

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Prinsip Desain

Sebuah visual atau desain terdiri dari berbagai elemen visual yang berbeda. Dalam dunia desain, perancang harus memiliki keterampilan dasar untuk menyatukan elemen-elemen visual ini secara efektif. Ada 8 prinsip desain yang harus dipertimbangkan selama proses perancangan. Dalam media edukasi, pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip desain menjadi sangat penting untuk menerapkan hasil yang menarik dan meningkatkan kesadaran audiens terhadap suatu karya (Landa, 2014).

2.1.1 Komposisi

Dalam proses perancangan desain, tata letak elemen-elemen yang digunakan penting untuk dipertimbangkan. Tulisan, gambar, warna, dan elemen lainnya harus diatur dengan estetika yang baik dan menarik. Hal ini akan diterima memungkinkan pesan yang ingin disampaikan melalui visual tersebut akan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

Gambar 2.1 Komposisi desain

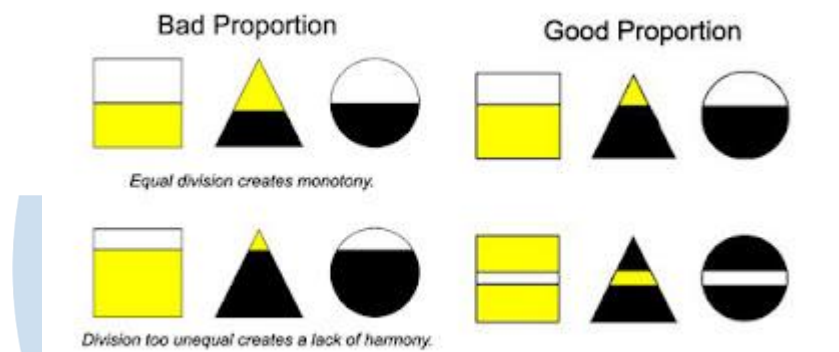
Sumber : <https://www.techsigntic.com/2017/05/prinsip-elemen-desain-grafis.html>



2.1.2 Proporsi

Proporsi berkaitan tentang perbandingan ukuran antara elemen-elemen visual dalam desain. Misalnya, memastikan bahwa ukuran teks proporsional terhadap gambar yang digunakan. Dalam seni menggambar,

pemahaman tentang proporsi tubuh manusia juga penting untuk menciptakan gambar yang seimbang dan realistis.



Gambar 2.2 Proporsi Desain

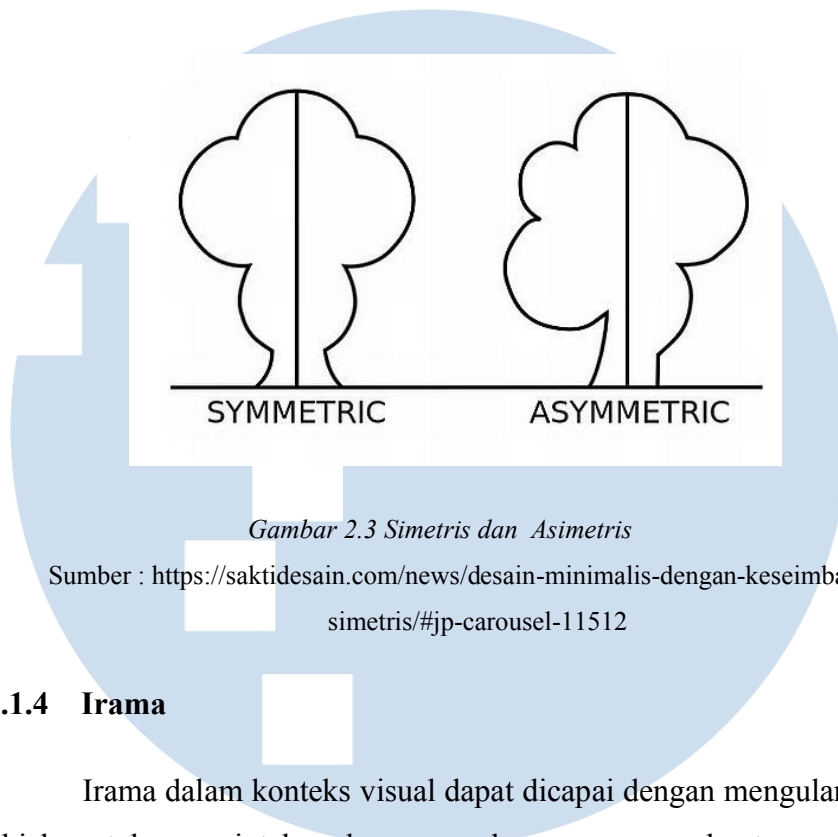
Sumber : <https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/pengertian-prinsip-dan-unsur-desain.html>

2.1.3 Keseimbangan

Keseimbangan dalam seni atau desain membutuhkan distribusi berat yang sama di antara elemen-elemen yang ada, sehingga tidak ada elemen yang mendominasi yang lainnya dan hasilnya terlihat harmonis bagi mata pengamat. Faktor-faktor seperti posisi, kombinasi, ukuran, dan luas bidang dari setiap elemen mempengaruhi keseimbangan tersebut.

