewan “anjing”. Sejauh ini belum pernah melihat alfabet isyarat yang menggunakan cara tersebut, akan menjadi menarik jika diwujudkan. Tidak ada tematik bentuk dalam menentukan objek, misal ketika huruf “A” mewakili figur hewan, huruf lain bisa jadi belum tentu hewan. Tidak adanya tematik, akan membuat bentuk huruf menjadi lebih bervariasi dan menunjukkan kekayaan kata dari bahasa.

Pada proses perancangan dapat diputuskan memilih satu bentuk dari hasil proses eksperimen, bentuk yang dipilih adalah bentuk yang masih terlihat alfabet isyaratnya untuk digabungkan dengan figur objek. Setelah tahap perenungan, proses pembentukan dilakukan secara mengalir saja sambil mengingat memori mengenai objek yang memiliki huruf awal dari “A” sampai “Z”. Menggunakan aplikasi *procreate* pada *tablet*, 26 karakter lukisan digital hitam putih dapat dibuat. Proses pembentukan sangat efisien karena sudah melalui proses eksperimen dan perenungan.



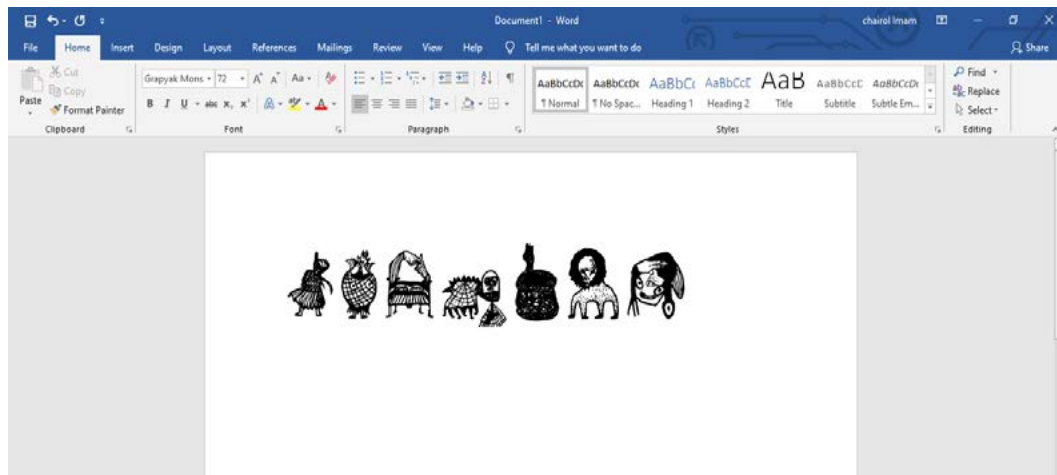
Gambar 4. Bentuk karya lukis digital “B,C,Z”
 Sumber: Dokumentasi penulis

Setelah semua karya lukis digital sudah selesai, langkah selanjutnya adalah membuat karya lukis digital menjadi *font* dalam bentuk *keyboard* di laptop atau komputer. Ada banyak alat berbentuk web yang digunakan untuk membuat *font* dengan kreasi sendiri. Salah satunya adalah *caligraph*, web yang bekerja untuk mengonvert file menjadi *ttf* (*font true type*). Hal ini melalui instal pada beberapa aplikasi di laptop atau komputer yang menggunakan huruf.



Gambar 5. “Template dari caligraph yang sudah diisi”
 Sumber : Dokumentasi penulis

Pada saat membuat *font* atau huruf di *caligraph*, pertama tama kita akan diminta membuat akun. Setelah itu akan tersedia *template* untuk diunduh dari *calligraphy* berupa kotak kotak petunjuk yang harus diisi sesuai dengan tempat *font*. Aplikasi yang digunakan adalah *procreate* dengan memasukan karya lukis digital yang sudah siap di setiap kotak sesuai tempatnya. Kotak akan terisi semua, kemudian disimpan dengan format PNG lalu diunggah lagi di web *caligraph* untuk mengonvert file nya menjadi TTF. Saat File TTF selesai, kemudian diinstal pada komputer atau laptop, setelah itu *font* dapat digunakan dengan memilih jenis *font* yang sudah tersedia pada aplikasi *microsoft word*.



