

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Perancangan

Berdasarkan KBBI, kata perancangan berarti sebuah cara, proses, dan perbuatan, tindakan, atau aktivitas merancang. Beberapa arti dari kata perancangan tersebut memiliki makna yang serupa dengan kata penciptaan. Berdasarkan KBBI, kata penciptaan adalah sebuah cara, proses, perbuatan, tindakan, atau aktivitas untuk menciptakan sesuatu. Melalui beberapa pernyataan terkait arti dari kata perancangan dan penciptaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan sebuah cara atau proses perencanaan yang didasari oleh suatu masalah atau dorongan untuk menciptakan solusi yang akan dibuat hingga direalisasikan. BPPTIK Kominfo.go.id menyatakan bahwa perancangan dalam membuat desain terdiri dari 4 langkah, yakni mencari informasi kebutuhan, membuat kerangka kerja, mencari ide kreatif, dan tahap visualisasi yang merupakan salah satu aspek penting dalam perancangan suatu karya.

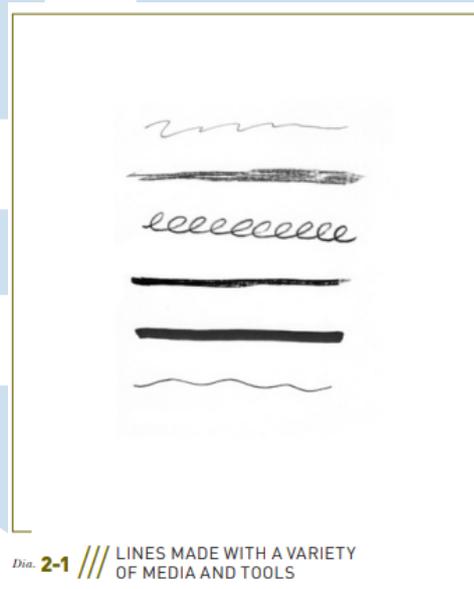
Proses visualisasi karya mencakup beberapa hal teknis, seperti *layout*, pemilihan *typography*, pemilihan warna, dan beberapa elemen desain lainnya. Selain elemen desain, prinsip desain juga diperlukan dalam tahap visualisasi karya desain. Kedua aspek tersebut sangat berperan dalam menentukan dan menghasilkan hasil akhir karya desain yang ideal. Karya desain menjadi relevan dengan tujuan, topik, atau masalah yang diangkat dan sesuai dengan kebutuhan audiens.

##### 2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain merupakan segala unsur atau aspek desain yang paling mendasar dan selalu digunakan untuk membuat karya desain visual. Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* tahun 2014 menyatakan ada 4 elemen desain formal yang umumnya digunakan untuk menciptakan visualisasi karya desain.

Berikut penjelasan terkait beberapa elemen desain formal yang umumnya digunakan untuk visualisasi sebuah karya desain.

1. *Line*



Gambar 2.1 *Line*

Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

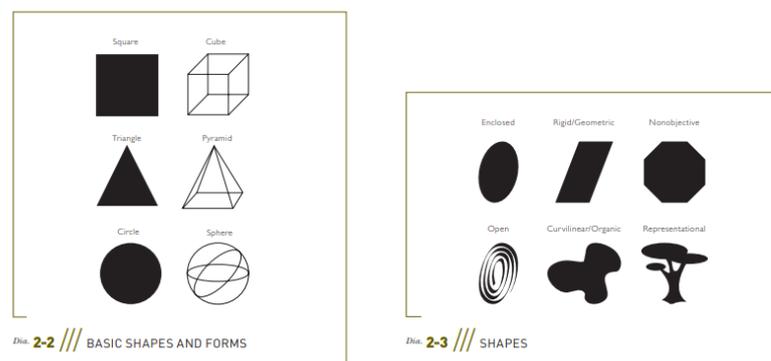
Elemen dasar berbentuk pipih yang dapat memberikan suatu kesan atau arti tertentu, seperti garis horizontal untuk menekankan sesuatu dan garis vertikal untuk menunjukkan ketinggian atau sebagai pemisah (Irfan, 2015). Sedangkan, dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* tahun 2014, Landa berpendapat bahwa garis merupakan unit terkecil berbentuk lingkaran yang berasal dari elemen titik. Garis dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan, seperti garis lurus, melengkung, hingga garis bersudut. Garis itu sendiri juga memiliki beberapa kategori, yaitu *solid line* (garis lurus yang terisi atau tidak terputus yang biasanya digunakan untuk menggaris bawahi atau menandai sesuatu yang penting), *implied line* (garis putus transparan dan samar yang tersambung dan menciptakan suatu arah atau pola tertentu), *edges* (garis batas yang terbentuk atau terhubung dari

titik-titik pertemuan), dan *line of vision* (garis yang membantu penglihatan audiens atau garis yang mengarahi saat pemindahan posisi).

Elemen garis memiliki beberapa kegunaan dalam desain yaitu:

- a. Membentuk *outline* atau garis tepi yang menyambung hingga membentuk suatu bentuk atau wujud berupa pola, huruf, dan gambar
- b. Membantu menata komposisi karya desain
- c. Menciptakan suatu petunjuk yang membantu dalam menciptakan suatu persepsi
- d. Menambah aksen atau ekspresi dalam karya desain
- e. Melakukan repetisi garis untuk membentuk sebuah wujud yang lebih ekspresif
- f. Membentuk *outline* atau garis tepi pada area pinggir untuk memberi batasan pada suatu area, menjaga kerapian suatu karya desain, memberi arahan dalam menjaga komposisi visual dalam karya desain, dan sebagai penghias atau elemen dekorasi untuk mengisi ruang kosong.

## 2. Shape

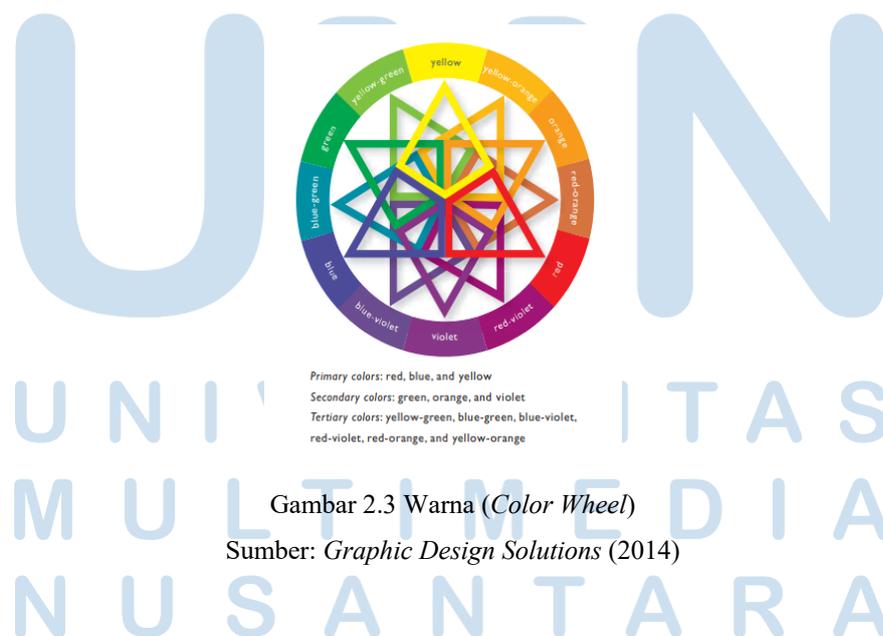


Gambar 2.2 Shape

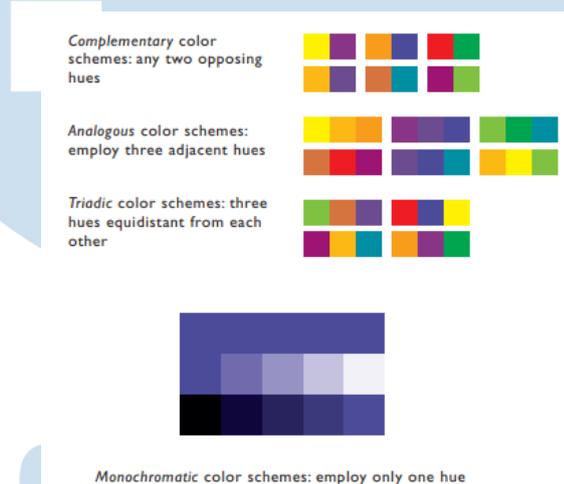
Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

Elemen desain yang memiliki lebar, panjang, tinggi, luas, *volume*, dan diameter. Macam-macam bentuk yaitu bentuk geometris, yaitu lingkaran, segitiga, kotak, persegi, dan bentuk simetris lainnya serta bentuk non-geometris atau abstrak, seperti bentuk natural atau alami yang tidak simetris. Beberapa jenis bentuk lainnya, yaitu bentuk bujur sangkar, bentuk kombinasi lurus dengan melengkung, bentuk yang berasal dari ketidaksengajaan, seperti noda akibat tumpahan atau gesekan, bentuk non objektif, bentuk abstrak, dan bentuk *representasional* yang mengingatkan pada objek nyata. Masing-masing jenis bentuk memiliki versi volumetrik atau 3 dimensi, beberapa di antaranya yaitu bola, kubus, tabung, dan piramida. Elemen bentuk digunakan untuk beragam keperluan, seperti untuk branding membuat desain logo, supergrafis, dan maskot, keperluan promosi untuk sebuah brand dengan mendesain bentuk *point of display* (POP) yang sesuai dengan produk yang ingin dipasarkan di supermarket hingga bentuk dari elemen visual penghias untuk media-media promosi produk atau brand yang bersangkutan.

### 3. Color



Penghias dan pembeda antar objek atau elemen visual lainnya. Warna juga digunakan untuk menampilkan identitas atau karakter dari masing-masing objek visual. Pemberian warna juga digunakan agar objek sebagai elemen desain dapat tampak lebih hidup. Keseluruhan warna dari tiap elemen sebaiknya dibuat kontras satu sama lain sehingga tampilan visual karya desain dapat dilihat dengan nyaman dan tidak membingungkan. Warna dibagi menjadi 2 kelompok berdasarkan kebutuhan, yakni *red, green, dan blue* (RGB) yang biasanya digunakan untuk karya dalam bentuk soft file dan *cyan, magenta, yellow, dan black* (CMYK) yang digunakan untuk keperluan *printing* atau produksi cetak.



Gambar 2.4 Komposisi Warna  
 Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* tahun 2014 menyatakan bahwa komposisi warna dapat dibedakan berdasarkan kecocokan dan keharmonisannya, yaitu warna monokromatik, komplementer, warna *triadic*, warna split-komplementer, dan warna *tetradic*. Pemakaian warna-warna tersebut dapat dipadukan dengan pengaturan penerangan dan saturasi disesuaikan dengan kebutuhan tema dan konsep karya desain. Berikut penjelasan mengenai komposisi warna.

a. Warna Monokromatik

Hasil warna hasil dari perpaduan antara warna dengan warna dasar, sehingga dapat menghasilkan warna dengan *tone* yang lebih terang hingga warna yang lebih gelap. Sebagai contoh warna kuning yang dipadukan dengan warna putih menjadi warna kuning terang, sedangkan warna kuning yang dipadukan dengan warna hitam menjadi warna hijau kecoklatan hingga hitam (memberikan efek kontras pada level keterangan suatu warna).

b. Warna Komplementer

Hasil warna dari perpaduan antara 2 warna yang saling berlawanan atau berhadapan pada *color wheel*. Beberapa di antaranya, seperti warna kuning dengan warna violet, warna hijau dengan warna merah, dan warna biru dengan warna oranye.

c. Warna *Triadic*

Perpaduan warna antara 3 warna yang memiliki kesamaan jarak dengan warna lainnya pada *color wheel*, seperti 3 warna primer kuning, biru, merah, dan 3 warna sekunder, yaitu warna jingga, ungu, dan hijau.

d. Warna *Split-Komplementer*

Perpaduan warna antara satu warna dengan 2 warna yang berdekatan atau bersebelahan dengan warna komplementernya pada *color wheel*. Contohnya adalah warna kuning dengan warna ungu dan biru, serta warna hijau dengan warna oranye-merah dan merah-violet.

e. Warna *Tetradic*

Perpaduan 4 warna yang dihasilkan dari 2 warna komplementer atau komplementer ganda sehingga dapat menghasilkan kombinasi warna yang kontras, seperti warna merah dan oranye (warna hangat) dengan warna biru dan hijau (warna dingin).

Teori psikologis warna merujuk pada buku *The Color Harmony; Pantone Edition* tahun 2017 oleh Leatrice Eiseman.

Dalam bukunya tersebut, Eiseman mengungkapkan warna memberikan peran penting dalam menyampaikan pesan, membangun suasana hati, dan mempengaruhi persepsi manusia terhadap sebuah objek berwarna.

#### 4. *Texture*

Elemen desain efek pada permukaan suatu objek visual yang dapat dirasakan hanya dengan melihatnya. Biasanya elemen tekstur digunakan dan terdapat pada ada elemen atau objek visual, seperti ilustrasi dan foto berkaitan dengan tema, topik, atau informasi yang ingin disampaikan. Perannya juga dapat digunakan untuk menunjukkan, memperjelas atau sebagai elemen pendukung dari informasi tertentu. Tekstur dibagi menjadi 2 jenis, yaitu tekstur tekstil dan tekstur visual. Tekstur tekstil merupakan tekstur asli dari bahan atau material tekstil yang dapat disentuh dan dirasakan. Pembuatan tekstur tekstil dapat dilakukan dengan teknik produksi cetak embossing, debossing, ukiran, *letterpress*, dan *stamping*. Sedangkan tekstur visual merupakan ilusi tekstur yang menyerupai wujud asli atau natural sehingga karya desain tampak lebih hidup dan memiliki *feel* atau emosi yang nyata yang dapat dirasakan. Tekstur visual dapat diciptakan dengan *digital imaging* atau teknik editing lainnya pada berbagai *software* yang memungkinkan. Beberapa contoh tekstur, yaitu tekstur halus, kasar, lembut, keras, dan lain sebagainya.



Gambar 2.5 *Texture*

Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

## 5. *Layout*

Elemen desain yang mengatur posisi atau tata letak setiap unsur dan komposisi desain sehingga masing-masing elemen memiliki tempatnya tersendiri. Berdasarkan teori Ambrose dan Harris dalam bukunya yang berjudul *Grid* tahun 2005, *layout* merupakan bagian dari proses mendesain untuk menyusun elemen desain yang digunakan dengan memperhatikan tata ruang dan struktur atau tampilan secara keseluruhan.