Ada tiga jenis keseimbangan visual yang dapat dikenali: simetris, asimetris, dan radial. Keseimbangan simetris menunjukkan kesamaan visual di kedua sisi bidang atau media dalam hal berat. Sementara itu, keseimbangan asimetris menggambarkan ketidakseragaman visual di kedua sisi bidang, namun masih mencapai harmoni dengan elemen-elemen lainnya (Supriyono, 2010). Faktor-faktor visual seperti warna, ukuran, posisi, bentuk, dan tekstur penting untuk diperhatikan dalam konteks ini. Keseimbangan radial adalah kombinasi dari elemen-elemen simetris secara horizontal dan vertikal (Landa,

2014).



Gambar 2.3 Simetris dan Asimetris

Sumber : <https://saktidesain.com/news/desain-minimalis-dengan-keseimbangan-simetris/#jp-carousel-11512>

2.1.4 Irama

Irama dalam konteks visual dapat dicapai dengan mengulangi variasi objek untuk menciptakan kesan gerakan, yang membantu mengarahkan perhatian mata audiens. Faktor-faktor seperti warna, ukuran, dan nilai yang diterapkan pada elemen-elemen visual dapat memengaruhi pembentukan irama atau ritme. Selain itu, prinsip-prinsip seperti keseimbangan dan penekanan juga dapat berperan dalam menciptakan efek ritme yang diinginkan (Landa, 2018).

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

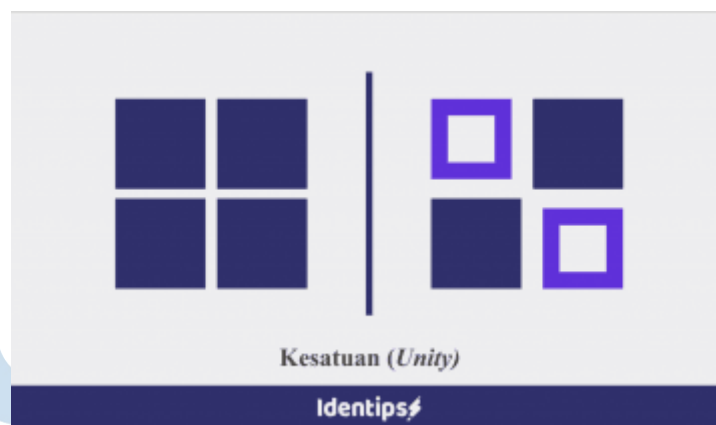


Gambar 2.4 Irama (Rhythm)

Sumber : <https://www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>

2.1.5 Kesatuan

Prinsip ini melibatkan bagaimana sebuah objek visual berinteraksi dengan objek-objek lainnya, sehingga menciptakan kesan bahwa semua objek tersebut membentuk satu kesatuan yang utuh bagi pengamat.



Gambar 2.5 Kesatuan (Unity)

Sumber : <https://www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>

2.1.6 Harmony

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Sebuah gambar yang menggabungkan berbagai objek bisa memberikan kesan yang menyenangkan bagi pengamat karena komposisinya mengutamakan keselarasan atau harmoni di antara elemen-elemennya.

2.2 Tipografi

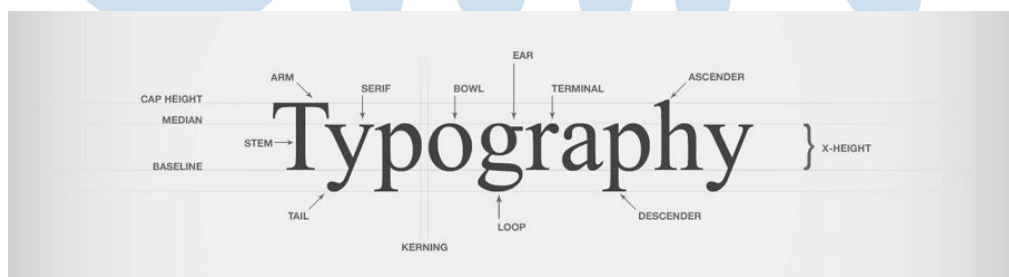
Landa (2014) menjelaskan bahwa tipografi merujuk pada pengaturan serta desain karakter huruf dalam suatu tata letak desain. Ini mencakup pemilihan jenis huruf dan variasi *font* yang, ketika disusun dengan cermat, dapat menghasilkan penyampaian informasi yang efektif kepada audiens. Dalam tipografi, terdapat beberapa elemen huruf yang memerlukan perhatian, seperti:

1. *Type Measurment*

Dalam pengukuran huruf, terdapat tiga sistem pengukuran yang umum digunakan yaitu *pica*, *point*, dan *unit*. *Pica* adalah sistem pengukuran yang variabelnya digunakan untuk menentukan panjang baris. Sedangkan, *point* (biasanya disingkat sebagai pt) digunakan untuk mengukur tinggi huruf. Sementara itu, *unit* digunakan untuk mengukur lebar setiap huruf dan jarak antar huruf.

