

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tuli adalah mereka yang memiliki gangguan pendengaran karena organ telinganya memiliki kerusakan sehingga tidak bisa berfungsi secara normal (Efendi, 2006). Tuli dapat dibedakan menjadi 2 kategori, yaitu Tuli (deaf) dan kurang dengar (hard of hearing) (Laila, 2013: 10). Biasanya mereka memiliki fisik dan mental yang sama seperti anak normal lainnya, tetapi yang membedakan hanya anak Tuli mempunyai hambatan dan keterbatasan dalam berbicara tentunya berkomunikasi dan mendengar.

Masalah terbesar yang dihadapi anak Tuli dalam berkomunikasi adalah sulit untuk menyusun kalimat. Kalimat yang disusunnya seringkali mengalami kesalahan karena terbolak-balik dan mereka sulit memahami apa arti kata dalam suatu kalimat tertentu. Dalam proses pembelajaran berdasarkan Permendiknas no 32 Tahun 2008 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru pendidikan khusus, yaitu guru akan diberikan program pembelajar serta modul yang harus dipelajari, perumusan, dan pembahasan di mana guru harus memiliki standar minimal kompetensi pedagogik dan profesional. Guru akan mengajarkan anak Tuli dengan memperagakan kata yang ada dalam suatu kalimat dengan gerakan tubuh dan dibantu oleh bahasa isyarat dan visual. Tetapi hal tersebut memiliki kendala yaitu kurang efektifnya media yang membantu guru dan orang tua dalam pengajaran menyusun kalimat dengan bahasa isyarat kepada anak Tuli.

Pada saat masa pandemi Covid-19 ini, pembelajaran tatap muka diganti oleh pembelajaran jarak jauh sehingga guru lebih sulit memperagakan dan menjelaskan arti suatu kata kepada murid. Jika hal ini dibiarkan maka akan menghambat proses pembelajaran anak. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media interaktif yang memiliki visual dan bahasa isyarat untuk dapat membantu anak penyandang Tuli belajar menyusun kalimat sehingga anak penyandang Tuli dapat mengerti setiap arti suatu kata dalam sebuah kalimat.

Media pembelajaran buku interaktif dapat membantu penyandang Tuli dalam menyusun kalimat (Laili S. Cahya, 2013). Karena itu, penulis merancang buku interaktif mengenai cara menyusun kalimat sebagai salah satu media untuk membantu anak Tuli belajar menyusun kalimat. Dengan menyajikan visual dan bahasa isyarat diharapkan anak akan menjadi lebih terbantu dan lebih memahami arti dari suatu kata dalam sebuah kalimat supaya dapat menyusun kalimat yang tepat. Selain itu, dengan adanya buku ini diharapkan anak tunarungu dapat belajar sambil berinteraksi, sehingga anak tersebut akan lebih cepat untuk mengenal dan memahami kata dalam suatu kalimat yang ada.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka berikut rumusan masalah yang penulis dapatkan:

- 1) Bagaimana perancangan buku interaktif yang dapat membantu anak Tuli untuk dapat belajar menyusun kalimat dengan tepat?

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup yang akan dibahas pada proposal ini akan dibatasi pada :

- 1) Demografis

a. Usia : 7-10 tahun (primer)

: 25 tahun-40 tahun (sekunder)

Penulis memilih usia 7-10 tahun karena pada tahapan usia ini. Di usia 7-10 tahun, anak akan mengalami berbagai tahapan tumbuh kembang, termasuk fisik, kognitif, psikologi, dan Bahasa (Hapsari, 2021). Target sekunder adalah orang tua dari target primer sehingga usia disesuaikan dengan target primer.

b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

c. Pendidikan : SD, SMA, SMK, D3, S1, S2, S3

d. Pekerjaan : Pelajar, Guru, karyawan, ibu rumah tangga, entrepreneur.

e. Tingkat Ekonomi : SES A -B

Penulis memilih SES A-B karena SES A-B memiliki pemasukan di atas Rp 3.000.000 sehingga sesuai dengan target penulis. SES A-B memiliki daya beli yang lebih tinggi karena paling optimis (Perpi, 2018).

f. Status Pernikahan : Belum menikah dan sudah menikah

## 2) Geografis

Masyarakat yang berdomisili di Jakarta, Bogor, Tangerang, Bekasi.

## 3) Psikografis

Guru dan orang tua yang bersifat sabar, teliti, cermat, dan peduli. Anak yang mudah jenuh, mudah emosi, sulit mengerti materi. Orang tua yang memiliki anak Tuli, orang tua yang anaknya berumur 7-10 tahun, anak yang merupakan penyandang Tuli, guru yang mengajar anak Tuli, anak yang kesulitan menyusun kalimat.

### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang buku interaktif untuk anak Tuli supaya dapat belajar menyusun kalimat dengan tepat.

### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan buku interaktif mengenai cara menyusun kalimat untuk anak Tuli diharapkan dapat memberikan manfaat kepada tiga pihak, yaitu:

#### 1) Bagi penulis :

Dengan dirancangnya tugas akhir ini diharapkan penulis dapat mengembangkan ketrampilan dalam bidang desain, serta menambah pengalaman bagi penulis untuk merancang buku interaktif yang dapat membantu penyandang Tuli belajar menyusun kalimat.