Gambar 6. “Konsep interaktif pada Microsoft Word”
 Sumber : Dokumentasi penulis

Gambar di atas merupakan karya lukis digital alfabet bahasa isyarat bisindo yang sudah terkonversi menjadi *font* pada *keyboard* laptop. Beberapa teman sudah mencoba berinteraksi dengan karya ini untuk menuliskan sesuatu yang ada dipikirannya. Selain menikmati sajian visual, apresiator bisa interaksi dengan cara merakit huruf sesuai keinginannya sebagai bagian dari karya ini.

Simpulan

Penelitian ini berhasil mengintegrasikan bahasa isyarat alfabet bisindo ke dalam karya lukis digital dengan sentuhan esensi budaya Jawa, khususnya *grapyak*, yang mencerminkan keramahan dan keterbukaan. Proses penciptaan karya ini menggunakan pendekatan metode kreasi artistik yang melibatkan eksperimen, perenungan, dan pembentukan. Hasil akhirnya adalah serangkaian karya seni digital yang estetis, edukatif, dan interaktif.

Karya seni yang dihasilkan terdiri dari 26 lukisan digital, masing-masing merepresentasikan satu huruf dalam alfabet bisindo. Karya ini kemudian diadaptasi menjadi bentuk alfabet yang dapat diintegrasikan ke dalam *keyboard* laptop, sehingga menciptakan interaksi yang lebih personal dan langsung dengan pengguna. Inovasi ini memungkinkan orang untuk belajar dan berkomunikasi menggunakan bisindo dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa seni digital dapat menjadi alternatif alat yang kuat untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang bisindo pada masyarakat luas. Integrasi elemen budaya Jawa dalam karya seni juga memperkaya makna dan relevansi budaya dari karya tersebut. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi pada bidang seni dan teknologi, serta mendukung inklusi sosial bagi komunitas tuna rungu di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini membuka jalan bagi eksplorasi lebih lanjut dalam penggunaan teknologi dan seni untuk mendukung komunikasi dan pendidikan bahasa isyarat, serta memperkuat apresiasi terhadap keragaman budaya di Indonesia.

Sumber Referensi

- Adi, S. P., Pandanwangi, A., Marutama, I. G. N. T., & Yudhanto, S. H. (2021). *Penciptaan Karya Cetak Tinggi dengan Mixed Media Sebagai Upaya Menciptakan Inovasi dan Kreasi Berbasis Tradisi Jawa*. Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa, 13(1), 77–84.
- Dharsono, S. K. (2016). *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaan Seni*. Jaten Karanganyar: Citra Sain.
- 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.
- Imandari, I. R. (2018). *Bahasa Isyarat Sebagai Ide Dasar Penciptaan Motif Pada Batik Bahan Sandang Untuk Remaja Putri*. Pend. Seni Kerajinan-S1 (e-Craft), 7(5), 461–472.
- Manurung, K. K. M. (2010). *Berkenalan Dengan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)*. Jakarta: DPD GERKATIN DKI Jakarta.
- Mawardi, I., Hikmawati, L. H. L., Warsana, B., & Iqbal, N. M. (2022). *Philosophy of Java Grapyak, Semanak ora Nranyak as an effort to build the character of students at SMP Kartika XII-1 Mertoyudan Kab. Magelang*. Jurnal Mantik, 6(1), 756–762.
- Palfreyman, N. (2015). *Budaya tuli Indonesia dan hak bahasa*. Coference Paper, Seminar Tahunan Linguistik, Universitas Pendidikan Indonesia, 4–5.
- Sungkar, A. (2023). *Digital Art*. Dekonstruksi, 9(02), 32–41.
- Susanti, K. N., Asran, D. S., & Prakoso, P. I. (2023). *Multiple Exposure dan Digital Imaging Sebagai Metode Pembuatan Photobook Bahasa Isyarat*. Acintya, 15(1), 94–101.
- Susanto, M. (n.d.). *Diksi Rupa*, (2011). Yogyakarta: Dicti Art Lab Dan Jagad Art Space, Bali.