2. *Type Anatomy*

Huruf merupakan representasi simbol grafis yang mewakili bunyi-bunyi dalam susunan alfabet, yang memiliki peran utama dalam proses komunikasi baik secara tertulis maupun lisan. Tiap huruf dalam alfabet memiliki ciri-ciri khas yang penting untuk menjamin kemudahan dalam membaca dan pemahaman teks



Gambar 2.6 Tipografi

Sumber : <https://www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>

2.2.1 Psikologi Tipografi

Tipografi memiliki kemampuan untuk memberikan karakteristik pada desain yang dibuat. Dengan memilih tipografi yang tepat, pesan yang ingin disampaikan melalui desain dapat dengan efektif dipahami oleh audiens. Dari perspektif psikologis, berbagai jenis tipografi memiliki potensi untuk mengekspresikan berbagai emosi. Berikut adalah pandangan psikologis terhadap tipografi berdasarkan klasifikasi huruf yang disajikan oleh Landa (2014):

1. *Serif*

Font dengan jenis serif memiliki ciri adanya garis kecil di sudut akhir tiap huruf. Font ini mengkomunikasikan kesan profesional dan klasik.

2. *Slab Serif*

Font slab serif mempunyai karakteristik penambahan ketebalan pada ujung huruf. Font ini slab serif ini mengomunikasikan kesan percaya diri, kesederhanaan, kekokohan, keberanian, kejantanan, dan kesan modern.

3. *Sans Serif*

Font sans serif, terkenal dengan kemudahan dalam pembacaannya. Biasanya dipakai dalam desain yang modern, dinamis, dan minimalis, sehingga menciptakan kesan kesederhanaan, kebersihan, kecanggihan, dan kepercayaan.

4. *Script*

Font dengan jenis script dapat memberikan kesan kemewahan, kreativitas, kedekatan, keanggunan, dan eksklusivitas.

5. *Display*

Font display merupakan salah satu font yang paling kreatif dan imajinatif. Saat diterapkan dalam logo, font ini memiliki kemampuan untuk

menyampaikan emosi merek dengan efektif. Display memberikan kesan yang santai, menghibur, unik, dan langsung kepada audiens.

2.2.2 Fungsi Tipografi

Tipografi memiliki peranan penting dalam mengkomunikasikan pesan melalui teks tertulis (Landa, 2011, halaman 49). Melalui penggunaan berbagai jenis huruf, ukuran, spasi, dan tata letak, tipografi membantu dalam membangun nuansa, emosi, dan pemahaman yang diinginkan.

2.2.3 Tujuan Tipografi

Tujuan penggunaan tipografi adalah untuk memberikan dimensi visual yang unik dan kuat pada pesan yang kita sampaikan lewat kata-kata (Landa, 2011, halaman 49). Dengan memainkan jenis huruf, ukuran, dan penataan teks, tipografi bisa menambah daya tarik visual dan membantu menonjolkan karakteristik visual.

2.3 Warna

Warna merupakan aspek yang sangat penting dalam desain. Warna memiliki kemampuan untuk menarik perhatian audiens target karena memiliki sifat yang menantang. Penggunaan warna harus dipertimbangkan secara cermat agar tidak mengganggu keseluruhan desain (R. Landa, 2019, halaman 23). Warna memiliki tiga dimensi utama, yakni:

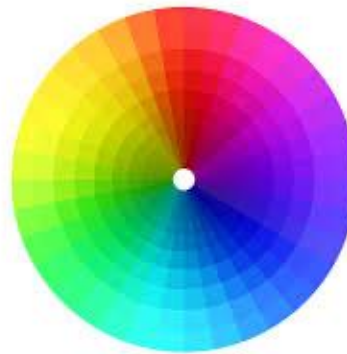
1. *Hue*, yang merujuk pada warna sesuai dengan namanya dan tingkatannya.

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



Gambar 2. 1 HUE
(Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hue>)

2. *Value*, yang mengacu pada tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna.



Gambar 2. 2 Value Color

(Sumber: <https://www.muddycolors.com/2021/09/how-to-color-value-color/>)

3. *Saturation*, yang menunjukkan tingkat kejernihan atau kemurnian suatu warna.



Gambar 2. 3 Saturation
(Sumber: <https://shannon-brinkley.com/blogs/shannon-brinkley-studio-1/color-confidence-for-quilters-what-is-color-saturation>)

Dalam dimensi Hue, warna dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier. Selain itu, warna juga dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu, serta warna panas seperti merah, oranye, dan kuning.

2.3.1 Fungsi Warna

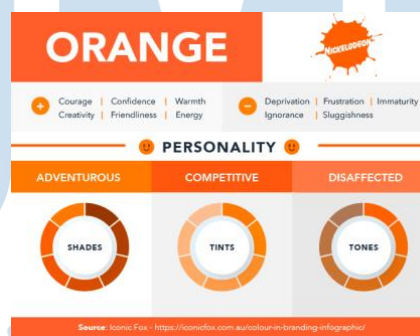
Menurut Landa (2011, halaman 23), peran warna meliputi:

1. Sebagai simbol dalam penggunaannya.
2. Mampu mencerminkan budaya dan emosi.
3. Dapat mengungkapkan karakteristik kepribadian.
4. Meningkatkan kemampuan bacaan atau kejelasan informasi.

