

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

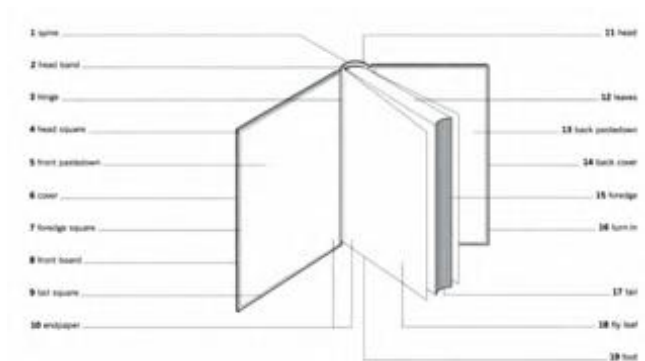
Haslam (2006, h. 6) mengungkapkan bahwa buku merupakan bentuk tertua dalam dokumentasi yang di dalamnya berisi berbagai pengetahuan dunia, ide, serta kepercayaan. Buku digambarkan seperti wadah yang terdiri dari kumpulan halaman yang menyimpan, menginformasikan, menjelaskan, dan mentransmisikan pengetahuan kepada pembaca lintas ruang dan waktu. Pada garis besarnya, buku informasi dinilai berkualitas dan cocok untuk audiens yang disasar berdasarkan beberapa aspek, seperti kebenaran isi, kompetensi penulis, ilustrasi, penggunaan bahasa, dan kelengkapan dari materi yang disajikan (Nurgiyantoro, 2005, h. 373). Jika dilihat dalam perannya, buku cerita mempunyai peran dalam menunjang tumbuh kembang anak khususnya dalam memicu daya imajinasi anak serta sebagai media edukasi yang mengajarkan berbagai informasi, pesan, atau nilai moral melalui cara yang menyenangkan agar menumbuhkan kecintaan pada literasi sejak usia dini (Nurkhasyanah, et al, 2024, h. 237). Rosid (2021, h. 8) mengungkapkan bahwa buku informasi dikategorikan sebagai bacaan nonfiksi, yang merupakan jenis bacaan yang menyajikan fakta dengan pendekatan yang artistik sehingga pembacanya mendapatkan pengetahuan dan kesenangan dalam proses membaca.

2.1.1 Komponen Elemen Visual

Berdasarkan pernyataan Haslam (2006), elemen-elemen visual yang menjadi komponen dasar dalam perancangan desain grafis mencakup beberapa komponen penting. Elemen-elemen visual ini ialah dasar-dasar yang harus dipahami dan diterapkan dalam setiap karya desain grafis, mencakupi:

2.1.1.1 Blok Buku (*Book Block*)

Blok buku mengacu pada bagian inti fisik sebuah buku, yang mencakup halaman-halaman serta elemen-elemen yang mengikatnya. Komponen-komponen dari blok buku meliputi



Gambar 2.1 Blok Buku

Sumber: Haslam (2006)

- a. *Spine*: Penghubung antara sampul depan dan belakang yang menyatukan seluruh komponen buku pada bagian punggungnya.
- b. *Head band*: Halaman buku akan diikat dengan sekumpulan benang yang ada pada bagian atas dan bawah rusuk buku.
- c. *Hinge*: Lipatan dari kertas tebal (*endpaper*) yang terjepit antara bagian depan dan belakang, membentuk fly leaf dan pastedown.
- d. *Head Square*: Pada bagian atas buku terdapat tepi sampul yang menonjol, terbentuk karena ukuran sampul dan papan lebih besar dibanding halaman-halaman buku.
- e. *Front pastedown*: Pada sisi dalam sampul depan terdapat lembaran kertas tebal yang direkatkan, biasanya berupa halaman kosong.
- f. *Cover*: Pelindung bagian dalam buku pada bagian luar (sampul buku), yang berasal dari kertas atau papan tebal.
- g. *Foreedge square*: Bagian pelindung yang menonjol di tepi samping depan buku.
- h. *Front board*: Lapisan papan atau kertas tebal yang membentuk sampul bagian depan.
- i. *Tail square*: Tepi pelindung di bawah buku yang terbentuk karena sampul dan papan berukuran lebih besar dari halaman buku.
- j. *Endpaper*: Sepasang lipatan kertas tebal dengan satu sisi direkatkan ke sampul dan sisi lainnya dibiarkan bebas (*fly leaf*)

- c. *Page height and width*: Dimensi panjang dan lebar yang menentukan ukuran sebuah halaman buku.
- d. *Verso*: Halaman bernomor genap yang terletak di sisi kiri buku
- e. *Single page*: Satu lembar halaman individual dalam sebuah buku.
- f. *Double-page spread*: Tampilan visual yang terbentuk dari dua halaman bersebelahan yang terlihat seperti satu kesatuan halaman.
- g. *Head*: Posisi teratas dari sebuah halaman buku.
- h. *Recto*: Halaman di sisi kanan buku yang umumnya memiliki nomor ganjil.
- i. *Foreedge*: Sisi tepi halaman buku yang berada di bagian depan.
- j. *Foot*: Posisi terbawah dari sebuah halaman buku.
- k. *Gutter*: Area batas antara dua halaman yang digunakan untuk penjilidan (*binding*).

2.1.1.3 Tata Letak Buku

Layout atau tata letak, seperti yang diungkapkan oleh Anggarani (2021, h. 2) merupakan manajemen dari bentuk dan ruang yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam menerima suatu pesan dengan menyusun elemen visual dan teks dengan cara tertentu. Terdapat dua fungsi *layout*, yaitu pertama untuk memudahkan komunikasi dengan pengaturan tata letak elemen-elemen. Kemudian, tujuan kedua ialah untuk menarik perhatian dari penggunaanya dengan memudahkan perpindahan dari bagian ke bagian dengan tata letak dan pemetaan yang baik. Berdasarkan Anggarani (2021, h. 11), *layout* terbagi ke dalam beberapa prinsip, yaitu;

- a. *Sequence* (Urutan)

Alur membaca dari pembaca saat melihat sebuah tata letak sehingga penyusunan elemen-elemen di dalam tata letak tersebut didasarkan pada skala prioritas untuk memudahkan keberhasilan pesan disampaikan. Pada umumnya, elemen yang berukuran lebih besar lebih

mudah menarik perhatian mata, sehingga urutannya dapat diatur berdasar perbedaan ukuran.



Gambar 2.3 Sequence

Sumber: Anggarani 2021 (h. 11)

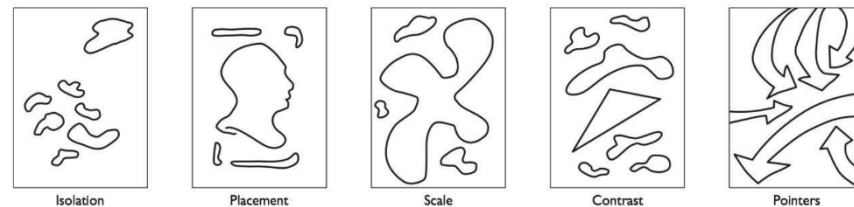
b. *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis merupakan penekanan pada bagian tertentu untuk memberi perhatian lebih kepada pembaca. Kehadiran penekanan ini dapat dibuat dengan melakukan hal-hal seperti;

- 1) Menciptakan hierarki visual melalui perbedaan ukuran huruf
- 2) Menerapkan penggunaan kombinasi warna yang berlawanan atau kontras antara *background* dengan elemen di sekitarnya
- 3) Menempatkan konten yang penting pada lokasi yang menarik perhatian mata
- 4) Menciptakan diferensiasi visual melalui variasi bentuk dan *style*

Landa di dalam bukunya *Graphic Design Solutions* (2018, h. 25) menyatakan bahwa dalam menyusun elemen desain grafis terdapat hierarki visual yang harus diperhatikan. Jika dikaitkan dengan *emphasis*, maka pengaturan elemen dapat dilakukan melalui beberapa hal yaitu, dari segi *contrast*, *scale*, *placement*, *isolation*, dan *pointers*. Hal tersebut dilakukan dengan membedakan dari segi ukuran, bentuk, warna, serta

tekstur yang membentuk sebuah hierarki visual agar pembaca menyadari adanya perbedaan yang terlihat dalam elemen desain.



Gambar 2.4 *Emphasis*

Sumber: Landa, 2018 (h. 26)

c. *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan dapat dikategorikan menjadi dua kategori, yaitu simetris dan asimetris. Pada keseimbangan simetris, diterapkan distribusi elemen yang seragam pada kedua sisi yang berlawanan. Karakteristik utamanya adalah adanya fokus yang terpusat di bagian tengah desain. Jenis keseimbangan ini menghasilkan kesan yang resmi dan formal. Sedangkan, pada keseimbangan asimetris, penempatan elemen dengan variasi ukuran, posisi, dan karakteristik visual tidak harus identik pada kedua sisi. Pendekatan tersebut menciptakan komposisi yang lebih fleksibel dan dinamis.