Penerapan *layouting* yang baik dan benar, akan terbukti dari hasil tampak keseluruhan kerapian, kedinamisan, dan kesan yang dibawakan karya desain. Untuk melakukan *layouting*, desainer dapat menentukan *grid* atau garis batas yang membentuk sebuah kolom, *space*, jarak, dan baris untuk menata elemen desain. *Grid* merupakan garis pembantu yang berperan penting dalam mengatur dan menata komposisi serta isi dari sebuah karya, seperti komposisi pada media buku, majalah, poster, brosur, aplikasi, website, dan lain sebagainya. *Grid* memiliki berbagai jenis berdasarkan kebutuhan atau banyaknya informasi yang ingin disampaikan, yaitu *single-column grid*, *one column-grid*, *two-column grid*, *four-column grid*, dan *multicolumn grid*. Jenis *grid* lainnya yang sering digunakan desainer adalah *modular grid*, *manuscript grid*, *pixel grid*, dan *hierarchical grid*.

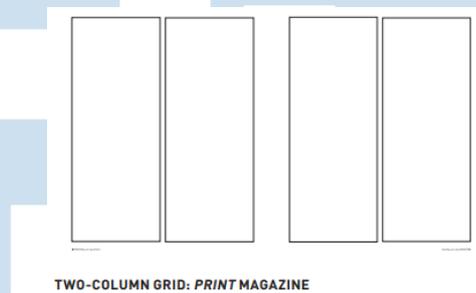


ONE-COLUMN GRID: PRINT MAGAZINE

Gambar 2.6 *One-Column Grid*

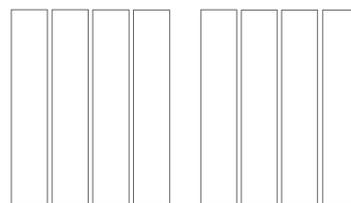
Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

*One-column grid* atau *single-column grid* merupakan jenis *grid* paling dasar dan sederhana. Jenis *grid* ini hanya menyediakan 1 kolom sebagai area penempatan materi atau elemen grafis. *One-column grid* dapat digunakan untuk mengontrol teks yang berlanjut, seperti esai, report, buku. Umumnya, pada satu halaman *one-column grid* hanya membahas atau berisi teks terkait 1 topik informasi.



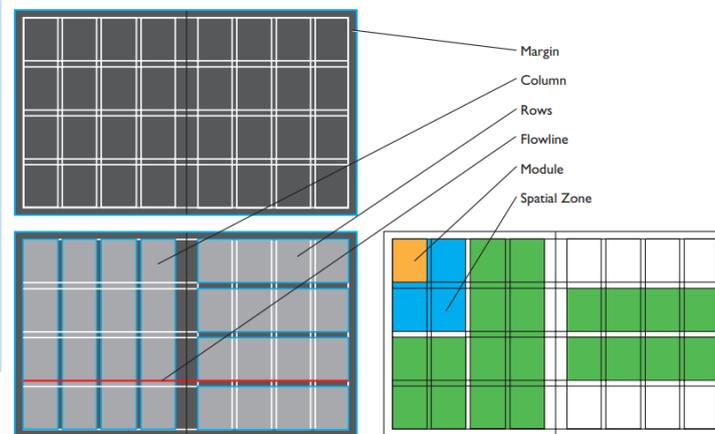
Gambar 2.7 *Two-Column Grid*  
 Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

*Two-column grid* merupakan jenis *grid* yang menyediakan 2 kolom sebagai area penempatan materi dan elemen grafis yang diperlukan. Berbeda dengan *one-column grid*, *two-column grid* dapat menampung lebih banyak teks maupun elemen grafis lainnya. Teks atau informasi tersebut akan terbagi ke dalam 2 kolom terpisah dengan lebar kolom yang sama ataupun berbeda. *Two-column grid* dapat memisahkan perbedaan topik menjadi 2 bagian atau 2 kolom. Masing-masing kolom akan mempresentasikan informasi yang berbeda.



Gambar 2.8 *Four-Column Grid*  
 Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

*Four-Column Grid* merupakan jenis *grid* yang menyediakan 4 kolom sebagai area penempatan materi atau informasi terkait topik tertentu. Teks atau informasi tersebut akan terbagi ke dalam 4 kolom terpisah dengan lebar kolom yang sama. Umumnya, *four-column grid* digunakan untuk menata *layout* pada halaman *website*, file presentasi, dan buku majalah.



Gambar 2.9 Anatomi *Grid*

Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

Dalam menggunakan *grid*, desainer perlu memperhatikan beberapa unsur penting lainnya, yaitu *margin*, *column*, *rows*, *flowline*, *module*, dan *spatial zone*. Berikut penjelasannya (Landa, 2014).

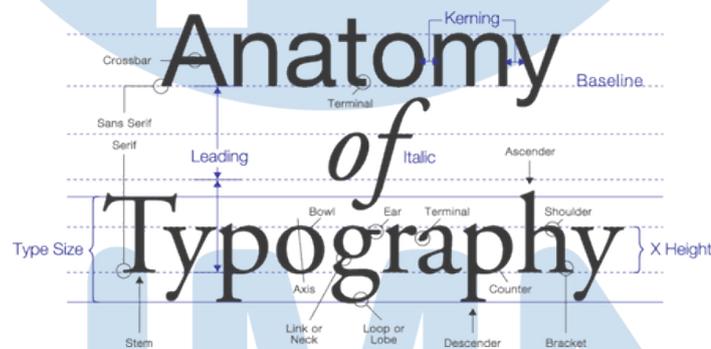
1. *Margin*: garis batas pembantu yang terletak pada pinggiran atau semua sisi kertas (*artboard*) sebagai batas jarak tepi kertas dengan isi konten
2. *Column*: bagian vertikal dari masing-masing barisan modul *grid*
3. *Rows*: bagian horizontal dari masing-masing barisan modul *grid*
4. *Module grid*: area yang disediakan untuk penempatan informasi atau elemen visual teks dan gambar
5. *Flowline*: garis horizontal yang berperan sebagai *guideline* pemisah atau pembeda konten pada suatu bagian dengan bagian lainnya

6. *Spatial zone*: area tertentu yang merupakan bagian dari beberapa modul yang digunakan khusus untuk penempatan gambar dengan ukuran yang lebih besar, iklan, ilustrasi, teks, dan informasi lainnya
7. *Gutter*: garis pembatas horizontal dan vertikal yang diletakan antara kedua bagian tulisan atau pemberi jarak antar elemen visual (tulisan dan gambar).

## 6. *Typography*

Jenis *font*, seperti sans-serif, serif, dan dekoratif (Irfan, 2015) yang digunakan pada tulisan agar sesuai serta mendukung kesan dari tema dan konsep karya desain. Pemaparan tulisan biasanya bertujuan untuk menjelaskan topik dari karya desain atau sebagai simbol dan judul dari karya.

### 1. Anatomi Huruf



Gambar 2.10 Anatomi Huruf

Sumber: <https://wvdsn.wordpress.com/2018/02/12/1131/>

Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* tahun 2014 (hlm. 46) mengemukakan bahwa setiap huruf memiliki anatomi atau terdiri dari bagian-bagian yang membangun huruf itu sendiri sehingga bentuk huruf dapat disusun dengan rapi, seimbang, dan sejajar ketika akan digabungkan dan dijadikan sebuah kalimat. Bagian-bagian yang dimaksud, yaitu serif, *cap height* (ketinggian dari huruf besar), *baseline* (garis lurus horizon dibawah atau di kaki

sebuah huruf atau kalimat), *X-height* (ketinggian dari huruf kecil), *ascender* (bagian dari sebuah huruf yang mencapai bagian paling atas), *descender* (bagian dari sebuah huruf yang mencapai bagian paling bawah atau setara dengan bagian bawah dari huruf lainnya), *counter* (area kosong atau area putih yang tertutup dari sebuah huruf), *loop* (garis lengkung yang menyatu atau menutup), *ear* (bagian dari huruf yang berukuran kecil dan biasanya mengarah keluar), *tail* (bagian dari huruf berukuran panjang melebihi ukuran atau badan huruf), dan *terminal* (bagian paling ujung atau bagian pangkal sebuah huruf).

## 2. Klasifikasi *Typography*

Berdasarkan Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* tahun 2014 (hlm. 47), tipografi memiliki berbagai jenis utama yang diklasifikasikan ke dalam masing-masing kelompoknya. Berikut penjelasannya.



Gambar 2.11 Klasifikasi *Typography*

Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

### 1. *Blackletter (Old English)*

Jenis tipografi paling tua yang populer di pertengahan abad ke-17. Jenis *blackletter* memiliki karakter atau gaya *gothic* dan gaya *celtic* yang diadaptasi dari bentuk huruf manuskrip.

Karakteristik utamanya, yakni memiliki kurva atau lengkungan dan memiliki *stroke* yang tegas dan berat.

### 2. *Humanis* atau *Old Style*

Jenis tipografi bergaya romawi dengan karakter huruf yang menyerupai tulisan tangan manusia dengan pena. Tipografi jenis *humanis* sering digunakan sebagai pilihan *font* utama

untuk mengetik karena dianggap formal, seperti *times new roman*, *caslon*, *garamond*, dan *hoefler text*. Karakteristik utama adalah klasik, sopan, dan elegan.

### 3. *Modern*

*Typeface* serif yang dimodernisasikan dengan karakter bentuk huruf yang memiliki kontras pada ketebalan *stroke* dan adanya penekanan vertikal. Contoh dari tipografi jenis *modern*, yakni *bodoni*, *didot*, dan *walbaum*.

### 4. *Slab Serif*

*Typeface* serif dengan karakteristik huruf yang berat, tebal, dan kaku. Contoh dari tipografi jenis *slab serif*, yakni *American typewriter*, *memphis*, *ITC lubalin graph*, *bookman*, dan *clarendon*.

### 5. *Sans-serif*

Berbeda dengan jenis *serif*, tipografi *sans serif* tidak memiliki *serif*, bagian kecil seperti ekor pada bagian-bagian ujung atau pangkal setiap hurufnya. Karakteristik utama dari *sans serif* adalah huruf yang polos dan tidak memiliki perbedaan atau selisih ketebalan dan ketipisan pada satu hurufnya. Hal ini berpengaruh pada kejelasan keterbacaan kalimat *sans serif* dari jarak jauh dibandingkan tipografi *serif*.

### 6. Dekoratif atau *display*

Jenis tipografi *display* sering digunakan untuk kalimat yang berukuran besar, seperti untuk bagian *headline* atau kata-kata utama yang ingin di *spotlight* kepada audiens. Tipografi *display* memiliki kesamaan dengan tipografi dekoratif, yaitu dalam anatomi hurufnya melibatkan berbagai hiasan atau elemen hias. Elemen dekorasi tersebut mendukung huruf tertentu sehingga memiliki kesan lebih santai, elok, dan

meriah. Dapat disesuaikan juga dengan kebutuhan tema atau konsep tertentu.

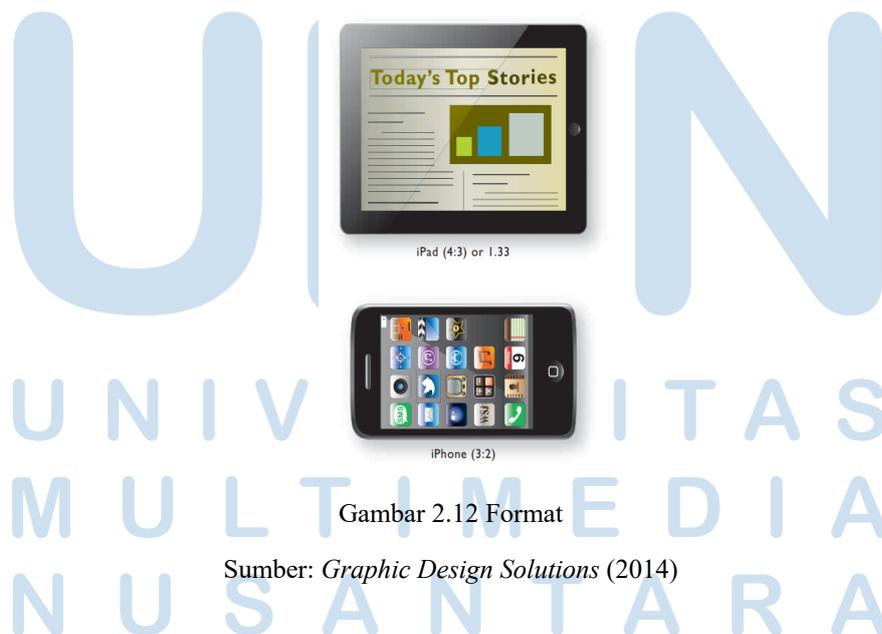
#### 7. *Script*

Jenis tipografi *script* memiliki karakter huruf yang menyerupai tulisan indah atau jenis tulisan tegak bersambung yang menggunakan banyak garis lengkung. Jenis tipografi *script* beserta dengan garis lengkung membuat kalimat memiliki kesan elegan, elok, dan natural.

### 2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan rangkaian pedoman atau kaidah yang saling berkaitan dalam mendesain, seperti dalam penyusunan, perpaduan, dan mengkombinasikan unsur-unsur desain. Perancangan karya perlu mempertimbangkan dan menerapkan prinsip desain untuk mencegah atau meminimalisir adanya kesalahan dan kekurangan dalam karya desain. Berikut penjelasan terkait prinsip desain berdasarkan teori Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* tahun 2014 (hlm. 29).

#### 1. Format

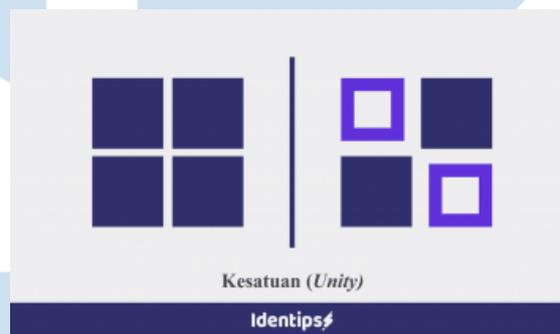


Gambar 2.12 Format

Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

Serupa dengan *layout*, format memiliki peran penting dalam hal pengaturan dan kerapian susunan atau komposisi pada suatu karya desain. Umumnya, format digunakan dalam membuat suatu karya pada *billboard*, tampilan website dan aplikasi, dan media cetak seperti poster, brosur, spanduk, kartu nama, kop surat, sampul buku dan lain sebagainya. Format juga dibutuhkan untuk kemudahan dalam memperoleh informasi. Informasi yang dimuat dalam media-media tersebut dapat diklasifikasikan kedalam bagian-bagian tersendiri yang saling bersangkutan sehingga keseluruhan informasi merupakan keseluruhan dari kebutuhan audiens. Dengan menggunakan format, informasi-informasi yang dimuat pada sebuah halaman dapat terjaga kesatuannya, aliran visual yang dinamis dan harmonis.