2.3.2 Psikologi Warna

Warna memiliki kemampuan untuk menggambarkan emosi dan budaya dalam kehidupan manusia serta lingkungannya. Selain itu, warna juga dapat memperkuat pemahaman dan mendukung sensitivitas artistik. Dalam buku karya Herman Caroto (2012), makna warna menurut perspektif psikologinya adalah sebagai berikut:

1. Oranye, memiliki arti semangat, kehangatan, dan keceriaan.



Gambar 2. 4 Oranye

(Sumber: [https://blog.hubspot.com/hs-fs/hubfs/Color%20Psych-03%20\(1\)%20\(1\).png?width=1300&name=Color%20Psych-03%20\(1\)%20\(1\).png](https://blog.hubspot.com/hs-fs/hubfs/Color%20Psych-03%20(1)%20(1).png?width=1300&name=Color%20Psych-03%20(1)%20(1).png))

2. Kuning, memiliki arti warna kuning melambangkan kebahagiaan, keceriaan, dan kegembiraan.



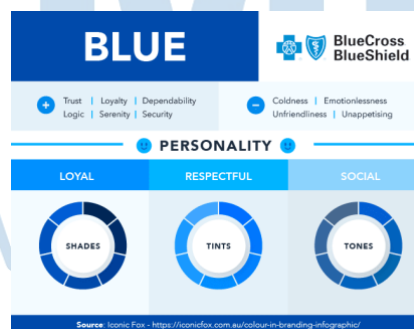
Gambar 2. 5 Kuning
 (Sumber: [https://blog.hubspot.com/hs-fs/hubfs/Color%20Psych-04%20\(1\)%20\(1\).png?width=1300&name=Color%20Psych-04%20\(1\)%20\(1\).png](https://blog.hubspot.com/hs-fs/hubfs/Color%20Psych-04%20(1)%20(1).png?width=1300&name=Color%20Psych-04%20(1)%20(1).png))

3. Pink, merepresentasikan simbol femininitas, kelembutan, keanggunan, dan harapan.



Gambar 2. 6 Pink
 (Sumber: [https://blog.hubspot.com/hs-fs/hubfs/Color%20Psych-07%20\(1\)%20\(1\).png?width=1302&name=Color%20Psych-07%20\(1\)%20\(1\).png](https://blog.hubspot.com/hs-fs/hubfs/Color%20Psych-07%20(1)%20(1).png?width=1302&name=Color%20Psych-07%20(1)%20(1).png))

4. Biru, melambangkan kepercayaan, ketenangan, dan kestabilan yang diyakini.



Gambar 2. 7 Biru
 (Sumber: [https://blog.hubspot.com/hs-fs/hubfs/Color%20Psych-01%20\(1\)%20\(1\).png?width=1300&name=Color%20Psych-01%20\(1\)%20\(1\).png](https://blog.hubspot.com/hs-fs/hubfs/Color%20Psych-01%20(1)%20(1).png?width=1300&name=Color%20Psych-01%20(1)%20(1).png))

5. Ungu, melambangkan sesuatu yang istimewa dan masa depan yang cerah.



Gambar 2. 8 Ungu
 (Sumber: [https://blog.hubspot.com/hs-fs/hubfs/Color%20Psych-06%20\(1\)%20\(1\).png?width=1302&name=Color%20Psych-06%20\(1\)%20\(1\).png](https://blog.hubspot.com/hs-fs/hubfs/Color%20Psych-06%20(1)%20(1).png?width=1302&name=Color%20Psych-06%20(1)%20(1).png))

2.4 Layout dan Grid

Grid adalah jaringan garis vertikal dan horizontal yang berfungsi sebagai panduan untuk menyusun tata letak visual dalam berbagai media. Dengan menggunakan grid, penyusunan informasi menjadi lebih teratur dan mempermudah pemahaman bagi audiens (Landa, 2014).



Gambar 2. 9 Grid dan Layout
 (Sumber: https://i.ytimg.com/vi/wlabYp0Hh8U/hq720.jpg?sqp=-oaymwEhCK4FEIIDSFrq4qpAxMIARUAAAAGAEIJAADIQj0AgKJD&rs=AOn4CLBiKbMboBhY3iDhHTC8frvy7bo0_A)

2.4.1 Anatomi Grid

Menurut Landa (2014), anatomi grid meliputi:

1. *Margin*

Margin merupakan ruang kosong yang melingkari tepi halaman, mencakup bagian atas, bawah, kiri, dan kanan. Area ini dimanfaatkan oleh desainer untuk menjaga desain dan konten tetap terkendali dalam batas format halaman, menjauh dari tepi halaman.

2. Kolom dan Baris

Tata letak kolom digunakan untuk menyusun elemen-elemen baik berupa teks maupun visual secara vertikal, sementara baris digunakan untuk menyusun elemen-elemen tersebut secara horizontal. Fleksibilitas dalam menentukan jumlah kolom dan baris dapat disesuaikan sesuai kebutuhan dan tujuan

3. *Flowline*

Flowline adalah garis horizontal yang digunakan untuk menciptakan keseimbangan horizontal dalam desain serta membantu mengarahkan pergerakan mata. Garis ini dapat ditempatkan dalam pola teratur atau tak beraturan, dan dapat membentuk modul ketika digunakan dalam pola-pola tertentu.

4. Modul

Modul adalah ruang yang terbentuk saat kolom vertikal bersilangan dengan garis horizontal. Ini memungkinkan desainer untuk menempatkan elemen-elemen seperti teks atau gambar dalam area terstruktur yang disediakan oleh modul tersebut.

5. *Spatial Zone*

Spatial zone adalah pengelompokan unit-unit modul yang digunakan untuk mengorganisir susunan elemen-elemen seperti gambar, teks, atau keduanya dalam desain. Dengan menggunakan zona spasial struktur menjadi lebih teratur dalam tata letak.

