

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Menurut Landa (2014), desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang menyampaikan pesan maupun informasi kepada audiens. Desain grafis merupakan ide yang mengandalkan representasi visual dalam kreasi, seleksi, dan organisasi elemen. Solusi yang ditawarkan oleh desain grafis berguna untuk merek, membujuk, memberi informasi, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengatur, membangunkan, menemukan, melibatkan, dan menyampaikan tingkatan makna (hlm. 1).

2.1.1 Elemen Grafis

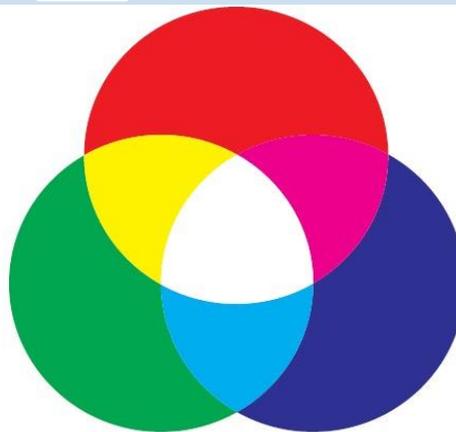
Desain grafis terdiri dari beberapa elemen desain, elemen grafis yang digunakan dalam perancangan mencakup warna, garis, dan bentuk. Penjelasan elemen desain adalah sebagai berikut (Landa, 2014, hlm. 19-28):

2.1.1.1 Warna

Warna merupakan elemen desain yang *powerful* dan *highly provocative*. Warna adalah definisi dari energi pada cahaya, dalam hal ini, warna hanya dapat dilihat melalui cahaya. Elemen warna terbagi menjadi 3, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan nama dari sebuah warna, yaitu merah, hijau, biru, atau jingga. *Value* adalah standar level dari luminositas. *Value* berhubungan dengan kesinambungan terang atau gelap, misalnya biru muda atau merah tua, dalam hal ini, *shade*, *tone*, dan *tint* adalah perbedaan aspek pada *value*. *Saturation* merupakan tingkat keterangan maupun kegelapan pada suatu warna (hlm. 23).

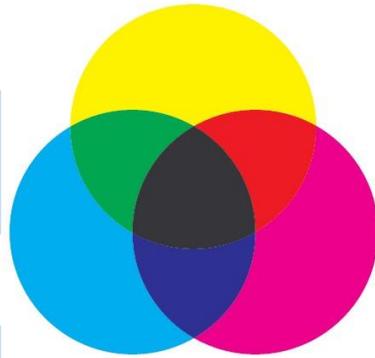
Warna primer adalah *red*, *green*, *blue* (*RGB*), penyatuan warna primer dalam jumlah yang sama akan menghasilkan *white light*. Berdasarkan model *RGB*, merah dan hijau menghasilkan warna

kuning, sedangkan merah dan biru menghasilkan *magenta*, kemudian *cyan* terbentuk dari campuran warna hijau dan biru (hlm. 23-24). Penulis akan menggunakan sistem warna aditif sebagai landasan dalam penempatan warna pada desain. Hal ini dilakukan agar kontras dari segi visual terlihat nyata. Pemilihan warna yang kontras pada desain didukung oleh pernyataan konselor *special education*, Madnawidjaja (2022), bahwa, warna kontras dibutuhkan dalam pengajaran berbasis visual. Hal ini bertujuan untuk menghindari kerancuan, dalam hal ini, warna kontras akan membangkitkan fokus anak-anak penyandang autistik.



Gambar 2.1 Sistem Warna Aditif
(Dabner et al., 2010)

Warna subtraktif terlihat sebagai refleksi dari sebuah permukaan, seperti *ink on paper*. Percetakan *offset* membutuhkan *magenta*, *yellow*, *cyan*, dan hitam dalam memproduksi warna (hlm. 24). Penulis juga akan menggunakan warna subtraktif sebagai keperluan pewarnaan media sekunder, yaitu kartu bergambar. Berikut merupakan sistem warna subtraktif:



Gambar 2.2 Sistem Warna Subtraktif
(Dabner et al., 2010)

2.1.1.2 Garis

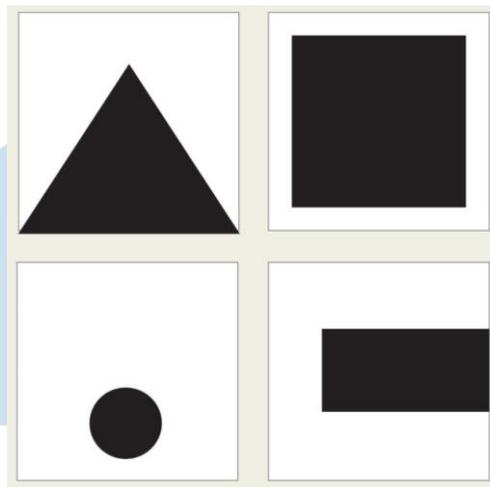
Garis merupakan titik memanjang yang terlihat seperti *moving point*. Garis adalah tanda yang terbuat melalui penyampaian visual (alat) pada permukaan. Alat penyampaian visual yang digunakan dapat berupa pensil, *pointed brush*, *stylus*, alat *software* tertentu, atau objek apapun yang dapat membuat tanda (hlm. 19). Penulis akan menggunakan tebal garis sebagai *outline* karakter desain.