Gambar 2.5 *Balance*

Sumber: Landa, 2018 (h. 13)

d. *Unity* (Kesatuan)

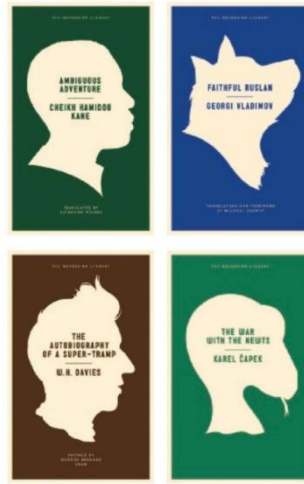
Unity merupakan prinsip yang bertujuan mewujudkan keterpaduan seluruh komponen *layout* yang direalisasikan melalui

penyelerasan aspek warna dan gaya visual secara konsisten. Strategi untuk mengimplementasi *unity* pada *layout* ialah;

- 1) Pengulangan palet warna, dengan menentukan warna-warna dominan yang kemudian diaplikasikan secara konsisten pada seluruh elemen desain
- 2) Kombinasi *typeface*, dengan membatasi pilihan *font* menjadi dua hingga tiga jenis *typeface* yang saling melengkapi untuk menciptakan variasi menarik tetapi tetap harmonis. Kombinasi *typeface*, misalnya dengan menggabungkan sans serif dengan huruf yang lebih dekoratif, yang mempunyai variasi bobot dan *style* lengkap.
- 3) Konsistensi tema desain dengan menetapkan konsep atau tema sebagai acuan, yang kemudian memastikan segala elemen visual yang digunakan mendukung tema tersebut

e. *Alignment*

Dalam menyusun sebuah komposisi desain, *alignment* yang artinya cara menyusun elemen desain grafis juga menjadi penting (Landa, 2018, h. 26). Suatu komposisi dapat terbentuk dengan baik apabila keseluruhan elemen grafis dapat membentuk struktur visual yang terhubung satu sama lainnya. Cara agar desain dapat terbentuk secara optimal ialah dengan memposisikan setiap elemen desain grafis dengan teratur melalui pengulangan struktur sehingga terdapat hubungan struktur yang sesuai. Gambar di bawah menunjukkan komposisi *center alignment*.



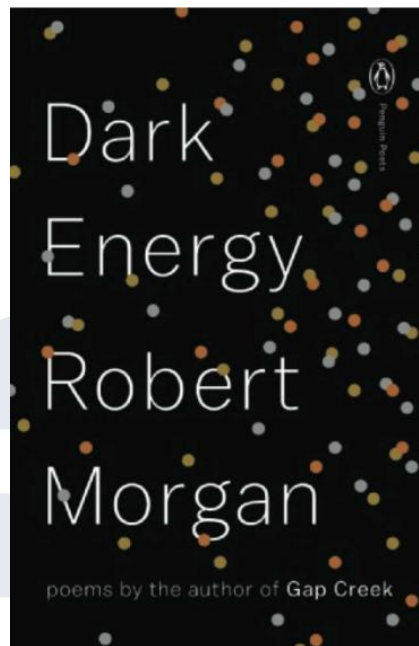
Gambar 2.6 *Alignment (Center)* pada Desain

Sumber: Landa, 2018 (h. 26)

f. Space

Landa (2018) mengungkapkan bahwa dalam membuat sebuah desain dari buku, desainer perlu memerhatikan bentuk dari gambar dan kata-kata, untuk membantu memandu pembaca dari satu elemen grafis ke elemen berikutnya sehingga menimbulkan ritme antar bentuk (h. 28). *Spaces* yang tersisa akan menjadi *spaces* kosong yang tidak termasuk bagian desain.

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



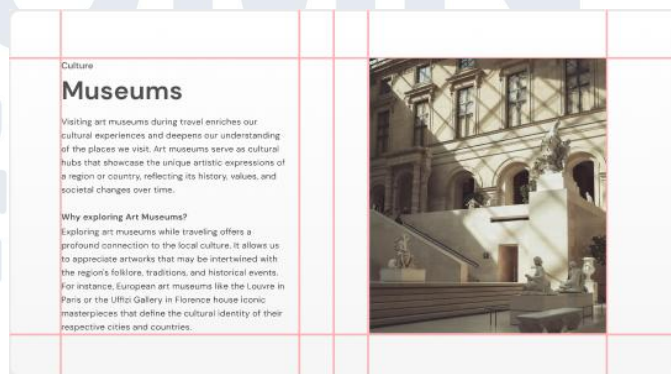
Gambar 2.7 Spaces Kosong di antara Teks

Sumber: Landa, 2018 (h. 26)

2.1.1.4 *Grid*

Berdasarkan Anggarani (2021, h. 40), *grid* merupakan struktur garis pemandu yang bertujuan sebagai kerangka acuan bagi desainer untuk mengatur dan memposisikan elemen-elemen *layout*. *Grid* terbagi ke dalam tiga jenis, yaitu;

a. *Manuscript Grid*



Gambar 2.8 *Manuscript Grid*

Sumber: <https://alphaefficiency.com/wp-content/uploads/2024/07...>

Anggarani (2021, h. 43) mengungkapkan bahwa *manuscript grid* adalah struktur *layout* yang menerapkan satu area kolom utama yang diletakan di tengah halaman. Ruang di bagian atas dan bawahnya dimanfaatkan untuk elemen pendukung seperti judul bab (*header*), informasi *footer*, dan penomoran halaman. Meskipun tampaknya sederhana, implementasi *manuscript grid* membutuhkan perhitungan yang teliti untuk menentukan proporsi margin di setiap sisi halaman. Hal tersebut diharapkan agar dapat menciptakan komposisi yang nyaman dibaca, dan mempunyai hierarki visual jelas sehingga pengalaman membaca menjadi optimal.

b. Column Grid



Gambar 2.9 Column Grid

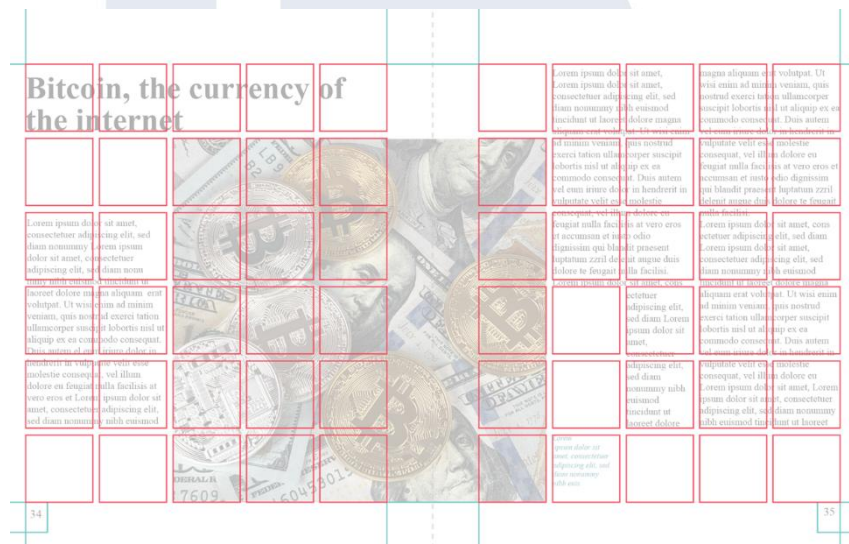
Sumber: <https://public-images.interaction-design.org/literature/articles/materials...>

Column grid merupakan struktur *grid* yang dibangun berdasarkan pembagian kolom vertikal sebagai acuan penempatan konten teks dan elemen visual lainnya. Jenis tersebut menjadi pilihan utama dalam hal desain publikasi yang punya kompleksitas tinggi atau saat ingin mengintegrasikan keharmonisan antara elemen grafis dan tulisan. Pengaturan jarak antar kolom (*gutter*) memerlukan keseimbangan tepat yang tidak terlalu rapat sehingga tidak mengganggu keterbacaan. Sistem kolom dapat memberikan kebebasan, contohnya, dalam *layout* tiga

kolom, desainer bisa mengosongkan satu kolom untuk teks, dan dua kolom lainnya untuk narasi dan dua kolom sisanya untuk elemen grafis.

Kebanyakan dari publikasi memakai *column grid* dalam tata letaknya. Sebuah blok teks dapat membentang mengisi beberapa kolom atau satu kolom saja (Lupton, 2024. h.234) Menurutnya, penempatan jumlah kolom yang berbeda dapat menciptakan sebuah variasi visual. Pada intinya, konten isi menjadi pengungkap keberadaan *grid*.

c. Modular Grid



Gambar 2.10 Modular Grid

Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2018/03/How...>

Modular grid merupakan sistem tata letak yang disusun dari perpotongan garis-garis-garis vertikal dan horizontal, menghasilkan pembagian area modul persegi. Jenis modular tersebut sangat efektif untuk mengorganisir *layout* yang memuat lebih dari satu elemen visual dalam satu halaman. Penggunaan modul tersebut dapat memastikan bahwa setiap komponen mendapat pembagian ruang yang tepat sekaligus mempertahankan konsistensi visual dalam keseluruhan komponen *layout*.

Komponen-komponen dari *grid* mencakup:

1. *Folio stand*: Garis tegas yang menunjukkan lokasi penomoran halaman.
2. *Title stand*: Garis tegas pada *grid* yang menunjukkan lokasi judul.
3. *Head margin*: *Blank space* yang terletak pada bagian atas halaman buku.

d. *No. Grid*



Gambar 2.11 Buku Ilustrasi *No Grid*

Sumber: <https://jh14467690.blogs.lincoln.ac.uk/files/2016/04...>

Pada pembuatan *layout*, tidak menggunakan *grid* atau disebut juga sebagai “no *grid*” dimungkinkan. Hal tersebut dapat diaplikasikan jika tersedia elemen pengganti *grid* (Anggarani, 2021, h. 49). Elemen pengganti tersebut memiliki beberapa persyaratan seperti halnya, dapat menunjukkan batas untuk peletakan elemen lain. Contoh dari elemen pengganti tersebut bisa berupa banyak hal, seperti pada gambar di atas ini, penggunaan gambar objek hewan dijadikan sebagai batas dari peletakan teks. Setelah menyelesaikan peletakan gambar dari objek hewa, maka dapat terlihat ruang-ruang kosong yang memungkinkan untuk meletakkan teks. Oleh karena itu, gambar objek-objek tersebut menjadi pengganti dari *grid*.

2.1.2 Tipografi Buku

Tipografi merupakan seni, ilmu atau teknik yang bertujuan untuk mencapai nilai estetika beserta menyampaikan suatu makna dengan mengatur

komponen teks maupun huruf . Fungsi dari tipografi terbagi ke dalam dua jenis, yaitu untuk “tulisan” yang akan dibaca beserta “gambar” (Iswanto, 2023, h. 123). Günay (2024) menyatakan bahwa tipografi melibatkan berbagai macam dari *typeface*, yang didalamnya meliputi huruf, angka, simbol khusus, dan tanda baca (h. 1448). Pemilihan jenis huruf yang sesuai diperlukan dalam mewakili teks untuk menyampaikan tujuan tertentu. Tipografi sendiri sudah dimulai dari zaman dahulu saat orang menggambarkan pengalamannya terutama di dinding gua (Zainudin, 2021. h.1).

2.1.2.1 Klasifikasi Huruf

Zainudin (2021, h.35) dalam bukunya “Buku Ajar Tipografi” menuturkan bahwa tipografi berdasarkan bentuknya terbagi ke dalam berbagai jenis. Namun, pada intinya mempunyai anatomi serupa. Pada tipografi, huruf terbagi menjadi empat jenis klasifikasi, meliputi;

a. Huruf Serif



Gambar 2.12 Huruf Serif

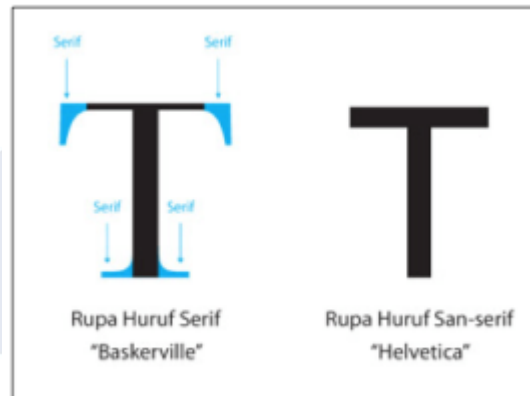
Sumber: Zainudin, A, 2021, h. 35

Zainudin (2021) mengungkapkan bahwa tipe huruf ini biasanya menambahkan garis kecil di setiap ujung huruf (h. 35). Jika dilihat dari histori, awal mulanya berakar pada zaman batu kuno ketika manusia terbiasa mengukir huruf di batu. Ukiran tersebut ditambahkan tanda di sudut dan ujung huruf supaya membuat sebuah *serif*. *Serif* dibagi ke dalam tiga jenis, yaitu;

b. *Sans Serif*

Huruf tersebut didefinisikan sebagai huruf yang pada ujung bagian *strokes* tidak mempunyai kait (Zainudin, 2021. h.38). Menurut nya

huruf tanpa kait ini cukup sering dipakai pada tampilan digital yang terlihat di layar perangkat digital, dikarenakan oleh keterbacaan yang tinggi.



Gambar 2 13 *Sans Serif*

Sumber: Zainudin, A, 2021, h. 38

Kategori huruf tanpa serif yang berkembang pada abad ke-19 yang awalnya dirancang sebagai *Gothic* atau *Grotesque* untuk keperluan display demi menarik perhatian. Perkembangannya menjadikan tiga subkategori utama, yaitu *Grotesque Sans*, *Geometric Sans*, dan *Humanist Sans*. *Grotesque Sans* mempertahankan proporsi yang mirip dengan *typefaces serif* Transisional dan *Modern*, dengan *Akzidenz-Grotesk* sebagai contohnya. *Geometric Sans* dibangun berdasarkan bentuk-bentuk geometris fundamental seperti lingkaran dan garis lurus, mengekspresikan sensitivitas geometris seperti terlihat pada *Futura*. Sedangkan, *Humanist Sans* mengambil bentuk dan proporsi gaya *Humanist* dengan kurva yang kompleks dan variasi halus dalam bobot garis, seperti yang ditampilkan oleh *Freight Sans*

c. Huruf Script

Zainudin (2021, h.39) menyatakan bahwa huruf ini dikarakteristikan melalui goresan atau *strokes* yang didapatkan dari penulisan tangan. Pembagian huruf tersebut dibagi ke dua bentuk yaitu,

bentuk resmi serta bentuk *cursive*. *Kaufmann*, *Brush Script*, dan *Mistral* menjadi salah satu contoh dari bentuk huruf *script*.



Gambar 2.14 *Script*

Sumber: Zainudin, A, 2021, h. 39

d. Huruf *Decorative*

Karakteristik dari huruf ini adalah pengenalan yang mudah dikarenakan mempunyai ciri dan karakteristik individu yang khas (Zainudin, 2021. h.39). Huruf tersebut biasanya ditujukan untuk membuat sebuah tampilan yang diberatkan pada konten publikasi agar mendapat suatu tambahan nilai.



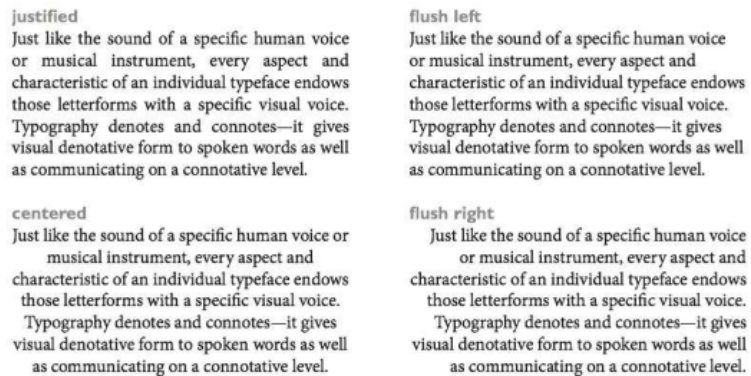
Gambar 2.15 *Decorative*

Sumber: Zainudin, A, 2021, h. 39

Selain itu, *font* tersebut juga sering dipakai pada periklanan sebab tampaknya yang memikat perhatian. Kategori *font* yang termasuk ke dalam huruf ini adalah, *Ravie*, *Snap ITC*, *Papyrus*, *Showcard Gothic*, dan *Jokerman*.

2.1.2.1 Klasifikasi Huruf

Landa (2018, h. 48) menuturkan bahwa dalam penyusunan teks, suatu desain dapat memberlakukan berbagai opsi dalam *alignment*, hal tersebut meliputi;



Gambar 2.16 Tipe dari *Alignment*

- 1) *Left Alignment*: Teks akan disusun ke bagian kiri dari margin sehingga bagian kanan mungkin akan kurang teratur.
- 2) *Right Alignment*: Teks akan disusun ke bagian kanan margin sehingga bagian kiri mungkin akan kurang teratur
- 3) *Justified*: Teks akan disusun sejajar di kedua bagian kanan dan kiri
- 4) *Centered*: Teks akan disusun ke berdasarkan imajinasi dari garis tengah axis
- 5) *Runaround*: Teks akan di *wrap* mengikuti gambar, elemen desain, atau fotografi.
- 6) *Asymmetrical*: Teks disusun dalam keseimbangan yang asimetris tidak dipastikan ke dalam satu jenis atau pengaturan yang repetitif.

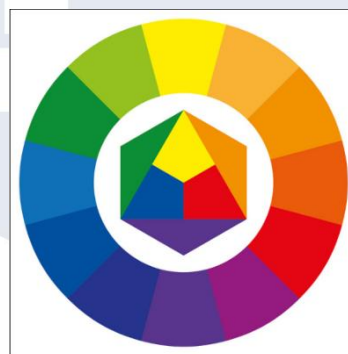
2.1.3 Warna pada Buku

Warna merupakan karakteristik suatu objek yang menimbulkan persepsi visual yang beragam melalui proses pemantulan atau pancaran cahaya yang diterima mata (Wahidiyat, et al, 2021 h.22). Pada desain grafis, warna bermain peran penting di dalam komunikasi visual ceta atau digital maupun dalam branding, Properti utama dari warna dikategorikan menjadi tiga dimensi:

2.1.3.1 *Hue* (Rona)

Hue mengacu pada karakteristik dasar suatu warna yang dapat diidentifikasi sebagai salah satu dari empat warna primer perseptual,

merah, kuning, hijau, dan biru, atau perpaduan dari keduanya. Oleh karena itu, *hue* disebutkan sebagai warna murni itu sendiri (Purhita, & Ds, 2021 h.2). Hibit (2022) menuturkan bahwa *hue* juga diartikan sebagai warna di dalam spektrum cahaya yang terlihat oleh mata, seperti merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu (h. 48). Ia mengkategorikan warna menjadi tiga, yaitu; primer (merah, kuning, biru), sekunder (hijau, oranye, ungu), dan tersier (seperti merah-oranye dan biru-ungu). Kumpulan dari warna-warna tersebut membentuk standar 12 roda warna yang ditunjukkan pada gambar di bawah. Segitiga primer di bagian tengah roda yang menjadi tempat warna *secondaries* untuk menciptakan sebuah heksagram.



Gambar 2.17 Roda Warna

Sumber: [http://color-meanings.com/ryb-color-model/...](http://color-meanings.com/ryb-color-model/)

Warna primer adalah warna yang tidak dapat dikreasikan dengan mengombinasikan warna lain. Intinya, warna merah, kuning, dan biru tidak dapat dibuat dari penggabungan warna lain di roda warna. Oleh karena itu, warna primer lebih sering dikenali sebagai warna yang fundamental dan menjadi dasar dibandingkan dengan sekunder atau tersier. Kebanyakan dari pelukis modernis menggunakan warna primer untuk mengekspresikan gagasannya mengenai universalitas. Berbeda dengan warna primer, warna sekunder dibentuk dari penggabungan warna-warna lain, seperti hijau yang merupakan gabungan dari biru dan

kuning, oranye berupa kombinasi dari merah dan kuning, dan ungu dari pencampuran warna biru dan merah.

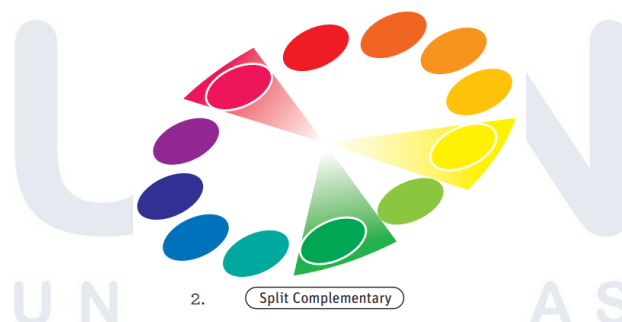
Warna tersier merupakan kombinasi dari warna primer dan warna sekunder, seperti contohnya;

- a. Kuning dan hijau = kuning-hijau
- b. Biru dan ungu = biru-ungu
- c. Merah dan oranye = merah-oranye

Warna tersier, terkesan lebih lembut daripada warna sekunder. Secara teori, roda warna dapat dibagi lagi menjadi ratusan, bahkan ribuan gradasi warna di antara warna primer, sekunder, dan tersier.

2.1.3.2 *Color Harmony*

Sean Adams pada bukunya “*Color Design Workbook*” (2017) mengungkapkan bahwa terdapat enam jenis dasar dari konsep relasi warna yang dapat diaplikasikan pada berbagai jenis kombinasi warna. Salah satu gaya konsep pewarnannya ialah, *split complementary*.



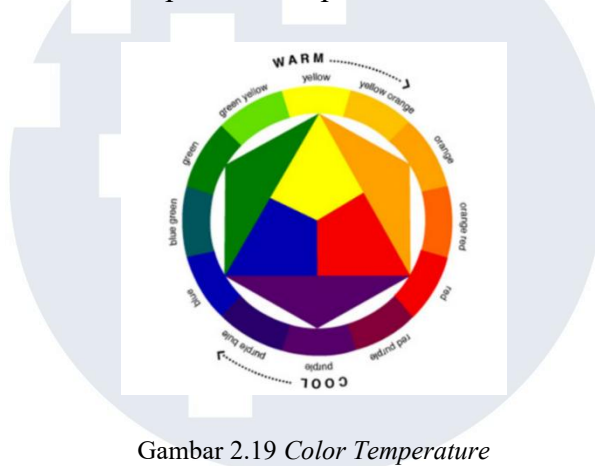
Gambar 2.18 Split Complementary

Sumber: Adams, S. dkk., 2017, h. 21

Konsep warna tersebut merupakan skema warna yang terdiri dari tiga warna. Salah satu dari warna dipasangkan dengan dua warna lainnya yang berjarak sama dari warna komplementer pertama. Kontras dari warna sedikit diturunkan dan memberikan kesan warna yang lebih elegan.

2.1.3.2 Color Temperature

Color temperature merupakan konsep dari warna yang dapat menghasilkan kesan “hangat atau “dingin” dari hasil reaksi visual dan sensasi dari *temperature*. Pada manusia, terdapat pengetahuan yang disetujui bersama bahwa *color temperature* biasanya dikaitkan hal-hal yang ada di sekitar pada kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.19 Color Temperature

Sumber: <https://figures.semanticscholar.org/aef63...>

Warna hangat terdiri dari warna kuning hingga ungu (Purbasari, 2021., h.62). Hibit (2022, h.104) menyatakan bahwa warna-warna tersebut merupakan warna yang sering dikaitkan dengan elemen seperti api, sinar matahari, atau batu bara. Warna-warna tersebut cenderung memberikan kesan yang membuat bagian tertentu tampak lebih hidup. Meskipun demikian, warna hangat juga sangat dipengaruhi oleh konteksnya, seperti warna hijau yang mengandung banyak kuning bisa terlihat sebagai warna hangat jika dibandingkan dengan hijau kebiruan. Oleh karena itu, warna hangat dapat ditentukan dari hubungan visual antar elemen di dalam sebuah komposisi.

Purbasari (2021, h. 62) mengungkapkan bahwa kombinasi dari warna hangat seringkali mempunyai level intensitas warna yang tinggi sehingga dapat membuat mata lelah. Warna tersebut dapat memberi kesa

energitik, aktif, dinamis sehingga warna ini sering dianggap sebagai warna untuk menarik perhatian.

Warna dingin atau *cool tone* mencakupi warna ungu hingga hijau-kuning (Purbasari, 2021, h. 62). Hibit (2022, h. 104) menyatakan bahwa warnawarna tersebut sering dikaitkan dengan air, es, atau tumbuhan. Persepsi warna dingin dapat berubah sesuai konteks, seperti warna biru-hijau yang tampak lebih dingin dibandingkan dengan hijau kekuningan.

2.1.4 Ilustrasi dalam Buku

Ilustrasi, dalam pengertiannya berada di antara seni dan desain. Hal tersebut dikarenakan ilustrasi dianggap sebagai sesuatu yang unik di kalangan seniman dan terlalu artistik oleh kalangan desainer, sehingga membuatnya berada di ranah antara keduanya (Zeegen, 2020 h. 7)). Namun, terlepas dari perdebatan tersebut, Zeegen kembali menegaskan bahwa secara garis besarnya ilustrasi diartikan sebagai penggabungan dari ekspresi pribadi dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide. Ungkapan tersebut disimpulkan kembali bahwa ilustrasi berfungsi sebagai sebuah wadah sejarah bagi sosial dan budaya kita, sehingga dianggap sebagai seni yang selalu signifikan dan abadi.

2.1.4.1 Jenis-jenis Ilustrasi

Jenis ilustrasi dalam desain seperti, periklanan, dan publikasi telah mengalami banyak perubahan selama beberapa waktu terakhir. Dalam berkembangnya era digital, visual komunikasi harus berkompetisi dengan perhatian masyarakat. Secara umum, ilustrasi dapat terbagai jenis, salah satunya ialah buku anak-anak. Zeegen (2020) menyatakan bahwa pada masa sekarang ini, ilustrasi biasanya dikhususkan untuk membuat keseluruhan buku anak-anak, menuliskan cerita sekaligus membuat ilustrasinya, atau hanya membuat *cover* dan jaket ilustrasinya (h. 59). Visual yang diharapkan untuk buku ilustrasi berbeda dari ilustrasi

untuk surat kabar atau majalah. Ilustrator diharuskan merinci posisi setiap elemen dalam gambar secara detail dari versi awal sketsanya. Oleh sebab itu, beban pengerjaan juga lebih berat walaupun untuk waktu pengerjaan juga diberikan waktu lebih lama.



Gambar 2.20 Ilustrasi Buku Pinocchio

Sumber: <https://www.theguardian.com/childrens-books-site...>

Gambar di atas merupakan ilustrasi dari buku cerita anak klasik yang digambarkan dengan tujuan memberikan sebuah estetika untuk cerita populer. Pendekatan yang diambil adalah untuk menggambarkan dengan tujuan kreatif serta personal, jadi memvisualisasikan gambar yang tidak terlalu mendetail. Oleh karena itu, visi dari seorang ilustrator menjadi kunci dalam pembuatan buku ilustrasi anak.

2.1.4.2 Teknik Pembuatan Ilustrasi

Lembang (2021, h. 47) mengungkapkan bahwa dalam pembuatan ilustrasi, terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan, seperti contohnya;

a. Manual

Ilustrasi menggunakan teknik ini merupakan gaya penggambaran ilustrasi yang memakai alat-alat manual dan nyata seperti halnya pensil, kuas, spidol, cat (minyak, air, akrilik, *gouache*), krayon, dan lainnya.

b. Digital

Teknik digital dalam pembuatan ilustrasi biasanya dibuat menggunakan alat perangkat digital, seperti halnya laptop, komputer, tablet, dan sebagainya dengan penggunaan perangkat lunak atau *software* design tools. Beberapa aplikasi desain yang biasanya sering digunakan dalam pembuatan ilustrasi adalah, *Adobe Creative Suite (Illustrator, Photoshop, After Effects*, dan lainnya), *Procreate*, *Corel Draw*, *iBis Paint*, *Autodesk Sketchbook*, *Painter*, *Medibang Paint*, dan lain-lain. Pada pembuatan teknik digital, hasil ilustrasi yang dihasilkan terdapat dua macam, yaitu vektor dan *bitmap*. Vektor diartikan sebagai hasil dari garis, bidang, dan kurva yang mempunyai unsur *fill* dan *stroke*, sedangkan *bitmap* dibentuk dari kumpulan titik (*pixel*) dan berpengaruh terhadap resolusi gambar.

c. Fotografi

Penggunaan teknik fotografi dalam ilustrasi, biasanya melibatkan berbagai perangkat elektronik seperti halnya, kamera, *handphone*, dan lainnya dalam pembuatannya.

d. Gabungan

Teknik gabungan dalam pembuatan ilustrasi ialah teknik yang menggabungkan lebih dari satu teknik. Contohnya, penggabungan hasil foto yang kemudian dipoles kembali untuk didesain melalui gambar secara digital.

2.1.4.4 Gaya Ilustrasi

Perwujudan dari gaya visual ilustrasi bisa diterapkan menjadi berbagai pendekatan, yang mempunyai ciri khas serta tujuan mengekspresikan yang berbeda masing-masingnya. Berikut ialah beberapa dari gaya visual yang sering kali dijumpai

a. Gaya Realis

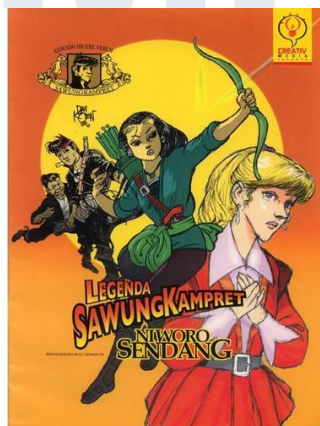


Gambar 2.21 Monalisa

Sumber: <https://cdn.britannica.com/24/189624-050-F3C5BAA9...>

Gaya realis ialah gaya gambar yang menonjolkan ketepatan bentuk rupa sehingga tampilannya menyerupai hasil dari fotografi (Gumelar, 2017, h.28). Visual tersebut merupakan salah satu gaya ilustrasi yang dianggap paling menantang karena menuntut ketelitian yang tinggi dari berbagai aspek. Sebelum fotografi hadir, gaya ini dijadikan sebagai metode mendokumentasikan berbagai momen dan tokoh penting sewaktu zamannya.

b. Gaya Semi Realis



Gambar 2.22 Buku Sawung Kampret

Sumber: <https://www.kaorinusantara.or.id/wp-content...>

Gaya ilustrasi tersebut merupakan perpaduan dari gaya ilustrasi kartun serta gaya ilustrasi realis (Aryanto & Pradesta, 2020, h. 169). Pada pendekatan tersebut, visualisasi karakter akan tetap memperahankan bentuk dasar dari objek aslinya. Namun, beberapa bagian akan dibuat lebih disederhanakan. Oleh karena itu, Permatasari et al (2023) menyatakan bahwa pengembangan kreatif pada gaya ilustrasi ini menjadi luas, desain karakter dapat dikembangkan menjadi berbagai variasi tanpa menghilangkan kesan realistiknya.

e. Kartun



Gambar 2.23 Mickey Mouse & Friends

Sumber: https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/pp_mickeyandfriends...

Aji dan Kusumandyoko (2021, h. 181) menyatakan bahwa gaya ilustrasi kartun sering dihubungkan dengan suasana yang ceria serta bebas. Gaya tersebut dikarakteristikan oleh bentuk-bentuk yang bervariasi, pewarnaan yang mencolok, penggambaran garis yang menghasilkan visual yang menyenangkan untuk dipandang. Ilustrasi kartun sering dijadikan sebagai representasi dari energi dan keceriaan.

f. Gaya Karikatur



Gambar 2.24 Karikatur

Sumber: <https://cdn1-production-images-kly.akamaized...>

Karikatur ialah bentuk dari visualisasi seni yang mempunyai tujuan agar bisa dinikmati secara santai dan membawa hiburan bagi masyarakat. Oleh karena karakteristiknya yang mudah untuk diapresiasi, karya dengan gaya ilustrasi ini sering dipakai sebagai cinderamata. Selain dari media hiburan, karikatur mempunyai kemampuan untuk menyampaikan sindiran dari penggambaran yang dilebih-lebihkan (Maharsi, 2018, h.70).

2.1.4.4 Ilustrasi *Unisex*

Gender schema theory menyatakan bahwa anak-anak mempelajari kategori perilaku "laki-laki" atau "perempuan" dari hal yang mereka lihat di sekitar mereka, termasuk dalam buku cerita (Bernstein, 2023, h. 1). Anak-anak merupakan pengamat yang baik dan dapat mengetahui norma gender dari ilustrasi dan teks. Kemudian, mereka mengikuti perilaku tersebut karena merasa hal tersebut ialah wajar. Laki-laki dan perempuan cenderung digambarkan dengan karakter yang berbeda, meskipun teksnya sama. Ilustrasi sangat berpengaruh dalam membentuk persepsi gender antara memperkuat stereotip atau mendorong inklusivitas dalam gender. Oleh karena itu, pendekatan ilustrasi yang netral dapat membantu buku agar tidak mendasari perilaku karakter di dalamnya sesuai dengan stereotip gender.

Pada intinya, dalam pembuatan buku seseorang desainer harus memperhatikan berbagai hal dalam perancangannya. Hal tersebut meliputi bagian fisik pada buku, halaman-halamannya, *layout* atau tata letak. Selain dari itu, jika membahas buku pastinya terdapat pula tipografi yang harus diperhatikan terkhususnya dalam klasifikasi huruf, untuk memberikan suatu kesan tertentu, gaya huruf harus diperhatikan. Kemudian, terdapat warna, hal tersebut merupakan elemen yang diperhatikan pula. Konteks warna dapat dibagi dengan roda warna dari primer hingga sekunder, dasar konsep dari relasi kombinasi warna, dan temperatur. Di dalam buku, ilustrasi juga menjadi suatu elemen yang tidak kalah penting, terkhususnya jika buku memang ditujukan menjadi buku ilustrasi. Ilustrasi dapat

dibagi menjadi berbagai jenis, melalui penggambaran manual, digital, gabungan, fotografi, dan sebagainya. Gaya visual juga terbagi ke dalam banyak variasi, mulai dari realis, semi realis, kartun, karikatur, dan lainnya. Pada pembuatan buku penulis juga harus memperhatikan gaya ilustrasi yang sekiranya cocok dan selaras bagi setiap gender. Secara umum, di dalam buku dapat berisi berbagai macam elemen visual yang semuanya memiliki tujuan masing-masing tergantung dari hal yang hendak dirancang oleh desainer.

2.2 Disabilitas *Neurodivergent*

Neurodivergent merupakan sebuah istilah untuk menggambarkan individu yang secara neurologis atipikal atau cara kerja otaknya bekerja berbeda dari kebanyakan orang, dan perbedaan ini sering dikaitkan dengan kondisi disabilitas (Dwyer, 2022, h.78). Stenning dan Rosqvist (2021) mengungkapkan bahwa menjadi *Neurodivergent* secara sederhana berarti berada di luar kategori orang-orang yang dianggap sebagai normal secara kognitif (h.1535). Hal tersebut dijadikan sebagai acuan cara untuk menjelaskan seseorang setelah melalui praktik-praktik institusional dengan diagnosa dan medikalisasi, serta melibatkan pengetahuan mengenai artinya menjadi individu dengan kondisi tertentu. Jika pendekatan medis digunakan atau merujuk pada *Diagnostic Manual of Mental Disorder* (DSM-5) sebagai acuan pengelompokan, *neurodivergent* pada umumnya mencakup individu yang memenuhi kriteria *Neurodevelopmental Disorder*. Kelompok tersebut mencakupi orang dengan disabilitas intelektual, gangguan komunikasi, Gangguan Spektrum Autisme (ASD), ADHD, gangguan/kesulitan belajar, serta gangguan motorik seperti Sindrom Tourette. Selain itu, diagnosis *neurodivergent* dapat mencakupi individu yang memenuhi kriteria gangguan Skizofrenia, Gangguan Obsesif-Kompulsif (OCD), dan gangguan fungsi kognitif otak (Abdulle, 2025, h.27).

Prevalensi seluruh *neurodivergent* diperkirakan mencapai sekitar 15–20% dari populasi global (Doyle, 2020, h.112). Bagi Indonesia, populasi anak dengan kebutuhan khusus di Indonesia pada tahun 2011 diperkirakan mencapai sekitar 7 juta anak, yang merepresentasikan total 3% dari keseluruhan populasi

penduduk Indonesia (Muhammad et al., 2024, h.97). Kemudian, Riyani T Bondan, Ketua Asosiasi Disleksia Indonesia (2021), menuturkan bahwa kategori siswa dengan disleksia di Indonesia mencapai 5 juta dari 50 juta anak yang bersekolah di Indonesia, artinya mencapai hingga 10% dari keseluruhan siswa.. Jika dihitung dengan jumlah keseluruhan dari gangguan belajar, diperkirakan ada sekitar 28% anak di jenjang sekolah dasar yang mengalami hal tersebut menurut studi yang dilakukan oleh Wiguna (2012). Autisme atau Gangguan Spektrum Autisme (GSA), diperkirakan 1 dari 68 kelahiran di Indonesia mengalami kondisi tersebut, dengan estimasi populasi anak autisme mencapai 2,4 juta pada tahun 2021 (Septia, 2021). Prasaja (2023) menuturkan bahwa kasus ADHD di Indonesia berdasar dari riset masyarakat berada pada angka yang cukup banyak, yaitu sekitar 26,4%. Data ini didukung dengan informasi dari BPS tahun 2007, bahwa dari 82 juta anak Indonesia, 1 dari 5 anak dan remaja di bawah 18 tahun memiliki masalah kesehatan mental, yang artinya setidaknya ada 16 juta anak yang mengalami gangguan mental, salah satunya ADHD.

2.2.1 Learning Disability

Kesulitan belajar spesifik merupakan keadaan saat seseorang dengan kapasitas intelektual normal, bahkan sebagian mempunyai kemampuan kognitif melebihi standar umum tetapi mengalami hambatan pada sejumlah aspek perkembangan dan pertumbuhan (Purboyo, 2015). Hambatan tersebut tampak pada sejumlah ranah akademik, pada literasi, berhitung, maupun menulis. Penyebab *learning disability* dipengaruhi oleh faktor keturunan dan faktor lingkungan, bukan karena gangguan penglihatan atau pendengaran. Faktor risiko yang dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya *learning disability* meliputi riwayat keluarga dengan kesulitan belajar, kemiskinan, kelahiran prematur, paparan alkohol sebelum lahir, cedera otak traumatis, dan gangguan neurodevelopmental lainnya. Dominguez (2023) mengungkapkan bahwa *learning disability* terbagi ke dalam tiga jenis:

1. *Dysgraphia* (Disgrafia): gangguan yang ditandai dengan tulisan tangan yang tidak konsisten dan sulit dibaca walaupun sudah mendapat instruksi menyeluruh dan mempunyai kemampuan motorik yang memadai
2. *Dyscalculia* (Diskalkulia): gangguan yang menunjukkan kelemahan saat melakukan aritmatika dan memahami konsep matematika. Hal tersebut dikarakteristikan dengan kesulitan dalam mengorganisasi soal matematika dan menyelesaikan perhitungan.
3. *Dyslexia* (Disleksia): gangguan dalam proses pembelajaran bahasa yang memengaruhi kemampuan seseorang untuk mengenali huruf dan melakukan kegiatan literasi, termasuk membaca, menulis, serta mengeja kata sesuai cara pengucapannya. Pada sisi lain, disleksia juga dapat diartikan sebagai keterbatasan dalam memproses komponen-komponen kata dan kalimat. (Haifa, Mulyadiprana, & Respati, 2020). Karakteristik anak dengan disleksia adalah antara lain proses membaca yang lambat, pengucapan yang ragu, suku kata yang dilompati dan menambahkan kata yang sebenarnya tidak ada pada teks yang dibaca (Haifa, Mulyadiprana, & Respati, 2020).

2.2.1.1 Interaksi Sosial Anak dengan Learning Disability

Pada pola berinteraksi dengan anak yang memiliki disabilitas belajar, harus diikuti dengan dukungan yang terkoordinasi dari teman-teman disekitarnya untuk mengatasi dampak emosional dari kesulitan akademik. Dominguez (2023) menyatakan beberapa pola yang dapat dilakukan;

1. **Management Pattern:** Hal tersebut bergantung dari koordinasi dan kolaborasi yang mencakupi para pendidik, spesialis, dan lainnya untuk bekerja sama mengoptimalkan anak-anak dengan disabilitas belajar.
2. **Identifikasi Pola Interaksi:** Mengidentifikasi pola interaksi yang seering kali bermasalah seperti dalam mengatasi hubungan yang canggung karena kegagalan akademik. Fokus masalah berada pada

hambatan spesifik yang memengaruhi interaksi, seperti halnya kesulitan membaca bahasa tubuh dan mengenali isyarat sosial.

Interaksi dengan anak yang memiliki *learning disabilities* perlu dilakukan secara jelas, bertahap, dan penuh dukungan. Orang tua atau guru dapat mulai dengan memberikan instruksi yang eksplisit, mengajarkan keterampilan langkah demi langkah, lalu memastikan anak berlatih hingga benar-benar memahami (Dahlan, 2012, h. 52). Setiap latihan sebaiknya disertai umpan balik langsung agar anak tahu bagian mana yang sudah benar dan mana yang perlu diperbaiki (Grigorenko et al., 2021, h. 10). Latihan juga harus disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak, karena setiap anak memiliki kekuatan dan kelemahan yang berbeda.

2.2.2 Gangguan spektrum autism (GSA)

Gangguan spektrum autisme (GSA) merupakan kondisi gangguan neurologis perkembangan yang dicirikan melalui hambatan dalam interaksi sosial serta kehadiran perilaku *repetitive* dan minat yang terbatas (Hodges et al, 2020, h.565-565). Mashadi (2025) menyatakan bahwa pada masa kanak-kanak, gangguan spektrum autisme dapat ditunjukkan dengan karakteristik seperti kesulitan berhubungan secara sosial dengan teman sebayanya, sulit untuk diajak berkontak mata, dan kurangnya empati (h. 523). Seseorang dalam spektrum autisme dapat mengalami berbagai hambatan seperti untuk berkomunikasi, membentuk relasi dengan orang lain, mengganggu kemampuan untuk belajar, serta untuk menjaga diri sendiri (Penara, et al 2024 h.3).

Menurut tinjauan yang dilakukan oleh (Wang et al., 2025), spektrum autisme disebabkan karena adanya interaksi kompleks antara faktor predisposisi genetik dan faktor lingkungan, sehingga tidak hanya disebabkan oleh mutasi gen tunggal, melainkan juga oleh pengaruh multifaktorial yang saling berhubungan. Faktor genetik seperti adanya mutasi gen, variasi jumlah salinan DNA, dan modifikasi epigenetik yang memengaruhi perkembangan

saraf. Hingga kini, ribuan gen telah diidentifikasi berhubungan dengan risiko spektrum autisme, termasuk gen yang juga berperan pada disabilitas intelektual, epilepsi, maupun gangguan perkembangan lainnya. Meskipun demikian, sekitar 75–80% individu dengan spektrum autisme tidak memiliki mutasi gen spesifik. Hal ini menunjukkan bahwa faktor non-genetik juga ikut berkontribusi sebagai penyebab munculnya spektrum autisme.

Selain faktor genetik, berbagai faktor lingkungan terutama pada masa prenatal berperan penting dalam risiko munculnya spektrum autisme. Faktor-faktor lingkungan yang ditemukan meliputi adanya diabetes maternal, paparan hormon steroid maternal, infeksi selama kehamilan, serta paparan obat-obatan tertentu. Paparan polutan lingkungan seperti pestisida, logam berat, polutan udara, maupun bahan kimia organik juga berpotensi memengaruhi perkembangan otak janin melalui stres oksidatif dan neuroinflamasi. Faktor lain seperti obesitas maternal dan defisiensi nutrisi turut meningkatkan risiko dari gangguan ini. Dengan demikian, munculnya spektrum autisme merupakan hasil dari interaksi kompleks antara kerentanan genetik dengan berbagai paparan lingkungan yang memengaruhi perkembangan otak sejak masa kehamilan.

2.2.2.1 Interaksi Sosial Anak Autistik

Kekurangan dalam interaksi sosial memang merupakan karakteristik dari spektrum autisme, tetapi kurangnya pemahaman dalam narasi kekurangan tersebut dapat makin mempersulit terjadinya sebuah interaksi. Teori Pikiran (*Theory of Mind*) telah mengidentifikasi stereotip autistik dengan kurangnya empatik. Hal tersebut dikritik keras oleh sarjana autistik seperti Milton (2012, h. 884) dengan konsep *double-empathy problem* yang menunjukkan bahwa masalah sebenarnya ialah kedua kelompok antar autistik dan non-autistik memiliki nilai dan harapan yang berbeda saat berinteraksi sehingga mereka gagal dalam menerima respon yang diharapkan satu sama lain.

Anak dalam spektrum autisme masing-masing merespon pengalaman emosional dan sosialnya secara berbeda-beda, yang sering kali menjadikan sebuah perilaku yang tampaknya di luar kendali dan terkesan tidak pantas (Loveland, 2005). Apabila secara emosional mereka terganggu, maka individu dalam spektrum autisme akan sering mengalami kesulitan untuk kembali ke keadaan seimbang. Dalam konsekuensi jangka panjangnya, kekurangan dalam interaksi sosial tersebut dapat menyebabkan penolakan antar rekan teman sebaya, intimidasi, maupun isolasi yang jika tidak cepat ditangani dapat menyebabkan kurangnya teman dan rasa kesepian (Matson, et al., 2023 h. 877).

Menurut Kaelynn Partlow (2024), seorang terapis autisme dalam video penjelasannya, anak autis merasakan emosi dengan intensitas lebih tinggi sehingga membutuhkan pendekatan yang penuh empati, terutama saat meltdowns terjadi. Anak perlu dibantu dengan cara menetapkan batasan yang jelas, mengakui perasaan mereka, dan mengalihkan energi ke aktivitas lain. Ia menekankan agar orang-orang tidak melakukan kesalahan seperti memaksa anak berbicara, mengoreksi secara berlebihan, atau mengabaikan minat mereka karena anak autisme berharap pertanyaan dan interaksi yang diberikan akan mengarah pada pengalaman sosial yang positif. Partlow menjelaskan bahwa cara terbaik membangun komunikasi adalah menunjukkan ketertarikan tulus pada apa yang sedang dilakukan anak, bergabung dalam aktivitas mereka, membuat pernyataan relevan, meniru tindakan atau suara mereka, mengapresiasi perilaku mereka, serta memberi waktu hingga anak sendiri yang mengundang interaksi. Bahasa tubuh terbuka, penjelasan sederhana tentang apa yang mereka lakukan, bermain dengan objek serupa, mengikuti arahan anak, serta bersikap sabar dan responsif menjadi kunci untuk menciptakan interaksi yang baik. Ia juga menegaskan bahwa komunikasi dimulai dari memahami pesan yang ingin kita sampaikan, mengetahui tujuan intervensi, serta menyesuaikannya dengan jenis

perhatian yang dibutuhkan anak, seperti kontak fisik, imitasi, apresiasi, ekspresi dramatis, percakapan ringan, perhatian minimal, atau respon negatif yang diharapkan oleh anak tersebut, sehingga hubungan sosial dengan anak autis dapat berkembang dengan lebih baik.

2.2.3 ADHD

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) adalah sebuah gangguan neuropsikologis yang memberikan dampak pada berbagai aspek fungsi kehidupan dan proses perkembangan individu (Nasri et al., 2025, h.8176). Gangguan ADHD merupakan salah satu jenis gangguan kelainan otak yang sering ditemukan pada anak-anak sehingga menjadi salah satu perhatian di kalangan masyarakat (Adiputra et al., 2022). Pada intinya, Solomon (2025) menandai ADHD berdasarkan tingkat yang berlebihan dari sikap tidak fokus, hiperaktif, impulsivitas di berbagai lingkungan (misalnya di rumah, sekolah, atau tempat kerja) (h. 701). Perilaku-perilaku tersebut sebagian besar disebabkan oleh kelainan pada struktur dan fungsi otak, terkhususnya pada bagian otak korteks-striatum-sistem limbik dan *hindbrain*. ADHD dapat memberikan dampak pada aspek hidup seseorang, mulai dari kemampuan bersosial dengan orang lain, prestasi akademik, sampai kondisi mental, dan dapat terbawa sampai seseorang dewasa tanpa penanganan yang tepat (*American Psychiatric Association*, 2013).

Prasaja (2023) menuturkan bahwa seseorang dengan ADHD menghadapi tantangan besar dalam proses belajar karena kesulitan dalam mengendalikan diri (h. 153). Dorongan emosional yang muncul seperti keluar dari tempat duduk secara tiba-tiba dan tindakan impulsif yang tidak terkendali sangat merugikan diri anak sendiri maupun orang lain. Keadaan tersebut sering mengganggu lingkungan belajar di kelas, sehingga anak diijaukan atau diasingkan oleh teman-temannya. Putri (2022) mengungkapkan bahwa tingkat kesuksesan anak dengan ADHD dalam proses pembelajaran sangat bergantung dari seberapa berat atau ringan kondisi mereka (h. 59). Menurut Fitriyani

(2023) permasalahan tingkah laku anak dengan ADHD umumnya baru tampak secara jelas ketika mereka mulai bersekolah di tingkat dasar (h. 251).

Menurut Magnus (2025), ADHD dibagi menjadi tiga tipe berdasarkan DSM-5, yaitu predominan inatensi (kurang perhatian), predominan impulsif atau hiperaktif, dan tipe kombinasi keduanya. Pada diagnosa ADHD, terdapat beberapa kriteria yang harus dipenuhi. Pertama, gejala biasanya sudah muncul sebelum usia 12 tahun. Kedua, gejala tersebut harus terlihat di lebih dari satu lingkungan, seperti di sekolah, tempat kerja, atau rumah. Ketiga, gangguan yang dialami harus menyebabkan hambatan yang signifikan dalam fungsi sosial, pekerjaan, dan akademik individu tersebut. Pada kriteria akhir, gangguan yang muncul tidak dapat dijelaskan atau disebabkan oleh gangguan perilaku lainnya yang mungkin dimiliki oleh individu.

2.2.3.1 Interaksi Sosial Anak ADHD

Martin (2024) mengungkapkan bahwa individu dengan ADHD sering mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti defisit dalam kognisi sosial, kesulitan memahami emosi orang lain dan pengetahuan sosial (h. 339). Kedua, disebutkan bahwa gejala ADHD seperti hiperaktivitas dan impulsivitas yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan mereka bersosialisasi. Ketiga, mereka mengalami kesulitan dalam menerapkan kemampuan sosial yang sebenarnya sudah mereka miliki. Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa motivasi sosial juga berperan penting dalam masalah tersebut (McKay et al., 2023., h. 1125). Meskipun anak-anak dengan ADHD memiliki tingkat motivasi sosial yang hampir sama dengan anak tanpa ADHD, tetapi saat memasuki masa remaja, motivasi sosial mereka justru menurun drastis dibandingkan teman sebayanya (Martin et al., 2024, h.339). Mojahed (2021) mengungkapkan bahwa masalah ini semakin diperburuk oleh kecemasan sosial yang dialami hingga 50% remaja dengan ADHD. Kecemasan sosial ini

menyebabkan mereka menghindari interaksi sosial, mengalami isolasi, dan memiliki harga diri yang rendah (Lau et al., 2023., h.2). Akibatnya, meskipun mereka telah mendapat pelatihan keterampilan sosial, motivasi sosial yang rendah membuat mereka enggan mempraktikkan keterampilan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga efektivitasnya menjadi berkurang (Devine & Apperly, 2022, h.5).

Dalam berinteraksi sosial, anak ADHD di sekolah inklusif memiliki beberapa ciri utama, seperti sulit fokus, tidak bisa diam, sering bertindak tanpa berpikir, dan terlalu banyak bergerak (Devi et al., 2024, h. 680). Devi (2024) menuturkan bahwa berdasarkan beberapa studi ditunjukkan bahwa anak ADHD juga sering mengalami masalah saat bergaul dengan teman-temannya dan berinteraksi dengan orang tua. Kemudian, diungkapkan juga bahwa perilaku tersebut dipicu oleh lemahnya kemampuan berinteraksi sosial akibat tidak bisa menyesuaikan diri dengan teman-temannya. Anak dengan ADHD dapat mengalami kesulitan dalam interaksi sosial, mudah frustrasi, dan impulsif sehingga sering diberi label sebagai "pembuat onar" (Magnus, et al., 2025).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani (2022) ditemukan bahwa anak dengan ADHD mengalami kesulitan membangun relasi dengan teman sebayanya di sekolah (h. 258). Menurut Fitriyani (2022) karakteristik perilaku yang ditampilkan menunjukkan kecenderungan menyendiri, impulsif, serta mengalami kesulitan untuk terlibat dengan teman sebayanya di sekolah. Dukungan dari orang tua, tenaga pendidik, dan komunitas di sekitarnya menjadi sistem pendukung yang krusial bagi siswa dengan ADHD dalam upaya mengembangkan berbagai keterbatasan yang dipunyainya, khususnya dalam aspek interaksi sosial.

Interaksi dengan anak ADHD perlu berfokus pada dukungan yang membantu mereka mempertahankan perhatian, mengelola tantangan sosial, dan membangun hubungan yang sehat. Penelitian

menunjukkan bahwa perilaku seperti *fidgeting* dapat berfungsi sebagai strategi kompensasi untuk menjaga fokus, sehingga orang tua dan guru sebaiknya tidak melarangnya selama dilakukan dengan cara yang tidak mengganggu (Son et al., 2024., h.11). Anak ADHD juga membutuhkan bimbingan aktif untuk membangun persahabatan yang stabil, termasuk membantu mereka memilih teman yang sesuai, mengajarkan cara memecahkan konflik, serta memantau interaksi ketika muncul kecemasan, agresi, atau perilaku yang kurang adaptif. Program intervensi sosial yang efektif biasanya mencakup penjelasan langsung, contoh perilaku, latihan terstruktur, pendampingan saat menghadapi situasi sosial yang sulit, pekerjaan rumah sebagai sarana latihan, dan kesempatan berinteraksi melalui kegiatan seperti *playdate* atau pertemuan kecil (Neprily et al., 2022., h.10).

2.2.4 Neurotipikal

Neurotipikal adalah individu yang cara kerja otak dan cara berpikirnya mengikuti pola yang dianggap “umum” atau “normal” dalam masyarakat, sedangkan *neurodivergent* adalah individu yang memiliki cara kerja otak yang berbeda dari standar tersebut, seperti pada autisme atau ADHD (Mellifont, 2025, h. 2). Neurotipikal sering dipersepsikan sebagai individu yang lebih rasional, tetapi penelitian justru menunjukkan bahwa mereka bisa mudah terpengaruh emosi dan membuat keputusan yang kurang konsisten. Sebaliknya, *neurodivergent* sering dianggap sebagai individu yang tidak rasional, padahal penelitian menunjukkan bahwa mereka sering membuat keputusan yang lebih stabil dan kurang dipengaruhi oleh bias emosional (Mellifont, 2025, h. 19).

2.2.5 Perspektif Psikologi Perkembangan

Psikologi perkembangan menyatakan bahwa dalam perkembangannya anak tidak berkembang secara seragam tetapi mengikuti prinsip dari perbedaan tiap individual (Amseke, 2021, h. 16). Meskipun terdapat pola umum yang dapat dilihat, kecepatan, dan cara berkembang setiap

anak ialah berbeda-beda. Psikologi perkembangan dapat membantu masyarakat untuk melihat setiap anak sebagai individu yang unik dengan memahami perubahan serta perkembangan berbagai struktur dari jasmani, perilaku, dan mental manusia pada setiap tahap di kehidupannya (Cahyadi, 2024, h. 4). Beberapa individu mungkin akan menunjukkan ketidakseimbangan kemampuan di satu biddang dengan bidang lainnya. Perkembangan intelektual yang merupakan interaksi antar faktor bawaan dengan lingkungan menjadi penting karena stimulasi harus disesuaikan dengan kemampuan unik dari masing-masing.

Neurodivergent adalah sebuah istilah yang dipakai untuk menjelaskan kondisi seseorang dengan cara kerja otak yang berbeda dari kebanyakan orang. Kelompok orang dengan kondisi tersebut diperkirakan mencapai 15-20% dari populasi seluruh dunia. Disabilitas *neurodivergent* meliputi seseorang dalam kondisi Autisme (ASD), ADHD, *Learning Disability*, Gangguan Obsesif Kompulsif (OCD), dan lain sebagainya. Mereka, individu dengan kondisi tersebut membutuhkan dukungan dari orang-orang disekitarnya. Seperti Autisme, yang dikarakteristikan melalui hambatan dalam interaksi sosial serta ADHD, yang sering kali dicirikan dengan tingkat atensi rendah, hiperaktivitas, dan sikap impulsif sehingga mereka sulit dalam mengendalikan diri dan berinteraksi. Sedangkan, *learning disability* terbagi ke dalam disgrafia, diskalkulia, dan disleksia, mereka sering kali mengalami hambatan pada akademik. Berbeda dengan *neurodivergent*, kebalikannya ialah neurotipikal yang artinya otak bekerja dengan pola yang dianggap umum di masyarakat. Dalam berinteraksi secara sosial, individu dengan *neurodivergent* sering kali mengalami kesulitan dalam berbagai hal. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan, dukungan sosial, serta mengetahui aspek psikologi perkembangan yang tepat bagi mereka.

2.3 Lingkungan Inklusi

Inklusi merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan pendidikan bagi siswa dengan disabilitas di lingkungan pendidikan umum (Mastropieri, 2010, h. 7). Menurutny, inklusi secara umum digambarkan sebagai

sebuah kondisi siswa dengan disabilitas yang dilayani di kelas reguler serta berada di bawah tanggung jawab guru kelas reguler pula. Jika diperlukan, siswa dengan disabilitas juga dapat menerima sebagian pembelajaran mereka di tempat lain, seperti ruang sumber (*resource room*). Penambahan dukungan juga dapat diberikan di dalam kelas reguler oleh para profesional pendamping atau guru pendidikan khusus.

Pada intinya, inklusi ialah pandangan bahwa kelas reguler merupakan tempat utama bagi siswa dengan disabilitas, sedangkan layanan khusus lainnya dianggap sebagai pendukung tambahan. Selain dari istilah inklusi, “*full inclusion*” juga cukup sering digunakan, yang merujuk pada praktik melayani siswa dengan disabilitas dan kebutuhan khusus secara penuh di kelas reguler. Dalam kelas *full inclusion*, siswa dengan disabilitas mengikuti pembelajaran sepanjang hari di kelas reguler, tetapi guru pendidikan khusus dan tenaga pendukung lainnya juga mungkin hadir di kelas reguler pada waktu-waktu tertentu (Knowlton, 2004).

Pendidikan inklusif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi anak dalam spektrum autisme yang mempunyai keterbatasan tetapi dapat menjalani materi yang diberikan sekolah umum serta mengikuti pembelajarannya (Rawis, 2024, et al h.36). Pendekatan inklusi ini bermaksud agar semua anak termasuk anak berkebutuhan khusus diberikan pembelajaran yang sama tanpa memandang perbedaan intelektual, emosional, sosial, fisik, dan lain sebagainya (Yuliana, 2024, h. 39).

Interaksi yang inklusif tercipta ketika semua orang memakai bahasa yang baik, jelas, dan tidak menghakimi, serta berusaha memahami perbedaan dengan empati. Guru dan teman sebaya lebih berempati ketika melakukan komunikasi, baik lewat kata-kata maupun isyarat tubuh seperti ekspresi ramah atau sikap yang menenangkan. Perilaku yang tampak berbeda dipandang sebagai cara seseorang menyampaikan kebutuhan, bukan sebagai masalah. Setiap anak juga diberi kesempatan menunjukkan minat dan kekuatannya, sehingga semua anak bisa mengembangkan dirinya dengan optimal (Puteri, 2025, h. 511-515).

2.3.1 Inisiasi Sosial

Inisiasi sosial mengacu pada prosedur yang akan digunakan untuk melibatkan bantuan dari teman-teman sebaya dalam mendorong interaksi sosial dengan anak-anak yang menarik diri dari hubungan sosial atau terisolasi (Kamps et al., 2002). Inisiasi tersebut dapat dimulai dari tindakan mengajak siswa yang terisolasi bermain, memberi atau berbagi mainan, atau membantu mereka dalam menggunakan suatu barang. Teknik tersebut telah berhasil digunakan dengan siswa (terutama siswa pra sekolah atau sekolah dasar) dari berbagai siswa dengan disabilitas, termasuk siswa tanpa disabilitas yang menarik diri secara sosial (Odom et al., 2003).

2.3.2 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk mempromosikan edukasi inklusi untuk berbagai jenis pelajar. Metode tersebut telah menunjukkan hasil terutama dalam meningkatkan perilaku subjek dan kooperasi antar pelajar dari berbagai jenis latar belakang. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa akan dibagi ke dalam grup-grup kecil dan saling berkolaborasi untuk menyelesaikan aktivitas grup.

2.3.3 Mempersiapkan Siswa Berkebutuhan Khusus

Pembelajaran kooperatif sering kali dijelaskan sebagai sebuah aksi perhatian dan usaha menolong dari teman sebaya ketika semua anak sedang berkontribusi kepada grup secara langsung. Siswa dengan disabilitas dapat merasakan rasa takut atau cemas ketika akan bergabung ke dalam pembelajaran kooperatif dalam bentuk grup, dan beberapa dari mereka mungkin lebih memilih untuk bekerja secara independen. Oleh karena itu, diperlukan adanya penjelasan terkait prosedur and peran secara perlahan agar siswa mampu memahami ekspektasi. Aktivitas seperti *role-play* dapat dilakukan untuk membantu siswa mengerti peran yang didapatkannya sebelum beraktivitas.

Secara umum, inklusi adalah konsep pendidikan yang menempatkan siswa dengan disabilitas bersama dengan anak-anak reguler. Dalam membuat suatu lingkungan yang ideal dan optimal, interaksi yang inklusif sangat ditekankan. Hal

tersebut meliputi dari penggunaan bahasa yang baik, jelas, tidak menghakimi, mempunyai sikap empati antar teman. Salah satu tahap yang dapat dilakukan adalah inisiasi sosial, yang melibatkan teman-teman sebaya untuk berinteraksi dengan temannya yang terisolasi melalui kegiatan bermain dan berbagi. Cara lain yang dapat dilakukan adalah bersikap kooperatif dalam belajar, jadi antar siswa dapat saling berkolaborasi untuk menyelesaikan aktivitas bersama. Pada intinya, inklusi adalah sebuah pandangan yang menegaskan bahwa pendidikan dapat diberikan secara setara pada anak-anak tanpa memandang perbedaan intelektual, emosional, sosial, atau fisik.

2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam keperluan untuk memperkuat landasan beserta kebaruan penelitian ini, penulis telah mengumpulkan penelitian terdahulu;

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Tinjauan Perancangan Buku Ilustrasi untuk Meningkatkan Empati Anak Remaja Mengenai Spektrum Autisme	Muhammad Zaidan Hamdi1, Rosa Karnita	Merancang buku ilustrasi sebagai media edukasi untuk meningkatkan empati anak remaja	Membuat media edukasi dengan karakteristik desain yang menarik untuk mengatasi keterbatasan pemahaman ASD bagi remaja
2.	Mengenalkan <i>Neurodiversity</i> Melalui Perancangan	Fadhlurrahman, M. N., & Karnita, R.	Perancangan buku ilustrasi interaktif <i>neurodiversity</i>	Membuat media informasi interaktif yang spesifik

	Buku Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Inklusif Di Perguruan Tinggi		dibuat untuk memenuhi dan meningkatkan empati di antara seluruh mahasiswa supaya kurikulum inklusif dapat berkembang karena masih banyak mahasiswa yang belum memahami, berempati, dan memenuhi hak- hak para <i>neurodivergent</i> .	mengenai <i>awareness</i> terhadap konsep <i>neurodiversity</i> untuk lingkungan kampus inklusif,.
3.	Pola Interaksi antara Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dengan Anak Non ABK di Lingkungan Sekolah (Studi di SDN1 Tanjung,	Fadiyah, S., & Resmisari, G.	Interaksi yang terjadi antara ABK dengan siswa non-ABK di lingkungan sekolah terbagi dalam dua pola utama, yaitu asosiatif dan disosiatif. Asosiatif dalam	Fokus penelitian difokuskan mengenai cara berinteraksi dan upaya membangun hubungan sosial antara Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)

	Purwokerto Selatan)		hal kerja sama dan disosiatif dalam hal tindakan <i>bullying</i> .	dengan teman sebaya.
--	---------------------	--	--	----------------------

Pada kesimpulannya, berdasarkan tiga penelitian relevan yang ditemukan, dapat ditarik sebuah kesimpulan mengenai pentingnya media edukatif untuk meningkatkan pemahaman, empati, dan inklusivitas terhadap individu dengan perbedaan neurodiversitas di berbagai jenjang pendidikan. Terdapat sebuah kebaruan dalam setiap perancangan maupun kajian. Penelitian pertama menyimpulkan bahwa meskipun remaja mengetahui tentang *Autism Spectrum Disorder* (ASD), pemahaman mendalam mereka masih kurang, yang menyebabkan mereka merasa tidak percaya diri saat berinteraksi. Buku ilustrasi terbukti menjadi solusi yang efektif sebagai media edukasi untuk membentuk sikap empati dan toleransi di kalangan remaja. Penelitian kedua menyimpulkan bahwa interaksi antara Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dengan siswa non-ABK di lingkungan sekolah inklusi terjadi dalam dua pola yaitu asosiatif dan disosiatif. Penelitian ketiga menyimpulkan bahwa peningkatan empati oleh seluruh mahasiswa terhadap *neurodiversity* di lingkungan kampus menjadi alasan utama perancangan buku ilustrasi interaktif, dengan tujuan agar kurikulum inklusif dapat berkembang. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat ditarik sebuah benang merah bahwa kurangnya pemahaman mendalam dan kurangnya empati di kalangan masyarakat (mulai dari siswa SD, remaja, hingga mahasiswa di perguruan tinggi) menjadi hambatan utama bagi terciptanya lingkungan yang benar-benar inklusif bagi individu *neurodivergent* atau ABK. Oleh karena itu, penulis merencanakan untuk membuat sebuah kebaruan, dengan membuat buku ilustrasi dalam memahami teman *neurodivergent* dengan langkah-langkah berinteraksi yang isinya ditujukan untuk anak-anak yang berada di lingkungan inklusi.