2.5 Ilustrasi

Menurut Male pada tahun 2017, ilustrasi dijelaskan sebagai cara untuk menyampaikan pesan kontekstual tertentu sesuai dengan kebutuhan objektif yang ditetapkan oleh ilustrator atau klien. Prinsip-prinsip yang mendasari ilustrasi sering kali terhubung dengan prinsip-prinsip seni rupa dan desain grafis, karena mungkin ada tumpang tindih antara karya-karya tersebut. Berbagai kebutuhan yang beragam juga mempengaruhi bagaimana ilustrasi menjadi bahasa visual yang berdampak.



Gambar 2. 10 Ilustrasi

(Sumber: <https://bobo.grid.id/read/083623458/gambar-ilustrasi-jenis-jenis-dan-teknik-menggambarinya?page=all>)

2.5.1 Fungsi Ilustrasi

Berdasarkan Maharsi (2016), ilustrasi memiliki peran penting sebagai alat komunikasi yang dapat menyampaikan cerita, data, atau fenomena dengan lebih jelas dan memudahkan pembaca dalam memahami, mengekspresikan, dan menganalisis informasi tersebut (halaman 17-19). Ilustrasi juga memiliki kemampuan untuk menampilkan detail dengan lebih terperinci daripada foto, sementara juga mampu menyederhanakan detail sehingga memungkinkan mata untuk fokus pada satu visual (Arntson, 2012: 152).

2.5.2 Teknik Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009, halaman 50), teknik pembuatan ilustrasi terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Menggambar dan Melukis

Ilustrasi dilakukan secara manual dengan menggambarkan kehidupan manusia, sehingga ekspresi dan suasana hati dapat ditampilkan melalui goresan. Pendekatan manual ini memungkinkan ilustrator untuk menyampaikan emosi dan nuansa kehidupan melalui tekanan goresan pada kertas.

2. Digital

Cara pembuatan ilustrasi menggunakan perangkat lunak dan teknologi digital. Dengan menggunakan metode digital, pencipta dapat membuat doodle, menggambar dengan menggunakan vektor (vector), yaitu teknik penggambaran yang menggunakan garis atau kurva, serta melakukan digital painting, yaitu teknik penggambaran dengan menggunakan perangkat lunak.

2.6 Buku

2.6.1 Pengertian Buku

Media cetak yang didalamnya terdapat nomor halaman merupakan sarana yang dapat menyampaikan informasi atau pengetahuan melalui tulisan dengan tujuan untuk mengungkap dan menjelaskan materi tersebut. Buku menjadi sarana utama dalam menyebarkan berbagai jenis pengetahuan, informasi, budaya, dan aspek ekonomi (Haslam, 2006, pp. 9-12).

2.6.2 Bagian Buku

Menurut Haslam (2006) buku terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

2.6.2.1 Komponen Buku

Komponen buku menurut Haslam (2006, hlm. 20)

yaitu:

Tabel 2.1 Komponen Buku 1

No	Bagian Buku	Makna
1	<i>Spine</i>	Bagian yang digunakan untuk menutupi jilid pada bagian <i>cover</i> buku
2	<i>Head band</i>	Bagian buku yang berfungsi untuk menutupi jilid buku
3	<i>Hinge</i>	Lipatan yang terdapat pada ujung lembar buku untuk memudahkan pembalikan halaman.
4	<i>Head square</i>	Bagian luar buku dengan dimensi yang lebih besar, berfungsi untuk melindungi halaman-halaman di dalam buku
5	<i>Front pastedown</i>	Lembaran kertas yang ditempel di bagian dalam cover buku.
6	<i>Cover</i>	Kertas tebal yang digunakan untuk membungkus seluruh buku
7	<i>Fordge square</i>	Bagian di ujung buku yang terletak pada <i>cover</i> bagian depan dan belakang.
8	<i>Front board</i>	Cover yang terletak di bagian depan buku.
9	<i>Tail suare</i>	Bagian di ujung buku yang terletak pada <i>cover</i> bagian depan dan belakang.

10	<i>End paper</i>	Kertas tebal yang digunakan untuk melapisi bagian dalam cover buku
11	<i>Head</i>	Salah satu bagian permukaan buku
12	<i>Leaves</i>	Dua sisi kertas yang terdapat pada dalam buku
13	<i>Back pastedown</i>	Kertas tebal yang ditempel pada bagian dalam <i>cover</i> belakang buku
14	<i>Back cover</i>	Cover yang terletak di sisi belakang buku
15	<i>Fordge</i>	Bagian ujung depan buku
16	<i>Turn in</i>	Bagian kertas yang ditempel dari luar hingga bagian dalam cover buku
17	<i>Tail</i>	Bagian bawah buku
18	<i>Flyleaf</i>	Lembar yang digunakan untuk memudahkan membalik halaman
19	<i>Foot</i>	Bagian bawah atau kaki buku

2.6.3 Fungsi Buku

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pudiastuti (2014, hlm. 8), buku memiliki tiga fungsi utama yang sangat penting dalam konteks pendidikan dan perkembangan manusia. buku memiliki tiga fungsi utama:

2.6.3.1 Informasi

Buku berperan sebagai sebuah wahana yang memfasilitasi penyampaian informasi dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan memiliki sifat komunikatif, sehingga memungkinkan

pesan-pesan yang terkandung di dalamnya dapat dipahami secara efektif oleh pembacanya.

2.6.3.2 Karya

Melalui proses penulisan dan publikasi buku, seorang penulis dapat dengan leluasa menuangkan segala ide kreatif dan karya ciptaannya, yang kemudian tersimpan dalam bentuk fisik atau digital di berbagai institusi, termasuk perpustakaan. Selain itu, karya yang terangkum dalam buku juga dapat berperan sebagai sumber pengetahuan dan inspirasi bagi para pembaca, yang mungkin akan mengaksesnya di masa depan, sehingga memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam pengembangan pemikiran dan pengetahuan manusia.

2.6.3.3 Pengetahuan

Buku, sebagai medium pengetahuan, memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai informasi dan fakta yang akurat, yang pada akhirnya dapat memperkaya pemahaman dan pengetahuan pembaca.

2.6.4 Jenis Buku

Sebelum memasuki pembahasan tentang berbagai jenis buku, mari kita telaah bahwa buku merupakan salah satu media yang paling luas digunakan dalam menyampaikan informasi, pengetahuan, cerita, dan ide. Dari ensiklopedia hingga novel fiksi, buku hadir dalam berbagai bentuk dan fungsi, mencakup spektrum topik yang luas sesuai dengan kebutuhan pembaca. Menurut Pudiastuti (2014, hlm. 9), terdapat tiga jenis buku, yaitu:

1. Buku Fiksi

Buku fiksi merupakan jenis buku yang memuat cerita-cerita yang bersifat imajinatif atau rekaan, yang tidak berdasarkan fakta atau

kenyataan yang sebenarnya. Buku fiksi cenderung mengeksplorasi berbagai konsep, ide, dan pengalaman manusia melalui narasi yang diciptakan oleh pengarang. Cerita dalam buku fiksi sering kali melibatkan karakter-karakter dan plot yang dapat menarik pembaca ke dalam dunia yang diciptakan pengarang tersebut. Fungsi utama buku fiksi adalah untuk menghibur pembaca, meskipun sering kali juga menyampaikan pesan-pesan moral atau menyelidiki isu-isu sosial, psikologis, atau filosofis.

2. Buku Non Fiksi

Buku non-fiksi adalah jenis buku yang berisi informasi yang berdasarkan fakta atau kenyataan yang sebenarnya. Berbeda dengan buku fiksi yang mengandalkan imajinasi pengarang, buku non-fiksi bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan, data, atau informasi yang faktual kepada pembaca. Buku non-fiksi mencakup berbagai topik, mulai dari ilmu pengetahuan, sejarah, biografi, panduan praktis, hingga buku akademis.

Dalam buku non-fiksi, pembaca memperoleh pemahaman yang lebih tentang subjek yang dibahas dan juga untuk memperluas wawasan atau keterampilan mereka. Buku non-fiksi sering kali didukung oleh riset yang kuat, dokumentasi yang baik, dan juga analisis yang mendalam tentang topik yang diangkat. Tujuan utama dari buku non-fiksi adalah untuk memberikan pembaca dengan informasi yang dapat diandalkan dan berguna dalam pemahaman dunia di sekitar mereka.

3. Buku Fiksi Ilmiah

Buku fiksi ilmiah, yang dikenal sebagai genre sastra yang menggabungkan elemen fiksi dengan konsep-konsep ilmiah atau teknologi yang spekulatif, menciptakan dunia atau setting yang

berbeda dari dunia nyata, sering kali dengan teknologi canggih, eksplorasi luar angkasa, atau peristiwa-peristiwa futuristik. Meskipun berakar pada aspek ilmiah, seperti perjalanan antariksa dan robot, tujuan utama dari buku fiksi ilmiah tetaplah hiburan, dengan mempertahankan elemen-elemen cerita yang menarik dan memikat pembaca, sering kali dengan menyelipkan pemikiran-pemikiran filosofis, sosial, atau politik. Buku ini menciptakan cerita berdasarkan angan-angan pengarang yang dapat mempengaruhi pemikiran dan sikap pembaca.

2.7 Semiotika Pierce dan Barthes

Semiotika Pierce dan Barthes adalah pendekatan dalam memahami dan menganalisis makna simbolis dalam bahasa, gambar, atau elemen-elemen visual lainnya. Charles Sanders Pierce, seorang filsuf dan ilmuwan semiotika Amerika, dan Roland Barthes, seorang ahli teori sastra dan semiotika Prancis, memiliki kontribusi besar dalam pengembangan semiotika sebagai alat analisis dalam berbagai bidang, termasuk desain, sastra, dan media.

Dalam konteks sumber yang disebutkan, semiotika Pierce dan Barthes digunakan untuk memahami makna simbolis yang terkandung dalam elemen-elemen visual yang terkait dengan desain fasilitas rehabilitasi untuk anak-anak autis. Konsep denotasi dan konotasi menjadi penting dalam analisis ini. Denotasi merujuk pada makna literal atau deskriptif dari elemen visual tersebut, sementara konotasi mencakup makna tambahan atau simbolis yang terkait dengan konteks budaya atau interpretasi individu.

Dengan menerapkan teori semiotika ini, penelitian tersebut dapat mengungkap makna-makna yang terkandung dalam elemen-elemen visual di lingkungan rehabilitasi anak-anak autis. Ini dapat membantu dalam merancang fasilitas yang lebih sensitif terhadap kebutuhan sensori anak-anak autis dan meningkatkan efektivitas intervensi rehabilitasi mereka. (Satyawati, 2017)

2.8 Media Edukasi

2.8.1 Jenis Media Edukasi

Menurut Smaldino et al., (2019), terdapat 6 media edukasi yaitu:

1. Media teks merupakan salah satu jenis media yang paling umum dalam pendidikan, mencakup penggunaan tulisan yang dapat ditemukan dalam berbagai format seperti buku cetak, format digital seperti perangkat seluler dan komputer, poster, serta papan tulis.
2. Media audio adalah segala jenis suara yang dapat didengar oleh pendengaran manusia, termasuk rekaman suara atau siaran langsung. Contohnya adalah suara manusia, bunyi-bunyian, dan musik.
3. Media visual merupakan gambar statis seperti foto, grafik, dan ilustrasi.
4. Media gerak atau motion adalah gambar bergerak seperti animasi atau video.
5. Media manipulasi merupakan media yang memungkinkan pembelajar untuk merasakan atau menyentuh, seperti model anatomi untuk pembelajaran biologi.
6. Manusia sebagai media pembelajaran, termasuk guru, ahli, instruktur, dan rekannya dalam proses pendidikan.

2.8.2 Media Edukasi Interaktif

Media interaktif adalah bentuk komunikasi yang memanfaatkan fitur menarik untuk mengundang partisipasi dan interaksi pengguna dengan media tersebut, menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan, nyaman dan menarik. Media interaktif memungkinkan pengguna untuk aktif terlibat dalam proses belajar atau hiburan, sehingga memperkaya pengalaman mereka dengan berbagai konten yang disajikan (Arsyad, 2002, hlm. 33).

2.8 Interaktivitas

Interaktivitas adalah proses di mana ada pertukaran timbal balik yang terjadi antara dua orang atau lebih. Beda dengan media yang non-interaktif, interaktivitas membutuhkan partisipasi aktif dari pengguna untuk memicu interaksi dan

menyampaikan informasi. Dalam konteks pembelajaran, interaktivitas dibagi menjadi dua kategori utama: pembelajaran berbasis tindakan (action based learning) dan pembelajaran berbasis video (video based learning) (Seel, N. M., 2012)

Berbasis tindakan (action based learning) merupakan suatu metode pembelajaran yang menekankan pada pelaksanaan aktivitas utama sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Pendekatan ini membagi pembelajaran menjadi dua jenis utama: kegiatan individu dan kolaboratif. Kegiatan individu memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, menyesuaikan waktu dan ritme belajar mereka sendiri. Sementara itu, kegiatan kolaboratif melibatkan kerjasama dengan orang lain, biasanya melibatkan lebih dari satu individu dalam proses pembelajaran. Sedangkan berbasis video (video based learning) merupakan metode pembelajaran yang menggunakan video sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan. Pendekatan ini mengandalkan penggunaan tampilan visual dan audio dalam media pembelajaran. Dalam konteks ini, visual memiliki peran utama dalam menyampaikan informasi, sementara audio digunakan lebih sebagai penjelasan tambahan.

2.9 Buku Interaktif

Buku interaktif adalah bentuk literatur yang mengajak pembaca untuk terlibat dalam berbagai kegiatan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik. Menurut Hartono (2017), buku semacam ini dirancang untuk tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga untuk memikat perhatian pembaca melalui interaksi langsung. Sementara itu, menurut Linato, Bangsa, dan Christianan (2015), buku interaktif adalah media yang memfasilitasi interaksi dua arah antara pembaca dan buku itu sendiri. Dalam kajian mereka, berbagai jenis buku interaktif telah diidentifikasi, termasuk:

- a. Buku pop up interaktif adalah buku yang memiliki halaman yang bisa dilipat, dan saat dibuka, menghasilkan bentuk tiga dimensi yang menarik.

- b. Buku pull tab interaktif memiliki halaman dengan bagian kertas yang menonjol sedikit, yang bisa ditarik untuk mengungkapkan bentuk atau gambar di bawahnya.
- c. Buku lift the flap interaktif memiliki halaman dengan flap atau lipatan kertas yang bisa dibuka, mengungkapkan objek tersembunyi di bawahnya.
- d. Buku volvelles interaktif adalah buku dengan halaman yang memiliki bagian yang bisa diputar untuk menambahkan dimensi interaktif.
- e. Buku peek-a-boo interaktif mengharuskan pembaca untuk membuka buku tersebut terlebih dahulu untuk mengakses konten di dalamnya.
- f. Buku participation interaktif adalah buku yang menggabungkan informasi atau cerita dengan pertanyaan-pertanyaan interaktif.
- g. Buku hidden object interaktif mengajak pembacanya untuk mencari objek yang disembunyikan dalam buku.
- h. Buku games interaktif memiliki permainan yang terintegrasi di dalamnya.
- i. Buku play-a-song interaktif adalah buku yang memiliki tombol yang dapat ditekan untuk menghasilkan suara.
- j. Buku touch and feel interaktif adalah buku yang memiliki halaman dengan bahan yang memiliki tekstur sehingga pembaca dapat merasakan dengan sentuhan.
- k. Buku campuran interaktif adalah buku yang memadukan berbagai jenis interaksi dalam satu karya.

2.10 Cerebral Palsy

2.10.1 Pengertian Cerebral Palsy

Cerebral palsy (CP) adalah suatu kondisi yang bersifat permanen yang memengaruhi perkembangan gerak dan postur tubuh, menyebabkan keterbatasan dalam aktivitas karena gangguan yang tidak berkembang lebih lanjut yang terjadi pada otak janin atau bayi. Penyakit ini termasuk dalam kategori gangguan yang mempengaruhi pengendalian fungsi pergerakan dan umumnya dikenal dengan singkatan CP Suharso(2006:3).

Cerebral palsy merupakan brain injury yaitu suatu kondisi yang mempengaruhi pengendalian sistem motorik sebagai akibat lesi dalam otak, atau suatu penyakit neuromuskuler yang disebabkan oleh gangguan perkembangan atau kerusakan sebagian dari otak yang berhubungan dengan pengendalian fungsi motorik. Somantri (2007:12).

2.10.2 Cerebral Palsy di Indonesia

Menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan Indonesia pada tahun 2018, prevalensi cerebral palsy di Indonesia mencapai 0,09% dari total jumlah anak usia 24-59 bulan. Dari angka prevalensi tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap 1000 kelahiran di Indonesia, terdapat 9 kasus anak yang mengalami cerebral palsy, sesuai data yang dilaporkan oleh Kementerian Kesehatan RI pada tahun 2018.

Sementara itu, berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Republik Indonesia pada tahun yang sama, yaitu 2018, jumlah individu yang mengalami cerebral palsy di Indonesia mencapai 866.770 jiwa. Angka tersebut mencakup berbagai tingkatan cerebral palsy, baik yang bersifat ringan, sedang, maupun berat.

2.9 Sensorik pada Penyandang *Cerebral Palsy*

2.9.1 Pengertian Sensorik

Saraf sensorik adalah salah satu dari dua belas pasang saraf yang terdapat di otak. Beberapa dari saraf-saraf ini bersifat campuran, artinya dalam satu saraf terdapat fungsi motorik dan sensorik. Saraf sensorik memiliki peran khusus dalam menghantarkan informasi dari panca indera kita, seperti sentuhan, pendengaran, penglihatan, penciuman, dan perasaan (Andriyani, Triana, Juliarti, 2015, hlm. 39).

2.9.2 Gangguan Sensorik yang Terjadi pada *Cerebral Palsy*

Menurut penelitian yang dilakukan oleh National Library of Medicine (NIH) pada tahun 2022, anak-anak penyandang cerebral palsy sering menghadapi tantangan dalam hal berjalan, menjaga keseimbangan, mempertahankan konsentrasi dalam lingkungan sekitar, dan melakukan fungsi motorik kasar. Hal ini menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti berjalan, berlari, atau bahkan duduk dengan stabil. Tidak hanya itu, tetapi kondisi ini juga dapat membatasi partisipasi mereka dalam kegiatan fisik dan partisipasi sosial.

2.9.3 Pentingnya Sensorik untuk *Cerebral Palsy*

Metode terapi sensorik adalah pendekatan klinis yang menempatkan fokus pada interaksi yang terjadi antara terapis dan anak, menggunakan aktivitas sensorik dan motorik yang didasarkan pada konsep aktivitas untuk merangsang analisis dan integrasi. Menurut para praktisi terapi sensorik di NIH 2022, hasilnya mencakup peningkatan kemampuan konsentrasi di berbagai lingkungan, baik itu di sekolah, dalam konteks terapeutik, maupun dalam interaksi sosial. Terapi integrasi sensorik juga telah terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan berjalan, menjaga keseimbangan, dan fungsi motorik kasar.

Pembelajaran sensorik ini juga memiliki pengaruh besar untuk cerebral palsy. Anak-anak penyandang cerebral palsy seringkali menghadapi hambatan dalam memproses informasi sensorik dan motorik, yang dapat berdampak pada banyak aspek kehidupan sehari-hari mereka. Dengan bantuan terapi sensorik yang sesuai, mereka dapat memperbaiki kemampuan mereka dalam mengelola dan merespons rangsangan sensorik.

2.9.4 Perkembangan Sensorik pada Anak Usia Dini

Pada masa awal perkembangan sensorik anak, mereka memiliki kapasitas untuk menggunakan indera penciuman, berjalan atau menjelajah,

kemampuan visual, dan pendengaran yang aktif. Dalam hal keseimbangan motorik, anak sudah dapat berjalan tanpa bantuan orang tua, mampu membawa benda saat berjalan, dan bahkan sudah mulai mampu berlari. Kemampuan refleks pada tangan juga mulai berkembang, memungkinkan anak untuk melakukan tugas-tugas sederhana karena keterampilan dan koordinasi mereka semakin meningkat. (Britton, 2017, hlm. 23).

2.9.4.1 Golden Age

Berdasarkan Dinas Sosial Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak pada 2022 mengatakan bahwa khususnya pada rentang usia 2 hingga 5 tahun, lima aspek yang memerlukan perhatian utama meliputi kemampuan sensorik, bahasa, kognitif, fisik, serta aspek sosial dan emosional. Usia emas atau yang sering disebut “golden age” merupakan masa yang sangat penting dalam kehidupan anak, usia ini menjadi tahap yang sangat penting dalam perkembangan seorang anak. Pendidikan yang diterima pada masas ini memiliki dampak yang sangat besar untuk tahapan perkembangan anak di masa depan. Biasanya, periode usia emas ini berkisar antara 0 hingga 5 tahun.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA