

**DESAIN IDENTITAS VISUAL APLIKASI TANDARA SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI DAN PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT**

**SKRIPSI NON REGULER SKEMA VISUAL
ARTIS CONTENT CREATOR**



Disusun Oleh :

Fadhilla Nur Fajriyah
22.96.3266

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
TAHUN 2026**

**DESAIN IDENTITAS VISUAL APLIKASI TANDARA SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI DAN PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT**

**SKRIPSI NON REGULER SKEMA VISUAL
ARTIS CONTENT CREATOR**

Diajukan sebagai syarat Salah Satu Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) pada program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Amikom Yogyakarta



Disusun Oleh :

Fadhilla Nur Fajriyah
22.96.3266

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
TAHUN 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI SKEMA ARTIS

**DESAIN IDENTITAS VISUAL APLIKASI TANDARA SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI DAN PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadhilla Nur Fajriyah
22.96.3266

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada 24 Februari 2026

Dosen Pembimbing,


Sheila Lestari/Giza Pudrianisa, M.I.Kom
NIK. 190302437

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI SKEMA ARTIS

**DESAIN IDENTITAS VISUAL APLIKASI TANDARA SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI DAN PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadhilla Nur Fajriyah

22.96.3266

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji

pada tanggal 24 Februari 2026

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rufki Ade Vinanda S.I.Kom.M.A

NIK. 190302657

Bela Fataya Azmi S.Kom.L.M.A

NIK. 190302659

Sheila Lestari Giza Pudrianisa M.I.Kom

NIK. 190302437

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
24 Februari 2026

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom., Ph.D

NIK. 190302125

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Januari 2026



Fadhilla Nur Fariyah

NIM.22.96.3266

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta).
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom. (Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Rivga Agusta, S.IP., M.A. (Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, (Universitas Amikom Yogyakarta)
4. Sheila Lestari Giza Pudrianisa, S.I.Kom., M.I.Kom. (Pembimbing)
5. Orang tua Bapak Suwono Ibu Rubiatun, Ibu Isti Indra, Bapak Tri Budi Mulyono, Dewa Anggoro, Rizky Nurmaya Oktarina
6. Hervian Hadi winata (selaku programmer Aplikasi TANDARA)
7. Dan semua pihak yang sudah mendukung penulis untuk menyelesaikan karya ini.

Yogyakarta, 21 Januari 2026



Fadhillah Nur Fajriyah

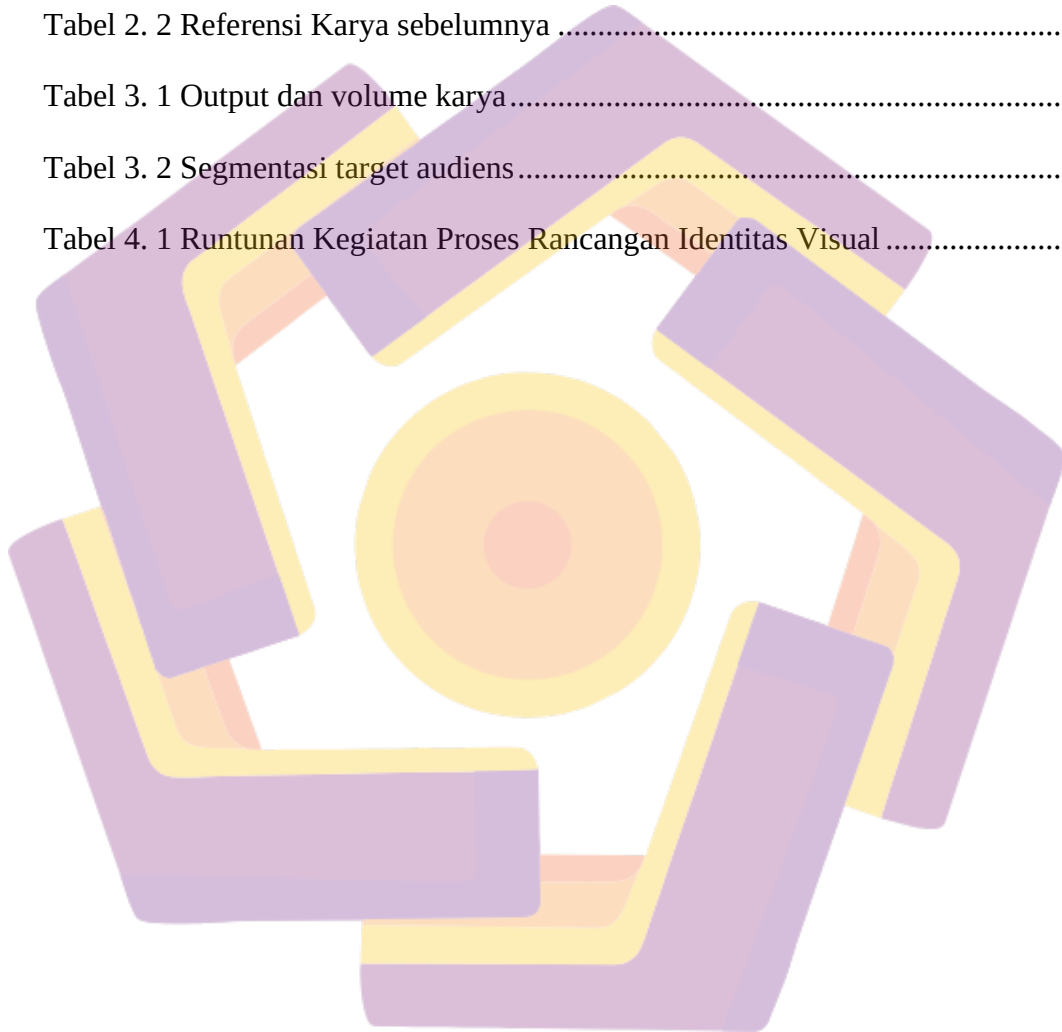
DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Manfaat.....	15
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	15
1.4.2 Manfaat Praktis	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Refrensi Karya.....	17
2.2 Landasan Teori	22
2.2.1 Identitas Visual	22
2.2.2 Teori Logo	25
2.2.3 Teori Tipografi.....	29
2.2.4 Teori Warna	33
2.2.5 Aplikasi sebagai media komunikasi dan pembelajaran	45
BAB III RENCANA PERANCANGAN KARYA.....	47
3.1 Gambaran Rancangan Karya	47
3.1.1 Judul Content	48
3.1.2 Format Kontent	49
3.1.3 Format Media.....	50
3.1.4 Volume Konten.....	53
3.1.5 Target Audiens.....	60

3.1.6 Periode Publikasi Konten.....	64
3.2 Gambaran isi pesan karya.....	65
3.3 Kerangka Konsep	66
BAB IV ULASAN KARYA DAN PERAN MAHASISWA DALAM PRODUKSI.....	67
4.1 Deskripsi Karya	67
4.2 Pembuatan Logo.....	70
4.2.1 Filosofi Logo.....	72
4.2.2 Pemilihan Warna.....	77
4.2.3 Pemilihan Typografi	82
4.2.4 Implementasi Karya	84
4.3 Uraian Proses Produksi	91
4.4 Kendala dan Pemecahan Masalah	93
BAB V PENUTUP.....	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran Akademis	95
5.3 Saran Praktis	96
DAFTAR PUSTAKA	97

DAFTAR TABEL

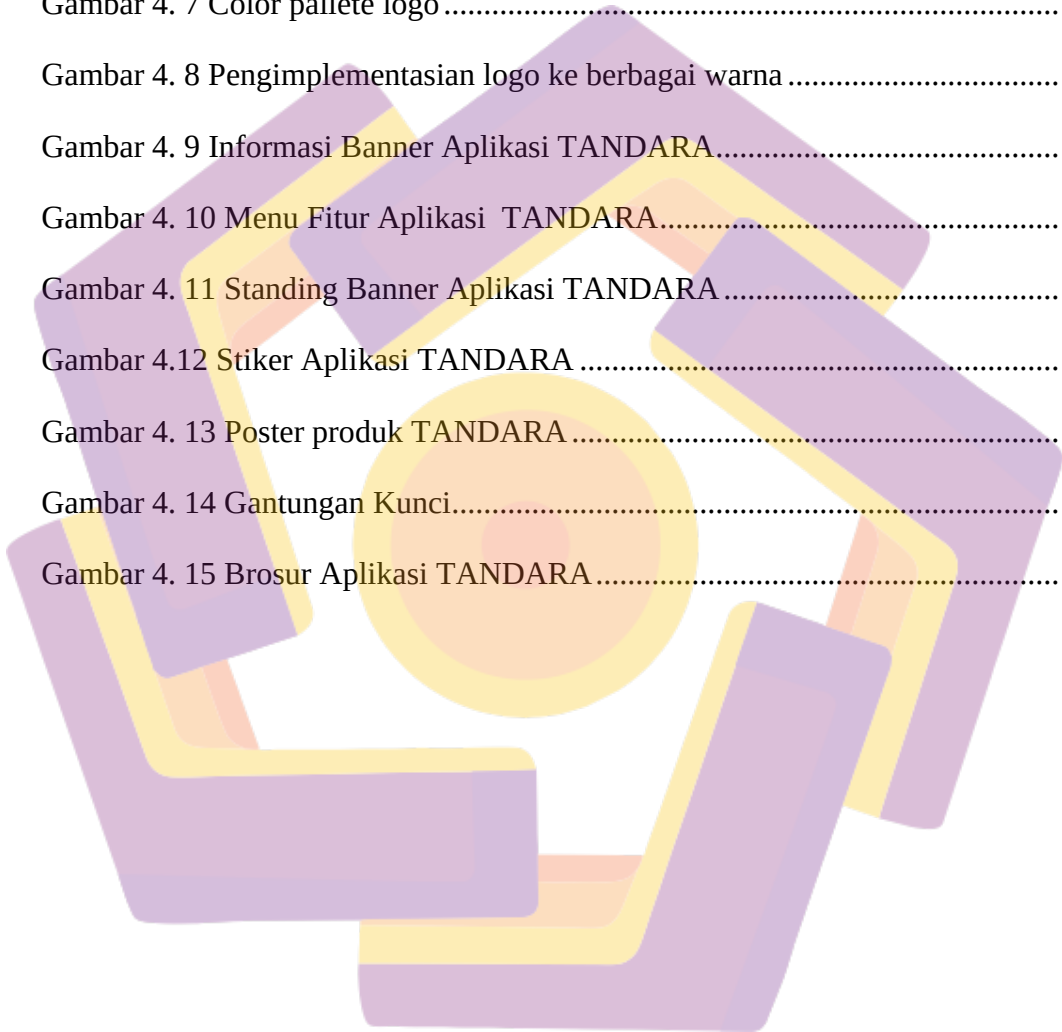
Tabel 1. 1 Jumlah Penyandang Disabilitas Yogyakarta.....	2
Tabel 1. 2 Hambatan Penyandang Tunarungu dan Tunawicara	4
Tabel 2. 1 Referensi karya aplikasi	17
Tabel 2. 2 Referensi Karya sebelumnya	19
Tabel 3. 1 Output dan volume karya.....	53
Tabel 3. 2 Segmentasi target audiens	60
Tabel 4. 1 Runtunan Kegiatan Proses Rancangan Identitas Visual	91



DAFTAR GAMBAR

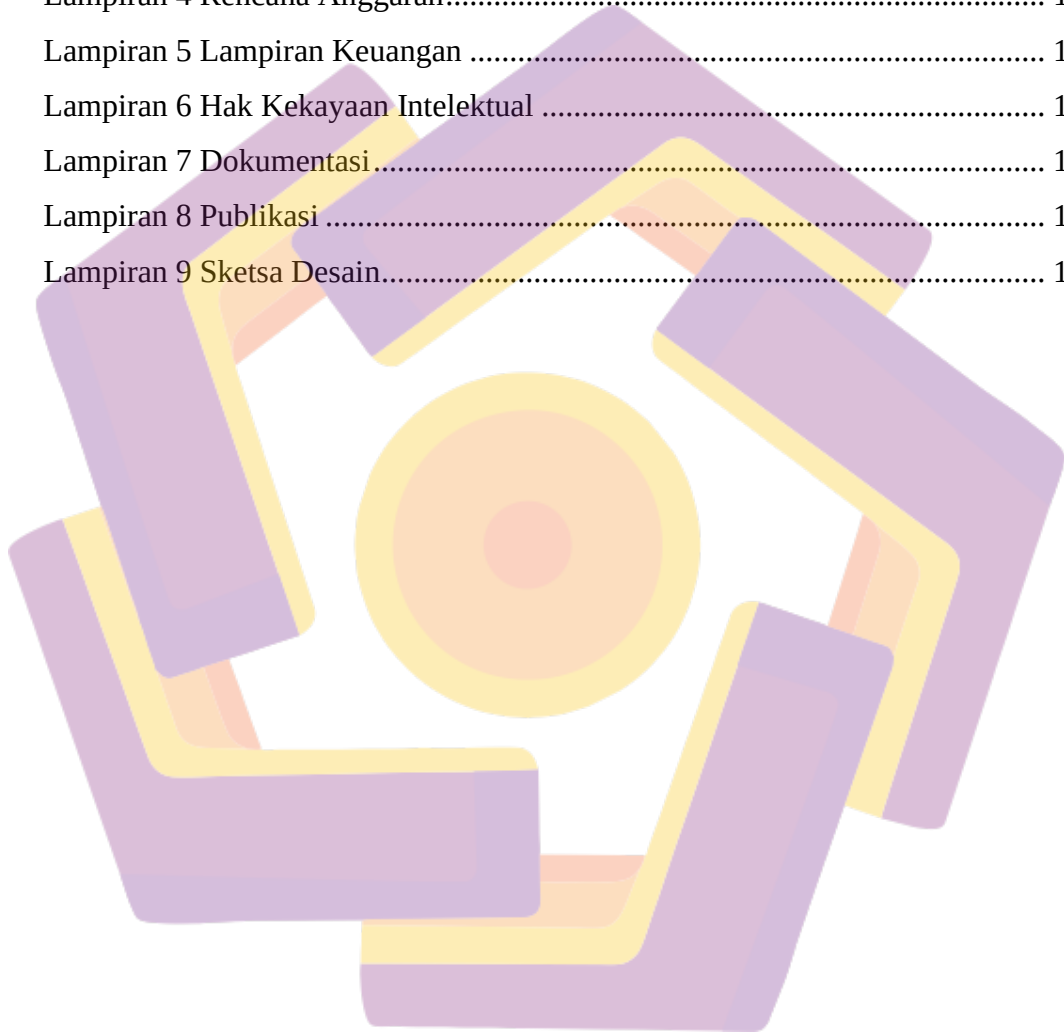
Gambar 1. 1 Ulasan Aplikasi Hear Me ID	7
Gambar 1. 2 Aplikasi Hear Me ID	8
Gambar 1. 3 Ulasan Aplikasi Belajar BISINDO	9
Gambar 2. 1 Contoh Kategori <i>Logotype</i>	27
Gambar 2. 2 Contoh Kategori <i>Logogram</i>	28
Gambar 2. 3 Contoh Kategori <i>Combinationmark</i>	28
Gambar 2. 4 Contoh kategori serif	31
Gambar 2. 5 Contoh kategori sans serif	32
Gambar 2. 6 Contoh kategori script	32
Gambar 2. 7 Contoh kategori dekoratif	33
Gambar 2. 8 Warna primer	34
Gambar 2. 9 Warna sekunder	35
Gambar 2. 10 Warna tersier	36
Gambar 2. 11 Warna hangat dan dingin	37
Gambar 2. 12 Warna natural	37
Gambar 2. 13 <i>Tint, Shade, Tone</i>	38
Gambar 2. 14 Warna komplementer	39
Gambar 2. 15 Warna analogous	39
Gambar 2. 16 Warna triadic	40
Gambar 2. 17 Warna split komplementer	40
Gambar 2. 18 Warna tetradic	41
Gambar 3. 1 <i>Kerangka Konsep</i>	66
Gambar 4. 1 Logo Aplikasi TANDARA	72
Gambar 4. 2 Filosofi karakteristik logo	72

Gambar 4. 3 Filosofi mulut.....	73
Gambar 4. 4 Filosofi telinga.....	74
Gambar 4. 5 Filosofi kornea mata.....	75
Gambar 4. 6 Filosofi simbol mata.....	76
Gambar 4. 7 Color pallete logo	78
Gambar 4. 8 Pengimplementasian logo ke berbagai warna	81
Gambar 4. 9 Informasi Banner Aplikasi TANDARA.....	84
Gambar 4. 10 Menu Fitur Aplikasi TANDARA.....	85
Gambar 4. 11 Standing Banner Aplikasi TANDARA	86
Gambar 4.12 Stiker Aplikasi TANDARA	87
Gambar 4. 13 Poster produk TANDARA.....	88
Gambar 4. 14 Gantungan Kunci.....	89
Gambar 4. 15 Brosur Aplikasi TANDARA.....	90



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Grafik Standart Manual (GSM).....	106
Lampiran 2 Kebutuhan Peralatan.....	106
Lampiran 3 Timeline Kerja.....	107
Lampiran 4 Rencana Anggaran.....	108
Lampiran 5 Lampiran Keuangan	109
Lampiran 6 Hak Kekayaan Intelektual	110
Lampiran 7 Dokumentasi.....	111
Lampiran 8 Publikasi	112
Lampiran 9 Sketsa Desain.....	113



ABSTRAK

Aplikasi TANDARA sebagai media komunikasi dan pembelajaran bahasa isyarat bagi penyandang tunarungu dan tunawicara. Latar belakang pembuatan karya ini berangkat dari permasalahan rendahnya pemahaman masyarakat terhadap bahasa isyarat serta keterbatasan jumlah juru bahasa isyarat di Indonesia, yang mengakibatkan kesenjangan komunikasi dan aksesibilitas bagi penyandang difabel. Karya ini bertujuan memperkuat identitas visual sebagai media komunikasi dan pembelajaran bahasa isyarat, agar masyarakat dapat mengenal aplikasi ini melalui bentuk-bentuk visual yang menarik, sehingga dengan visualisasi yang menarik masyarakat terdorong untuk lebih aktif belajar bahasa isyarat. Dalam pengembangan media komunikasi dan pembelajaran, logo ini berperan untuk menghasilkan perubahan perilaku, mengidentifikasi, membedakan dengan produk lain, membangun hubungan keberlanjutan, menciptakan kepercayaan audiens. Logo dalam karya ini menggunakan jenis *combination mark*, dengan gabungan beberapa elemen di dalamnya, seperti elemen tipografi *typeface* Lexend Peta, perpaduan warna primer dan natural yang mempresentasikan TANDARA sebagai media pembelajaran yang inklusif. Selain itu, agar pesan dapat tersampaikan secara jelas dan konsisten, diperlukan implementasi digital dalam aplikasi penerapan identitas visual diberbagai media cetak seperti, standing banner, stiker, poster, gantungan kunci, brosur, sehingga aplikasi TANDARA dapat lebih dikenal dan diterima oleh masyarakat luas.

Kata Kunci: Identitas Visual, Media Pembelajaran, Bahasa Isyarat, Disabilitas, TANDARA

ABSTRAC

TANDARA application as a communication and sign language learning media for deaf and mute people. The background of this work is the problem of low public understanding of sign language and the limited number of sign language interpreters in Indonesia, which results in communication and accessibility gaps for the disabled community. This work aims to strengthen the visual identity as a communication and sign language learning media, so that people can recognize this application through attractive visual forms, so that with attractive visualizations people are encouraged to be more active in learning sign language. In the development of communication and learning media, this logo plays a role in generating behavioral changes, identifying, differentiating from other products, building sustainable relationships, creating audience trust. The logo in this work uses a combination mark type, with a combination of several elements in it, such as typographic elements of the Lexend Peta typeface, a combination of primary and natural colors that present TANDARA as an inclusive learning media. In addition, so that the message can be conveyed clearly and consistently, digital implementation is needed in the application of visual identity application in various print media such as standing banners, stickers, posters, key chains, brochures, so that the TANDARA application can be better known and accepted by the wider community.

Keywords: Visual Identity, Learning Media, Sign Language, Disability, TANDARA