## 2. *Unity*



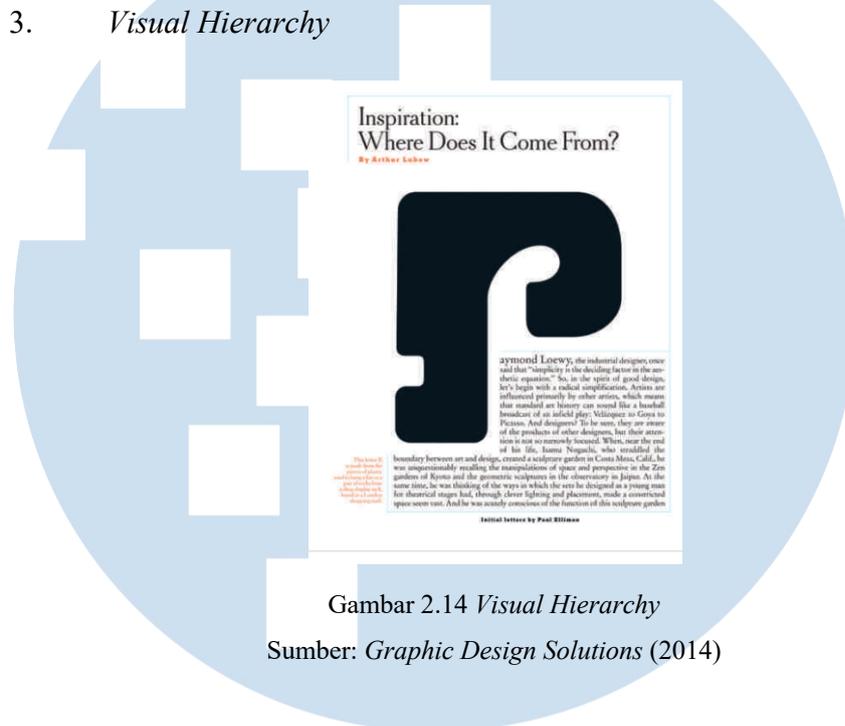
Gambar 2.13 *Unity*

Sumber: [www.evetry.com](http://www.evetry.com)

Kesatuan atau keseluruhan tampilan karya desain yang tampak rapi, tertata, serta mengandung informasi yang efektif dan komunikatif. Karya desain beserta elemen desain yang digunakan dapat saling membantu untuk menciptakan keselarasan dan keutuhan sehingga karya desain tampak konsisten, professional, dan berkualitas. Keberhasilan prinsip *unity* dapat terlihat setelah prinsip *layout* digunakan. Penggunaan *layout* yang baik akan membuktikan bahwa desainer telah memperhatikan komposisi dengan cara *me-layout* struktur atau keseluruhan tampilan karya desainnya. Desainer

peduli dengan kejelasan dan kemudahan bagi audiens dalam memahami dan mengamati karya desainnya.

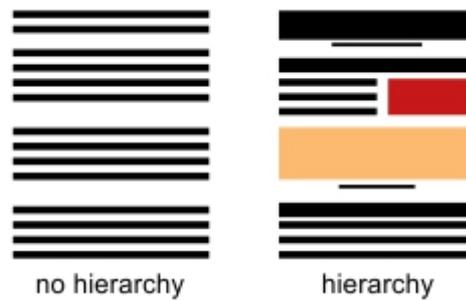
### 3. *Visual Hierarchy*



Gambar 2.14 *Visual Hierarchy*

Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

Hirarki visual memiliki peran dalam memandu audiens yang membaca informasi. Dalam menggunakan prinsip ini, desainer perlu mengatur informasi yang ingin disampaikan dalam susunan dan penekanan tertentu. Penyusunan penekanan yang dimaksud adalah informasi ditata atau disusun berdasarkan kepentingannya. Salah satu cara untuk memberi penekanan adalah dengan menggunakan *emphasize*. Selain menambahkan unsur ekspresif pada karya atau pada informasi, *emphasize* juga digunakan sebagai *focal point* atau titik fokus utama yang ingin ditunjukkan terlebih dahulu. *Emphasize* ditandai dengan penggunaan warna, ukuran, tekstur, dan visualisasi yang berbeda dengan elemen desain lainnya sehingga dapat dengan mudah terdeteksi oleh mata audiens.



Gambar 2.15 *Hierarchy*

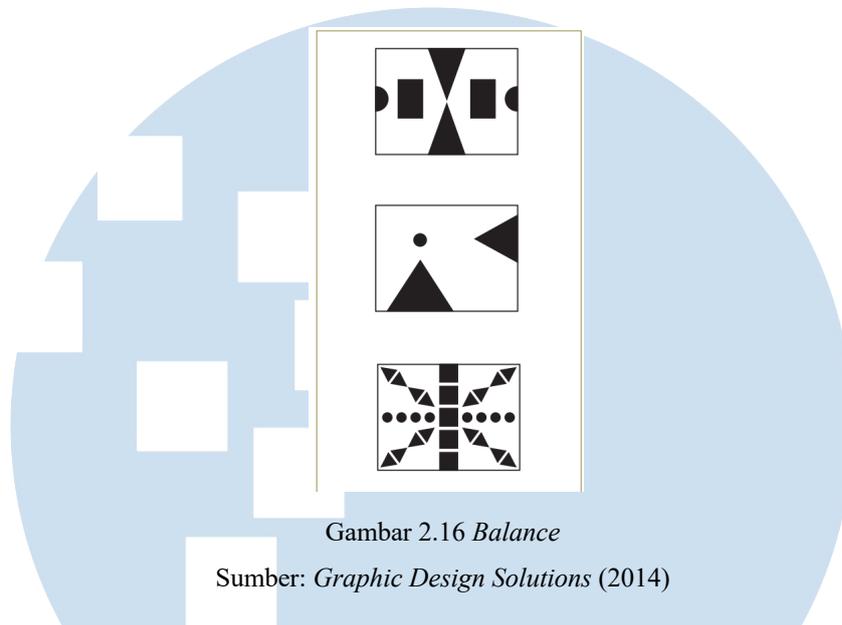
Sumber: [www.bridgewaterlearning.co.za](http://www.bridgewaterlearning.co.za)

Prinsip hierarki umumnya terbagi menjadi 2 bagian utama, yaitu bagian yang berada di area atas merupakan informasi utama atau informasi inti, sedangkan bagian yang berada di area bawah merupakan informasi lanjutan atau pendukungnya. Terbaginya 2 bagian tersebut membawa pengaruh kepada keputusan audiens terhadap keputusannya untuk membaca sebuah poster, infografis, atau jenis karya desain lainnya. Desainer perlu memanfaatkan bagian utama atau bagian inti sebaik mungkin sehingga audiens dapat tertarik dan ada kemauan untuk membaca dan mengetahui informasi lebih lanjut. Penggunaan bagian utama harus relevan dengan isi pada bagian pendukung. Keselarasan kedua bagian akan menciptakan informasi pada media karya desain yang sesuai dan mendekati dengan kebutuhan audiens.

Dalam menentukan bagian-bagian tersebut, ada beberapa pertanyaan yang dapat memudahkan untuk membedakan informasi berdasarkan kepentingannya, yaitu:

1. Di bagian manakah anda ingin audiens melihat atau membaca informasi terlebih dahulu?
2. Di bagian manakah anda ingin audiens melihat atau membaca informasi kedua setelah itu?
3. Di bagian manakah anda ingin audiens melihat atau membaca informasi ketiga?

#### 4. *Balance*



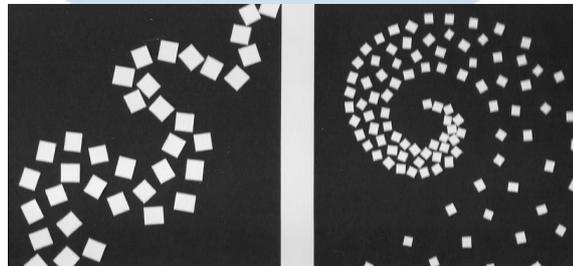
Gambar 2.16 *Balance*

Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

Keseimbangan sesungguhnya adalah stabilitas yang tercipta dari penggunaan elemen visual sehingga adanya bobot visual yang memenuhi dan merata di setiap sisi atau bagian komposisi desain. Seluruh komposisi karya desain yang terdiri dari berbagai elemen dan prinsip desain yang seimbang dapat menciptakan hasil dari keseluruhan karya desain yang dinamis dan menyamankan mata. Selain itu, karya desain dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan baik dan efektif. Untuk menghasilkan karya desain yang *balance*, desainer perlu memanfaatkan penggunaan ukuran, ruang, warna, bentuk, tipografi, dan segala elemen visual yang memuat karya desain dengan baik dan benar. Karya desain yang menggunakan prinsip desain akan memiliki komposisi yang dinamis dan simetris. Keseimbangan dibagi menjadi 2 jenis, yaitu seimbang simetris dan seimbang asimetris. Simetris adalah bobot atau komponen visual yang ditata dengan posisi yang sama atau memiliki letak yang sejajar dan memiliki kesetaraan di kedua sisi sumbu atau saling berhadapan pada garis sumbu pusat. Biasanya, keseimbangan simetris digunakan pada logo, ikon, simbol yang memiliki visual atau bentuk geometris yang kedua sisinya memiliki kesamaan bentuk. Sedangkan,

asimetris merupakan keseimbangan yang didapatkan oleh pemerataan bobot atau komponen visual dari satu elemen dengan elemen penyeimbang lainnya yang terletak di area berbeda, tidak berdekatan, namun dapat menciptakan karya desain yang stabil dan harmonis. Dibandingkan dengan keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris lebih memberikan atau menunjukkan adanya penekanan pada kedalaman, dimensi, ruang, sehingga terciptanya perasaan yang lebih bebas dan emosional. Oleh sebab itu, untuk mewujudkan keseimbangan asimetris desainer perlu mempertimbangkan elemen warna, ukuran, bentuk objek, posisi, tekstur, hingga komposisi karya desain. Biasanya, asimetris digunakan pada karya fotografi pada sampul buku katalog, buku pelajaran, buku cerita, dan jenis buku lainnya yang menampilkan visual beberapa objek dari suatu kondisi, lingkungan, ruangan, atau kejadian nyata.

#### 5. *Rhythm*



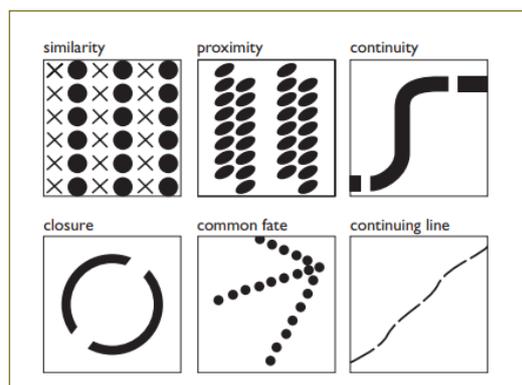
Gambar 2.17 *Rhythm*

Sumber: <https://www.deviantart.com/janelle596/>

Prinsip yang digunakan untuk menciptakan sebuah irama, seperti adanya pengulangan dan keserasian antar elemen desainnya. Desainer mengandalkan prinsip *rhythm* untuk merepetisi sebuah objek dalam membuat *pattern*, repetisi dari suatu objek utama, dekorasi karya desain, dan untuk membuat aksent estetis pada karya desain dengan memperhatikan jarak antar elemen yang digunakan. *Rhythm* juga banyak digunakan untuk menunjukkan pesan tertentu melalui repetisi dan ritme. Dalam pembuatan buku, *digital book*, situs web, video iklan, video animasi, ataupun grafik

gerak lainnya. Desainer perlu memperhatikan adanya ritme, kedinamisan, dan keharmonisan aliran isi informasi yang meliputi visual serta pesan antara halaman atau antara bagiannya sehingga pembaca atau penonton memiliki kemauan untuk terus menyimak informasi pada media-media tersebut. Hubungan antar tokoh atau kalimat yang membentuk informasi dan tanda baca juga tidak kalah penting dalam menciptakan karya yang berirama. Ada beberapa faktor penting lainnya dalam menciptakan sebuah ritme, yaitu penggunaan warna, tekstur, *figure/ ground relationships*, penekanan, dan keseimbangan.

6. *Laws of Perceptual Organization*



Gambar 2.18 *Laws of Perceptual Organization*

Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

Dalam mendesain, ada beberapa prinsip yang berperan untuk memicu dan membantu audiens dalam mengelompokkan stimulus dari komponen-komponen desain yang memiliki pola atau hubungan sehingga membentuk suatu kesatuan arti atau makna tertentu. Berikut penjabarannya.

1. *Similarity*: prinsip desain yang menggunakan unsur kemiripan dari elemen-elemen desain yang digunakan, seperti karakteristik pada warna, bentuk, tekstur, atau arah.
2. *Proximity*: prinsip desain yang menggunakan unsur kedekatan antar elemen desainnya. Desainer mempertimbangkan penggunaan jarak

antara elemennya untuk menunjukkan adanya hubungan dari elemen-elemen tersebut.

3. *Continuity*: prinsip desain menggunakan unsur koneksi atau adanya lanjutan suatu elemen desain atau dari elemen satu dengan elemen lainnya. Penggunaan prinsip ini untuk mendorong persepsi adanya kaitan atau koneksi tersirat yang dapat dirasakan di antara bagian-bagian tertentu. Selain itu, *continuity* membuat elemen desain tampak bergerak dan berlanjut.
4. *Closure*: prinsip desain yang melibatkan cara berpikir manusia untuk membangun atau menciptakan suatu bentuk utuh tertentu dari elemen-elemen desain atau beberapa bentuk yang terpisah. Manusia menganggap elemen-elemen tersebut merupakan suatu elemen tunggal yang mereka ketahui atau kenal mengikuti bentuk yang ada dipikiran mereka.
5. *Common fate*: elemen desain yang merupakan satu unit atau satu kesatuan, saling terikat, berhubungan, dan selalu bergerak bersama.
6. *Continuing line*: elemen garis yang selalu mengikuti pola atau alur tertentu sehingga akan membentuk suatu gambaran visual atau objek. Meskipun garis tersebut terputus, audiens akan tetap melihat objek atau visual yang diciptakannya dan tetap menganggap garis sebagai satu kesatuan elemen garis.

7. *Scale*



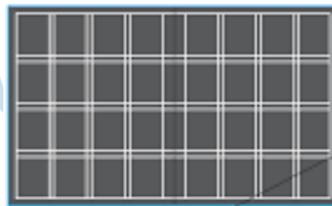
Gambar 2.19 *Scale*

Sumber: *Graphic Design Solutions* (2014)

*Scale* atau skala merupakan perbedaan skala atau tingkat seberapa penting satu poster dengan poster lainnya. Skala digunakan untuk menunjukkan perbedaan atau perbandingan ukuran yang proporsional antara elemen visual yang memenuhi karya desain. Desainer memanfaatkan skala dengan memperhatikan ukuran dari masing-masing elemen desain hingga komposisi karya desain yang optimal. Kegunaan lain dari pemakaian skala, yakni karya desain memiliki variasi visual yang memuat komposisi dengan mengontrol atau memanipulasi skala. Skala juga dapat memberi kontras antara elemen desainnya dan menjadikan karya desain dinamis. Selain itu, dengan memanipulasi atau mengontrol skala bentuk, huruf, atau elemen grafis lainnya, karya desain berpeluang untuk memiliki ilusi ruang 2 dimensi maupun 3 dimensi sehingga tampak lebih ekspresif dan hidup.

### 2.1.3 Prinsip *Layout*

Menurut Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* edisi 6 tahun 2019, terdapat dasar-dasar untuk menciptakan komposisi visual secara keseluruhan yang menarik dan memiliki kejelasan dalam menyampaikan informasi, salah satunya adalah *grid* dan format. Komposisi itu sendiri diartikan sebagai sifat dan struktur ruang sebuah media yang dihasilkan dari kumpulan atau susunan elemen-elemen grafis dalam kaitannya satu sama lain untuk mengkomunikasikan secara visual. Dalam menggunakan *grid*, ada enam komponen yang perlu diperhatikan, yaitu kolom, modul, *margin*, zona spasial, garis alur, dan penanda (Kusumowardhani dan Maharani, 2022).



Gambar 2.20 *Margin*

Sumber: *Graphic Design Solution* (2014)

Margin adalah batas-batas ruang kosong yang biasanya berada di tepi kiri, kanan, atas, atau bawah halaman sebagai bingkai di sekitar konten. *Margin* juga dapat didefinisikan sebagai penentu area aktif dari suatu halaman atau layar. Ada beberapa pertimbangan untuk menentukan *margin*, meliputi (Landa, 2019, hlm 133):

- Mempertimbangkan konten apa yang ingin disajikan dan bagaimana lebar atau proporsi *margin* dalam menyajikannya. Proporsi *margin* yang harmoni, seimbang, dan stabil.
- Mempertimbangkan spasi dalam *margin* untuk meningkatkan keterbacaan
- Mempertimbangkan kesimetrisan atau asimetris (*alignment*) dari *margin* yang digunakan agar mempunyai dampak yang terlihat serta menyelaraskan elemen yang digunakan.

Untuk berkomposisi, perancang memiliki metode tersendiri untuk mengatur, memikirkan, menilai, menata unsur-unsur grafis, memvisualisasikan informasi beserta marginnya. Sebagai permulaan, ada beberapa cara untuk membuat komposisi, yaitu:

- Bermain dengan bentuk, yang artinya membandingkan besar kecilnya bentuk untuk menciptakan ilusi atau gerakan tiga dimensi
- Bermain dengan media, yang artinya menggunakan dan mempertimbangkan kolase, fotogram, lukisan, media campuran, patung, ilustrasi 3D, fotografi, dan seni grafis lainnya
- Bermain dengan gaya Sejarah.

Hierarki atau tingkat sasaran perhatian yang jelas dan penyampaian pesan yang mudah dan menarik, adalah tujuan dari komposisi *layout*, maka dari itu pesan utama yang ingin dikomunikasikan ditujukan kepada target audiens, menentukan elemen grafis yang paling efektif untuk menyampaikan pesan (gambar atau tipografi), dan mengatur elemen visual

untuk berkomunikasi dan menarik minat serta perhatian audiens. Komunikasi visual dapat didorong dengan beberapa cara dasar, yaitu penekanan pada tipe atau komponen dominan, penekanan pada citra, membangun konstruksi berupa gambar di sekitar gambar dominan dengan beberapa gambar pendukung beserta tulisan dibawahnya, atau membangun konstruksi gambar melalui pola, pengulangan, urutan, penyalarsan tepi dan posisi, kontras antar gambar, dan beberapa prinsip pemersatu lainnya.

*Eye-tracking* merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menentukan cara atau proses bagaimana mata seseorang bergerak, berhenti, dan memidai (mengamati) suatu halaman dari sebuah media cetak atau situs digital (Landa, R., 2019, hlm 151). Komposisi dan variabel-variabel lainnya, seperti makna asosiatif, waktu yang dibutuhkan untuk melihat desain, rentang perhatian dari pribadi, dan adanya gangguan visual yang bersaing dalam suatu desain dapat menentukan cara seseorang dalam memidai suatu permukaan (area atau halaman) secara visual (Landa, R., 2019, hlm 151). Transisi merupakan titik masuk ke dalam suatu komposisi dalam media desain, maka dari itu transisi dapat diartikan sebagai kunci yang menciptakan aliran visual yang padu dari elemen grafis ke elemen grafis lainnya.

Pada umumnya, transisi dapat berupa spasi atau elemen bawahan. Untuk membantu menavigasi transisi beserta komposisi didalamnya tersebut, dapat menggunakan kontinuitas dari satu elemen yang kemudian mengarahkan mata pembaca atau audiens menuju ke elemen berikutnya. Karena pada dasarnya, komposisi itu sendiri bertujuan untuk menciptakan aliran visual yang bercerita dari satu elemen grafis ke elemen grafis lainnya sehingga menciptakan kesinambungan (Landa, R., 2019, hlm 153). Landa (2019) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi penciptaan alur, komposisi, kesinambungan, dan keselarasan, yaitu:

1. Mempertimbangkan bagaimana setiap elemen dapat mendorong ataupun menghambat aliran visual. Bangun pola pikir dimana elemen-elemen grafis tersebutlah yang akan menggerakkan kita.
2. Memiliki hirarki visual dan titik fokus yang jelas sehingga mampu memberikan titik masuk yang mudah. Contohnya, seperti menggunakan *headline* atau judul serta gambar yang dominan untuk memberi dorongan terhadap kepekaan pembacanya.
3. Memperhatikan semua arah; kanan, kiri, atas, bawah, ke dalam menuju garis tengah, dan ke luar tepi.
4. Menggunakan pengulangan; gerakan paralel dan *counter-pointing* untuk memandu pembaca melalui komposisinya.
5. Pikirkan untuk menciptakan titik fokus yang menarik dan mempertimbangkan elemen pengganggu alur visual.
6. Mempertimbangkan hal-hal kontraproduktif, yaitu setiap gerakan yang dapat mengalihkan fokus pembaca dari alur atau jalur yang dipilih, misalnya pada saat menaruh perhatiannya pada suatu informasi penting.

Adanya kesepakatan diseluruh sebaran atau kesepakatan dalam sebuah seri dapat membantu pembaca dalam menelusuri konten dan menciptakan alur. Kesepakatan diseluruh sebaran yang artinya perancang perlu menentukan cara yang menguntungkan untuk menjembatani atau memfungsikan ruang kosong yang dibentuk *margin*, yaitu area dalam dari dua halaman yang berhadapan dalam sebuah media. Kemudian, kesepakatan dalam sebuah seri, yang artinya menetapkan acuan atau parameter sistem tipografi, terutama palet dan penggunaannya. Mengembangkan juga unsur visual lainnya, seperti bahasa visualisasi umum, palet warna, struktur komposisi untuk memastikan kesinambungan seluruh unit desain.

*Layout* pada buku cerita bergambar, komposisi merupakan aspek utama dalam menciptakan alur baca, menunjukkan *focal point*, dan membangun kesinambungan dari tiap halamannya (Ghozalli, 2020). Teks

dan ilustrasi merupakan 2 elemen utama yang perlu dipertimbangkan, karena dapat mempengaruhi keterbacaan dalam proses penyampaiannya. Kedua elemen tersebut memiliki wujud yang berbeda, maka pastinya memiliki cara yang berbeda pula untuk berkomunikasi, oleh sebab itu teks dan ilustrasi pada dasarnya perlu memiliki tempat atau areanya tersendiri. Teks yang berlatarkan ilustrasi, terutama ilustrasi detail dan kompleks, akan menyebabkan kerancuan antar elemen visual hingga sulitnya keterbacaan teks (Ghozalli, 2020).

Hal tersebut berhubungan dengan penggunaan ruang kosong untuk mempermudah pembaca dalam mengamati teks dan ilustrasi, meminimalisir elemen yang mengisi tiap halamannya, dan memberi ruang bernafas agar pembaca dapat menikmati keseluruhan isi buku dengan nyaman dan tidak merasa sesak (Ghozalli, 2020). Penciptaan alur baca juga dipengaruhi oleh bagaimana tata letak komposisi teks dan ilustrasi di tiap halaman buku.

#### **2.1.4 Desain Inklusif**

Desain inklusif dapat diartikan sebagai sebuah proses atau konsep perancangan untuk menghasilkan produk, fasilitas, dan lingkungan yang dapat digunakan secara maksimal oleh khalayak umum tanpa perlu adanya adaptasi yang rumit (Cut Rezha, 2016). Dalam kegiatan pembelajaran dan melaksanakan aktivitas di sekolah, tujuan desain inklusif adalah fokus dalam menghilangkan pemisah antara peserta didik penyandang disabilitas atau mereka yang berkebutuhan khusus dengan peserta didik normal sehingga semua peserta didik secara rata dapat dengan nyaman, percaya diri, dan mandiri berpartisipasi (Fajar, 2016). Desain inklusif bersifat mengutamakan akses dan desain yang menarik; mudah dipahami, mendorong stimulasi anak untuk aktif belajar, serta merangkul segala perbedaan sosial, ekonomi, kondisi, dan kemampuan, sehingga dapat dimanfaatkan oleh semua jenis individu maupun kelompok. Sekolah inklusi telah memilih desain inklusif sebagai dasar dari pendekatan perancangan

segala kebutuhan desain media belajarnya (Scott, dalam Hong, 2014, hlm 19).

Terdapat 7 prinsip dasar pendekatan dalam penggunaan desain inklusif (Carolina, 2014), yaitu:

a. *Equitable use*

Prinsip penggunaan secara adil, yang artinya desain inklusif menyediakan sebuah media atau wadah yang dapat diakses dan digunakan oleh setiap manusia tanpa batasan-batasan tertentu.

b. *Flexibility use*

Prinsip fleksibilitas dalam penggunaan, yang artinya prinsip ini dapat mengakomodasi atau menyediakan bantuan untuk berbagai keadaan, kondisi, dan kemampuan individu. Prinsip ini memberikan akses yang dapat dipakai dengan teliti, tepat, serta membantu kemampuan untuk beradaptasi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, media pun dapat digunakan dengan mudah dan cepat.

c. *Simple and intuitive use*

Prinsip penggunaan secara sederhana dan intuitif berarti desain tidak dibuat rumit, tidak menggunakan elemen-elemen yang tidak dibutuhkan, dibuat dengan sederhana dan mudah dipahami tanpa adanya tuntutan terkait pengetahuan maupun bahasa tertentu yang digunakan dalam desain.

d. *Perceptible information*

Prinsip informasi yang jelas, artinya desain mampu menyampaikan informasi atau pesan secara efektif kepada pengguna, mengingat kondisi fisik dan lingkungan pengguna maupun terlepas dari kondisi pengguna.

e. *Tolerance for error*

Prinsip toleransi untuk kesalahan berperan dalam meminimalisirkan bahaya atau kesalahan akibat kecelakaan yang merugikan dari tindakan yang disengaja pengguna maupun tidak disengaja.

f. *Low physical effort*

Prinsip upaya fisik rendah, yang artinya pengguna diharapkan tidak banyak atau tidak berlebihan dalam menggunakan fisik mereka sehingga proses belajar menjadi efisien, desain pun juga dapat digunakan dengan nyaman dan mudah.

g. *Size and space for approach and use*

Prinsip ukuran dan ruang pendekatan dan penggunaan, yang artinya prinsip ini menggunakan ukuran dan ruang yang dapat dimanfaatkan pengguna dengan menghiraukan batasan-batasan, seperti postur, mobilitas atau pergerakan, dan ukuran pengguna sehingga setiap pengguna dapat menggunakan dan meraih elemen desain dalam posisi duduk maupun posisi berdiri.

## 2.2 Media Informasi

Media informasi merupakan alat, *platform*, atau sebuah tempat informasi terkumpul dan disajikan sedemikian rupa hingga menjadi bahan atau media yang dapat dimanfaatkan oleh pembaca informasi. Umumnya, informasi yang disediakan merupakan hasil pengolahan dari data-data dan fakta yang terkait dengan kejadian tertentu. Informasi dibuat dengan akurat dan tidak merubah atau melenceng dari fakta yang dituju sehingga informasi menjadi relevan dan pembaca dapat memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipercaya. Dilansir dari buku Coates dan Ellison (2014) yang berjudul "*An Introduction to Information Design*", media informasi juga dapat diartikan sebagai bentuk komunikasi pesan dan visualisasi data yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan terkait informasi yang

tertentu kepada penerima informasi. Melalui media informasi, audiens dapat mengikuti perkembangan tentang apa yang sedang terjadi sehingga tidak tertinggal berita dan tetap *up-to-date*. Dalam buku tersebut, Coates dan Ellison (2014) membedakan media informasi menjadi beberapa jenis, yaitu *interactive information design*, *environmental information design*, dan *print-based information design*. Media informasi cetak atau *print-based information design* dibuat melalui proses cetak dan umumnya berupa buku yang setiap halamannya memuat materi atau informasi berdasarkan topik buku tertentu, salah satu diantaranya adalah buku cerita.

### 2.2.1 Buku Cerita

Buku cerita merupakan salah satu media informasi, edukasi, dan hiburan yang umumnya digunakan dalam proses pembelajaran anak. Buku cerita dibagi menjadi dua jenis, yaitu buku cerita fiksi, seperti dongeng, dan buku cerita non fiksi, seperti buku edukatif atau wawasan dasar yang mudah dipahami anak (Prasetyo, 2014, hlm 2). Uri shulevitz membedakan 2 jenis buku cerita anak berdasarkan makna, isi, atau esensinya, yakni *storybook* dan *picture book*. *Storybook* diisi dengan teks dan ilustrasi, hanya saja teks lebih mendominasi dalam menjabarkan atau menyampaikan isi buku cerita. Ilustrasi pada jenis buku cerita *storybook* hanya sebagai penghias dan pendukung keterangan teksnya yang lebih *detail*. Berbeda dengan *picture book*, teks dan ilustrasi memiliki komposisi yang seimbang dan memiliki porsi yang sama dalam menyampaikan isi cerita. Dalam *picture book*, kedua elemen tersebut telah menjadi satu kesatuan, yang artinya teks dan ilustrasi saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan agar mudah dipahami. Sebaliknya dengan *storybook*, ilustrasi pada *picture book* bukan lagi hanya sebagai penghias atau pendukung teks, melainkan elemen yang memiliki makna serta dapat dibaca (Ghozali, E., 2020).

Buku cerita diisi dengan unsur-unsur visual, yakni ilustrasi atau gambar, foto, warna, dan teks sesuai dengan materi atau pesan yang ingin dibawakan

oleh buku tertentu. Adanya visual pada buku cerita telah menjadi hal wajar yang disukai anak-anak. Ketertarikan anak terhadap buku cerita akan terlihat ketika anak berada di masa *golden age* atau pada usia dini 0-5 tahun (Munthe dan Halim, 2019, hlm 204). Pada masa tersebut, anak mengalami pertumbuhan fisik dan mental, serta mulai peka dan sensitif terhadap rangsangan sehingga menstimulasikan ketertarikannya dengan gambar, warna, dan elemen visual pada buku cerita.

Peran elemen visual sangat penting dalam proses belajar, selain dapat memperlancar dan memperkuat pemahaman anak, seluruh unsur visual menjadi satu kesatuan yang dapat memvisualisasikan peristiwa, pesan, dan konsep yang ingin disampaikan kepada anak. Dalam penelitiannya, Hsiao, Yuan dan Yu Shih (2015, hlm 14-23) mengatakan bahwa melalui media buku cerita bergambar, pengetahuan dan edukasi mengenai lingkungan dan sekitarnya dapat dibangun dalam diri anak, hal ini dikarenakan adanya dampak pada kehidupan sehari-hari anak. Ada berbagai karakteristik atau gaya cara buku cerita dalam memaparkan materinya. Mayoritas buku cerita menggunakan ilustrasi atau gambar dengan berwarna ukuran lebih besar atau mendominasi perhalamannya, yang dimana ilustrasi tersebut menjadi fokus utama yang ingin ditonjolkan untuk menyampaikan cerita atau pesan tertentu. Teks juga digunakan untuk mendukung ilustrasi dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Teks membantu mengarahkan jalannya alur cerita atau materi buku cerita dari awal hingga akhir halaman, dengan pemilihan bahasa yang sederhana dan kalimat yang tidak terlalu bertele-tele. Selain gambar dan teks, ada beberapa buku cerita interaktif yang menggunakan elemen-elemen interaktif, seperti *pop-up book*, 3D, penggunaan audio, *lift the flap*, *touch and feel book*, dan lain sebagainya sehingga dapat mengundang anak untuk melakukan aktivitas atau berinteraksi sesuai perintah yang ditulis dalam buku cerita tersebut.

Buku cerita interaktif dapat menjadi media bermain sekaligus belajar yang menstimulasi imajinasi serta pemahaman anak dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan mengucapkan teks, mengamati gambar atau ilustrasi,

melihat warna, dan melakukan interaksi dengan elemen-elemen interaktif pada buku, dapat melatih kemampuan sensorik, kognitif, intelektual, dan memperkuat ingatan anak.

### 2.2.2 Anatomi Buku Cerita

Dalam anatomi buku cerita, terdapat komponen-komponen penting yang melengkapi dan menjadi struktur sebuah buku. Komponen-komponen tersebut terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

1. *Cover*: sampul depan buku yang menampilkan judul dan penulis serta sampul belakang buku yang menampilkan sinopsis isi dari buku.
2. *Font matter*: halaman yang berisi terkait judul, hak cipta, ucapan terima kasih, kata pengantar, hingga daftar isi.
3. *Text matter*: halaman yang berisi judul dan penomoran bab, penomoran teks, alinea, ilustrasi, kutipan, inisial, catatan samping, dan catatan kaki.
4. *Back matter*: halaman belakang di dalam buku yang berisi terkait kalimat penutup, daftar istilah, indeks, daftar pustaka, dan biografi penulis.

Buku cerita anak memiliki struktur anatomi yang biasanya diterapkan untuk hal penerbitan. Berikut pembagian struktur anatomi buku cerita berdasarkan isinya (Ghozalli, 2020).

1. Daftar isi: bagian buku cerita yang biasanya berada di awal halaman menunjukkan rangkaian bab, subbab, atau judul isi buku cerita. Biasanya hanya digunakan untuk buku cerita yang memiliki bab.
2. Halaman bio: bagian buku cerita yang menampilkan biodata penulis, ilustrator, editor, desainer grafis, penerjemah, dan pembuat buku atau pihak terkait.
3. Halaman judul: bagian buku cerita yang berisi judul cerita
4. Halaman judul penuh: bagian buku cerita yang memuat judul buku cerita, nama pembuat buku, hak cipta buku, logo penerbit, dan ISBN.

### 2.2.3 *Layout* Buku Cerita

Untuk merancang buku cerita interaktif, salah satu langkah yang perlu diperhatikan adalah penerapan komposisi yang baik, menarik, dan efektif, seperti peletakan setiap teks, gambar, dan elemen-elemen *layout* lainnya yang mengisi setiap halaman buku cerita. Kusumowardhani dan Maharani dalam bukunya yang berjudul *Book Design and Layout Design Process* (2022), mengartikan *layout* sebagai proses menata aset visual dalam suatu desain dengan tujuan utama, yaitu kejelasan dan keberhasilan, penyampaian, dan keterbacaan pesan. Tata letak merupakan unsur untuk membangun suatu desain. Penggunaan *layout* sederhana cukup efektif bagi *pop up book* untuk menyediakan ruang di halaman bagi gambar yang dapat timbul jika halaman tersebut dibuka ditambah adanya sedikit informasi untuk mendukung gambar tersebut (Afdhal, 2021).

Komposisi *layout* yang baik sesungguhnya menerapkan prinsip-prinsip berikut (Kurniawan, 2017).

1. *Sequence*: tata letak yang mampu mengarahkan pandangan mata pembacanya dengan baik dan benar untuk memahami informasi yang disajikan sesuai dengan urutan informasi tertentu
2. *Emphasis*: tata letak yang menekankan bagian-bagian elemen tertentu untuk menciptakan *focal point* atau fokus pembacanya terhadap bagian yang penting
3. *Balance*: tata letak untuk menciptakan keseimbangan pada setiap komposisi halamannya dengan menyusun elemen-elemen visual sedemikian rupa yang disajikan di dalam buku. Keseimbangan memiliki dua jenis, yaitu prinsip keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris (Anggraini dan Kirana, 2014, hlm 74–76).

Untuk menciptakan keseimbangan komposisi yang diinginkan, terdapat 2 jenis prinsip keseimbangan yang dapat digunakan, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris (Mahisa, et al., 2022, hlm 484). Keseimbangan simetris dapat

dicapai dengan pembagian 2 sisi atau objek berukuran sama dan saling berlawanan seolah-olah mencerminkan satu sisi dengan sisi lainnya. Sumbu pusat sebagai alat pengukur keseimbangan antara bagian yang saling bercermin (Mahisa, et al., 2022, hlm 484). Keseimbangan pada ruang kanan dan kirinya simetris dan berada di posisi yang rata. Sedangkan, keseimbangan asimetris tidak memerlukan adanya kesamaan ukuran suatu objek, kesejajaran, dan tidak menggunakan sumbu pusat untuk mencapai keseimbangan. (Mahisa, et al., 2022, hlm 485). Keseimbangan asimetris dicapai dengan memainkan perbedaan ukuran antara objek-objeknya dan perbedaan warna serta terang gelap pada objek atau bidang-bidangnya sehingga dapat menciptakan keseluruhan komposisi yang harmonis (Mahisa, et al., 2022, hlm 485). Kesimetrisan memberikan kesan yang stabil dan formal, sedangkan ke-asimetrisan memberikan kesan informal dan tidak terstruktur, namun tetap koheren dan harmonis (Mahisa, et al., 2022, hlm 485).

Dalam pembuatan buku cerita juga perlu memperhatikan ukuran dan format buku disesuaikan dengan keperluan dan tujuannya. Berikut beberapa jenis ukuran dan format buku cerita (Ghozalli, 2020).

1. Vertikal: buku cerita vertikal merupakan ukuran yang paling banyak ditemukan dan digunakan dalam pembuatan buku cerita ataupun jenis buku lainnya. Hal ini dikarenakan pemakaiannya yang mudah dibiasakan oleh pembaca serta lebih efektif dalam penggunaan kertas, hingga mudah untuk dijilid. Pada buku cerita, ukuran vertikal dinilai memudahkan ketika memakai cerita-cerita yang dinamis dengan elemen-elemen grafis visual yang vertikal.
2. Horizontal: kebalikkan dari vertikal, ukuran buku cerita horizontal jarang digunakan dan ditemukan, karena dinilai kurang efisien, namun jenis ukuran ini sangat cocok apabila pembuat buku cerita memang ingin menampilkan isi cerita atau elemen-elemen grafis yang banyak memakai unsur pemandangan beserta ilustrasi menyambung atau berukuran besar.

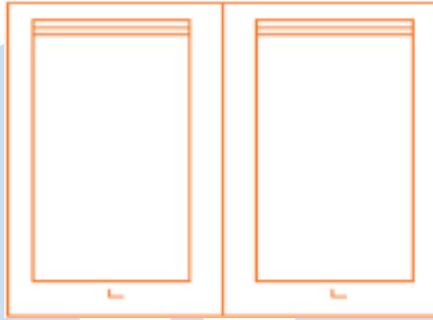
3. Kotak: setelah ukuran vertikal, format buku cerita kotak merupakan urutan kedua yang paling banyak digunakan dalam pembuatan buku. Hal ini dikarenakan format kotak dapat memberikan kebebasan atau keleluasan dalam mengatur rentang waktu membaca dengan alur cerita yang dinamis dan merupakan format yang lebih stabil.

Buku cerita anak umumnya menampilkan gambar atau ilustrasi beserta teks atau tulisan untuk menyampaikan pesan atau cerita tertentu untuk mendukung gambar. (Ghozali, E., 2020) dalam bukunya yang berjudul Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional juga membedakan beberapa jenis *layout* yang dapat digunakan untuk mengisi ilustrasi pada setiap halaman *picture book*. Berikut penjabarannya.

1. *Spread: layout* ilustrasi yang mengisi 1 bukaan atau 2 halaman buku cerita dengan tambahan teks pendukung. *Layout spread* biasanya digunakan untuk memfokuskan pembaca pada pengamatan ilustrasi dengan ukuran yang besar, salah satunya adalah suasana latar cerita
2. *Single: layout* ilustrasi yang hanya mengisi 1 halaman per bukaan bukunya. *Layout single* banyak digunakan buku cerita untuk memperlihatkan perbedaan adegan dengan ilustrasi yang mengikuti alur ceritanya. Ilustrasi ataupun teks memiliki perbedaan sudut pandang hingga latarnya
3. *Spot: layout* isi buku bagi ilustrasi ataupun isi buku cerita yang sifatnya lebih bebas, lepas, dan variatif dari segi bentuk dan ukuran. *Layout spot* biasanya digunakan untuk ilustrasi-ilustrasi tertentu yang hanya mewakili aktivitas-aktivitas dari adegan tertentu atau mewakili teks tertentu.

Dari ketiga jenis *layout* buku cerita tersebut, Tondreau (2019) menjelaskan adanya 5 bagian *grid* yang masuk kedalam diagram *Basic Grid*. Berikut penjabarannya.

## 1. *Single-column grid*

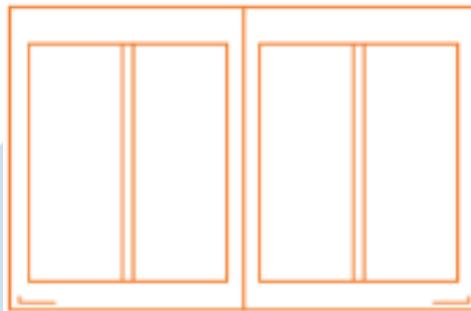


Gambar 2.21 *Single-Column Grid*

Sumber: *Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids* (2019)

*Single-column grid* merupakan jenis *grid* yang umumnya digunakan pada buku seni dan katalog, karena sifatnya yang bebas, seperti penggunaan teks terus menerus yang memenuhi satu halaman. *Single-column grid* juga dapat dimanfaatkan untuk penggunaan ilustrasi atau foto yang dapat diletakkan secara bebas di dalam area *grid* tersebut.

## 2. *Two-column grid*



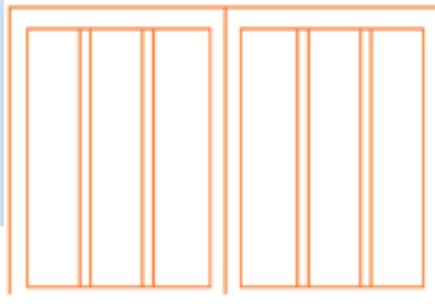
Gambar 2.22 *Two-Column Grid*

Sumber: *Layout Essentials Revised and Updated: 100 sign Principles for Using Grids* (2019)

Berbeda dengan *single-column grid*, *two-column grid* merupakan jenis *grid* yang dapat mengontrol tata letak dan banyaknya elemen visual pada suatu halaman kedalam dua kolom vertikal. *Two-column grid* dapat menyajikan isi materi yang lebih rumit kedalam dua kolom terpisah agar lebih jelas dan teratur. Ukuran lebar kolom tidak harus sama, yang artinya 1 kolom dapat memiliki ukuran luas yang lebih

sempit di banding kolom di sampingnya, namun isi teks atau foto tetap berada di dalam *grid* atau kedua kolom tersebut.

### 3. *Multicolumn Grid*

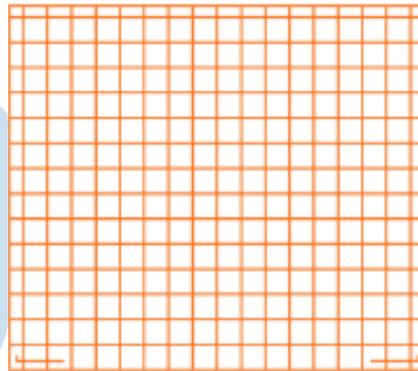


Gambar 2.23 *Multicolumn Grid*

Sumber: *Layout Essentials Revised and Updated: 100 sign Principles for Using Grids* (2019)

*Multicolumn grid* merupakan jenis *grid* yang mampu mengontrol banyaknya teks dan elemen visual lainnya kedalam 3 atau beberapa kolom vertikal. Umumnya, *multicolumn grid* digunakan pada majalah, situs web, dan media-media yang mencakup iklan, video, dan cerita.

### 4. *Modular Grid*

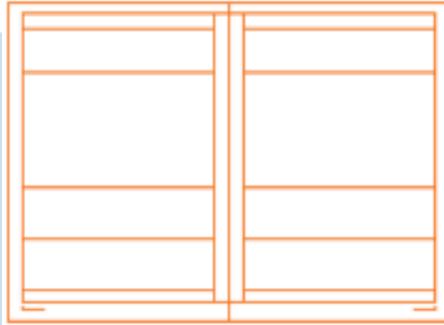


Gambar 2.24 *Modular Grid*

Sumber: *Layout Essentials Revised and Updated: 100 sign Principles for Using Grids* (2019)

*Modular grid* merupakan jenis *grid* gabungan dari kolom vertikal dan horizontal untuk mengontrol teks dan elemen visual yang lebih *detail* dan kompleks, karena memiliki struktur *grid* seperti ruang-ruang kotak berukuran kecil. Umumnya, *modular grid* digunakan untuk menyajikan isi dari koran, tabel, kalender, dan bagan.

## 5. Hierarchical Grid

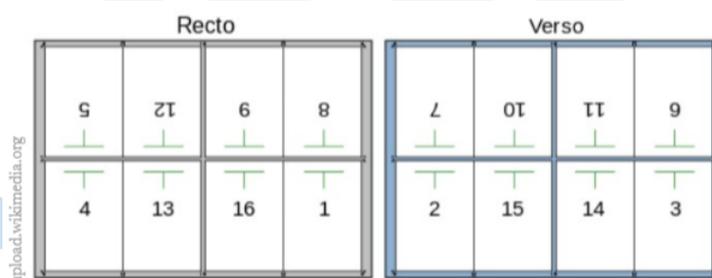


Gambar 2.25 Hierarchical Grid

Sumber: *Layout Essentials Revised and Updated: 100 sign Principles for Using Grids* (2019)

*Hierarchical Grid* merupakan jenis *grid* yang menyediakan beberapa kolom vertikal yang biasanya digunakan untuk mengatur teks atau elemen visual lainnya sesuai dengan hierarki, urutan, atau tingkatannya tertentu dalam penulisan. Penempatan teks dan elemen visual disesuaikan dengan urutan atau struktur seberapa penting elemen-elemen informasi tertentu dan menyesuaikan arah baca manusia ketika mengamati sebuah informasi pada suatu majalah.

### 2.2.4 Layout Kateren



Gambar 2.26 Imposisi Kateren Kelipatan 16

Sumber: *Desain Layout* (2021)

Anggi Anggarini (2021) dalam bukunya yang berjudul *Desain Layout*, mendefinisikan imposisi merupakan bagian dari proses penyusunan posisi dan urutan halaman pada saat dicetak. Prosesnya

meliputi penyusunan pada plat, kertas dilipat sehingga halaman-halamannya dapat tersusun dengan berurut sesuai lipatannya. Banyaknya atau jumlah lipatan halaman buku ketika mencetak disebut dengan kateren. Umumnya, 1 kateren adalah sebutan bagi kelipatan 16, setengah kateren sebutan bagi kelipatan 8, dan seperempat kateren bagi kelipatan 4. Perbedaan ukuran buku disebabkan oleh perbedaan jumlah lipatan halaman dan perbedaan kateren. Pada proses percetakan, *layout* kateren buku lebih baik berjumlah 16 atau 8 kelipatan.

### **2.3 Disabilitas Intelektual**

Definisi penyandang disabilitas menurut UU Nomor 8 tahun 2016 pasal 1 ayat 1, yaitu “Setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu yang lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak”. Pada pasal 4 ayat 1, disabilitas terbagi menjadi beberapa jenis, meliputi penyandang disabilitas fisik, disabilitas intelektual, disabilitas mental, dan disabilitas sensorik. Disabilitas intelektual atau yang sering disebut dengan retardasi mental dikenal sebagai salah satu disabilitas dengan ciri-ciri terganggunya fungsi intelektual dimulai sebelum usianya menginjak 18 tahun, seperti keterbatasan fungsi pikir dan kapasitas mental secara umum, karena memiliki tingkat kecerdasan di bawah rata-rata. Disabilitas intelektual mengakibatkan penyandanganya menjadi lambat dalam belajar, menalar, berkomunikasi, berpakaian, menyelesaikan masalah, dan melakukan aktivitas dasar di lingkungan sosialnya. Tingkah laku dan pola pikir penyandang disabilitas intelektual yang kekanak-kanakan walaupun sudah berada di usia remaja-dewasa, membuat mereka sulit untuk beradaptasi, terutama yang mencakup segala keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Disabilitas intelektual dapat dialami dengan atau tanpa gangguan jiwa dan gangguan fisik lainnya (Lee, k., et al, 2022).

Terdapat dua faktor utama penyebab disabilitas intelektual yang diklasifikasikan secara primer dan sekunder. Berikut penjelasannya (Gupta, 2023).

a. Disabilitas intelektual primer

Disebabkan oleh faktor keturunan; ketidaknormalan gen dan kromosom X. Kelainan genetik seperti *down syndrome* dan kerusakan kromosom X menyebabkan disabilitas intelektual. Keduanya merupakan penyebab paling umum disabilitas intelektual, *down syndrome* dan kerusakan kromosom X merupakan kelainan bawaan yang disebabkan oleh kelebihan dan kelainan kromosom.

b. Disabilitas intelektual sekunder

Berbeda dari faktor primer, faktor penyebab sekunder disebabkan oleh penyakit dan adanya pengaruh dari tidak diketahuinya penyebab suatu keadaan yang sudah diketahui sejak sebelum lahir. Faktor sekunder juga dipicu oleh penyakit otak pada bayi yang baru lahir.

c. Penyebab lainnya

Selain faktor primer dan sekunder, terdapat beberapa penyebab lain dari disabilitas intelektual, yaitu akibat infeksi intrakranial, serum, obat, atau zat berbahaya, akibat penyebab fisik, seperti trauma terkenanya sinar x dan bahan kontrasepsi hingga akibat usaha melakukan tindakan abortus. Akibat gangguan metabolisme gizi yang mempengaruhi perkembangan otak di usia 4 tahun, akibat prematuritas; berat badan bayi baru lahir yang kurang dari 2500 gram, bayi berukuran kecil, dan masa hamil yang kurang dari 38 minggu, serta akibat gangguan jiwa berat yang biasanya dialami pada masa kanak-kanak juga beberapa faktor penyebab fisik disabilitas intelektual lainnya.

### 2.3.1 Kategori

Dalam *The American Psychological Association (APA) Handbook of Intellectual and Developmental Disabilities*, Glidden, et al. (2021) membuat klasifikasi disabilitas intelektual berdasarkan tingkat IQ atau tingkat kecerdasan (intelektual), yaitu *mild*, *moderate*, *severe*, dan *profound*. Dilihat dari segi edukasi, penyandang disabilitas intelektual ringan (*mild*) dengan skor IQ 55-70 termasuk yang masih mampu mengikuti proses pembelajaran dan memiliki keterampilan akademis. Tidak adanya tanda-tanda atau karakteristik yang mencolok, sebab penyandang disabilitas intelektual ringan memiliki fisik yang serupa dengan anak normal lainnya; tinggi dan berat badan yang sama dengan anak rata-rata seumurannya, hanya saja perkembangannya sedikit lebih lambat. Perbedaan utama kaum disabilitas intelektual ringan adalah sikap pendiam dan rasa malu yang terkadang diperlihatkan. Mereka juga cenderung sulit untuk fokus dan memberikan perhatian dalam jangka waktu yang lama, namun kebiasaan tersebut dapat berubah bila diarahkan untuk terus berinteraksi dengan anak lainnya. Penyandang disabilitas intelektual ringan mampu melakukan aktivitas sehari-hari tanpa harus diawasi, seperti makan, mandi, berpakaian, dan mengurus dirinya sendiri.

Tidak jauh berbeda dengan penyandang disabilitas intelektual ringan, penyandang disabilitas intelektual menengah (*moderate*) dengan skor IQ 40-50, dapat mengikuti proses pembelajaran jika dilatih, karena mereka termasuk golongan yang masih dapat dilatih. Dalam hal ini, diperlukannya bantuan atau bimbingan untuk melatih beberapa keterampilan tertentu yang diminati anak penyandang. Ciri-ciri dari penyandang disabilitas intelektual menengah adalah lambatnya merespon ketika dalam proses belajar dan pelatihan. Walaupun tidak separah penyandang disabilitas intelektual *severe*, penyandang *moderate* tetap memperlihatkan adanya kelainan fisik bawaan dan pada fungsi bicaranya. Dengan diberikannya pendidikan yang sesuai dan cara pelatihan yang tepat, secara perlahan mereka dapat belajar untuk memahami kemampuan-

kemampuan tertentu untuk melakukan pekerjaan dan aktivitas sehari-hari, salah satu diantaranya adalah kemampuan menulis dan membaca.

Penyandang disabilitas intelektual *severe* dengan skor IQ 25-40 memiliki karakteristik umum bagi mayoritas penyandang disabilitas intelektual, yaitu ketidakmampuan mengurus diri sendiri dan membutuhkan bantuan orang lain untuk mengerjakan hal-hal dan aktivitas sederhana. Beberapa kondisi disabilitas intelektual *severe* yang terlihat, seperti lidah yang sering menjulur keluar, keluarnya air liur, ukuran kepala yang sedikit lebih besar, gangguan bicara, dan fisik yang lemah. Hal ini membuat para penyandang *severe* memerlukan bantuan, pengawasan, dan perlindungan hidup yang teliti. Penyandang disabilitas intelektual *profound* dengan skor IQ terendah, yaitu <25, memiliki karakteristik yang paling menonjol, diantaranya adalah kondisi fisik dan intelegensi yang buruk, serta dibutuhkan sistem pendidikan yang tepat. Para penyandang *profound* memperlihatkan ciri-ciri kerusakan pada fungsi otak dan kelainan fisik, seperti *hydrocephalus*, *mongolism*, ukuran kepala yang lebih besar dan aktif bergoyang. Walaupun dapat berjalan dan makan sendiri, mereka penyandang disabilitas intelektual *profound* tetap membutuhkan bantuan orang lain untuk dapat beradaptasi, menyesuaikan diri, berdiri hingga berjalan. Melihat kondisi tersebut, penyandang disabilitas intelektual *profound* memerlukan segera pelayanan atau bantuan medis yang tepat dan intensif.

### 2.3.2 Jenis

Penurunan fungsi pikir atau keterbatasan intelegensi akibat tingkat kecerdasan di bawah rata-rata yang permanen menghambat tugas kognitif para penyandang beserta fungsi dalam pemecahan masalah dan ketidakcakapan dalam berinteraksi. Hal tersebut merupakan karakteristik yang dimiliki oleh jenis disabilitas intelektual, yaitu tunagrahita dan *down syndrome* (Hakim, et al., 2021, hlm 43). Tunagrahita merupakan sebuah istilah yang ditujukan bagi para penyandang yang berkebutuhan khusus dengan ciri ketidakmampuan

dalam beradaptasi untuk memenuhi kebutuhan akademik serta dasar hidupnya (Chasanah & Pradipta, 2018). Intelegensi anak penyandang tunagrahita dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkatan atau skornya dengan tingkat intelegensi anak normal, yaitu kategori ringan dengan skor IQ 65-80, kategori sedang dengan skor IQ 50-65, kategori berat dengan skor IQ 35-50, dan kategori tingkat Intelegensi penyandang tunagrahita sangat berat dengan skor IQ dibawah 35.

Tingkat intelegensi penyandang tunagrahita juga dapat dikategorikan berdasarkan kemampuannya, yakni mampu dididik yang termasuk dalam kategori ringan, mampu dilatih yang termasuk dalam kategori ringan, dan diperlukannya bantuan untuk merawat yang termasuk dalam kategori berat (Amanullah, 2022, hlm 5). Dalam lingkup edukasi, penyandang tunagrahita kategori mampu dididik, perlu waktu yang lama untuk memproses materi belajar, maka dari itu diperlukannya pendekatan khusus dalam proses belajarnya (Pradipta, 2019). Penyandang tunagrahita kategori mampu dilatih, juga membutuhkan edukasi terkait beberapa pelatihan bina diri atau yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari agar tidak terus bergantung kepada orang lain dalam jangka waktu yang lama. Sedangkan, bagi para penyandang tunagrahita tingkat berat dan sangat berat, sangat dibutuhkannya bantuan dan dampingan orang lain untuk dapat mengurus dirinya, beraktivitas sosial, dan menjalani hidup, dikarenakan dengan kondisi mereka yang membuatnya sulit untuk dididik ataupun dilatih.

Tunagrahita disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor genetik yang dipicu oleh kelainan biokimiawi dan kromosom yang abnormal, faktor pre-natal atau kejadian sebelum bayi lahir yang berupa infeksi virus *Rubella* dan faktor *Rhesus*, faktor natal atau saat bayi lahir yang ditandai dengan munculnya luka-luka pada tubuh bayi, lahir rematur, dan sesak nafas, faktor post-natal atau setelah bayi lahir yang berupa infeksi *Meningitis* dan kekurangan gizi, dan faktor sosio-kultural, yaitu perkembangan intelektual manusia yang dipengaruhi oleh budaya dan lingkungan sekitarnya (Amanullah, 2022, hlm 6).

Adapun beberapa karakteristik psikologis siswa penyandang disabilitas tunagrahita, seperti kemampuan *problem solving*, *metakognitif*, ingatan, dan *attention* yang rendah. Ketika dalam proses belajar, mereka sulit untuk menyimpulkan suatu informasi yang telah dipelajari dari sumber yang sama, maka dari itu perlu dijelaskan secara langsung dengan seksama (Amanullah, 2022).

Jenis lain dari disabilitas intelektual, yaitu *down syndrome* yang merupakan kondisi keterbelakangan mental dan fisik bawaan yang disebabkan oleh keabnormalan perkembangan fetus dan kelainan pada susunan kromosom. Kromosom merupakan struktur dalam sel yang mengandung unsur-unsur genetik yang berperan dalam menentukan sifat manusia. Pada penyandang *down syndrome*, kromosom ke 21 mengalami kelainan; lahir dengan kromosom berlebih, dari 23 pasang kromosom pada sel tubuh manusia (Wiyani, 2014). Normalnya, 23 kromosom pada manusia berpasangan hingga berjumlah 46 kromosom, namun kelainan pada kromosom ke 21 penderita *down syndrome* berjumlah tiga atau disebut dengan trisomi, hal ini mengakibatkan kromosom berjumlah 47. Kromosom yang berlebih ini mengganggu sistem metabolisme sel tubuh anak, hingga pada akhirnya menimbulkan *down syndrome*.

Sindrom ini memiliki ciri khas fisik yang mudah dikenali perbedaannya dengan manusia normal, yaitu *mongoloidism* atau karakter wajah yang memiliki tengkorak kepala berukuran kecil dari ukuran normal, wajah lebar, mulut kecil, lidah berukuran lebih besar dan menonjol keluar, hidung datar, jari lebar, dan mata menyipit dengan alis yang miring (2022). Ciri khas medis penderita *down syndrome* adalah terganggunya sistem pernapasan, pencernaan, mata, telinga, gigi, dan jantung. Anak penyandang sindrom ini juga mengalami kerusakan hati bawaan, mudah terjangkit infeksi, terganggunya sistem pernapasan, pencernaan, pendengaran, penglihatan (katarak dan strabismus), pertumbuhan tulang, dan terganggunya pertumbuhan pada masa perkembangan bayi dan remaja (2022). Sindrom *down* itu sendiri dapat terjadi

karena berbagai faktor, yakni faktor genetik, faktor virus (infeksi), faktor radiasi, faktor umur ibu dan umur ayah. Banyak penelitian menyatakan 30% ibu yang pernah mengalami radiasi sebelum terjadi konsepsi akan melahirkan anak *down syndrome*. Wanita yang hamil diatas 35 tahun keatas rentan melahirkan bayi penderita sindrom *down*, sedangkan usia ayah juga menjadi penting dalam membawa pengaruh terjadinya *down syndrome* pada anak. Sebesar 20-30% penyebab kromosom ke 21 berlebih adalah bersumber dari ayah (2022).

### **2.3.3 Perkembangan Kognitif Disabilitas**

Perkembangan kognitif merupakan salah satu unsur pertumbuhan berfikir anak, meliputi mengingat hingga pemecahan masalah dari masa bayi hingga dewasa (Ibda, 2015). Berbeda dengan anak-anak normal, anak-anak penyandang disabilitas mengalami gangguan pada proses perkembangan kognitifnya, yaitu pada lambatnya proses penalarannya, cara berpikir (berpikir dengan abstrak), perencanaan, pemecahan masalah, dan sulit belajar untuk memenuhi segala kebutuhan bagi kelangsungan hidupnya maupun belajar dari pengalaman (Lubis, et al., 2023). Piaget membedakan tahap perkembangan kognitif dalam empat tahap, yaitu tahap sensorik-motorik pada saat 0-1,5 tahun, tahap pra-operasional pada saat usia 1,5-6 tahun, tahap operasional konkrit pada saat usia 6-12 tahun, dan tahap operasional formal pada saat usia 12 tahun keatas (Ibda, 2015).

Terganggunya kemampuan kognitif juga menyebabkan kesulitan dalam proses penyesuaian, seperti dalam hal kemandirian dan bertanggung jawab atas dirinya sendiri di lingkungan sosialnya (Schalock et al., 2021). Hal-hal tersebut membuat para penyandang disabilitas dengan kognitif yang buruk, membutuhkan metode pengajaran khusus yang dipilih dengan cermat dan sesuai dengan tingkat kognitif anak. Penyandang disabilitas, khususnya kategori ringan, membutuhkan pembelajaran dengan menggunakan instruksi

ringan dari guru atau pengajarnya disertai dengan aksi langsung, konkret, dan melatih gerakan yang ingin dilakukan (Satria & Wijaya, 2020).

### 2.3.4 Pendidikan untuk Anak Disabilitas

Setiap anak tidak terkecuali anak penyandang disabilitas intelektual berhak mendapatkan pendidikan yang layak untuk memperoleh ilmu bermanfaat bagi kelangsungan hidup mereka. Anak penyandang disabilitas intelektual menemukan kesulitan dalam menelaah pembelajaran yang masih umum dan general, maka dari itu diperlukannya pendekatan strategis untuk memfasilitasi proses pembelajaran anak disabilitas yang lebih efektif, salah satunya adalah dengan sistem pendidikan inklusif. Pendidikan inklusi itu sendiri adalah suatu sistem pendidikan yang membuka peluang, kesempatan, dan memberi layanan atau fasilitas yang dapat digunakan baik anak normal maupun anak penyandang disabilitas. Pendidikan inklusi atau teknik belajar yang cocok dengan standar kognitif anak penyandang disabilitas, seperti teknik *remedial teaching*, teknik bermain, teknik *scaffolding*, teknik *modelling*, dan teknik *reinforcement positive*. Pengulangan merupakan salah satu hal yang menjadi kebiasaan anak penyandang disabilitas untuk meningkatkan kemampuan membaca (Lubis, et al., 2023).

Teknik mengajar yang tepat untuk kebiasaan tersebut adalah dengan melakukan *remedial teaching* yang juga merupakan sebuah program modifikasi perilaku. *Remedial teaching* merupakan teknik belajar dengan menggunakan alat peraga dan media belajar menarik lainnya yang menunjukkan bacaan beserta gambar. Guru akan mengajar berulang-ulang secara perlahan dan tatap muka (Lubis, et al., 2023). Teknik bermain merupakan teknik belajar menggunakan alat-alat mainan, seperti *puzzle*, *lego*, balok, dan *card*. Dengan menerapkan teknik bermain, anak dapat lebih aktif merespon, melakukan kegiatan, hingga memecahkan masalah sehingga kemampuan kognitif dan sosialnya dapat diperkuat (Lubis, et al., 2023).

Teknik *scaffolding* digunakan guru untuk mengajarkan anak cara memakai busananya, mengenali pakaian, mengenali bagian kepalanya sendiri, cara memakan nasi dengan lauk yang benar, dan aktivitas dasar lainnya untuk meningkatkan sikap kemandiriannya (Lubis, et al., 2023). Teknik *modelling* merupakan teknik belajar yang mengamati perilaku dengan cara mengobservasi anak, yaitu menggunakan cara dimana beberapa seseorang atau guru untuk merangsang sikap dan tindakan anak. Cara ini digunakan agar dapat mengetahui perilaku anak sehingga dapat merubah dan menerapkan edukasi langsung terkait perilaku yang ingin dirubah (Yuniar & Sari, 2021). Sedangkan, teknik *reinforcement positive* adalah upaya memberikan penguatan positif dengan prinsip kesegaran. Prinsip kesegaran artinya pada saat proses pembelajaran perilaku atau tindakan baik anak muncul, guru harus segera memberikan *reinforcement positive* berupa apresiasi, seperti memberi tos dan menunjukkan jempol. Tujuan *reinforcement positive* untuk memperbaiki pemahaman yang salah dalam diri anak ataupun untuk memperbaiki proses belajar (Puspasari, 2018).

Tujuan utama pendidikan inklusi adalah untuk menghilangkan stigma serta meningkatkan kemudahan dan partisipasi peserta didik penyandang disabilitas selama proses belajarnya mulai dari pengetahuan dan etika-etika dasar dalam kehidupan (Kristiyanti, 2019). Pada dasarnya, pendidikan inklusi merupakan dasar edukasi yang berfokus kepada para penyandang disabilitas intelektual. Ada beberapa strategi pembelajaran dalam lingkup pendidikan inklusi, seperti dengan memberi materi pembelajaran melalui buku teks alternatif, alat bantu belajar, mainan edukatif, dan media lainnya dengan menggunakan desain inklusi yang mudah diakses anak penyandang disabilitas.

## 2.4 Teori Perancangan

Berdasarkan KBBI, kata perancangan berarti sebuah cara, proses, dan perbuatan, tindakan, atau aktivitas merancang. Beberapa arti dari kata perancangan tersebut memiliki makna yang serupa dengan kata penciptaan. Berdasarkan KBBI, kata penciptaan adalah sebuah cara, proses, perbuatan, tindakan, atau aktivitas

untuk menciptakan sesuatu. Melalui beberapa pernyataan terkait arti dari kata perancangan dan penciptaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan sebuah cara atau proses perencanaan yang didasari oleh suatu masalah atau dorongan untuk menciptakan solusi yang akan dibuat hingga direalisasikan. BPPTIK Kominfo.go.id menyatakan bahwa perancangan dalam membuat desain terdiri dari 4 langkah, yaitu mencari informasi kebutuhan, membuat kerangka kerja, dan mencari ide kreatif.

Pengumpulan informasi tersebut menjadi awalan yang baik sebelum memulai perancangan karena telah memiliki persiapan, pemikiran, dan batasan masalah yang matang. Proses perancangan pun dapat berjalan dengan baik, terarah, dan karya sebagai solusi dapat memenuhi serta mendekati kebutuhan sasaran target. Kerangka kerja memiliki peran penting untuk meminimalisir adanya kesalahan dalam proses pengerjaan atau perancangan. Dengan mengandalkan kerangka kerja, proses pengerjaan akan lebih mudah, teratur, tidak adanya pengulangan, dan profesional sehingga hasil karya memiliki konsep yang sesuai dengan kesepakatan antara kedua belah pihak. Setelah membuat kerangka kerja, diperlukannya pencarian dan penentuan ide kreatif untuk karya agar memiliki nilai, inovatif, dan estetis. Ide-ide kreatif inilah yang akan menentukan nilai jual pembuat karya atau seorang desainer. Ada beberapa proses yang perlu ditempuh untuk menciptakan ide kreatif, yaitu dengan mencari inspirasi melalui berbagai referensi karya yang sudah ada, membuat *moodboard* terkait ide yang ingin dieksekusi, membuat beberapa sketsa dari ide-ide yang terkumpul, dan melakukan *brainstorming* terkait ide dan sketsa yang mendekati dan sesuai dengan kebutuhan sasaran target.

Dalam buku edisi ke-6nya yang berjudul *Graphic Design Solution* tahun 2019, Robin Landa mengatakan bahwa pemikiran desain juga meliputi pengambilan risiko secara kreatif dan merupakan proses yang berulang ulang. Para ahli menguraikan proses tersebut dalam berbagai tahapan dan cara. Terdapat lima cara model pemikiran desain yang digunakan oleh *Bootcamp Design Thinking* di Universitas Stanford:

1. *Emphasize*

Mode empati merupakan dasar bagi *human-centered design*, yang artinya dengan mengetahui target atau orang-orang yang membutuhkan desain hingga menghasilkan desain untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Ada tiga hal yang harus dilakukan dalam mode empati, yaitu mengobservasi perilaku target atau orang-orang bagaimana mereka berinteraksi dan melakukan sesuatu, melibatkan diri dengan wawancara atau berinteraksi dengan orang-orang yang menggunakan barang atau jasa, dan berempati atau turut merasakan apa yang dialami orang tersebut; tantangan mereka, proses berpikir, dan lainnya.

## 2. *Define*

Mode *define* membantu dalam mencari fokus, memandu eksplorasi, dan memberi referensi untuk mengevaluasi ide. Mode ini mendorong kita untuk dapat memperhatikan dan menyusun ulang masalah dan memastikan bahwa pendekatannya berpusat pada manusia, yaitu target dan bukan khalayak umum.

## 3. *Ideate*

Mode *ideate* memicu manusia untuk dapat berpikir, menjelajahi, dan menghasilkan ide-ide untuk menghasilkan konsep dengan menggunakan pola pikir kritis dan kreatif. Apakah ide-ide tersebut layak untuk digunakan lebih lanjut sebagai solusi untuk target.

## 4. *Prototype*

*Prototype* adalah pembuatan model tahap pertama dari sesuatu setelah melewati tahap desain yang akan dikembangkan ke bentuk lain yang lebih nyata. *Prototype* merupakan bentuk fisik awal dari ide-ide yang sudah dipikirkan dan dirancang. Dengan membuat *prototype*, ada beberapa hal yang dapat dilakukan sekaligus juga menjadi tujuan mengapa dibuatnya *prototype*, yaitu untuk menguji fungsi *prototype* (fungsionalitas), mengevaluasi untuk memperbaiki *prototype* sesuai kebutuhan, memahami pengguna (target desain)

lebih baik, sebagai sarana untuk berdiskusi, serta meminimalisir kesalahan atau ambiguitas dari *prototype* (mengarahkan ide hingga tercapainya kesempurnaan).

#### 5. *Test*

Pengujian merupakan mode yang memberikan kesempatan untuk menguji, mengevaluasi, dan menilai solusi desain hasil ide-ide yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya. *Prototype* dapat di uji coba secara berulang dengan orang-orang berbeda, sehingga dapat memperoleh *feedback* dan informasi yang dapat menyempurnakan solusi desain.

### 2.5 Teori Pencarian Data

Menurut Waruwu (2023), metode penelitian adalah prosedur atau skema yang dilakukan peneliti secara ilmiah, terencana, bernilai, dan akurat. Metode penelitian juga merupakan suatu teknik dalam melakukan kegiatan ilmiah secara sistematis untuk mengumpulkan data, memecahkan masalah penelitian, hingga menemukan solusi (Patel & Patel, 2019). Terdapat tiga jenis metode penelitian yang umumnya digunakan oleh peneliti, yakni kualitatif, kuantitatif, dan *mixed method* atau campuran, yaitu gabungan dari teknik kualitatif dan kuantitatif (Strijker et al., 2020). Secara garis besar, masing-masing metode memiliki cara tersendiri untuk memperoleh data. Metode kualitatif berkaitan dengan pengkajian dan menganalisa berbagai teori penelitian terdahulu, seperti jurnal, artikel, dan buku yang relevan dengan topik peneliti. Metode kuantitatif berkaitan dengan data-data berupa numerik dan statistik, sedangkan metode campuran menggunakan teknik-teknik memperoleh data dari keduanya, yakni kualitatif dan kuantitatif. Dengan menggunakan metode-metode tersebut, hasil data yang diperoleh menjadi lebih akurat, kredibel, dan dapat diuji secara ilmiah (Waruwu, 2023).

Dalam penelitian ini, penulis bersama dengan tim PSIT melakukan penelitian dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* didefinisikan sebagai teknik *sampling* atau pengambilan atau penentuan sampel sumber data dengan beberapa pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016), misalnya

pertimbangan terkait ciri-ciri atau karakteristik tersebut berkaitan dengan penelitian.

### **2.5.1 Observasi**

Observasi lapangan adalah jenis metode kualitatif yang dilakukan dengan cara mengamati aktivitas dan perilaku secara langsung di lokasi penelitian (Waruwu, 2023). Pada dasarnya, tujuan observasi adalah untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan menggambarkan seperti apa latar situasi yang diteliti, yakni partisipasi dari orang-orang di dalamnya yang melakukan kegiatan tertentu (Nasution, A. F., 2023). Observasi dibagi menjadi 2 jenis, yaitu observasi partisipan dan observasi non-partisipan (Nasution, A. F., 2023). Observasi partisipan mengharuskan peneliti untuk ikut serta dalam kegiatan atau aktivitas yang dilakukan subjek penelitian, sedangkan observasi non-partisipan tidak mengharuskan peneliti untuk ikut serta dalam kegiatan subjek penelitian. Observasi partisipan mengharuskan peneliti untuk mengamati selagi ikut beraktivitas, sehingga proses observasi berlangsung dengan alami, natural, dan normal. Dalam observasi non-partisipan, peneliti melakukan pengamatan dari jauh, tidak berinteraksi, dan tidak ikut langsung dalam kegiatan (Nasution, A. F., 2023).

### **2.5.2 Wawancara**

Wawancara merupakan jenis metode kualitatif yang dilakukan dengan cara melakukan percakapan atau interaksi secara langsung antara peneliti dengan narasumber atau partisipan untuk memperoleh informasi yang sebenarnya (Waruwu, 2023). Wawancara sebaiknya menggunakan bahasa dan kalimat pertanyaan yang mudah dimengerti, sehingga narasumber dapat diberi kemudahan dalam memahami maksud dari pertanyaan dan menjawab dengan benar (Fadhallah, 2021). Dalam hal ini, peneliti juga dapat memperoleh jawaban yang benar dan sesuai. Pada umumnya, wawancara menggunakan pertanyaan terbuka diawali dengan pertanyaan-pertanyaan terkait hal umum hingga hal khusus terkait topik tertentu (Fadhallah, 2021). Pertanyaan terbuka yang dimaksud adalah jenis pertanyaan wawancara yang memerlukan pemikiran, pendalaman, dan perenungan yang lebih untuk

menjawab, sehingga jawaban akan lebih deskriptif; mengandung pemahaman, pikiran, dan opini narasumber terhadap topik tertentu (Fadhallah, 2021). Dengan ini, peneliti dapat memahami pandangan dan pendapat yang lebih jelas dan *detail* dari narasumber.

Wawancara dibagi menjadi 3 jenis, yaitu wawancara terstruktur, wawancara tidak terstruktur, dan wawancara semi terstruktur (Fadhallah, 2021). Wawancara terstruktur bersifat lebih spesifik, karena cenderung menggunakan pertanyaan tertutup. Dengan wawancara ini, peneliti akan menyusun dan mempersiapkan beberapa pertanyaan terlebih dahulu yang kemudian akan diajukan kepada narasumber secara berurut. Wawancara tidak terstruktur tidak mengharuskan peneliti untuk menyusun dan mempersiapkan *list* pertanyaan terlebih dahulu sebagai panduan. Peneliti akan lebih spontan dan mengimprovisasi pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan kepada narasumber. Kemudian, peneliti yang menggunakan metode wawancara semi terstruktur akan menyusun dan mempersiapkan beberapa pertanyaan untuk narasumber, namun urutannya bersifat fleksibel dan tidak terpaku pada urutan pertanyaannya. Peneliti akan melontarkan pertanyaan sesuai dengan alur pembicaraannya.

### **2.5.3 Studi Literatur**

Studi literatur merupakan teknik kualitatif untuk mendapatkan data terkait dengan cara mengandalkan jurnal nasional, jurnal internasional, artikel, buku, dan studi terdahulu terkait topik yang relevan (Waruwu, 2023). Definisi lain, studi literatur juga berarti referensi landasan teori-teori yang relevan dengan masalah atau topik penelitian. Tujuan studi literatur adalah untuk mengumpulkan dan mencetuskan teori-teori yang relevan dengan topik yang diteliti sebagai bahan atau sumber rujukkan pada hasil penelitian (Handriani, 2019). Referensi-referensi teori yang ditemukan juga dapat menjadi pendukung dan landasan yang memperkuat poin-poin dari hasil penelitian.

#### 2.5.4 Studi Existing

Studi *existing* merupakan teknik kualitatif pengumpulan data dengan mengandalkan data atau objek dan media (*specimen*) serupa dan berkaitan dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya (Wibisana, 2021). Peneliti dapat menggunakan media terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian sebagai referensi. Media *existing* dapat memberikan referensi terkait kesesuaian atau kerelevanan masalah atau topik penelitian dengan medianya, bagaimana cara merancanginya, cara pembuatan dari aspek visual, keefektifan medianya, dan lain sebagainya. Peneliti dapat mempelajari dan menganalisa media *existing* tersebut, hingga mendapatkan ide untuk konsep media yang ingin dirancang.

#### 2.6 Purposive Sampling

*Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel non-probabilitas yang akan digunakan dalam penelitian (Rai, N., Thapa, B., 2015). Pengambilan sampel yang dimaksud adalah dengan cara menentukan satu karakteristik yang spesifik sesuai dengan target audiens, media yang dirancang, dan topik penelitian. Penentuan satu ciri khusus tersebut bersifat selektif dan subjektif dengan mempelajari individu atau kelompok individu dari populasi yang kecil. Sampel yang telah didapat seharusnya sudah mencakup pengetahuan khusus terkait penelitian. Tujuan utama *purposive sampling* adalah untuk memusatkan dan fokus hanya pada satu karakteristik tertentu pada suatu populasi kecil, sehingga dapat menjadi solusi dan jawaban bagi masalah dan pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian.

*Purposive sampling* dibagi menjadi 7 jenis pengambilan sampel. Berikut penjabaran dari ke-7 jenisnya tersebut (Rai, N., Thapa, B., 2015).

##### 1. *Maximum variation sampling*

Pengambilan sampel maksimum adalah teknik pengambilan sampel heterogen, yang artinya sampel berasal dari berbagai sudut pandang karakteristik yang berbeda-beda, seperti perbedaan gaya, perilaku, pengalaman, dan lain sebagainya. Prinsip pengambilan sampel

maksimum adalah memperoleh wawasan, pengetahuan, dan informasi yang lebih banyak, lebih luas, dan berbeda-beda dari berbagai sudut pandang mengenai fenomena tertentu. Hal dapat membantu peneliti yang ingin menentukan atau mengidentifikasi karakteristik umum jika dilihat dari seluruh sampel yang terkumpul.

2. *Homogeneous sampling*

Pengambilan sampel homogen adalah teknik pengambilan sampel homogen, yang artinya sampel berasal dari satu individu atau kelompok individu dengan kesamaan karakteristik, latar belakang, perilaku, dan lain sebagainya. Peneliti yang menggunakan pengambilan sampel homogen ketika topik atau masalah penelitian merujuk ke satu karakteristik tertentu yang nantinya dapat dipelajari secara rinci dan spesifik.

3. *Typical case sampling*

Pengambilan sampel kasus yang umum (*typical case*) adalah teknik pengambilan sampel untuk mengambil dan mempelajari hal-hal atau kasus yang normal atau tipikal. Dengan *sampling* ini, peneliti tidak mengeneralisir sampel temuannya ke dalam suatu populasi, melainkan untuk membandingkan temuannya dari suatu penelitian dengan sampel lain yang serupa. Sampel yang ditemukan dapat menggambarkan sampel lain yang serupa.

4. *Extreme (or deviant) case sampling*

Pengambilan sampel kasus yang ekstrem atau menyimpang adalah teknik pengambilan sampel untuk mengambil dan mempelajari hal-hal atau kasus yang tidak biasa. *Extreme case sampling* adalah kasus-kasus yang menghasilkan sebuah keberhasilan yang penting maupun kegagalan. Kasus-kasus ekstrim yang dimaksud dapat berguna sebagai wawasan, pengetahuan, atau informasi yang signifikan untuk dijadikan pelajaran dan pemandu penelitian hingga praktik di masa depan.

5. *Critical case sampling*

Pengambilan sampel kasus kritis adalah teknik pengambilan sampel untuk mempelajari hal-hal atau kasus yang terbatas. Kasus-kasus kritis ini tidak disarankan dalam pembuatan generalisir statistik, melainkan dapat membantu dalam membuat generalisir yang logis. Pengambilan sampel kasus kritis dapat digunakan dalam penelitian dengan metode kualitatif eksploratif, peneliti dengan sumber daya yang terbatas, dan untuk meneliti satu kasus kecil yang nantinya dapat penentu dalam menjelaskan suatu fenomena.

#### 6. *Total population sampling*

Pengambilan sampel populasi (total populasi) adalah teknik pengambilan sampel yang disesuaikan dengan pilihan peneliti untuk memeriksa dan mempelajari seluruh populasi yang memiliki seperangkat karakteristik-karakteristik tertentu.

#### 7. *Expert sampling*

Pengambilan sampel ahli adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti untuk memperoleh wawasan, pengetahuan, dan informasi dari seseorang yang ahli dibidang tertentu untuk kebutuhan penelitiannya. Pengambilan sampel ahli dilakukan ketika kurangnya bukti atau fakta dan tingginya ketidakpastian terhadap suatu fenomena.

Dalam penggunaannya, *purposive sampling* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *purposive sampling*, yakni luasnya cakupan dan banyaknya jenis *purposive sampling* yang dapat dipilih dan dilakukan untuk penelitian kualitatif, dari pengambilan sampel maksimum hingga pengambilan sampel ahli. Dari adanya varian pengambilan sampel tersebut, peneliti dapat menentukan *purposive sampling* yang digunakan sesuai dengan tujuan masing-masing *purposive sampling* tersebut. Metode *purposive sampling* memberi cakupan yang luas dengan berbagai teknik pengambilan sampelnya, dapat membuat peneliti lebih hati-hati dalam mengambil sampel, lebih murah, tidak memakan banyak waktu, dan

sangat berguna bagi peneliti apabila suatu individu atau kelompok individu tersebut sangat penting dan harus diteliti lebih rinci.

Kekurangan *purposive sampling*, yakni adanya peluang bagi peneliti untuk salah paham dan tidak mempertimbangkan sampel dengan baik, dalam arti peneliti tidak menentukan sampel berdasarkan penilaian untuk kriteria yang jelas, baik dari kerangka teoritis dan kerangka lainnya. Dalam menentukan sampelnya, peneliti juga seringkali merasa adanya ketidakyakinan terhadap perwakilan sampel yang telah ditentukan. Peneliti tidak yakin terhadap unit pilihannya, apakah sudah tepat atau belum. Kemudian, wawasan, pengetahuan, dan informasi dari unit atau kelompok unit yang akan diteliti masih kurang atau bahkan tidak tersedia, ini yang menjadi ancaman bagi peneliti yang akan menggunakan teknik *purposive sampling*.

## **2.7 Sekolah Luar Biasa (SLB)**

Menurut Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 1991 tentang pendidikan luar biasa, Sekolah Luar Biasa (SLB) atau pendidikan luar biasa adalah sebuah tempat yang menyediakan pendidikan khusus yang dilaksanakan bagi para peserta didik penyandang disabilitas fisik, disabilitas mental dan intelektual. Definisi lain mengatakan bahwa Sekolah Luar Biasa (SLB) adalah pendidikan atau sekolah yang disediakan bagi mereka para peserta didik yang memiliki ketidakmampuan dan kesulitan dalam mengikuti, menafsir, dan memahami materi selama proses pembelajaran. Biasanya, mereka yang mengalami kelainan fisik, emosional, dan mental sosial, namun masih memiliki potensi untuk beredukasi dan membangun kecerdasan kognitif, afektif, dan motoriknya (Wulandari, A., 2022, hlm 17). Sekolah Luar Biasa (SLB) terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan kelainan atau disabilitas yang dimiliki peserta didik. Berikut penjelasannya.

### **1. Sekolah Luar Biasa A**

Sekolah bagi anak-anak penyandang disabilitas tunanetra dan biasanya menggunakan buku-buku yang materinya disampaikan dengan huruf-huruf *braille* dan *tape recorder* sebagai media belajarnya.

2. Sekolah Luar Biasa B

Sekolah bagi anak-anak penyandang disabilitas tunarungu dan biasanya menggunakan bahasa isyarat didukung dengan gerakan tangan dan gerakan bibir untuk berkomunikasi maupun berinteraksi dalam proses pembelajaran.

3. Sekolah Luar Biasa C

Sekolah bagi anak-anak dengan kemampuan intelegensi di bawah rata-rata atau disebut dengan disabilitas tunagrahita. Umumnya, peserta didik disabilitas tunagrahita diberi pembelajaran yang lebih fokus kepada materi terkait pembinaan diri dan relasi sosial di lingkungannya.

4. Sekolah Luar Biasa D

Sekolah bagi anak-anak dengan kekurangan pada anggota tubuhnya atau disebut dengan disabilitas tunadaska. Umumnya, peserta didik disabilitas tunadaska diberi pembelajaran yang fokus dengan tujuan untuk membangun serta mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak sehingga dapat mandiri dan produktif di kehidupannya sehari-hari.

5. Sekolah Luar Biasa E

Sekolah bagi anak-anak dengan kelainan atau gangguan tingkah laku atau disebut dengan disabilitas tunalaras. Hambatan tersebut menyebabkan anak sulit untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekolah hingga keluarganya. Umumnya, peserta didik disabilitas tunalaras diberi pembelajaran terkait pembangunan emosi dan sosial.

6. Sekolah Luar Biasa G

Sekolah bagi anak-anak dengan kelainan ganda atau memiliki kombinasi dari beberapa kelainan atau disebut dengan disabilitas tunaganda. Hambatan tersebut menyebabkan anak sulit untuk berkomunikasi. Umumnya, peserta didik disabilitas tunaganda diberi pembelajaran yang fokusnya untuk membangun kemampuan dasar interaksi dan komunikasi anak.