Gambar 2.3 Garis
(Dabner et al., 2010)

2.1.1.3 Bentuk

Bentuk merupakan suatu *general outline*. Bentuk dapat didefinisikan sebagai *closed form or path*. Konfigurasi dan area gambar pada dua permukaan dimensional tercipta oleh garis. Bentuk juga dapat diciptakan dari warna, *tone*, atau tekstur (hlm. 20). Penulis akan membuat bentuk desain pada benda secara realis.



Gambar 2.4 Rangkaian Bentuk
(Dabner et al., 2010)

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), komposisi membutuhkan beberapa dasar prinsip desain. Komposisi dasar yang dimaksud adalah, kombinasi pengetahuan dengan konsep, tipografi, gambar, visualisasi, serta elemen formal (*form-building vocabulary*). Berikut merupakan penjelasan dari format, keseimbangan, hierarki visual, irama, dan kesatuan (hlm. 29-36).

2.1.2.1 Format

Format merupakan istilah dengan banyak makna. Format dapat disebut perimeter, tepi luar, atau batasan dalam sebuah desain. Format mengacu pada bidang maupun substrat (selembar kertas, layar ponsel, *billboard*, dll.) untuk sebuah proyek desain grafis. Oleh karena itu, desainer bekerja menggunakan berbagai format untuk menjelaskan proyek yang sedang dikerjakan. Jenis proyek dapat berupa poster, sampul CD, iklan seluler, dll.

Single formats merupakan poster, kartu nama, kop surat, *book covers*, iklan satu halaman, *billboard* luar ruangan, spanduk *web* dan *web ad units* (hlm. 29-30). Penulis akan menggunakan *single formats* pada kartu bergambar. Kartu yang dimaksud berupa ilustrasi generalisasi.



Gambar 2.5 *Single Formats*
(Dabner et al., 2010)

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah kestabilan yang dicapai oleh pendistribusian merata elemen komposisi. Saat desain seimbang, harmoni akan tercipta. Komposisi yang seimbang adalah tanda stabilitas. Keseimbangan merupakan bagian dari prinsip komposisi yang bekerja sama dengan prinsip lain.

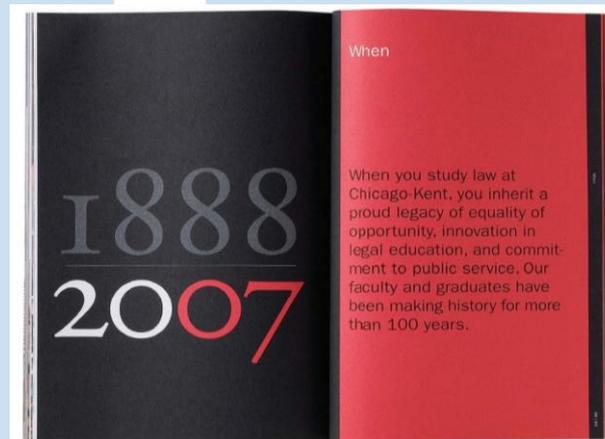
Keseimbangan simetri adalah bobot visual yang setara dari kedua sumbu pusat, dalam hal ini, keseimbangan simetri dapat disebut sebagai refleksi. Keseimbangan asimetri mencapai bobot visual dengan mencerminkan elemen pada dua sisi sumbu tengah (hlm. 30-33). Penulis akan menggunakan keseimbangan sesuai kebutuhan konten bina diri.



Gambar 2.6 *Yin and Yang, A Perfectly Balanced,
Symmetrical Design*
(Dabner et al., 2010)

2.1.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual dalam desain memiliki fungsi agar informasi yang diberikan efektif. *Emphasis* pada hierarki visual bertujuan untuk membuat elemen desain yang satu lebih dominan dari yang lain (hlm. 33). *Emphasis* akan penulis gunakan dalam menetapkan hierarki visual pada perancangan.



Gambar 2.7 *Typographic Emphasis and Hierarcy* (Dabner et al., 2010)

2.1.2.4 Irama

Desain grafis membutuhkan pengulangan pola elemen yang kuat dan konsisten, dalam hal ini, ritme berfungsi dalam mengatur pergerakan mata. Irama menjadi urutan elemen visual dengan penentuan interval. Irama penting agar desain buku, situs *web*, majalah, dan gambar, terhubung dari satu halaman ke halaman yang lain (hlm. 35). Irama penulis gunakan agar desain tidak monoton dan kesan yang ditangkap sesuai konteks.

2.1.2.5 Kesatuan

Kesatuan dapat dicapai melalui banyak cara, salah satunya dengan mengaitkan komposisi yang benar. Hal ini berhubungan dengan teori *gestalt*. *Gestalt* berarti “bentuk” dalam bahasa Jerman. Kesatuan menempatkan penekanan dalam persepsi pikiran, bahwa keutuhan adalah hal yang terorganisir dan tertib. Pemahaman unit

visual terlaksana saat keseluruhan koneksi penuh, yaitu dengan mengelompokkan lokasi, orientasi, bentuk, dan warna (hlm. 36).

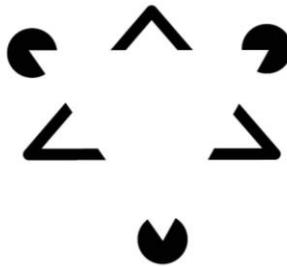
2.1.2.6 Hukum Organisasi Perseptual

a. *Similarity*

Pembagian karakter yang sama adalah kepemilikan bersama. Elemen yang terbagi oleh kesamaan ada pada bentuk, tekstur, warna, atau *direction*. Penulis menggunakan *similarity* sebagai penghubung kesamaan karakter dan warna desain yang dirancang.

b. *Closure*

Closure adalah kecenderungan dalam pikiran saat menghubungkan elemen individu. Penulis menggunakan *closure* agar bentuk, unit, dan pola, tercapai secara lengkap.



Gambar 2.8 *The Law of Closure*
(Dabner et al., 2010)

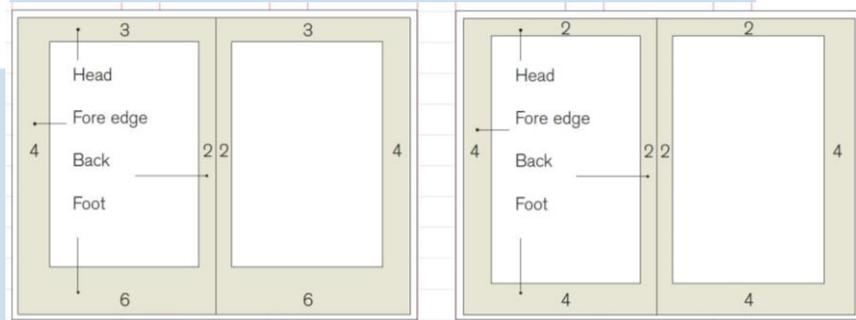
2.1.3 *Grid*

Grid adalah panduan komposisi *structural vertical* dan *horizontal* yang terbagi dalam kolom dan margin. *Grid* merupakan dasar struktur buku, majalah, brosur, situs *web* desktop, situs web seluler dan lain lain. Menurut Landa (2014), jenis *grid* adalah sebagai berikut (hlm. 174-179):

1. *Single Column Grid*

Single column grid adalah struktur satu kolom atau blok teks yang dikelilingi margin. *Single column grid* memanfaatkan ruang kosong

yang ada di tepi kiri, kanan atas, atau bawah suatu halaman cetak/digital. Margin berfungsi sebagai struktur bingkai yang proporsional pada visual dan tipografi. Margin pada poster cetak dan digital berfungsi untuk menentukan jauh-dekat gambar dan teks dari tepi format. Penulis menggunakan *single column grid* pada desain kartu untuk menyesuaikan format yang digunakan, yaitu *single formats*.



Gambar 2.9 *Single Column Grid*
(Dabner et al., 2010)

2.1.4 Tipografi

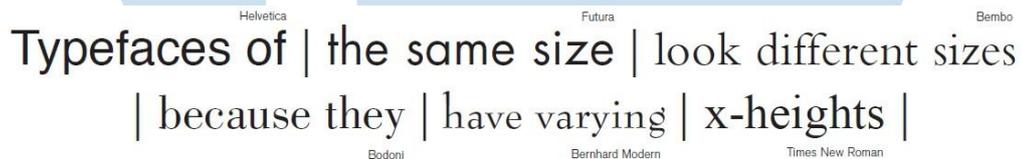
Jenis huruf dalam tipografi adalah kesatuan set desain karakter. Karakter jenis huruf biasanya memiliki gaya visual yang dikenali. Sementara itu, jenis huruf adalah huruf itu sendiri. Jenis huruf terdiri dari angka, simbol, tanda, tanda baca, tanda aksentuasi, atau diakritik. *Readability* dan *legibility* dibutuhkan dalam tipografi, dalam hal ini *readability* berperan membuat tulisan mudah dibaca. *Readability* memberikan ruang yang luas dalam mendesain jenis huruf dengan pertimbangan ukuran, jarak, margin, warna, jenis kertas, dan kontribusi keterbacaan. Sementara itu, *legibility* berhubungan dengan kesadaran seseorang mengenai *letters* pada jenis huruf. Setiap *letterform* dapat dibedakan dengan karakteristik setiap individu (Landa, 2014, hlm. 44-53).

2.1.4.1 Klasifikasi Jenis Huruf

Menurut Landa (2014), klasifikasi jenis huruf *sans serif* adalah sebagai berikut (hlm. 47).

1. Sans Serif

Karakteristik *sans serif* terletak pada *the absence of serifs*. *Sans Serif* terkenal pada awal abad ke-19. Contoh dari *sans serif* adalah Futura, Helvetica, dan Univers. Beberapa *letterforms* tanpa *serif* memiliki *thick and thin strokes*, seperti Grotesque, Franklin Gothic, Universal, Futura, dan Frutiger. Sub-kategori *sans serif typeface* adalah Grotesque, Humanist, Geometric. Penulis akan menggunakan *sans serif* pada desain. Jenis huruf yang digunakan adalah Century Gothic. Century Gothic akan penulis gunakan sebagai *font* pada media pendukung.



Typefaces of | the same size | look different sizes
| because they | have varying | x-heights |

Gambar 2.10 *Typefaces Classification*
(Dabner et al, 2010)

2.2 Media Pembelajaran

Media berasal bahasa latin yaitu “*medius*.” Arti kata “*medius*” adalah perantara/pengantar. Media berperan sebagai perantara yang menyampaikan pesan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih berhubungan erat dengan psikologis siswa. Keberadaan media belajar yang strategis diharapkan dapat menimbulkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Arsyad, 2019).

2.2.1 Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang diciptakan dari penggabungan audio beserta visual oleh ketersediaan teknologi. Isi materi media audio visual disampaikan secara elektronik. Media audio visual biasanya memiliki penggambaran visual yang dinamis dan *linear*, hal ini berhubungan dengan metode perancangan yang digunakan pencipta. Media audio visual

direpresentasikan secara fisik dari gagasan nyata ataupun abstrak yang sesuai dengan ekspansi psikologis, *behavior*, dan kognitif (Arsyad, 2019).

Menurut Anderson (1994), media video merupakan serangkaian gambar dengan unsur audio yang tertuang melalui *video tape/* pita video. Rangkaian gambar yang tersusun secara elektronik akan diputar dengan alat, alat tersebut merupakan *video player* (hlm. 99).

2.2.1.1 *Motion Graphics*

Menurut Landa (2010), *motion graphics* memainkan peran yang penting dalam berkomunikasi secara visual, penciptaannya harus didasari *production techniques* dan *software* yang mendukung (hlm. 224). *Motion design* menyatukan *motion and graphic* media. Disiplin ilmu dari *motion* media mencakup animasi, film, dan suara. Sementara itu, *graphic* media mencakup disiplin ilmu seperti desain grafis, ilustrasi, fotografi, dan *painting*. Penggabungan dari kedua media ini sering disebut juga *time-based* media. Schlittler (2015) memperlihatkan kelebihan *motion graphics* dan animasi. Penulis akan menggunakan *motion graphics* dan animasi untuk mendukung perancangan media audio visual.

Motion Graphics	Animation
Functional	Narrative
Informational	Entertaining
Key-frame based	Frame by frame
Typography	Characters
Experimental	Caricature
Rational	Emotional
Short form	Longer form
Filmic effects	Theatrical effects
Captured	Generated
Composited	Composition
Spatial	Theatrical

Tabel 1. *Comparative attributes of Motion Graphics and Animation*
 Sumber: Schlitter (2015)

2.2.1.2 *Design for motion*

Menurut Shaw (2016), peran desainer grafis pada *design for motion* merupakan penciptaan visual dengan layout yang efektif disertai tipografi (hlm. 10). Menurut Schlittler (2015), *motion graphics* adalah respon kreatif desainer terhadap teknologi. Hal ini terjadi karena *motion graphics* terus membuka kesempatan untuk

desainer dalam menciptakan gambar bergerak. Sebelum gambar digerakkan, perlu ada kematangan dalam perencanaan. Sebuah proyek yang penyampaian pesannya kuat biasanya disertai konsep dan *style* visual. Tahap awal yang dilakukan tidak terlepas dari perencanaan *mind map*, *mood board*, dan list tulisan abstrak. Pola visual yang sudah terbentuk akan diikuti sekuens narasi. Proses ini diperlukan dalam *academic and professional setting* (hlm. 4).

2.2.1.3 Video Workflow

Braha & Bryne (2011) memaparkan bahwa, sebuah video berpotensi memiliki beberapa *possible workflows*, dalam hal ini, pemilihan *workflows* yang akurat harus didasari oleh spesifikasi keperluan klien. Sebelum merancang *title sequence*, wawancara dengan klien harus dilakukan. Hal ini berhubungan agar proses kreatif terlihat. Pertanyaan yang diajukan mencakup format (*source format*) dan penyampaian format tersebut. Hal ini dilakukan agar aspek rasio, *frame rate*, ukuran, dan resolusi proyek tersampaikan dengan benar.

Width (Pixels)	Height (Pixels)	Screen Aspect Ratio	Description
640	480	4:3	An early standard for analog-to-digital video editing
720	480	4:3	NTSC DV and DVD image dimensions
720	486	4:3	NTSC SD video dimensions used for professional digital formats such as Digital Betacam, D-1, and D-5
720	576	4:3	PAL SD video dimensions used for digital formats such as Digital Betacam, D-1, and D-5 as well as DVD and DV
1280	720	16:9	HD video format
1920	1080	16:9	Higher-resolution HD video format
1828	1332	1.37	Cineon half resolution
3656	2664	1.37	Cineon full resolution
2048	1556	1.32	Film 2K resolution, used when printing half resolution onto 35 mm film with a film-out recorder; it offers a more affordable price than 4K resolution
4096	3112	1.32	Film 4K resolution, used when printing high resolution onto 35 mm film with a film-out recorder

Tabel 2. *Common Frame Sizes*
 Sumber: Braha & Bryne (2011)

2.2.1.4 Peranan Audio dalam Motion Graphics

Menurut Miles (2019), *motion graphics* merupakan manipulasi digital elemen raster dan vektor yang menciptakan sebuah ilusi dari animasi. Namun, dalam hal ini, audio juga penting karena merupakan *tools* penyampaian informasi. Komponen penting

motion graphic audioscape terdiri dari 3. Komponen tersebut adalah *voice-over*, *music*, dan *sound design*. *Voice-over* diciptakan untuk membangun *relationship* dengan *viewer*, tipe narasi suara yang dilakukan harus sesuai dengan kebutuhan audiens. Sementara itu, penambahan *music* berguna untuk mengatur *mood* yang ingin dirasakan oleh audiens. Selain itu, peran *sound design* ada pada penciptaan *atmosphere* yang cocok untuk *environment*. Oleh karena itu, perlu dipastikan bahwa *sound design* yang digunakan tidak bertolak belakang dengan visi maupun *goal* dari audiens. Penulis membutuhkan *motion graphics* sebagai penggerak gambar untuk menciptakan animasi. Setelah itu, penulis akan menggunakan Studio One 4 untuk memproduksi *sound design*. *Sound design* yang tercipta merupakan lagu dengan komposisi nada yang sesuai. *Sound design* yang tercipta terdiri adalah penggabungan *instrument* lagu dan nada lagu dengan *voice over*.

2.2.1.5 Ilustrasi

Ilustrasi adalah definisi dari citra terapan. Ilustrasi termasuk seni kerja komunikasi visual untuk konteks spesifik bagi audiens. Ilustrasi berakar dengan adanya kebutuhan obyektif ilustrator maupun klien. Ilustrasi dibutuhkan untuk memenuhi tugas tertentu, baik secara komersial maupun variatif. Disiplin ilustrasi biasanya mempengaruhi bahasa visual (Male, 2007, hlm. 10).

2.2.1.6 Bahasa Visual

Bahasa visual merupakan *style*, yaitu *stylization* seseorang dalam membuat ilustrasi. Bahasa visual seseorang adalah *personal iconography* yang berasosiasi dengan hasil karya. Disiplin ilustrasi akan menciptakan beragam variasi, tema dan *treatments*. Secara luas, bentuk ilustrasi terbagi menjadi dua, literal dan *conceptual*. Ilustrasi literal cenderung dijadikan representasi *pictorial truths*. Bahasa visual dikaitkan dengan ilustrasi informasi, seperti: representasi

literal, *pictorial representations, simple or complex sequential imagery, conceptual and diagrammatic solutions.*

Sketchbook merupakan alat yang penting bagi ilustrator. *Sketchbook* berisi sekumpulan sketsa yang tercipta dari proses pengembangan *visual vocabulary* seseorang. *Sketchbook* adalah *development* ide komunikasi serta observasi secara personal (Male, 2007).

2.2.1.7 Peranan Ilustrasi

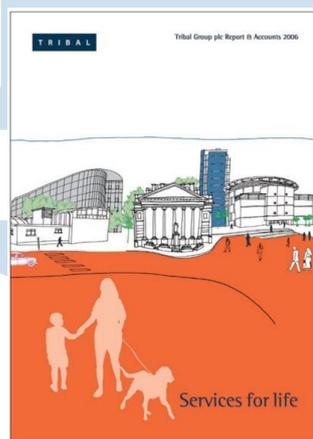
Menurut Male (2007, hlm. 86-182), peranan ilustrasi terbagi menjadi beberapa tahap. Tahap pertama adalah dokumentasi, referensi, dan instruksi. Ilustrasi dengan sifat “realistis” harus sesuai dengan domain praktik. Ilustrasi memiliki fungsi sebagai praktek dokumen, referensi, penjelasan, dan instruksi secara kontekstual. Ilustrasi merupakan perantara instruksi yang baik karena pemahaman informasi akan terjadi lebih cepat jika tersampaikan melalui visual. Judul serta ilustrasi pada kurikulum nasional biasanya berhubungan dengan keperluan sekolah atau perguruan tinggi. Oleh karena itu, penggambarannya lebih menantang karena digunakan untuk keperluan akademis.

Tahapan selanjutnya adalah bercerita. *Storytelling* terus digunakan sebagai prasyarat representasi visual, yaitu naratif fiksi. Hal ini lazim terjadi karena adanya catatan historis dan kontemporer.



Gambar 2.11 Ilustrasi *Storytelling*
(Male, 2007)

Selain itu, tahapan berikutnya adalah tahapan identitas. Tahapan identitas mengaitkan konteks ilustrasi dengan aspek *brand* atau rekognisi korporat. Rekognisi *brand* berkaitan dengan penekanan *packaging*, *point of sale literature*, dan material interaktif. Penulis akan menggunakan tahapan peranan ilustrasi yang sudah tertera diatas. Penulis akan menggunakan ilustrasi realistik untuk menciptakan karakter dan penggambaran benda. Selain itu, penulis menggunakan *storytelling* untuk mengaitkan step satu ke step yang lain dalam mengajarkan bina diri. Tahapan identitas penulis gunakan agar arah desain jelas, yaitu untuk institusi pendidikan formal.



Gambar 2.12 Ilustrasi Identitas
(Male, 2007)

2.2.1.8 Tujuan Pembelajaran Media Audio Visual

Menurut Anderson (1994), tujuan pembelajaran media audio visual terbagi menjadi tiga, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran tahap kognitif akan melatih seseorang merangsang gerak dan sensasi, mempelajari pengetahuan mengenai hukum-hukum/prinsip tertentu, dan menampilkan cara bersikap untuk suatu penampilan. Pembelajaran tahap afektif mencakup penyampaian informasi yang ditujukan untuk mempengaruhi sikap atau emosi seseorang. Tujuan pembelajaran tahap psikomotorik mencakup ketersediaan media dalam

menampilkan gerak. Keterampilan gerak yang ada secara visual merupakan kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi (hlm. 102).

2.3 Anak Penyandang Autistik

Menurut National Research Council (2001), anak penyandang autistik adalah anak-anak yang lahir dengan ASD (*Autism Spectrum Disorder*). Anak-anak yang lahir dengan ASD biasanya memiliki gangguan perkembangan. Hal ini menyebabkan mereka sulit dalam berkomunikasi, berinteraksi sosial, dan menguasai perilaku di masyarakat. ASD yang ada pada anak autistik biasanya membatasi mereka dalam mengkomunikasikan ide, perasaan, dan imajinasi. Walaupun neurobiologis mekanismenya tidak dapat ditetapkan secara tepat, gangguan *spectrum* dapat menjadi refleksi operasi faktor otak yang sedang berkembang. Secara umum, anak-anak autis terus belajar menjadi makhluk sosial, menjaga diri, dan berpartisipasi dalam masyarakat. Oleh karena itu, National Research Council (2001) menegaskan, perencanaan pendidikan yang terjadi, harus bisa menangani kebutuhan gangguan anak penyandang autistik (hlm.1).

2.3.1 Kemampuan Bina Diri Anak Penyandang Autistik

Berdasarkan pemaparan yang diberikan oleh Kusumawardani (2022), daya tangkap anak autistik berada pada kapasitas kecerdasan si anak dalam mengobjekkan konsentrasi. Kemampuan bina diri anak-anak autistik dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan *intellectual* mereka dalam memahami suatu kegiatan. Kusumawardani & Murhanjati (2022) mengatakan, pengajaran bina diri untuk anak penyandang autistik sudah bisa diberikan ketika anak menginjak usia 2 tahun. Namun, kematangan *motoric* sang anak juga harus diperhatikan. Jika *motoric* sang anak sangat lemah, dia akan menemui kesulitan dalam memahami pengajaran simpel bina diri. Pengajaran yang dimaksud adalah mencuci tangan. Pengajaran bina diri wajib diberikan secara terpola bagi anak penyandang autistik untuk menciptakan rasa aman, dalam hal ini, jika pengajaran yang diberikan dihentikan tanpa sebab, anak akan cenderung tantrum karena kehilangan rutinitas. Tumbuhnya rasa percaya diri merupakan pengendalian emosi yang

didapatkan oleh sang anak jika dirinya menguasai bina diri. Kemandirian serta rasa berdaya sang anak akan meningkat jika dirinya terbiasa untuk terus membina diri (A. Y. Kusumawardani, *personal communication*, 17 Maret 2022, J. A. Murhanjati, *personal communication*, 24 Maret 2022).

Kehadiran visual mampu meningkatkan ketertarikan sang anak terhadap informasi yang diberi. Madnawidjaja (2022) mengatakan, pengajaran bina diri yang terprediksi dan terpola akan membantu anak-anak penyandang autistik lebih mudah mencerna informasi. Generalisasi adalah bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dari pengajaran bina diri. Generalisasi berfungsi untuk mengurangi *rigiditas* dan kekakuan anak penyandang autistik. Generalisasi yang dimaksud merupakan pengajaran bina diri pada tempat dan stimulus yang berbeda. Hal ini dilakukan agar anak-anak belajar mengenai variasi bina diri secara menyeluruh. Murhanjati (2022), memberikan contoh generalisasi bina diri memakai sepatu, dalam hal ini, sang anak belajar menggeneralisasi pemakaian sepatu dengan mencoba berbagai macam variasi sepatu yang tersedia. Anak dapat diajarkan bagaimana memakai sepatu bertali, lalu diajarkan memakai sepatu *slip on*. Setelah itu, anak baru diajarkan cara memakai sepatu tempel, *cell pro* atau *sandal*. Menurut Madnawidjaja (2022), bina diri mencuci tangan akan menciptakan *immediate functionality*, karena memberikan *natural motivation* untuk anak, dalam hal ini, jika sang anak tidak mencuci tangan, maka dia tidak boleh menyentuh makanan. Namun, dibutuhkan *external motivation* dalam mengajarkan bina diri memakai sepatu dan melipat pakaian. Hal ini berhubungan dengan adanya *reward* yang diberikan, untuk memotivasi anak belajar bina diri, dalam hal ini, anak dapat diberikan *reward* seperti, boleh bermain di *kid zone* jika berhasil memakai sepatu. Bina diri memakai sepatu dan melipat pakaian juga berhubungan dengan berapa banyak kesempatan yang diperoleh anak untuk melakukan hal tersebut. Keberhasilan anak akan terbukti jika dirinya mampu menggeneralisasi pengajaran bina diri yang diberikan (J. A. Murhanjati,

personal communication, 24 Maret 2022, P. T. Madnawidjaja, *personal communication*, 22 Maret 2022).

Kemampuan bina diri anak-anak penyandang autistik di Sekolah Khusus Menara Kasih pun beragam, karena telah disesuaikan dengan pemahaman masing-masing anak terhadap suatu aktivitas. Berdasarkan informasi yang diberikan kepala sekolah, penyesuaian kemampuan bina diri bertumpu pada potensi dan kemampuan setiap anak. Keberhasilan kemampuan bina diri anak-anak penyandang autistik di sekolah pun beragam. Anak-anak yang sudah terlebih dahulu diajarkan bina diri di rumah biasanya akan mempelajari bina diri lebih cepat di sekolah, pada kasus ini, pengajaran bina diri dapat dikatakan berhasil. Namun, keberhasilan tersebut akan mengalami kemunduran jika tidak ada ketersediaan pelatihan pengajaran di rumah, dalam hal ini, orang tua memiliki peran penting dalam mendampingi sang anak belajar bina diri (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022).

2.4 Sekolah Khusus Menara Kasih

Sejarah Sekolah Khusus Menara Kasih dimulai dari tahun 2000. Berdasarkan data yang penulis dapatkan, tahun 2000, Sekolah Khusus Menara Kasih masih berlokasi di Sektor 1A. Sekolah awalnya bukanlah sekolah khusus, melainkan sekolah umum. Sekolah umum itu adalah Sekolah Menara Tirza. Namun, karena anak-anak berkebutuhan khusus terus mendatangi Sekolah Menara Tirza, maka sekolah membuat MT 2 di tahun 2002. Menara Tirza 1 merupakan sekolah untuk anak reguler, sedangkan Menara Tirza 2 merupakan sekolah untuk anak-anak berkebutuhan khusus. Sekolah baru mendapatkan izin operasional Kedinasan pada tahun 2012, pada tahun itu, sekolah sudah bernama “Sekolah Khusus Menara Kasih”. Tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, autisme, *down-syndrome*, serta kesulitan belajar adalah kategori anak-anak yang ditangani oleh Sekolah Khusus Menara Kasih (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022).

Sekolah Khusus Menara Kasih membuka kelas dari tingkat 1 SD sampai 12 SMA. Pengajaran secara tatap muka menjangkau 80 anak berkebutuhan khusus. Namun, jumlah murid sekarang hanya 53 orang. Sementara itu, total guru yang ada berjumlah 16 orang. Jika jumlah guru terhitung dengan kepala sekolah dan pengurus administrasi, maka jumlah seluruh karyawan di Sekolah Khusus Menara Kasih mencapai 18 orang (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022).

NO	PROFIL SEKOLAH
1	IDENTITAS SEKOLAH
2	NAMA SEKOLAH
3	NIS
4	PROVINSI
5	KABUPATEN
6	KECAMATAN
7	DESA/KELURAHAN
8	ALAMAT
9	KODE POS
10	TELEPON
11	EMAL
12	DAERAH
13	STATUS SEKOLAH
14	AKREDITASI
15	SURAT KEPUTUSAN / DK
16	UN OPERASIONAL
17	TAHUN BERDIRI
18	KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR
19	BANGUNAN SEKOLAH
20	LUAS TANAH
21	LUAS BANGUNAN
22	JARAK KE PUSAT KECAMATAN
23	JARAK KE PUSAT KABUPATEN
24	TERLETAK PADA LANTASAN
25	ORGANISASI PENYELenggara

Gambar 2.13 Profil Sekolah Khusus Menara Kasih

Sekolah Khusus Menara Kasih memiliki program dan kegiatan per tahunnya. Program kegiatan keagamaan yang ada mencakup chapel, natal, dan paskah. Sementara itu, untuk kegiatan pengembangan diri, sekolah menyediakan kegiatan seperti *cooking*, tari, pramuka, musik, melukis, berenang, berkuda, pencak silat, dan bulu tangkis. Sekolah juga mengadakan *field trip* untuk anak-anak. Kegiatan penguatan karakter di Menara Kasih mencakup keterlibatan murid dalam upacara bendera dan baris-berbaris. Prestasi anak-anak di Sekolah Khusus Menara Kasih terlihat dari saat memenangkan lomba tingkat provinsi, diantaranya adalah juara 1 lomba renang Peparda Provinsi Banten dan juara 2 lomba bocce 02SN Provinsi Banten (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022).

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.14 Program dan Standar Nasional Pendidikan Sekolah Khusus Menara Kasih

Kegiatan pelatihan pendidik di Sekolah Khusus Menara Kasih merupakan pembuatan *assessment* bersama psikolog. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah mencakup ruang kepala sekolah, ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang tata boga, ruang tata rias, ruang konseling, ruang komputer, ruang UKS, ruang musik, ruang tari, kantin, kamar mandi, toilet, dan lapangan. Sekolah sesekali memberikan sosialisasi kepada orang tua melalui beberapa kesempatan. Mitra dari Sekolah Khusus Menara Kasih adalah rumah sakit dan Dunkin Donuts (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022).

2.4.1 Visi dan Misi

Visi dari Sekolah Khusus Menara Kasih adalah komunitas sekolah yang beriman teguh, berkarakter terpuji dan mandiri. Sementara itu, misi dari Sekolah Khusus Menara Kasih adalah mendidik anak takut akan Tuhan, hormat kepada orang tua dan mengutamakan pendekatan individu dalam mengembangkan potensi anak didik secara optimal (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022).

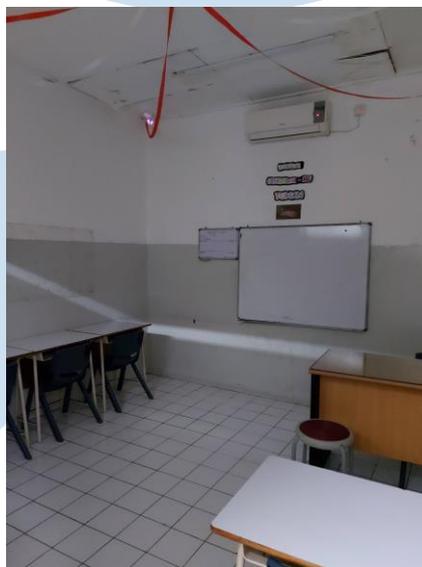
2.4.2 Motto

Motto dari SKH Menara Kasih adalah membangun generasi bangsa dengan kasih (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022).



Gambar 2.15 Visi, Misi, dan *Motto* Sekolah Khusus Menara Kasih

Penulis memuat representasi visual, yaitu dokumentasi pribadi ketika mengunjungi Sekolah Khusus Menara Kasih. Hal ini dilakukan karena perancangan masih memiliki kolerasi dengan foto yang diambil. Berikut merupakan foto yang penulis ambil ketika mengunjungi Sekolah Khusus Menara Kasih.



Gambar 2.16 Ruang Kelas Sekolah Khusus Menara Kasih

Guru-guru dapat memanfaatkan ruang kelas dalam mengajarkan bina diri. Berdasarkan pengamatan yang penulis dapatkan, guru-guru di kelas mengajar melalui laptop. Oleh karena itu, penulis mengasumsikan,

pengajaran bina diri untuk anak-anak penyandang autisme dapat dilakukan secara *real time* menggunakan *video player*.



Gambar 2.17 Fasilitas Mencuci Tangan di Sekolah Khusus Menara Kasih

Gambar diatas memberi gambaran pada penulis mengenai benda-benda yang biasa dijumpai anak penyandang autisme dalam membina diri mencuci tangan. Penulis akan menggambar jenis sabun serta pengering tangan yang mirip dengan fasilitas di sekolah. Hal ini masih berhubungan dengan sifat *rigid* anak autisme. Namun, penulis tetap memuat beberapa penggambaran alternatif untuk memperluas generalisasi dalam melengkapi pengajaran bina diri.



Gambar 2.18 Mading Sekolah Khusus Menara Kasih



Gambar 2.19 Ruang *Art and Craft* Sekolah Khusus Menara Kasih

Keberadaan mading sekolah dan *ruang art and craft* menjadi bukti bahwa anak-anak autistik dekat dengan visual. Jika kreativitas anak-anak penyandang autistik terus dilatih, akan tercipta banyak karya-karya luar biasa. Fasilitas bina diri serta ruangan-ruangan yang tersedia di Sekolah Khusus Menara Kasih dapat menjadi lokasi dimana *mock up* ditempatkan.

2.4.3 Sistem Pengajaran

Kegiatan belajar mengajar (KBM) di Sekolah Khusus Menara Kasih dimulai dari Hari Senin-Jumat. KBM untuk kelas kecil (kelas 1-3 SD) terbagi menjadi 2 bagian, kelas pagi dimulai pukul 07.30-10.00 WIB, sedangkan kelas siang dimulai pukul 11.00 sampai 14.00 WIB. KBM kelas besar (kelas 4-6 SD) dimulai pukul 07.30-12.45 WIB. KBM SMP dan SMA dimulai pukul 07.30-14.00 WIB. KBM yang dilaksanakan Sekolah Khusus Menara Kasih sejak saat ini dimulai pukul 08.00 sampai 12.00 WIB. Namun, sekolah akan tetap mengatur jadwal KBM sesuai dengan kemampuan anak-anak per kelas, dalam hal ini, KBM setiap kelas berbeda. (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022).

Acuan kurikulum bina diri di Sekolah Khusus Menara Kasih didapatkan dari Kementerian Pendidikan anak-anak berkebutuhan khusus. Sembiring (2022) mengatakan, pelaksanaan pengajaran bina diri secara *real*

untuk masing-masing kelas berbeda. Sistem pembelajaran bina diri anak-anak penyandang autisme di Sekolah Khusus Menara Kasih diadakan pada jam-jam khusus. Sekolah juga menerapkan pembelajaran bina diri pada setiap pelajaran. Pengajaran bina diri dimulai dari hal-hal sederhana, misalnya ketika memasuki sekolah, murid akan diberi instruksi seperti “ayo letakkan tasnya”, “ayo keluarkan buku agenda”, “ayo keluarkan tempat makannya”, “ambil, buka botol minumannya”, “cuci tangan”. Selama ini, media pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan anak-anak autisme bina diri adalah keberadaan alat-alat tekstual dan fisik. Alat-alat yang digunakan dalam membina diri biasanya dibawa oleh murid, dalam hal ini, murid diperbolehkan menggunakan fasilitas sekolah. Fasilitas yang disediakan sekolah untuk bina diri mencakup sepatu, baju, alat setrika, sapu, dan pel. Baju yang disediakan untuk siswa belajar melipat baju adalah seragam. (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022).

Sekolah memiliki *goal* dalam mengajarkan bina diri kepada anak-anak penyandang autisme, yaitu agar mereka mandiri untuk melakukan hal-hal simpel tanpa pendamping. Beberapa konten bina diri sederhana yang sekolah berikan kepada murid mencakup kegiatan mencuci tangan, memakai sepatu, dan melipat pakaian. Meiryana (2022) mengatakan, dirinya jarang menemukan video pengajaran bina diri pada platform yang tersedia. Beliau dan kepala sekolah memaparkan sekolah masih membutuhkan media yang efektif (dinamis secara visual) untuk meningkatkan kemampuan bina diri anak-anak penyandang autisme. Oleh karena itu, perancangan media audio visual penulis lakukan sebagai pengajaran *simulative* untuk meningkatkan kemampuan bina diri anak-anak penyandang autisme (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022, N. Meiryana, *personal communication*, 17 Februari 2022).

2.4.4 Peran Pendamping dalam Mengajarkan Bina Diri

Sosok penting dalam mendampingi anak-anak penyandang autisme belajar bina diri adalah objek lekat si anak. Anak penyandang autisme

memiliki gaya sosialisasi mereka sendiri, dalam hal ini, objek lekat tiap anak tidak bisa disamaratakan. Objek lekat sang anak dapat berupa orang tua, pengasuh, maupun *therapist*. Objek lekat sang anak dapat ditentukan dari sosok yang terbiasa mengatasi kebutuhan sehari-harinya. Namun, Murhanjati & Sembiring (2022) berharap, orang tua tetap menjadi sosok utama objek lekat sang anak. (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022, J. A. Murhanjati, *personal communication*, 24 Maret 2022).

Sembiring (2022) mengatakan, orang tua yang sejak awal sudah disiplin dalam mengajarkan anak-anak autistik bina diri di rumah, akan memudahkan pihak sekolah dalam membimbing mereka bina diri. Sekolah memberikan pengajaran bina diri dengan tujuan peningkatan kemandirian anak-anak penyandang autistik. Sembiring (2022) memaparkan, ketika mengajarkan bina diri, guru-guru akan menjalankan peran dengan maksimal. Namun, pada saat yang bersamaan, orang tua juga harus menjalankan perannya (D. Br. Sembiring, *personal communication*, 21 Februari 2022, N. Meiryana, *personal communication*, 17 Februari 2022).

