

## BAB II

### TINJAUAN UMUM

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

**Noval, Kusumawati, 2019. ‘Rancang Bangun *Website* Penyedia Lowongan Kerja Disabilitas Kabupaten Pasuruan. Jurnal Informatika STMIK Yadika’.** Berdasarkan jurnal informatika STMIK Yadika, penelitian ini membahas perancangan sebuah *website* untuk penyedia lowongan kerja khusus penyandang disabilitas di Kabupaten Pasuruan. Dengan pendekatan *Waterfall*, penelitian tersebut menghasilkan platform digital yang menyediakan informasi lowongan kerja secara inklusif bagi berbagai jenis disabilitas. Fokus utama penelitian tersebut belum secara mendalam membahas kebutuhan spesifik penyandang disabilitas tunarungu. Karakteristik unik seperti preferensi komunikasi berbasis visual, pentingnya penyajian informasi dalam bentuk teks yang jelas, serta kebutuhan antarmuka yang mendukung aksesibilitas bagi pengguna dengan hambatan pendengaran belum menjadi bagian dari perhatian utama. Aspek-aspek ini membuka peluang untuk pengembangan penelitian lanjutan yang lebih spesifik. Tugas akhir ini hadir untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan fokus pada kelompok tunarungu sebagai pengguna utama. Penulis menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang menitikberatkan pada empati terhadap pengguna, melalui proses observasi dan wawancara langsung dengan penyandang tunarungu. Hasilnya diharapkan mampu menghasilkan rancangan *website* pencari kerja yang lebih sesuai secara fungsional maupun visual, khususnya bagi pengguna dengan hambatan pendengaran. Meski memiliki perbedaan dari segi pendekatan dan fokus, kedua penelitian memiliki kesamaan dalam tujuannya, yaitu menyediakan media digital yang mampu meningkatkan akses dan partisipasi penyandang disabilitas di dunia kerja. Penelitian ini memperluas cakupan dengan memberikan perhatian lebih terhadap aksesibilitas dan pengalaman pengguna tunarungu secara spesifik (Riswandha & Andarika, 2019).

**Wiwin, Dwi, 2019. ‘Perancangan Sistem Informasi Penyandang Disabilitas Berbasis *Web* “*Able for Disable*” (AforD). Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika Universitas Mercu Buana’.** Berdasarkan jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, penelitian ini membahas perancangan sistem informasi berbasis *web* bernama "*Able for Disable (AforD)*." Sistem ini dikembangkan sebagai platform yang

menghubungkan penyandang disabilitas dan nondisabilitas untuk saling berbagi informasi, pengalaman, serta berpartisipasi dalam kegiatan sosial seperti penggalangan dana dan donasi. Proses pengembangan dilakukan melalui metode observasi, pengumpulan data, dan analisis kebutuhan, dengan tujuan menciptakan sistem yang inklusif serta mendorong interaksi sosial antar pengguna. Perbedaan utama antara penelitian tersebut dan proyek tugas akhir ini terletak pada fokus dan tujuan platform. *AforD* lebih menitikberatkan pada aspek sosial dan interaksi umum antara penyandang disabilitas dan masyarakat luas. Sementara itu, proyek tugas akhir ini berfokus pada pengembangan *website* “IsyaratKarir”, yang secara khusus dirancang untuk membantu penyandang tunarungu dalam mengakses informasi lowongan kerja secara inklusif dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Meski berbeda dari segi sasaran utama, jurnal ini tetap relevan sebagai acuan metodologis. Pendekatan observasi, pengumpulan data, dan analisis kebutuhan yang digunakan dalam penelitian *AforD* turut diterapkan dalam perancangan visual *website* IsyaratKarir, menjadikannya sumber rujukan yang penting dalam membangun sistem yang inklusif dan berorientasi pada pengguna (Mulyani & Capah, 2019).

**Elma Nurul Azizah, Mochzen Gito Resmi, dan Syariful Alam, 2023.**  
**"Penerapan Metode *Design Thinking* pada Perancangan *User Interface* Aplikasi *Mobile* Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO)." *Jurnal MNEMONIC* Vol. 6, No. 1.** Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka aplikasi mobile bernama "*I Can Hear You*" yang berfungsi sebagai media pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO). Dengan menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test* untuk menghasilkan desain antarmuka yang berpusat pada pengguna (*human-centered*) dan mudah digunakan. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan skor rata-rata sebesar 80,045 yang termasuk dalam kategori “*acceptable*.” Tujuan utama dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap BISINDO serta mendukung komunikasi penyandang tunarungu. Perbedaan utama antara penelitian tersebut dan proyek tugas akhir ini terletak pada fokus pengembangan dan platform yang digunakan. Penelitian dalam jurnal ini berfokus pada aplikasi mobile untuk pembelajaran bahasa isyarat, sedangkan tugas akhir ini mengembangkan *website* “IsyaratKarir”, sebuah platform digital berbasis *web* yang ditujukan untuk membantu penyandang tunarungu dalam mengakses informasi lowongan kerja secara inklusif. Meskipun memiliki sasaran yang berbeda, kedua

penelitian sama-sama menggunakan pendekatan *design thinking* sebagai dasar dalam merancang antarmuka yang responsif terhadap kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, hasil penelitian ini relevan dan memberikan kontribusi sebagai referensi dalam merancang antarmuka yang inklusif, mudah digunakan, dan berorientasi pada pengalaman pengguna dalam proyek perancangan *website* IsyaratKarir. Namun, meskipun penelitian ini memberikan kontribusi yang penting dalam pengembangan aplikasi mobile untuk pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), terdapat beberapa celah yang belum banyak dieksplorasi. Salah satunya adalah keterbatasan aplikasi berbasis mobile dalam menjangkau penyandang tunarungu secara lebih luas, terutama dalam hal aksesibilitas terhadap informasi yang tidak terbatas pada konteks pembelajaran bahasa isyarat. Penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam bagaimana platform berbasis *web*, seperti *website* "IsyaratKarir", dapat lebih inklusif dan memberikan solusi bagi penyandang tunarungu dalam aspek lain yang juga sangat penting, yaitu akses terhadap peluang kerja dan pengembangan karir (Azizah et al., 2023).

## 2.2 Tinjauan Teori

Tinjauan teori menjadi acuan utama yang memperkuat landasan konseptual serta mendukung keberhasilan dan kelancaran dalam proses perancangan.

## 2.3 Teori Utama

Penulisan ini didasarkan pada berbagai teori utama yang mendukung analisis dan perancangan. Teori-teori tersebut menjadi landasan penting dalam proses penelitian dan pengembangan. Berikut adalah teori-teori yang dijadikan acuan:

### 2.3.1 Teori UI/UX

*User Interface* (UI) adalah elemen visual yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan sistem, mencakup desain responsif, animasi interaktif, psikologi warna, dan tipografi. Desain UI yang efektif berfungsi untuk meningkatkan keterbacaan, mempermudah navigasi, dan menciptakan antarmuka yang menarik secara visual. Hal ini berkontribusi pada *User Experience* (UX), yang

berfokus pada keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi atau situs *web* (Ichsan et al., 2022).

### A. UI/UX *Website*

*User Interface* (UI) pada *website* merujuk pada desain visual yang berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan sistem *website* tersebut. UI merupakan elemen krusial dalam menciptakan *website* yang efektif dan dapat memengaruhi pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan *website* tersebut. Sementara itu, *User Experience* (UX) mencakup keseluruhan interaksi pengguna dengan *website* atau produk digital, yang meliputi berbagai aspek seperti antarmuka (UI), kemudahan penggunaan, fungsi, desain visual, dan kenyamanan penggunaan (Hariansyah et al., 2024).

Pada penyandang tunarungu, desain UI/UX yang ramah akses harus memperhatikan elemen visual yang jelas, navigasi yang mudah dipahami, serta penyediaan informasi yang mudah diakses tanpa bergantung pada elemen suara. Penerapan prinsip-prinsip aksesibilitas, seperti penggunaan ikon visual yang informatif, dapat membantu menciptakan lingkungan digital yang inklusif dan sesuai bagi semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan pendengaran.

### 2.3.3 Teori Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan bagaimana cara tanda-tanda tersebut bekerja untuk membentuk makna. Tanda adalah bidang yang dikaji meliputi unsur tanda, tipe, dan berbagai cara tanda dalam menyampaikan makna. Tanda merupakan konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami. Menurut Barthes, semiotika mempelajari bagaimana manusia memberikan makna pada objek-objek di sekitarnya. Makna (*to signify*) tidak hanya terkait dengan komunikasi (*to communicate*), melainkan lebih pada kenyataan bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga membentuk sistem tanda yang terstruktur (Pamela, 2021).

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. Conotative Signifier (Penanda Konotatif)	5. Conotative Signified (Petanda Konotatif)
6. Conotative Sign (Tanda Konotatif)	

Gambar 2. 1 Peta Tanda Roland Barthes  
(Sumber: Jurnal Pamela, 2021)

Berdasarkan peta Barthes di atas, terlihat bahwa dalam proses pemaknaan terjadi dalam dua tahap. Tanda denotatif terdiri dari penanda dan petanda. Akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya sebagai bentuk perluasan makna oleh sebuah konteks yang menempatkan tanda-tanda tersebut.

Penerapan teori semiotika ini relevan dalam penelitian tugas akhir ini, khususnya dalam merancang desain antarmuka untuk *website* IsyaratKarir. Mengingat bahwa *website* ini akan diperuntukkan bagi penyandang tunarungu, penting untuk memperhatikan bagaimana tanda-tanda visual seperti ikon, warna, dan tipografi dapat dipahami dan memberi makna bagi penggunanya.

### 2.3.4 Teori Interaksi Simbolik

Teori Interaksi Simbolik, yang dikembangkan oleh George H. Mead dan dipopulerkan oleh Herbert Blumer, berfokus pada bagaimana individu membentuk makna melalui interaksi sosial dan simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi (Husin et al., 2021). Teori ini berpandangan bahwa makna sosial tidak bersifat tetap, melainkan dibentuk dan diubah melalui proses interaksi antarpersonal yang melibatkan simbol, baik verbal maupun non-verbal, seperti bahasa, gestur, dan ekspresi wajah. Mead membagi elemen interaksi simbolik ke dalam tiga konsep utama, yaitu *mind* (pikiran), *self* (diri), dan *society* (masyarakat), yang saling terhubung dan membentuk konstruksi sosial dari pengalaman individu.

Dalam konteks penyandang tunarungu di dunia kerja, komunikasi dilakukan tidak hanya melalui bahasa verbal, tetapi juga melalui simbol non-verbal seperti bahasa isyarat, ekspresi wajah, dan ikon visual. Simbol-simbol ini menjadi

jembatan penting dalam membangun pemahaman dan interaksi yang setara. Oleh karena itu, perancangan Isyarat Karir mengadopsi prinsip interaksi simbolik melalui elemen visual yang mendukung komunikasi non-verbal, sehingga memudahkan penyandang tunarungu memahami informasi lowongan dan berinteraksi di platform secara inklusif.

### 2.3.5 Teori Aksesibilitas *Website*

Teori aksesibilitas *website* adalah prinsip dan praktik yang memastikan konten *web* dapat diakses, digunakan, dan dinikmati oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas. Tujuan utamanya adalah untuk membuat *web* lebih inklusif dengan memenuhi standar internasional seperti *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG). WCAG menyediakan panduan tentang cara membuat konten *web* yang dapat diakses oleh berbagai kalangan pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan penglihatan, pendengaran, mobilitas, dan kognitif. Dengan menerapkan teori ini, *website* dapat menjadi lebih navigasi dan interaksi yang lebih mudah bagi semua pengguna (Fithriyaningrum et al., 2021).

Berdasarkan *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG), terdapat empat prinsip utama dalam memastikan aksesibilitas *website* bagi pengguna dengan berbagai keterbatasan, termasuk tunarungu (Rivenburgh, 2024).

1. **Memberikan Konten dalam Format yang Dapat Dicterna**  
menekankan pentingnya menyajikan konten dalam format yang mudah diakses oleh pengguna dengan keterbatasan persepsi, seperti tunarungu. Hal ini mencakup penggunaan subtitel, transkripsi, dan media alternatif yang memudahkan pemahaman konten.
2. **Fungsionalitas**  
memastikan bahwa semua elemen situs *web* dapat diakses dan digunakan tanpa ketergantungan pada input suara, dengan pengaturan agar navigasi dan interaksi dilakukan melalui *keyboard* atau kontrol berbasis teks.
3. **Keterampilan**  
Menyediakan Konten yang Dapat Dimengerti dan Mudah Digunakan mengutamakan penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, serta menyediakan alternatif teks yang dapat dimengerti oleh pengguna dengan berbagai tingkat pemahaman.

#### 4. Kekuatan

Konten Tidak Boleh Menghalangi Pengguna dengan Keterbatasan memastikan bahwa konten tidak mengandung hambatan yang dapat menyulitkan pengguna dengan keterbatasan, seperti penggunaan audio yang tidak dapat dipahami oleh pengguna tunarungu. Prinsip-prinsip ini bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman pengguna yang inklusif dan dapat diakses oleh semua kalangan.

### 2.4 Teori Pendukung

Dalam penelitian ini, teori pendukung dibagi menjadi turunan dari konsep desain antarmuka yang relevan dengan subjek dan objek penelitian, yaitu pengembangan *website* "IsyaratKarir" untuk penyandang tunarungu. Elemen-elemen pendukung tersebut mencakup:

#### 2.4.1 Teori Tata Letak

Tata letak dalam konteks desain *website* merujuk pada pengaturan elemen-elemen visual, seperti teks, gambar, dan navigasi, pada sebuah halaman *web* untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Elemen-elemen ini sering mencakup titik, garis, bidang, warna, tipografi, dan tekstur, mirip dengan elemen pada desain media cetak. Tujuan utama dari tata letak adalah untuk menyajikan informasi secara lengkap dan tepat, memastikan kenyamanan pengguna dalam membaca dan menemukan informasi, serta mempertimbangkan navigasi yang mudah dan estetika yang menarik untuk setiap halaman (Monica, 2010). Tata letak memiliki beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, berikut prinsip-prinsip tersebut:

1. Keseimbangan: Mengatur elemen secara simetris atau asimetris agar tampilan tetap stabil dan enak dilihat.
2. Keselarasan: Menjaga garis imajiner yang seragam untuk menciptakan keteraturan.
3. Kontras: Menggunakan perbedaan warna, ukuran, atau bentuk untuk menarik perhatian pada elemen penting.
4. Hirarki Visual: Menyusun elemen berdasarkan tingkat kepentingannya untuk memandu perhatian pengguna.

5. Ruang Kosong: Memberikan ruang kosong di antara elemen agar desain terlihat bersih dan terorganisir.
6. Konsistensi: Menjaga pola dan gaya yang sama di seluruh halaman untuk menciptakan pengalaman yang kohesif.

#### 2.4.2 Teori Warna

Warna merupakan elemen penting dalam estetika dan identitas sebuah *website*, karena memiliki peran besar dalam menciptakan kesan visual yang khas. Secara dasar, warna adalah hasil dari *respons* fisiologis terhadap rangsangan cahaya, yang diolah oleh indera penglihatan. Lebih dari itu, warna juga memiliki kemampuan untuk menyampaikan emosi dan menjadi bentuk komunikasi non-verbal yang dapat menyampaikan ide tanpa perlu menggunakan kata-kata (Yogananti, 2015). Menurut ilmuwan, warna dibagi menjadi dua jenis, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive*, yang terdiri dari merah, hijau, dan biru, dikenal dengan model warna RGB (*Red, Green, Blue*). Sementara itu, warna *subtractive* berasal dari pigmen, yang meliputi *cyan, magenta, dan kuning*, dan menggunakan model warna CMY (*Cyan, Magenta, Yellow*) (Swasty & Utama, 2017).

Dalam konteks tugas akhir saya, penggunaan warna yang kontras akan menjadi fokus utama. Hal ini bertujuan agar desain *website* Akseskarir lebih mudah dipahami oleh pengguna, terutama bagi penyandang tunarungu. Kontras warna ini akan memudahkan navigasi dan memperjelas informasi yang disampaikan, sekaligus meningkatkan aksesibilitas *website*. Selain itu, prinsip-prinsip dasar warna seperti:

1. Keseimbangan: Prinsip ini mengatur penggunaan warna secara proporsional, agar tidak ada satu warna yang mendominasi secara berlebihan. Keseimbangan warna membantu menciptakan desain yang lebih harmonis dan nyaman dilihat.
2. Harmoni: Warna yang dipilih harus saling melengkapi dan menciptakan keselarasan di antara elemen-elemen desain. Harmoni warna ini memastikan bahwa kombinasi warna yang digunakan tetap menyatu dengan baik, tanpa membuat tampilan terlihat kacau.

3. **Konsistensi:** Penggunaan warna harus konsisten di seluruh halaman *website*. Konsistensi ini memastikan identitas visual *website* tetap terjaga dan pengalaman pengguna tetap lancar tanpa kebingungannya terhadap perubahan warna yang tidak perlu.

### 2.4.3 Teori Tipografi

Tipografi adalah teknik seni dalam mengatur huruf dan teks secara terstruktur dalam ruang yang tersedia, dengan tujuan menciptakan visual yang menarik dan membuat teks nyaman untuk dilihat dan dibaca oleh orang (Mirza, 2022). Prinsip-prinsip Tipografi:

1. **Mudah Dibaca:** Tipografi harus memastikan teks dapat dengan mudah dibaca oleh pengguna, terutama dalam konteks digital.
2. **Konsistensi:** Penggunaan jenis *font* yang konsisten sepanjang desain memberikan tampilan yang harmonis dan memudahkan pembaca untuk mengikuti informasi.
3. **Hierarchy:** Pengaturan ukuran dan berat *font* untuk menunjukkan pentingnya informasi, misalnya menggunakan *font* tebal atau lebih besar untuk judul.
4. **Keseimbangan:** Menjaga keseimbangan antara teks dan ruang kosong (*white space*) untuk mencegah desain terasa terlalu padat atau sesak.

#### a. Sans Serif

Sans serif merujuk pada jenis huruf yang tidak memiliki "serif" atau garis kecil di ujung huruf, memberikan tampilan yang lebih rapi dan kontemporer. Ciri khas utama dari sans serif adalah bentuk huruf yang lebih sederhana dan lebih mudah dibaca, khususnya di layar digital. Jenis huruf ini terkenal karena kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara jelas dan efisien, sehingga sering dipilih dalam desain grafis dan komunikasi visual (Arwani et al., 2024). Beberapa contoh *font* sans serif yang umum digunakan adalah Arial, Helvetica, dan Calibri, yang banyak diterapkan dalam berbagai konteks, mulai dari dokumen hingga antarmuka pengguna, di mana keterbacaan dan kejelasan menjadi aspek yang sangat penting.

# Arial

# Helvetica

# Calibri

*Gambar 2. 2 Font Sans Serif*

## 2.4.4 Elemen Visual

Elemen visual merujuk pada komponen-komponen yang digunakan dalam desain antarmuka pengguna (UI) untuk menyampaikan informasi dan membantu pengguna dalam berinteraksi dengan suatu sistem atau situs *web*. Dalam konteks situs *web* perpustakaan digital, elemen visual memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan informatif. Elemen-elemen ini mencakup berbagai aspek, seperti tata letak, ikon, tipografi, gambar, warna, dan elemen desain lainnya yang bekerja bersama untuk membentuk antarmuka yang jelas dan mudah dipahami. Setiap elemen visual dirancang untuk membantu pengguna menavigasi situs dengan lancar dan mencapai tujuan mereka dengan efisien, seperti mencari buku, mengakses artikel, atau berinteraksi dengan fitur lainnya (Kurniasih et al., 2024). Dalam konteks situs *web* perpustakaan digital, elemen visual mencakup berbagai aspek seperti:

1. Tombol: Elemen yang dapat diklik untuk melakukan tindakan tertentu.
2. Ikon: Representasi grafis dari objek atau konsep yang membantu pengguna memahami fungsi.
3. Gambar: Foto, ilustrasi, atau grafik yang mendukung konten.
4. Tipografi: Gaya, ukuran, dan warna teks yang digunakan untuk menyampaikan informasi.
5. Tautan: Elemen yang mengarahkan pengguna ke halaman atau konten lain.
6. Formulir: Digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna.
7. Kartu: Mengelompokkan informasi yang saling berkaitan.
8. Modal/*Pop-up*: Menampilkan informasi tambahan atau opsi.

9. *Slider/Carousel*: Memungkinkan pengguna untuk menggulir konten.
10. *Footer*: Berisi tautan penting dan informasi kontak.

## 2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori

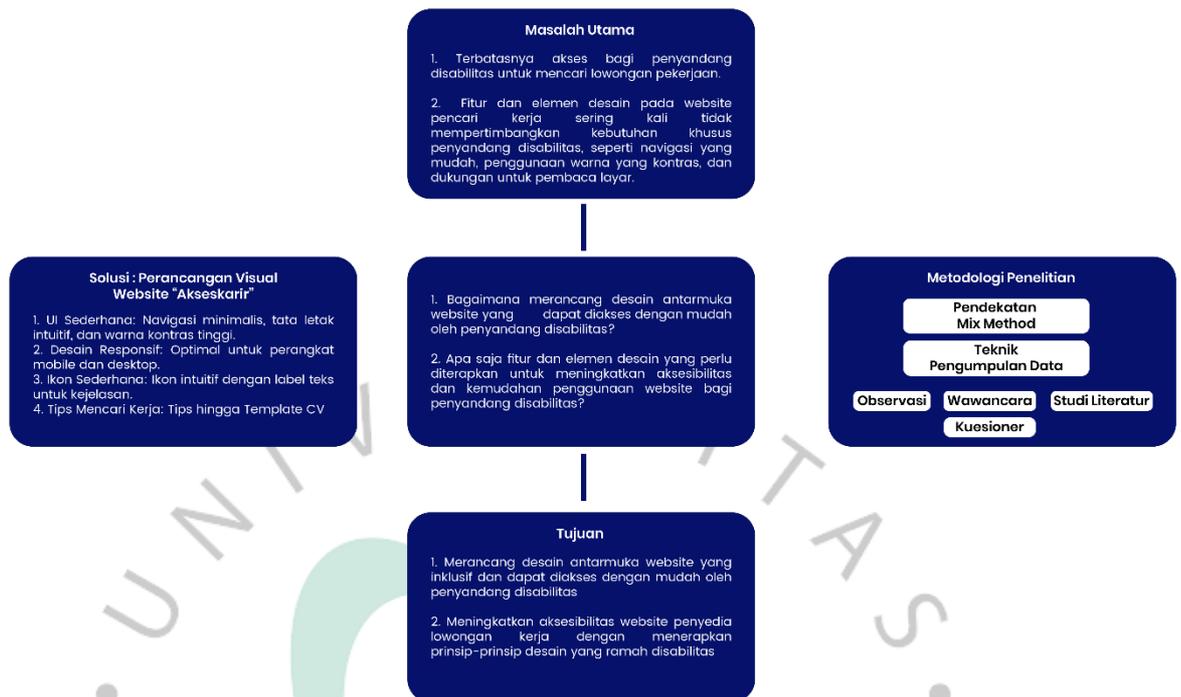
Kesimpulan teori dalam tugas akhir ini memberikan dasar yang kuat dalam merancang desain antarmuka untuk *website* “IsyaratKarir” yang ramah dan inklusif bagi penyandang tunarungu. Teori interaksi simbolik menjadi landasan utama untuk memahami bagaimana stigma sosial terhadap penyandang tunarungu bisa diubah melalui desain yang mendukung komunikasi yang setara. Dengan demikian, “IsyaratKarir” bertujuan untuk menghilangkan hambatan simbolik di dunia kerja dengan menyediakan fitur dan elemen yang mendukung inklusi.

Teori tentang desain antarmuka yang ramah disabilitas menjadi dasar teknis dalam pengembangan *website* ini. Dengan menggunakan elemen seperti tata letak yang jelas, navigasi yang mudah, warna dengan kontras tinggi, dan tipografi yang mudah dibaca, *website* ini dirancang untuk memudahkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna. Selain itu, fitur tambahan seperti forum diskusi untuk menciptakan komunitas dan fitur pelaporan/*feedback* untuk meningkatkan komunikasi dengan pengguna, disiapkan untuk memenuhi kebutuhan penyandang tunarungu, membuat *website* ini lebih mudah diakses dan digunakan.

Teori pendukung lainnya, seperti desain universal, memastikan bahwa setiap fitur di *website* dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk penyandang tunarungu. Dengan melibatkan penyandang tunarungu dalam uji coba, *website* ini dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka, memberikan solusi nyata bagi tantangan yang mereka hadapi dalam dunia kerja.

Dengan menggabungkan teori sosial dan prinsip desain yang menyeluruh, “IsyaratKarir” tidak hanya menyediakan informasi lowongan pekerjaan, tetapi juga menciptakan pengalaman pengguna yang mudah, inklusif, dan efisien. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu pemberdayaan penyandang tunarungu dan memperkuat keberadaan mereka dalam dunia kerja yang lebih inklusif.

## 2.6 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir

Penulis memiliki latar belakang permasalahan rendahnya aksesibilitas penyandang tunarungu terhadap informasi lowongan pekerjaan yang layak. Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan platform kerja yang ramah disabilitas, stigma sosial, diskriminasi, serta kurangnya fasilitas pendukung di lingkungan kerja. Berdasarkan data yang ada, jumlah penyandang disabilitas di Indonesia cukup signifikan, namun tingkat partisipasi tenaga kerja masih rendah. Hal ini menegaskan adanya kesenjangan antara kebutuhan dan ketersediaan fasilitas kerja yang inklusif. Dengan perkembangan teknologi, terdapat peluang untuk menciptakan platform digital yang lebih inklusif dan aksesibel. Oleh karena itu, penulis merumuskan bagaimana merancang desain antarmuka situs web "IsyaratKarir" untuk membantu penyandang tunarungu mengakses informasi lowongan pekerjaan dengan lebih efektif dan setara.

Penulis menggunakan teori utama seperti teori UI/UX, teori semiotika, teori interaksi simbolik, serta teori pendukung berupa teori tata letak, warna, tipografi, dan elemen visual. Teori-teori tersebut mendukung proses perancangan yang

bertujuan menciptakan desain visual *website* yang inklusif dan aksesibel, khususnya bagi penyandang tunarungu. Perancangan ini dilakukan dengan pendekatan *design thinking*, yang memungkinkan penulis untuk merancang solusi berbasis kebutuhan pengguna. Hasil perancangan difokuskan pada pengembangan desain antarmuka *website* "IsyaratKarir" yang memudahkan penyandang tunarungu dalam mengakses informasi lowongan pekerjaan secara efektif.