2) Bagi orang lain :

Dengan dirancangnya tugas akhir ini diharapkan orang tua dan guru dari anak penyandang Tuli dapat menyadari pentingnya belajar menyusun kalimat untuk anak penyandang Tuli dan dengan adanya buku ini dapat membantu anak Tuli belajar menyusun kalimat yang tepat.

3) Bagi universitas :

Dengan dirancangnya tugas akhir ini diharapkan dapat memenuhi syarat kelulusan, dapat menjadi referensi untuk mahasiswa/i yang ingin mencari tahu mengenai media interaktif untuk anak Tuli, dan menambah koleksi yang bermanfaat untuk universitas.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Desain Grafis**

Desain grafis merupakan bentuk komunikasi secara visual yang biasanya digunakan untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan kepada target audiens, serta desain grafis juga merupakan representasi visual dari ide yang mengandalkan pada kreasi, seleksi, dan penyusunan elemen visual. Desain grafis memiliki sebuah fungsi yaitu menginformasikan, memotivasi, mempersuasi, membentuk sebuah identitas merk dengan berbagai macam arti, mengidentifikasi. Penyampaian pesan menggunakan visual dapat menjadi solusi yang sangat efektif karena dapat memengaruhi perilaku target audiens. (Landa, 2014, hlm.1).

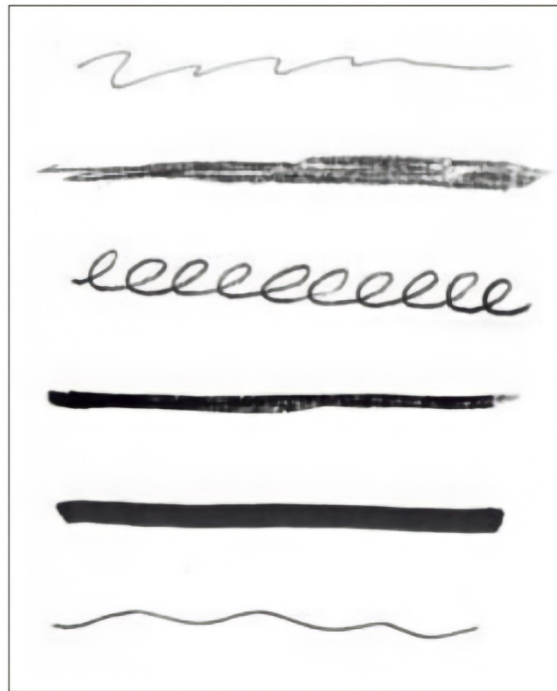
##### **2.1.1 Elemen Grafis**

Elemen yang terdapat dalam desain menurut Landa (2014, h. 19-28) terbagi menjadi 4 yaitu :

##### **1) Garis**

Garis adalah titik yang memanjang dan merupakan tanda yang dibuat dengan alat visualisasi saat digambar melintasi permukaan. Titik merupakan sebuah unit terkecil dari sebuah garis. Sebuah garis dapat dibuat menggunakan berbagai alat. Garis akan dikenali oleh panjangnya bukan lebar. Garis memiliki banyak peran yaitu komposisi, komunikasi, memiliki arah dan kualitas. ( Landa, 2014, hlm. 19-20)

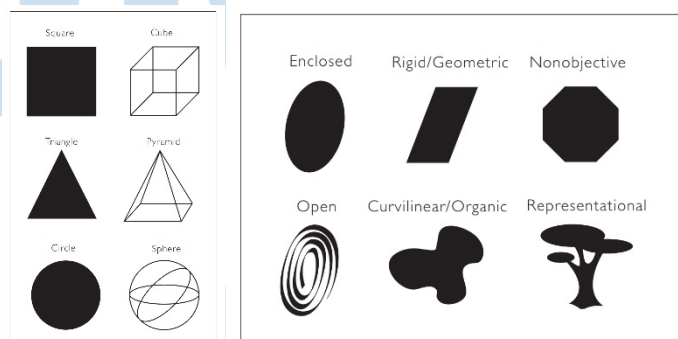
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2. 1 Bentuk Garis  
Sumber: Landa (2014)

## 2) Bentuk

Bentuk secara umum merupakan area atau bagian yang digambarkan di permukaan 2 dimensi. Bentuk dapat diukur dengan tingginya dan lebarnya. Semua bentuk awalnya dibentuk dari tiga penggambaran dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Lalu dapat dikembangkan menjadi kubus, piramid, bola, dan lainnya. (Landa, 2014, hlm. 17)



Gambar 2. 2 Bentuk Dasar dan Jenis Bentuk  
Sumber: Landa (2014)

### 3) Warna

Salah satu elemen desain yang dominan dan kuat adalah warna. Cahaya yang mengenai benda akan ada yang diserap dan tidak diserap. Warna yang kita lihat berasal dari cahaya yang dipantulkan. (Landa, 2014, hlm. 19)

Warna memiliki 3 elemen yaitu value, saturation, hue. Hue merupakan nama dari sebuah warna seperti biru atau oranye, merah atau hijau. Value merupakan tingkat gelap atau terangnya suatu warna misalnya merah muda atau merah tua. Shade, tone, dan tint adalah bagian dari value juga tetapi shade, tone, dan tinte merupakan aspek value yang berbeda. Saturation atau yang biasa disebut sebagai chroma dan intensity adalah tingkat kecerahan dari suatu warna seperti terang atau kusam.

Dalam mendesain, terdapat RGB dan CYMK. RGB adalah red, green, dan blue. Tiga warna tersebut merupakan warna primer atau warna aditif karena jika warna tersebut dicampur bersamaan akan menghasilkan warna putih.



Gambar 2. 3 Warna Aditif  
Sumber: Landa (2014)

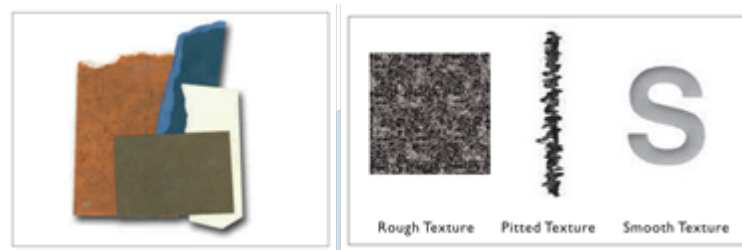
Untuk warna sekunder terdapat warna CYMK yang biasanya warna tersebut digunakan dalam offset printing.



Gambar 2. 4 Warna Subtraktif  
Sumber: Landa (2014)

#### 4) Tekstur

Tekstur merupakan kualitas sebuah permukaan. Tekstur memiliki 2 kategori yaitu taktil dan visual. Tekstur taktil adalah tekstur sebenarnya. Tekstur visual yaitu tekstur yang berdasarkan ilusi atau fotografi seperti pattern. (Landa, 2014, hlm. 28)



Gambar 2. 5 Contoh Tekstur  
Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), prinsip desain terbagi menjadi 6 prinsip yaitu format, keseimbangan, hirarki visual, irama, kesatuan, dan persepsi visual. Prinsip-prinsip tersebut saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Garis.



### 1) **Format**

Format merupakan suatu batasan luaran proyek yang akan didesain. Format terdapat 2 jenis yaitu format *single* dan *multi-page*. Format *single* memiliki contoh berupa kartu nama, kop surat, sampul buku, iklan portal, dan poster. Format *multi-page* memiliki contoh yaitu desain majalah, koran, laporan, katalog, brosur, dan lainnya yang bersifat berkelanjutan, unity, aliran visual dan harmoni dalam seluruh formatnya. (Landa, 2014, hlm.29)

### 2) **Keseimbangan**

Keseimbangan merupakan salah satu prinsip desain yang memiliki penempatan elemen visual yang bobotnya sama rata dilihat dari setiap sisi yang dibagi oleh garis tengah. Dengan adanya keseimbangan maka akan menciptakan suatu harmoni. Keseimbangan memiliki 2 jenis, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetri atau simetri pantul didapatkan jika bobot visual setiap sisi yang dibagi oleh garis tengah sama rata. Keseimbangan asimetris didapatkan jika bobot visual sebuah elemen seimbang tanpa efek pantul. (Landa, 2014, hlm. 30-31)

### 3) **Hirarki Visual**

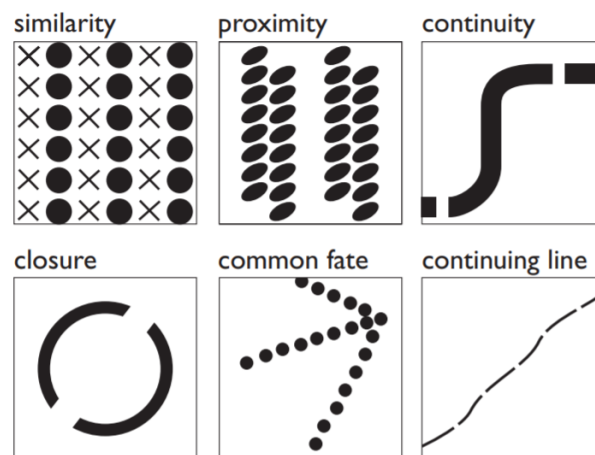
Hirarki visual merupakan prinsip yang digunakan supaya desainer dapat mengatur semua elemen grafis supaya dapat mengarahkan audiensnya untuk membaca informasi mulai dari yang paling penting. Suatu informasi dapat dilihat penting tidaknya dari emphasis. Emphasis dapat dilakukan dengan membuat sebuah elemen terlihat lebih dominan dibandingkan lainnya. Dengan adanya emphasis maka akan membuat titik fokus. (Landa, 2014, hlm. 33-35).

#### 4) Irama

Irama dalam desain memiliki unsur pengulangan yang kuat dan konsisten. Desainer harus memahami perbedaan antara pengulangan dan variasi. Sebuah pengulangan akan terbentuk jika satu atau beberapa elemen visual diulang kembali membentuk sebuah konsistensi. Diperlukan variasi supaya dapat menciptakan visual tampak lebih menarik. (Landa, 2014, hlm.36).

#### 5) Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip yang diperlukan ini diperlukan karena desain bervariasi. Oleh karena itu, harus ada sistem kesatuan supaya penerima informasi tidak bingung dan dapat mengingat ciri khas sebuah desain. Hal tersebut berhubungan dengan prinsip “gestalt” yang menempatkan penekanan pada sebuah persepsi bentuk sebagai suatu kesatuan. Kesatuan terdiri dari similarity, closure, proximity, common fate, continuity, continuing line. (Landa, 2014, hlm.36-37).



Gambar 2. 6 Jenis Keseimbangan

Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.3 Tipografi

Tipografi adalah bentuk yang dikategorikan berdasarkan beberapa aspek yaitu bentuk, proporsi, dan keseimbangannya. Selain itu, aspek

penentuan tipografi dapat dilihat dari readability dan legibilitynya. Readability adalah unsur yang memastikan teks dapat mudah terbaca oleh audiens dan legibility adalah unsur yang membantu seberapa mudah audiens dapat mengenali huruf dari jenis huruf yang digunakan. Hal tersebut perlu diperhatikan supaya dapat menciptakan komunikasi yang efektif. Tipografi memiliki beberapa jenis yaitu menjadi serif, sans serif, slab serif, blackletter, script, italic, display, old style, transitional, modern, (Landa, 2014, hlm. 44).



Gambar 2. 7 Jenis Tipografis  
Sumber: Landa (2014)

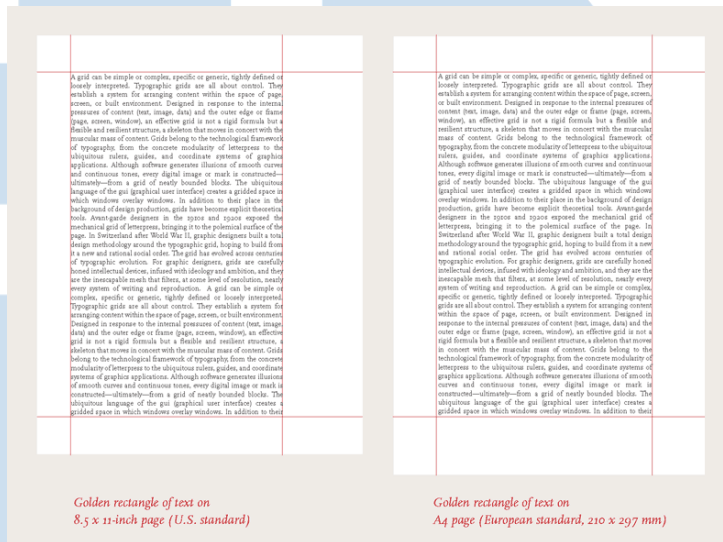
#### 2.1.4 Layout Buku

Menurut Landa (2014), sebuah desain memerlukan grid yang bertujuan sebagai panduan supaya mendapatkan proporsi yang ideal dan harmoni.. Grid terdiri dari garis vertical dan horizontal. Grid memiliki 3 jenis yaitu single-column grid, multicolumn grids, dan modular grid. Anatomi dari grid terdiri dari margin, column, rows, flowline, module, dan spatial zone. (Landa,2014, hlm. 174-181).



## 1) Single Column Grid

Single column grid biasanya untuk menulis teks yang cukup banyak dan biasanya berkelanjutan seperti untuk menulis laporan atau esai.

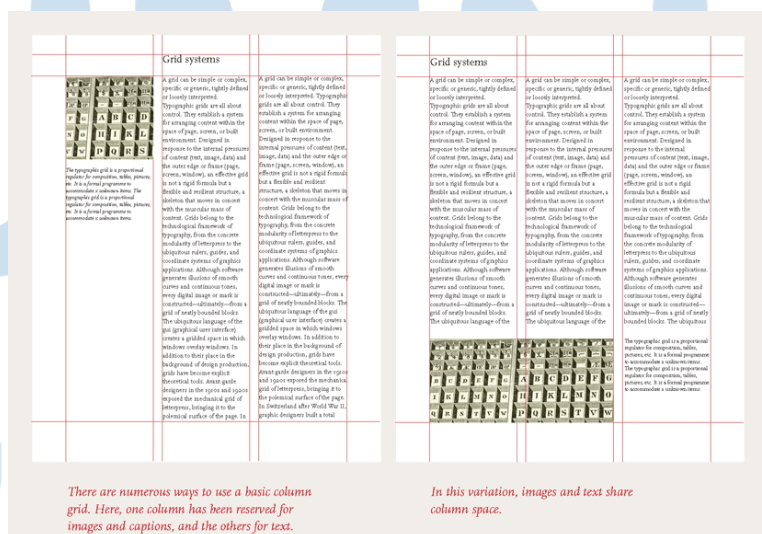


Gambar 2. 8 Single Column Grid

Sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/#topbar> (2020)

## 2) Multi Column Grids

Multi column grid memiliki banyak kolom pada layoutnya. Tiap kolom akan memanjang kebawah.



Gambar 2. 9 Multi Coloum Grid

Sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/#topbar> (2020)

### 3) Modular Grid

Modular grid memiliki tingkat kelenturan atau fleksibilitas yang cukup tinggi. Modular grid memiliki banyak kolom.

Common typographic disorders				Common typographic disorders			
Various forms of dysfunction appear among populations exposed to typography for long periods of time. Listed here are a number of frequently observed afflictions.				Various forms of dysfunction appear among populations exposed to typography for long periods of time. Listed here are a number of frequently observed afflictions.			
hypophyllia An excessive attachment to and fascination with the shape of letters, often to the exclusion of other interests and object choices. Typophiles usually do penitence and abate.	hypophyllia The irrational dislike of letterforms, often marked by a preference for icons, dingbats, and—in fatal cases—bullets and daggers. The fears of the hypophobe can often be quieted (but not cured) by steady doses of Helvetica and Times Roman.	hypochondria A persistent anxiety that one has selected the wrong typeface. This condition is often paired with OCD (optical kerning disorder), the need to constantly adjust and readjust the spaces between letters.		hypophyllia An excessive attachment to and fascination with the shape of letters; often to the exclusion of other interests and object choices. Typophiles usually do penitence and abate.	hypophyllia The irrational dislike of letterforms, often marked by a preference for icons, dingbats, and—in fatal cases—bullets and daggers. The fears of the hypophobe can often be quieted (but not cured) by steady doses of Helvetica and Times Roman.	hypochondria A persistent anxiety that one has selected the wrong typeface. This condition is often paired with OCD (optical kerning disorder), the need to constantly adjust and readjust the spaces between letters.	

Gambar 2. 10 Modular Grid

Sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/#topbar> (2020)

#### 2.1.5 Ilustrasi

Menurut Male(2017), Ilustrasi merupakan cara penyampaian pesan dengan visual kepada pembacanya. Menurut Alan (2007), ilustrasi merupakan sebuah konteks visual untuk mengkomunikasikan suatu pesan kepada penonton atau audiensnya. Konteks yang dimaksud Alan merupakan informasi, komentar, persuasi, sebuah identitas, naratif fiksi.

Penyampaian pesan dan tekniknya dalam ilustrasi pada umumnya berbeda. Dengan menggunakan ilustrasi, penulis mengharapkan buku ini dapat menyampaikan pesan secara lebih mendalam dan luas. Buku cerita anak adalah salah satu contoh ilustrasi yang berpengaruh karena dapat meningkatkan kemampuan daya imajinasi pada seorang anak (Male,2017). Buku cerita bergambar juga memiliki manfaat untuk meningkatkan indra visual dan kecerdasan serta menciptakan karya yang kreatif.

#### 2.2 Buku

Menurut Haslam (2006) buku merupakan sebuah bentuk dokumentasi tertua. Di dalam buku menyimpan banyak hal seperti ide, pengetahuan, dan kepercayaan

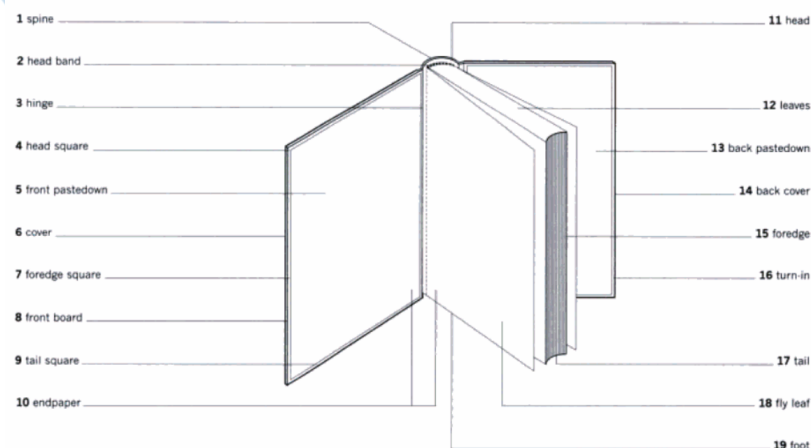
dunia. Selain itu menurut Haslam, buku juga merupakan lembaran kertas yang dijilid dan menjadi media yang berfungsi untuk membagikan sebuah informasi atau ilmu kepada pembacanya.

Menurut Rustan (2014) buku merupakan sebuah lembaran halaman yang jumlahnya cukup banyak, dan lebih tebal jika dibandingkan dengan booklet. Seperti yang dikatakan oleh Haslam dan Rustan, buku memiliki fungsi sebagai sumber informasi, dapat berupa cerita, laporan, pengetahuan, dan lain-lainnya tergantung dengan banyaknya jumlah halaman dalam buku tersebut.

### 2.2.1 Komponen Buku

Di dalam buku terdapat 3 komponen dasar yang dapat menjelaskan mengenai proses perancangan sebuah buku. Komponen buku dibagi menjadi tiga bagian yaitu blok buku, halaman, dan grid.

#### 1) Blok Buku



Gambar 2. 11 Anatomi Buku  
Sumber: Haslam (2006)

- a. *Spine*, bagian yang biasanya menutupi belakang sampul sebuah buku atau punggung buku. Bagian buku yang biasanya terlihat di display.
- b. *Head Band*, lipatan benang yang berfungsi untuk penjilid sebuah buku.
- c. *Hinge*, merupakan sebuah lipatan yang terdapat diantara belakang dan sampul buku.

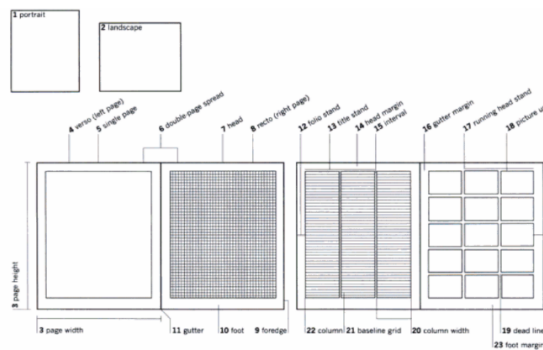
- d. *Head Square*, pelindung cover karena ukurannya yang lebih besar dari cover.
- e. *Font Pastedown*, kertas yang terdapat di bagian cover dalam buku.
- f. *Cover*, pelindung buku yang terbuat dari papan atau kertas tebal.
- g. *Foredge Square*, lipatan yang melindungi tepian buku.
- h. *Font board*, sampul yang berupa papan yang melindungi buku bagian depan.
- i. *Tail Square*, pelindung bagian bawah sampul yang berukuran kecil.
- j. *Endpaper*, kertas tebal yang menutupi bagian dalam buku.
- k. *Head*, bagian yang ada di atas pada buku.
- l. *Leaves*, kertas yang digabungkan dan dijilid menjadi 1, biasanya halaman isi.
- m. *Back Pastedown*, kertas yang terdapat di bagian cover belakang buku.
- n. *Back Cover*, sebuah pelindung yang terbuat dari kertas atau papan tebal.
- o. *Foredge*, bagian tepi yang terdapat di depan buku
- p. *Turn-in*, pinggiran kertas atau kain yang dilipat dari sisi luar sampul ke sisi dalam sampul.
- q. *Tail*, bagian terbawah pada buku
- r. *Fly Leaf*, lembaran kertas kosong yang ada di halaman pertama pada buku.
- s. *Foot*, bagian yang letaknya di bawah dalam sebuah halaman.

## 2) Halaman

Dalam sebuah perancangan buku, menurut Haslam (2006) dalam merancang buku, elemen dalam sebuah halaman akan dibagi secara lebih spesifik. Di dalam sebuah halaman akan terdapat bagian tersendiri yang memiliki kegunaannya masing-masing.



- a. *Portrait*, elemen dari halaman yang tingginya lebih besar dari lebarnya.
- b. *Landscape*, elemen dari halaman yang lebarnya lebih besar dari tingginya.
- c. *Page height and width*, elemen dari halaman yang biasanya merupakan ukuran dari suatu halaman
- d. *Verso*, bagian dari halaman yang letaknya di kiri buku dan berupa angka genap.
- e. *Single page*, satuan halaman dalam sebuah buku.
- f. *Double page spread*, halaman yang terdapat 2 atau ganda dalam sebuah halaman.
- g. *Head*, bagian dari halaman yang letaknya dipaling atas
- h. *Recto*, bagian dari halaman yang letaknya di kiri buku dan berupa angka ganjil.
- i. *Foredge*, bagian dari buku yang terletak di tepi depan buku.
- j. *Foot*, bagian dari buku yang terletak dipaling bawah dari buku.
- k. *Gutter*, pembatas buku yang biasanya mengikat kedua halaman



- |   |   |   |
|---|---|---|
| <p><b>The page</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 <b>portrait</b> format in which the height of the page is greater than the width.</li> <li>2 <b>landscape</b> format in which the height of the page is less than the width.</li> <li>3 <b>page height and width</b> size of the page.</li> <li>4 <b>verso</b> left-hand page of a book usually identified with even folio numbers.</li> <li>5 <b>single page</b> single leaf bound on the left.</li> <li>6 <b>double-page spread</b> two facing pages in which the material continues across the gutter, designed as if they were a single page.</li> <li>7 <b>head</b> top of the book.</li> <li>8 <b>recto</b> right-hand page of a book usually identified with odd folio numbers.</li> <li>9 <b>foredge</b> front edge of the book.</li> <li>10 <b>foot</b> bottom of the book.</li> <li>11 <b>gutter</b> binding margin of the book.</li> </ol> | <p><b>The grid</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12 <b>folio stand</b> line that defines the position of the folio number.</li> <li>13 <b>title stand</b> line that defines the grid position of the title.</li> <li>14 <b>head margin</b> margin at the top of the page.</li> <li>15 <b>interval/column gutter</b> vertical space that divides columns from one another.</li> <li>16 <b>gutter margin/binding margin</b> inner margin of the page closest to the bind.</li> <li>17 <b>running head stand</b> line that defines the grid position of the running head.</li> <li>18 <b>picture unit</b> modernist division of a grid column divisible by the baseline and separated by a dead or unused line.</li> <li>19 <b>dead line</b> the line space between picture units.</li> <li>20 <b>column width/measure</b> width of the column determining the length of individual lines.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>21 <b>baseline</b> line on which the type sits. The base of the x rests upon it; descenders hang from it.</li> <li>22 <b>column</b> rectangular space on a grid used to arrange type. Columns within a grid may vary in width but are taller than they are wide.</li> <li>23 <b>foot margin</b> margin at the foot of the page.</li> </ol> <p><b>shoulder/foredge</b> (not illustrated) margin on the foredge of the page.</p> <p><b>column depth</b> (not illustrated) height of the column defined in points, millimetres, or by the number of lines.</p> <p><b>characters per line</b> (not illustrated) average number of characters set in a point size to a specific measure.</p> <p><b>gateshead/throwout</b> (not illustrated) bound page with additional width that is folded into the book, usually along the foredge.</p> |
|---|---|---|

Gambar 2. 12 Elemen Buku  
Sumber: Haslam (2006)



## 2.3 Media Informasi Interaktif

Media informasi adalah suatu alat yang biasa digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan yang dapat menimbulkan rasa, perhatian, pemikiran dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang maksimal dapat dicapai jika media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media yang proses penyampaian secara kreatif sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. (Sobri, Emigawaty, & Damayanti, 2017)

Media interaktif berasal dari dua kata, yaitu kata interaktif yang memiliki arti saling melakukan aksi, saling aktif, atau antar hubungan. Kata multimedia yang berarti penggabungan unsur teks, suara, animasi, gambar, dan video dalam suatu media. Sehingga media interaktif adalah kombinasi dari teks, grafik, gambar dengan media digital yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan tujuan tertentu. (Barfield, 2004). Menurut Sharp, Preece, dan Rogers (2019), di kehidupan sehari-hari terdapat banyak produk interaktif, tetapi banyak produk yang menghasilkan bad user experience seperti kesal dan frustrasi. Fokus utama interaksi adalah merancang suatu produk interaktif yang dapat digunakan dengan efektif, mudah, dan berkesan untuk user-nya.

Media Informasi Interaktif merupakan media kombinasi dari teks dan gambar yang menyampaikan sebuah pesan dan di dalamnya terdapat interaksi. Media ini merupakan gabungan dari media informasi dan media interaksi sehingga dapat lebih menarik dan diminati sesuai dengan target penulis.

### 2.3.1 Jenis Buku Interaktif

Menurut Waluyanto dalam Oey (2013), buku interaktif dibagi menjadi 9 jenis berdasarkan bentuknya, yaitu:

#### 1) *Pop Up*

Buku ini menggunakan serangkaian kertas yang dilipat dan dibentuk sehingga memberikan kesan 3 dimensi pada gambar saat buku tersebut dibuka.

**2) Peek a Boo**

Buku ini biasa juga disebut *lift a flap*. Halaman yang ada di buku ini harus dibuka terlebih dahulu untuk mengetahui isi kejutan yang ada dibalik halaman tersebut.

**3) Pull Tab**

Jenis buku ini biasanya memiliki susunan dari kertas di halamannya yang dapat ditarik untuk melihat gerakan atau informasi di dalamnya.

**4) Hidden Objects**

Buku ini mengajak pembacanya untuk berinteraksi dalam hal menemukan objek yang telah disamarkan untuk melengkapi cerita tersebut

**5) Games**

Buku ini berisikan permainan yang bisa dimainkan oleh pembaca dengan bantuan alat tulis, bagian buku itu sendiri, atau benda sekitar.

**6) Participation**

Jenis buku ini berisikan pertanyaan dan intruksi yang harus diselesaikan pembaca supaya mendapatkan penjelasan dari apa yang dimaksud cerita pada buku ini.

**7) Play-A-Song atau Play-A-Sound**

Buku ini dilengkapi dengan tombol yang jika ditekan akan mengeluarkan suara yang berhubungan dengan cerita di dalam bukunya.

**8) Touch and Feel**

Buku ini digunakan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur berbeda seperti halus atau kasar, tebal atau tipis. Biasanya digunakan untuk anak usia *pre-school*.

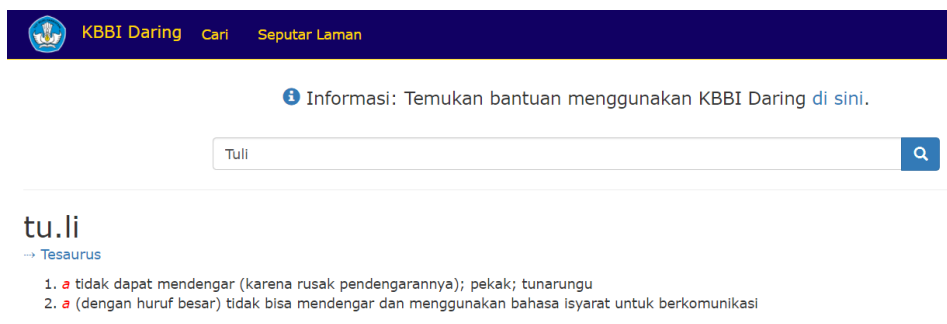
## 9) Campuran

Jenis buku ini berisi gabungan dari beberapa jenis penerapan interaktif. Contohnya dalam satu buku terdapat campuran touch and feel dan participation

### 2.4 Tuli

Menurut Bharoto (2018) Tuli merupakan kelompok masyarakat linguistik minoritas yang menggunakan bahasa isyarat sebagai cara dan kekhasan dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring yang telah diresmikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) Republik Indonesia menjelaskan bahwa kata “Tuli” secara umum adalah individu atau pribadi yang tidak bisa mendengar dan menggunakan bahasa isyarat untuk berkomunikasi.

Dalam menuliskan kata Tuli, harus menggunakan kapital pada huruf “T” karena menunjukkan identitas dan pernyataan kultural kelompoknya. Kata “Tuli” sering dianggap lebih kasar daripada kata “tunarungu” yang diartikan sebagai ketidakmampuan yang disebabkan oleh gangguan pendengaran. Padahal Tuli menjadi salah satu kata yang sudah diresmikan pada April 2020 yang dianggap artinya lebih sopan dari tunarungu.



Gambar 2. 13 Definisi Tuli menurut KBBI Daring Kemdikbud

Sumber: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Tuli> (2021)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.4.1 Jenis Tuli

Terdapat 2 jenis gangguan yaitu:

#### 1) Tuli Total

Tuli Total merupakan kondisi di mana tidak bisa mendengar dengan kedua telinganya sehingga bahasa ibu yang digunakan adalah bahasa isyaratnya dengan gesture dan tulisan.

#### 2) Hard of Hearing (HoH)

HOH merupakan kondisi di mana salah satu telinganya masih bisa mendengar atau kesulitan mendengar. Bahasa ibu yang digunakan adalah bahasa Indonesia secara lisan.

### 2.4.2 Faktor Penyebab

Penyebab pada Tuli dapat dibagi menjadi 2 yaitu prenatal dan postnatal. Prenatal adalah kondisi yang sudah ada sejak lahir atau bawaan dari lahir biasanya disebabkan oleh faktor genetik, keturunan, atau terkena penyakit saat masih di dalam kandungan. Postnatal adalah kondisi yang ada setelah dilahirkan dapat disebabkan karena mendengar suara yang terlalu keras dan dalam jangka panjang, kecelakaan atau cedera, dan terkena penyakit tertentu seperti infeksi saluran pendengaran.

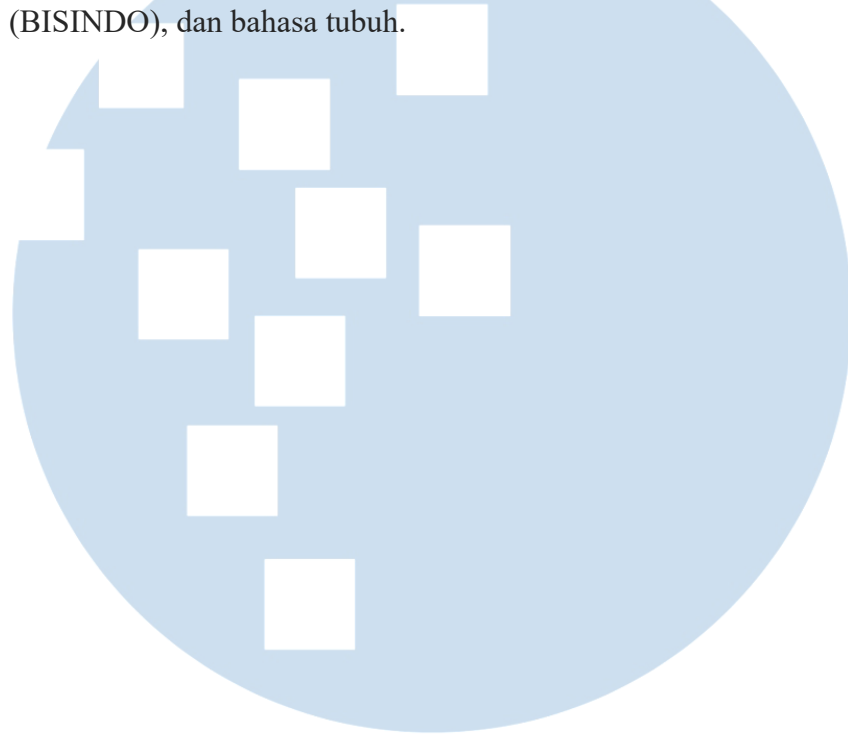
### 2.4.3 Cara Berkomunikasi yang Efektif dengan Penyandang Tuli

Cara berkomunikasi dengan anak Tuli atau teman Tuli berbeda dengan kita yang dapat mendengar. Saat berbicara kita harus memperhatikan beberapa hal. Berikut cara berkomunikasi yang efektif untuk penyandang Tuli.

- 1) Untuk memanggil teman Tuli, bisa dengan cara menyentuh atau menepuk pundaknya sebagai isyarat.
- 2) Diperlukan tempat yang terang.
- 3) Saat berbicara, letak mata kita harus sejajar dengan mereka dan lakukanlah kontak mata, ekspresi, dan jika menggunakan bahasa isyarat harus terlihat
- 4) Saat berbicara, perhatikanlah kecepatan dan suara normal dan tidak terlalu kencang

5) Sampaikan topik pembicaraan terlebih dahulu dan jangan lupa untuk bertanya jika sudah mengerti atau belum.

Dalam berkomunikasi, penyandang tuli menggunakan bahasa isyarat (BISINDO), dan bahasa tubuh.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA