

**PERANCANGAN *TACTILE BOOK* PENGENALAN HEWAN  
PELIHARAAN MENGGUNAKAN HURUF *BRILLE***

**KARYA AKHIR**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



**MARLIANA APRIDA KHAIRUNNISA  
1305522/2013**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018**

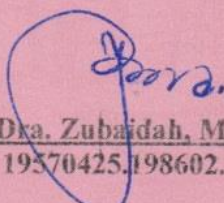
## PERSETUJUAN KARYA AKHIR

### Perancangan *Tactile Book* Pengenalan Hewan Peliharaan Menggunakan Huruf Braille

Nama : Marlina Aprida Khairunnisa  
Nim : 1305522  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 8 November 2018

Dosen Pembimbing I



Dra. Zubaidah, M.Sn  
NIP. 19570425.198602.2.001

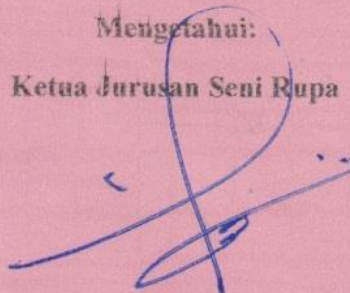
Dosen Pembimbing II



Eliva Pebriveni, S.Pd. M.Sn  
NIP. 19830201.200912.2.001

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.si  
NIP. 19570101.198103.1.010

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir  
Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan *Tactile Book* Pengenalan Hewan  
Peliharaan Menggunakan Huruf *Braille*  
Nama : Marlina Aprida Khairunnisa  
NIM/BP : 1305522/2013  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 8 November 2018

Tim Penguji,  
Nama/NIP

1. Pembimbing 1 : Dra. Zubaidah, M.Sn  
NIP. 19570425.198602.2.001
2. Pembimbing 2 : Eliya Pebriyeni, S.Pd. M.Sn  
NIP. 19830201.200912.2.001
3. Kontributor 1 : Dr. Budiwirman, M.Pd  
NIP. 19590417.198903.1.001
4. Kontributor 2 : Dr. Syafwandi, M.Sn  
NIP. 19600624.198602.1.003
5. Kontributor 3 : Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn  
NIP. 19630202.199303.1.002

Tanda Tangan

1. ....  
2. ....  
3. ....  
4. ....  
5. ....

Mengetahui  
Ketua Jurusan Seni Rupa

  
Drs. Syafwan M.Si  
NIP: 19570101.198103.1.010

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, ~~Skripsi~~/Karya Akhir dengan judul **“Perancangan Tactile Book Pengenalan Hewan Peliharaan Menggunakan Huruf Braille”**, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk melaksanakan seminar proposal, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan di cantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 8 November 2018

Saya yang menyatakan,



**Marliana Aprida Khairunnisa**  
NIM: 1305522

# **PERANCANGAN *TACTILE BOOK* PENGENALAN HEWAN PELIHARAAN MENGGUNAKAN HURUF *BRAILLE***

## **Abstrak**

### **Oleh:**

**Marliana Aprida Khairunnisa<sup>1</sup> Zubaidah<sup>2</sup> Eliya Pebriyeni<sup>3</sup>**

Perkembangan media belajar untuk menambah wawasan para anak tunanetra hingga kini masih terkendala dengan jenis referensi bacaan yang sedikit. Buku-buku yang ditemukan adalah buku-buku yang hanya bertuliskan huruf *braille*. Penggunaan media *Tactile book* merupakan sesuatu yang dapat menarik perhatian karena *tactile book* dapat menyajikan visualisasi yang dapat diraba dengan ditampilkannya tekstur pada tiap objek yang menarik untuk anak-anak tunanetra.

Tujuan perancangan media *tactile book* dalam hal ini, adalah pengenalan hewan peliharaan sebagai objek edukasi pembelajarannya. Anak-anak tunanetra yang memiliki keterbatasan penglihatan tentunya ingin mengetahui dan mengenal makhluk hidup yang berada disekitarnya. Dengan menggunakan *tactile book* tersebut, anak-anak tunanetra bisa mengenal bentuk-bentuknya menggunakan teknik perabaan pada tiap hewan yang dijelaskan.

Metode yang digunakan pada perancangan ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode analisis data dengan menggunakan teknik 5W1H(*what, where, who, when, why, dan how*).

Hasil yang dicapai adalah *tactile book* menggunakan huruf *braille* ini dapat menarik perhatian instuktur atau orang tua untuk mengajarkan anak-anak tunanetra sehingga mereka bisa mengenal dan mempelajari serta mengetahui ruang lingkup edukasi pembelajaran.

**Kata kunci :Media, *Tactile book* , Hewan, *braille*.**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala karunia dan berkah-Nya yang membuat penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini. Tidak lupa shalawat beserta salam buat junjungan nabi Muhammad SAW yang merupakan suritauladan yang baik dalam menjalani kehidupan di muka bumi ini.

Karya akhir ini diberi judul **“Perancangan *Tactile Book* Pengenalan Hewan Peliharaan Menggunakan Huruf *Braille*”**. Karya Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan karya akhir ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis pada kesempatan ini mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Zubaidah, M.Sn dan Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd. M.Sn selaku dosen Pembimbing I dan II yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi pengarahan dan saran supaya melengkapi segala kekurangan penulisan karya akhir, dalam menyelesaikan karya akhir penulis.
2. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd., Bapak Dr. Syafwandi, M.Sn., dan Bapak Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn selaku kontibutor yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis.
3. Bapak Drs. Syafwan, M. Si selaku ketua jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn selaku sekretaris jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
5. Bapak San Ahdi, S.Sn, M.Ds selaku penasehat akademis (PA) penulis
6. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa / Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga dapat membuka wawasan penulis.

Serta kepada semua pihak yang telah ikut membantu, tiada kata yang dapat penulis persembahkan selain do'a kepada Allah SWT mudah-mudahan menjadikan ini bernilai ibadah disisi Allah S.W.T dan senantiasa juga diberikan kelapangan oleh Allah. Amiin. Namun, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan karya akhir ini baik yang berasal dari isi, materi dan hasil dari karya akhir ini. Maka dari itu penulis berharap adanya kritikan dan saran untuk menyempurnakan segala kekurangan.

Padang, November 2018

Penulis,  
Marliana Aprida Khairunnisa

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang selalu mendengar keluh kesah dan permintaan selama ini.
2. Ayah dan ibu yang selalu memberi *support* dan mau meluangkan waktunya untuk saya.
3. Terima kasih untuk adik-adik tercinta ( Nisti Ramadhani, Via , Afif) yang selalu memberikan dukungannya.
4. Terima kasih kepada teman seperjuangan yaitu Aisyi Hurun Ein dan teman DKV 13 terkhusus nya buat Nawa, April, Iqbal, Geno, Bima dan teman-teman lain yang tak tersebut namanya, yang telah mau selalu direpotkan dan meluangkan banyak waktunya untuk membantu selama ini.
5. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

## DAFTAR ISI

|                                                     |             |
|-----------------------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                         | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>                    | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                              | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                           | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                           | <b>x</b>    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                            |             |
| A. Latar Belakang Masalah.....                      | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                       | 5           |
| C. Rumusan Masalah .....                            | 5           |
| D. Orisinalitas .....                               | 6           |
| E. Tujuan Perancangan.....                          | 7           |
| F. Manfaat Perancangan .....                        | 7           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>                        |             |
| A. Kajian Praksis .....                             | 8           |
| 1. Data Verbal .....                                | 8           |
| 2. Data Visual .....                                | 14          |
| B. Kajian Teoritis .....                            | 18          |
| 1. Desain Komunikasi Visual.....                    | 18          |
| 2. Unsur-Unsur Desain.....                          | 19          |
| 3. Tipografi.....                                   | 20          |
| 4. <i>LayOut</i> .....                              | 21          |
| 5. Media .....                                      | 22          |
| 6. Teori Ilustrasi .....                            | 23          |
| 7. Teori <i>Tactile</i> .....                       | 25          |
| 8. Teori teknis merancang <i>tactile book</i> ..... | 29          |
| 9. Prinsip-prinsip <i>tactile book</i> .....        | 31          |
| C. Karya Relevan .....                              | 32          |
| E. Kerangka Konseptual .....                        | 35          |
| <b>BAB III METODE PERANCANGAN</b>                   |             |

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| A. Metode Perancangan .....              | 36 |
| B. Metode Pengumpulan Data .....         | 36 |
| 1. Data Primer .....                     | 37 |
| 2. Data Sekunder .....                   | 38 |
| C. Metode Analisis Data .....            | 39 |
| 1. <i>What</i> (Apa) .....               | 39 |
| 2. <i>Where</i> (Dimana) .....           | 40 |
| 3. <i>When</i> (Kapan) .....             | 40 |
| 4. <i>Why</i> (Kenapa) .....             | 40 |
| 5. <i>Who</i> (Siapa) .....              | 40 |
| 6. <i>How</i> (Bagaimana).....           | 40 |
| D. Pendekatan Kreatif .....              | 41 |
| 1. Tujuan Kreatif .....                  | 41 |
| 2. Strategi Kreatif .....                | 42 |
| 3. Geografis .....                       | 43 |
| 4. Demografis .....                      | 43 |
| E. Media Utama Dan Media Pendukung ..... | 44 |
| 1. Media Utama .....                     | 44 |
| 2. Media Pendukung .....                 | 44 |
| F. Jadwal Kerja .....                    | 46 |

#### **BAB IV PERANCANGAN VISUAL**

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| A. Perancangan Tactile Book Pengenalan Hewan Peliharaan |    |
| Menggunakan Huruf Braille .....                         | 47 |
| 1. Media Utama .....                                    | 48 |
| 2. Media Pendukung .....                                | 49 |
| B. Program Kreatif.....                                 | 53 |
| 1. Pendekatan Verbal .....                              | 53 |
| 2. Pendekatan Visual.....                               | 53 |
| 3. Karakter Hewan .....                                 | 57 |
| 4. Warna .....                                          | 57 |
| 5. Tipografi .....                                      | 58 |

|                                           |           |
|-------------------------------------------|-----------|
| 6. Tekstur .....                          | 59        |
| 7. Lay Out.....                           | 59        |
| C. Eksekusi Perancangan .....             | 60        |
| 1. Studi Karakter Hewan .....             | 60        |
| 2. Studi Tipografi .....                  | 64        |
| 3. Studi Tekstur .....                    | 64        |
| D. Lay Out Media Utama.....               | 65        |
| 1. Cover Buku .....                       | 65        |
| a. Layout kasar .....                     | 65        |
| b. Layout komrehensif.....                | 66        |
| c. Layout final .....                     | 68        |
| 2. Isi ilustrasi .....                    | 68        |
| a. Layout kasar .....                     | 68        |
| b. Layout komrehensif.....                | 71        |
| c. Final desain <i>tactile book</i> ..... | 75        |
| 3. Layout media pendukung .....           | 79        |
| a. Layout kasar .....                     | 79        |
| b. Layout komrehensif.....                | 83        |
| c. Final desain .....                     | 86        |
| 4. Uji Kelayakan.....                     | 89        |
| <b>BAB V PENUTUP</b>                      |           |
| A. Kesimpulan .....                       | 93        |
| B. Saran.....                             | 94        |
| <b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>               | <b>95</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                     | <b>97</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                         |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar. 1 Kumpulan buku dalam huruf <i>braille</i> di perpustakaan.....                 | 14 |
| Gambar. 2 Buku pelajaran dalam huruf <i>braille</i> .....                               | 14 |
| Gambar. 3 Al-Quran dalam huruf <i>braille</i> .....                                     | 15 |
| Gambar. 4 Buku dongeng lipat bobo 2000 dalam huruf <i>braille</i> .....                 | 15 |
| Gambar. 5 Tulisan <i>braille</i> dalam salah satu buku di perpustakaan.....             | 16 |
| Gambar. 6 Buku sistem <i>braille</i> bahasa Indonesia.....                              | 16 |
| Gambar. 7 Huruf dan angka <i>braille</i> .....                                          | 17 |
| Gambar. 8 Bentuk Huruf <i>Braille</i> .....                                             | 17 |
| Gambar. 9 Hewan peliharaan.....                                                         | 17 |
| Gambar. 10 <i>Experience books</i> .....                                                | 26 |
| Gambar. 11 <i>Object Books</i> .....                                                    | 27 |
| Gambar. 12 <i>Routine Books</i> .....                                                   | 28 |
| Gambar. 13 <i>Theme books</i> .....                                                     | 29 |
| Gambar. 14 <i>Sammy the Sardine</i> by Lori Gelhaus .....                               | 32 |
| Gambar. 15 <i>Polar Bear, What do you hear</i> by Kathryn King .....                    | 33 |
| Gambar. 16 <i>Guildines About Tactile Illustrations</i> .....                           | 33 |
| Gambar. 17 Karakter ikan dalam <i>tactile book</i> pengenalan hewan peliharaan .....    | 60 |
| Gambar. 18 Karakter kucing dalam <i>tactile book</i> pengenalan hewan peliharaan .....  | 61 |
| Gambar. 19 Karakter marmut dalam <i>tactile book</i> pengenalan hewan peliharaan.....   | 61 |
| Gambar. 20 Karakter ayam betina dalam <i>tactile book</i> pengenalan hewan peliharaan   | 62 |
| Gambar. 21 Karakter ayam jantan dalam <i>tactile book</i> pengenalan hewan peliharaan   | 62 |
| Gambar. 22 Karakter kelinci dalam <i>tactile book</i> pengenalan hewan peliharaan ..... | 63 |
| Gambar. 23 Karakter burung kenari dalam <i>tactile book</i> pengenalan hewan peliharaan | 63 |
| Gambar. 24 Karakter bebek dalam <i>tactile book</i> pengenalan hewan peliharaan.....    | 64 |
| Gambar. 25 Layout kasar alternatif 1 cover buku.....                                    | 65 |
| Gambar. 26 Layout kasar alternatif 2 cover buku.....                                    | 65 |
| Gambar. 27 Layout kasar alternatif 3 cover buku.....                                    | 66 |
| Gambar. 28 Layout komprehensif alternatif 1 cover buku .....                            | 66 |
| Gambar. 29 Layout komprehensif alternatif 2 cover buku .....                            | 67 |
| Gambar. 30 Layout komprehensif alternatif 3 cover buku .....                            | 67 |
| Gambar. 31 Layout final desain cover buku .....                                         | 68 |
| Gambar. 32 Layout kasar ilustrasi ikan .....                                            | 68 |

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Gambar. 33 Layout kasar ilustrasi kucing .....                 | 69 |
| Gambar. 34 Layout kasar ilustrasi marmut .....                 | 69 |
| Gambar. 35 Layout kasar ilustrasi ayam betina .....            | 69 |
| Gambar. 36 Layout kasar ilustrasi ayam jantan .....            | 70 |
| Gambar. 37 Layout kasar ilustrasi kelinci .....                | 70 |
| Gambar. 38 Layout kasar ilustrasi burung kenari .....          | 70 |
| Gambar. 39 Layout kasar ilustrasi bebek .....                  | 71 |
| Gambar. 40 Layout komrehensif ilustrasi ikan .....             | 71 |
| Gambar. 41 Layout komrehensif ilustrasi kucing .....           | 72 |
| Gambar. 42 Layout komrehensif ilustrasi marmut .....           | 72 |
| Gambar. 43 Layout komrehensif ilustrasi ayam betina .....      | 73 |
| Gambar. 44 Layout komrehensif ilustrasi ayam jantan .....      | 73 |
| Gambar. 45 Layout komrehensif ilustrasi kelinci .....          | 74 |
| Gambar. 46 Layout komrehensif ilustrasi burung kenari .....    | 74 |
| Gambar. 47 Layout komrehensif ilustrasi bebek .....            | 75 |
| Gambar. 48 Final desain ilustrasi ikan .....                   | 75 |
| Gambar. 49 Final desain ilustrasi kucing .....                 | 76 |
| Gambar. 50 Final desain ilustrasi marmut .....                 | 76 |
| Gambar. 51 Final desain ilustrasi ayam betina .....            | 77 |
| Gambar. 52 Final desain ilustrasi ayam jantan .....            | 77 |
| Gambar. 53 Final desain ilustrasi kelinci .....                | 78 |
| Gambar. 54 Final desain ilustrasi burung kenari .....          | 78 |
| Gambar. 55 Final desain ilustrasi bebek .....                  | 79 |
| Gambar. 56 Alternatif layout kasar poster .....                | 79 |
| Gambar. 57 Alternatif layout kasar gantungan kunci .....       | 80 |
| Gambar. 58 Alternatif layout kasar <i>tote bag</i> .....       | 80 |
| Gambar. 59 Alternatif layout kasar mug .....                   | 81 |
| Gambar. 60 Alternatif layout kasar kaos .....                  | 81 |
| Gambar. 61 Alternatif layout kasar stiker .....                | 82 |
| Gambar. 62 Alternatif layout kasar <i>box files</i> .....      | 82 |
| Gambar. 63 Alternatif layout komrehensif poster .....          | 83 |
| Gambar. 64 Alternatif layout komrehensif gantungan kunci ..... | 83 |
| Gambar. 65 Alternatif layout komrehensif <i>tote bag</i> ..... | 84 |
| Gambar. 66 Alternatif layout komrehensif mug .....             | 84 |

|                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar. 67 Alternatif layout komrehensih kaos .....            | 85  |
| Gambar. 68 Alternatif layout komrehensih stiker.....           | 85  |
| Gambar. 69 Alternatif layout komrehensih <i>box file</i> ..... | 86  |
| Gambar. 70 Final desain poster.....                            | 86  |
| Gambar. 71 Final desain gantungan kunci.....                   | 87  |
| Gambar. 72 Final Desain <i>tote bag</i> .....                  | 87  |
| Gambar. 73 Final desain mug .....                              | 88  |
| Gambar. 74 Final desain kaos .....                             | 88  |
| Gambar. 75 Final desain stiker .....                           | 89  |
| Gambar. 76 Final desain box files .....                        | 89  |
| Gambar. 77 Uji Kelayakan .....                                 | 91  |
| Gambar. 78 Uji Kelayakan .....                                 | 91  |
| Gambar. 79 Uji Kelayakan .....                                 | 92  |
| Gambar. 80 Lembar konsultasi Pembimbing I .....                | 97  |
| Gambar. 81 Lembar konsultasi Pembimbing I .....                | 98  |
| Gambar. 82 Lembar konsultasi Pembimbing II .....               | 99  |
| Gambar. 83 Lembar konsultasi Pembimbing II .....               | 100 |
| Gambar. 84 Dokumentasi Karya Akhir .....                       | 101 |
| Gambar. 85 Dokumentasi Karya Akhir .....                       | 101 |
| Gambar. 86 Dokumentasi Karya Akhir .....                       | 102 |
| Gambar. 87 Dokumentasi Karya Akhir .....                       | 102 |

## DAFTAR TABEL

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Tabel. 1 Jadwal Kerja.....   | 48 |
| Tabel. 5 Uji kelayakan ..... | 90 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman saat ini cukup banyak bermanfaat bagi penyandang kebutuhan khusus, Dalam hal pendidikan juga mulai melirik anak-anak difabel untuk memiliki jenjang pendidikan sampai kuliah. Pendidikan bagi penyandang kebutuhan khusus ditetapkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 32 disebutkan bahwa: ‘’pendidikan khusus (pendidikan luar biasa) merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial’’. Ketetapan dalam Undang-Undang tersebut, bagi anak penyandang kelainan sangat berarti. Memberi landasan yang kuat bahwa anak berkelainan perlu memperoleh kesempatan yang sama. Sebagaimana yang diberikan kepada anak normal lainnya dalam hal pendidikan dan pengajaran. Dengan memberikan kesempatan yang sama kepada anak berkebutuhan untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran. Berarti memperkecil kesenjangan angka partisipasi pendidikan anak normal dengan anak berkebutuhan, salah satunya adalah Tunanetra atau anak berkelainan penglihatan.

Pengenalan terhadap benda yang dapat dijangkau anak tunanetra adalah melalui perabaan. Ada dua cara dilakukan sebagai pengenalan, pertama adalah persepsi *sintetik*, yaitu objek yang diamati secara keseluruhan, baik diraba dengan satu tangan atau dua tangan, lalu

selanjutnya diuraikan bagian-bagian tersebut. Kedua adalah persepsi *analitik*, yaitu perabaan pada objek yang tidak tercakup satu atau dua tangan karena objeknya terlalu besar sehingga prosesnya perlu menelusuri bagian dari objeknya satu per satu (Mohammad Efendi,2006:41). Melalui perabaan, anak-anak tunanetra dapat langsung melakukan kontak dengan objek yang ada disekitarnya. Perabaan bagi anak tunanetra dapat memberikan gambaran yaitu interaksi secara langsung mengenai ukuran, posisi, temperatur, berat dan bentuk. Selain itu juga berguna sebagai ‘mata’ dalam kegiatan membaca tulisan yang menggunakan huruf *Braille*. Mata yang dimaksud adalah jari anak tersebut yang merasakan setiap tulisan dengan meraba huruf braille. Bentuk dan formasi huruf *Braille* dikonstruksi dari kumpulan titik-titik timbul. Khusus untuk kepentingan membaca huruf *Braille*, kepekaan jari-jari tangan sebagai pengganti mata dituntut untuk memiliki sensitivitas yang tinggi. Dengan meningkatkan kepekaan jari-jari berarti membantu anak tunanetra membuka wawasan pengetahuan melalui bahan pustaka Braille. Bahan edukasi belajar dengan objek yang dapat diraba menggunakan buku dengan bantuan huruf *Braille*, sangatlah sedikit.

Observasi awal dilakukan di sekolah luar biasa (SLB) di kota Padang yaitu SLB 01 Limau Manis pada tanggal 10 Oktober 2017. Berdasarkan informasi dari salah satu guru yaitu ibu Dra. Lifya yang mengajar pelajaran braille di Sekolah Luar Biasa tersebut,khusus untuk anak tunanetra dalam mata pelajaran membaca dengan menggunakan huruf *braille*., perabaan merupakan hambatan untuk mengenal secara visual.

Penggunaan perabaan bagi anak tunanetra untuk mengenal atau memahami secara visual adalah dibatasinya jarak dan jangkauan, secara visual yang dimaksudkan adalah memberikan gambaran secara langsung dengan objek yang disentuh.. Untuk itu ada beberapa pengecualian objek yang bisa diperkenalkan lewat sajian informasi lisan atau tertulis, tanpa harus kontak langsung. Sebab jika dilakukan akan sangat membahayakan keselamatannya

Dalam perkembangannya, pemenuhan kebutuhan untuk menambah wawasan para tunanetra hingga kini masih sangat terkendala dengan jenis referensi bacaan yang masih sangat sedikit. Buku-buku yang sering ditemukan adalah buku-buku bacaan biasa, seperti buku dongeng yang hanya bertuliskan huruf braille saja, dan buku pelajaran seperti Matematika, Biologi, dan lain sebagainya. Ada banyak jenis buku yang menarik dan mudah dipelajari juga sangat bisa membantu belajar anak-anak tunanetra, yaitu *Tactile book*. *Tactile book* bukan sekedar penulisan dalam bentuk ilustrasi cetak tetapi penampilan gambar yang diubah dan disesuaikan untuk indera peraba. Penggunaan media *Tactile book* bisa menarik perhatian bagi anak-anak tunanetra karena buku ini menyajikan bentuk struktur yang berbeda dengan jenis buku pada umumnya. Perbedaannya yaitu menggunakan media membentuk struktur 3 dimensi dengan objek yang bisa disentuh dan diraba. *Tactile book* merupakan media yang efektif dan efisien. Mendorong pengembangan keterampilan juga menyampaikan pesan seperti pesan moral, sosial, budaya, edukasi. Selain itu juga sebagai hiburan karena

*Tactile book* memiliki kemampuan untuk memperkuat pesan-pesan tersebut sehingga lebih jelas dan menarik.

Perancangan *Tactile book* ini memilih pengenalan hewan-hewan peliharaan sebagai objek edukasi pembelajarannya.. Anak-anak tunanetra yang memiliki keterbatasan penglihatan tentunya ingin mengetahui dan mengenal makhluk hidup yang berada disekitarnya, salah satunya hewan peliharaan. Hewan peliharaan yang ditentukan sebagai objek edukasi belajar ini adalah hewan peliharaan yang sering ditemui dan sering dijangkau oleh anak-anak pada umumnya. Seperti kucing, kelinci, ikan, burung kenari, bebek, ayam, dan Marmut. Hewan-hewan tersebut lebih sering menjadi hewan peliharaan di dalam dan sekitar rumah. Dengan menggunakan media *Tactile book* tersebut, anak-anak tunanetra bisa mengenal bentuk-bentuknya menggunakan teknik tekstur yang dapat diraba pada setiap hewan yang dijelaskan seperti bentuk bulu, sayap, sisik , paruh, dan kumis.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, perlunya media Desain Komunikasi Visual dengan menerapkan bentuk media dari segi layout, warna, tipografi yang bertujuan untuk menarik bagi instruktur atau guru anak tunanetra tersebut, sedangkan penerapan huruf *braille* dan tekstur ditujukan untuk anak tunanetra. *Tactile book* sangatlah banyak dibutuhkan untuk membantu anak-anak tunanetra lebih mengenal dan mempelajari suatu objek. *Tactile book* merupakan media yang memiliki daya tarik karena didukung oleh visualisasi 3 dimensi

yang menghadirkan bentuk-bentuk objek yang dapat diraba dan dirasakan . Maka diharapkan agar *Tactile book* yang lebih menarik tersebut dapat meningkatkan minat belajar anak. Dengan demikian karya akhir ini diberi judul **“Perancangan *Tactile book* Pengenalan Hewan Peliharaan Menggunakan Huruf *Braille*”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas terdapat masalah-masalah yang akan diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media buku *Tactile book* jarang diproduksi dalam huruf *Braille* untuk anak-anak tunanetra.
2. Kurangnya buku tentang edukasi belajar yang menggunakan tekstur yang dapat diraba dengan bantuan huruf braille.

#### **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, untuk lebih menambah dan membuka wawasan pengetahuan anak-anak tunanetra dalam penambahan buku edukasi pembelajarannya, maka akan dirancang *Tactile book* berisi pembelajaran yang menjelaskan tentang pengenalan hewan peliharaan pada umumnya dan tentu saja menggunakan huruf *Braille* sebagai media tambahan untuk lebih mudah mempelajarinya dengan efektif dan komunikatif.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana merancang sebuah *Tactile book* yang menampilkan efek 3 dimensi sehingga anak-anak tunanetra bisa lebih mudah mengenal benda tersebut dengan peraba sebagai sarana alternatifnya, juga dengan bantuan huruf Braille sehingga anak-anak tunanetra tersebut lebih bisa menerima dengan lebih baik.

#### **E. Orisinalitas**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, pengenalan hewan peliharaan pada umumnya menggunakan huruf *Braille* ini belum pernah dipublikasikan dalam bentuk *Tactile book*. Oleh karena itu “perancangan *Tactile book* pengenalan hewan peliharaan menggunakan huruf *Braille*” adalah karya orisinal perancang sendiri dalam pembuatan karya akhir. Tidak ada unsur penjiplakan dalam unsur ilustrasi, layout serta perancangannya.

Perancangan ‘*Tactile book* pengenalan hewan peliharaan menggunakan huruf *braille*’ merujuk pada buku ilustrasi karya Bill Martin Jr/Eric Carle dan tekstur yang ditempel pada buku tersebut karya Kathryn King dengan tema ‘*Braille and Tactile Book Adaptions*’.

Penulis akan merancang media *Tactile book* dan kata-kata yang diaplikasikan dalam huruf braille dengan sederhana, serta tekstur pada setiap objek yang dipaparkan.

#### **F. Tujuan Perancangan**

1. Merancang *Tactile book* pengenalan hewan peliharaan untuk anak-anak tunanetra dengan bantuan menggunakan huruf *braille*
2. Merancang *layout* sesuai dengan karakter anak-anak tunanetra
3. Menentukan gambar dan huruf sesuai tingkat keterbatasan melalui huruf *braille*.

#### **G. Manfaat Perancangan**

Dengan adanya perancangan *Tactile book* pengenalan dengan tema hewan peliharaan menggunakan huruf Braille ini dapat diperoleh manfaat meningkatkan dan menambah pengetahuan anak-anak tunanetra dengan adanya buku yang meningkatkan sistem perabaan mereka menjadi lebih jelas dengan tidak saja menggunakan huruf Braille.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Praktis**

##### **1. Data Verbal**

###### **a. Anak Berkelainan Penglihatan (Tunanetra)**

Tunanetra adalah istilah umum yang digunakan untuk kondisi seseorang yang mengalami gangguan atau hambatan dalam indra penglihatannya. Sasraningrat (dalam Rudyati, 2016:57) Anak tunanetra adalah anak yang karena sesuatu hal mengalami kondisi penglihatan yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Kondisi itu disebabkan oleh kerusakan mata-mata, syaraf optik dan atau bagian otak yang mengolah stimulus visual. Ketunanetraan akan membawa akibat timbulnya beberapa keterbatasan bagi penyandanginya, antara lain adalah keterbatasan memperoleh informasi. Oleh karena itu untuk memperoleh informasi seorang penyandang tunanetra terutama yang mengalami tingkat buta, akan menggunakan indra non-visual yang masih berfungsi seperti pendengaran, perabaan, pembau dan lain sebagainya.

Melalui perabaan, anak-anak tunanetra dapat langsung melakukan kontak dengan objek yang ada di sekitarnya. Perabaan bagi anak tunanetra dapat memberikan gambaran secara disetujui mengenai ukuran, posisi, temperatur, berat dan bentuk, di samping juga berguna

sebagai pengganti mata dalam kegiatan membaca tulisan yang menggunakan huruf *braille*.

#### **b. Huruf *Braille***

*Louis Braille* mendapat tempat dan dukungan atas tulisan ciptaan *M. Charles Barbier*. Barbier pada tahun 1825 menciptakan tulisan yang dapat dibaca di dalam tempat gelap. Tulisan tersebut terdiri dari 12 titik berjajar dua dari atas ke bawah yang dengan mudah dapat diraba. Atas dasar penemuan *Barbier* ini pada tahun 1834, Louis selesai mengembangkan tulisan untuk anak tunanetra. Louis menyusun tulisan terdiri dari 6 titik dijejerkan vertikal tiga-tiga. Dengan menggunakan tulisan tersebut dapatlah kini anak tunanetra membaca dan menulis lebih mudah. Kombinasi dari kemungkinan-kemungkinan titik-titik yang timbul dipakai sebagai simbol sehingga berhasil disusun abjad a s/d z, lengkap dengan tanda-tanda baca, tanda untuk matematika, musik dan Al-Qur'an dan lain-lain.

Membaca dan menulis Braille merupakan salah satu sarana bagi para penyandang tunanetra buta untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi dengan orang lain yang menggunakan indra taktil. Dengan demikian indra taktil merupakan tuntutan dalam memiliki kecakapan membaca dan menulis Braille (Rudiyati,2016:57).

Penggunaan Huruf *Braille* dalam (Priyanto dan Nur,2017:1) menjelaskan bahwa media yang bisa digunakan pada anak tunanetra dibagi dalam kelompok buta dengan media pembelajarannya adalah tulisan braille. Selama ini pembelajaran tulisan braille dilakukan secara manual dan perlunya pendamping disisi pengguna/peserta didik dalam pengenalan tulisan braille tersebut. diperlukan media khusus berupa papan huruf dan angka pada peserta didik. Dengan adanya aplikasi bantu ini pendamping cukup mengarahkan sekali saja dan peserta didik dapat belajar mandiri, karena sistem dapat memberikan informasi/keterangan tulisan braille sesuai tombol yang ditekannya

### c. Edukasi Pembelajaran

Edukasi dalam <http://www.pengertianmenurutparaahli/pengertian-edukasi> adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan dan mendidik peserta untuk memiliki akhlak mulia, mampu mengendalikan diri dan memiliki keterampilan.

Anak yang memiliki kebutuhan khusus memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan. Untuk mengimplementasi hal tersebut pemerintah membuat sekolah inklusi yang bertujuan semua anak memiliki hak sama dalam memperoleh pendidikan. Kurikulum yang dipakai untuk sekolah inklusi adalah kurikulum regular dengan sedikit

modifikasi pada materi, media dan metode pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Kekhususan metode pengajaran yang digunakan oleh anak tunanetra ialah media yang dapat dijangkau dengan pendengaran dan perabaannya. Adapun media tersebut ialah papan baca (kenop). *Reglette*, pen dan mesin ketik *braille* (papan huruf dan *Optacon*); alat bantu berhitung (*Cubaritma*, *Abacus*/sempoa, *Speech calculator*), serta alat bantu yang bersifat audio seperti *tape recorder* (Kurniawan, 2017: 1044).

Sekolah adalah salah satu sarana untuk edukasi yang memberikan banyak manfaat bagi peserta didik. Edukasi di sekolah mampu mensosialisasikan anak didik untuk mendidik mereka menjadi generasi yang lebih baik.

#### **d. Hewan Peliharaan**

Hewan peliharaan atau hewan timangan dalam [https://id.wikipedia.org/wiki/Hewan\\_timangan](https://id.wikipedia.org/wiki/Hewan_timangan) (diakses 31 Juli 2018) adalah hewan yang dipelihara sebagai teman sehari-hari manusia. Hewan timangan berbeda dari hewan ternak, hewan percobaan, hewan pekerja, atau hewan tunggangan yang dipelihara untuk kepentingan ekonomi atau untuk melakukan tugas tertentu. Hewan peliharaan yang populer biasanya adalah hewan yang memiliki penampilan menarik, atau kemampuan menarik tertentu seperti mengeluarkan suara yang indah. Walaupun secara teori seseorang dapat memelihara hewan apapun sebagai hewan peliharaan, biasanya hanya spesies tertentu saja

yang sering dijumpai terutama hewan-hewan kecil seperti anjing, kucing, kelinci, burung dan ikan.

### **1. Kucing**

Kucing adalah hewan yang sangat populer karena tingkah laku lucu yang sering dilakukannya. Selain lucu kucing juga mengamankan rumah dari hewan pengganggu semacam tikus. Kucing memiliki ciri bulu yang halus dan kumis yang panjang.

### **2. Kelinci**

Jenis hewan seperti kelinci merupakan salah satu hewan yang menyenangkan untuk diajak bermain karena bertubuh kecil dan mempunyai bulu yang lembut. Kelinci juga mempunyai telinga yang panjang dan ekor yang bulat.

### **3. Ayam Jantan**

Ayam adalah salah satu hewan peliharaan yang sering ditemui di belakang rumah. Memelihara Ayam melatih tubuh kita untuk terus bergerak kegiatan untuk memberi makan dan lainnya dilakukan di luar rumah. Ayam jantan mempunyai jengger dan ekor yang lebih panjang dibandingkan Ayam betina.

### **4. Ikan hias**

Jenis ikan ini banyak digemari untuk dijadikan hewan peliharaan. Ikan ini mempunyai perut yang besar yang menjadikan gerakannya menjadi sangat lambat. Ikan mempunyai sisik di setiap

tubuhnya, selain sisik ikan juga mempunyai sirip yang berada diatas, dibawah dan dibelakang.

#### **5. Bebek**

Bebek berukuran lebih kecil dibandingkan kerabatnya Angsa dan dapat ditemukan pada perairan air tawar maupun air laut. Tubuh bebek berlekuk dan lebar dan memiliki leher yang relatif panjang. Bebek mempunyai paruh kuning yang lumayan panjang dan kaki yang berselaput.

#### **6. Marmut**

Marmut adalah binatang sejenis hewan pengerat, bentuknya yang kecil membuat marmut mudah untuk dibawa ke mana-mana dan tidak memerlukan kandang yang terlalu besar untuk merawatnya. Marmut mempunyai bulu yang tebal dan lembut, juga mempunyai kumis yang panjang.

#### **7. Ayam betina**

Ayam betina mempunyai jengger dan ekor yang lebih pendek dibandingkan ayam jantan. Badan ayam betina juga lebih kecil dan memproduksi telur.

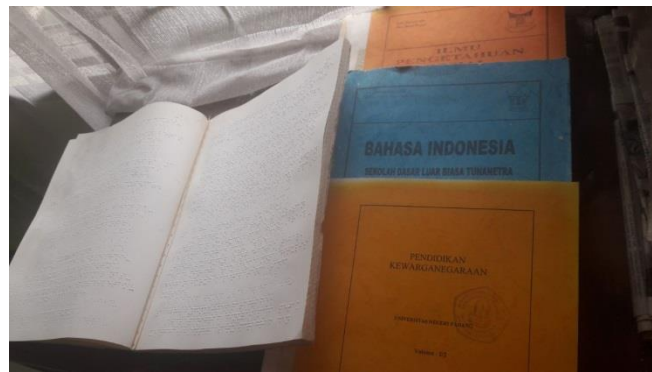
#### **8. Burung Kenari**

Burung Kenari merupakan salah satu burung yang banyak peminat nya. Selain bentuknya yang kecil dan lucu burung ini juga terkenal dengan kicauan nya yang indah. Burung kenari mempunyai bulu kuning kecoklatan yang halus dan mempunyai paruh kecil.

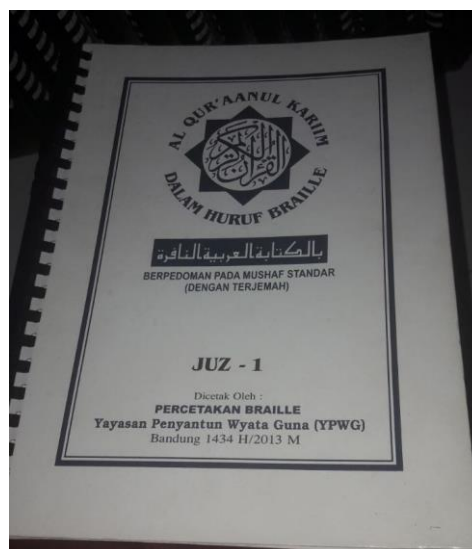
### e. Data Visual



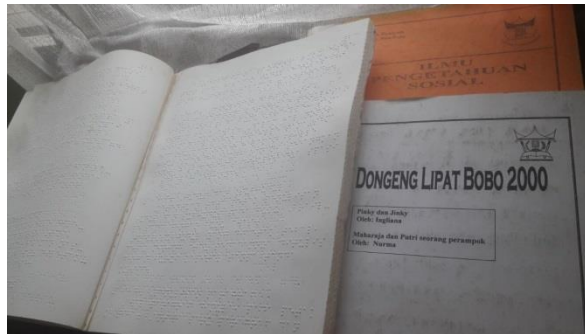
**Gambar 1** kumpulan buku dalam huruf braille di perpustakaan  
(Sumber oleh Marlina Aprida Khairunnisa 2018)



**Gambar 2** buku pelajaran dalam huruf *braille*  
(Sumber oleh Marlina Aprida Khairunnisa 2018)



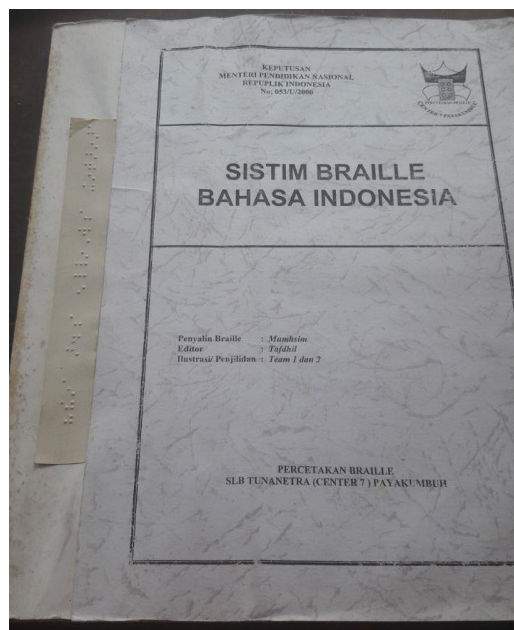
**Gambar 3** al-quran dalam huruf *braille*  
(Sumber oleh Marlina Aprida Khairunnisa 2018)



**Gambar 4**  
buku dongeng lipat bobo 2000 dalam huruf *braille*  
(Sumber oleh Marlina Aprida Khairunnisa 2018)



**Gambar 5** tulisan *braille* dalam salah satu buku di perpustakaan  
(Sumber oleh Marlina Aprida Khairunnisa 2018)



**Gambar 6** buku sistem *braille* bahasa indonesia  
(Sumber oleh Marlina Aprida Khairunnisa 2018)

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j  |
| ⠁ | ⠃ | ⠉ | ⠑ | ⠑ | ⠋ | ⠗ | ⠓ | ⠊ | ⠊  |
| k | l | m | n | o | p | q | r | s | t  |
| ⠅ | ⠇ | ⠍ | ⠎ | ⠕ | ⠏ | ⠑ | ⠗ | ⠎ | ⠞  |
| u | v | w | x | y | z | β | ü | ä | ö  |
| ⠥ | ⠦ | ⠪ | ⠭ | ⠽ | ⠵ | ⠿ | ⠬ | ⠬ | ⠬  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| ⠠ | ⠠ | ⠠ | ⠠ | ⠠ | ⠠ | ⠠ | ⠠ | ⠠ | ⠠  |

**Gambar 7** Huruf dan Angka Braille

(Sumber : <http://www.beranda.com/mengenal-huruf-braille/> diakses 2017)



**Gambar 8** Bentuk huruf Braille

(sumber tribunacampeche.com diakses tanggal 12 november 2018)



**Gambar 9** Hewan peliharaan

(Sumber : <https://imgur.com/gallery/Rn7OnoS>, diakses 2017)

## B. Kajian Teoritis

### 1. Desain Komunikasi Visual

#### a. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Istilah desain umumnya dipakai pada setiap bidang keilmuan untuk kegiatan yang bervariasi. Pengertian Desain Komunikasi Visual oleh Tinarbuko (dalam Hadi, 2018:10) yaitu:

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju.

Desain grafis lebih sering disebut sebagai Desain Komunikasi Visual (DKV) karena memiliki peran dalam mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca yang tentunya memiliki unsur visual seperti ilustrasi, layout, warna, garis dan sebagainya.

Sachari (dalam Yunas, 2017:14) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Paradigma Desain Indonesia* sebagai berikut:

Desain adalah Proses perancangan yang melibatkan kreatifitas manusia yang bertujuan yang membuat (*to create something*) sesuatu benda, sistem, dan sejenisnya dan memiliki manfaat bagi umat manusia.

Desain komunikasi visual pada prinsipnya perancangan untuk menyampaikan pola pikir dari penyampai pesan kepada penerima pesan, berupa bentuk visual yang komunikatif, efektif, efisien dan tepat. Selain itu juga mesti terpola dan terpadu serta estetis, melalui media tertentu sehingga dapat mengubah sikap positif sasaran (Wulandary,2013:2).

Berdasarkan penjelasan di atas desain komunikasi visual tidak hanya terbatas pada ilmu yang mempelajari segala upaya untuk menciptakan suatu rancangan atau desain yang bersifat kasat mata (visual) untuk mengkomunikasikan maksud saja, namun sebetulnya memiliki sebuah tujuan tatanan estetika yang lebih luas.

#### **b. Unsur-unsur Desain**

Unsur-unsur desain dalam buku Dasar-dasar Desain oleh Irawan(2013:9) adalah sebagai berikut:

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

Garis adalah unsur rupa paling utama. Ini disebabkan apabila kita ingin menggambar ataupun mendesain, wujud yang pertama kali ditorehkan adalah garis.

##### **2) Bidang**

Merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Dilihat dari bentuknya, ada 2 bidang yaitu, bidang geometri atau beraturan, dan bidang non-geometri atau tidak beraturan. Bidang geometri merupakan bidang yang relatif mudah diukur luasannya, sedangkan non-geometri bidang yang sukar diukur luasannya.

##### **3) Ruang**

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya sebuah bidang. Pembagian bidang atau jarak objek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang pada perwujudan tiga dimensi, sehingga dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang merupakan unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tapi dapat dimengerti.

#### 4) Warna

Warna adalah salah satu elemen desain yang sangat penting dalam mendukung sebuah karya yang menjadi penarik perhatian paling utama. Penggunaan warna yang tepat akan berbanding lurus dengan kualitas, citra, keterbacaan, dan penyampaian pesan dalam desain tersebut. Penggunaan warna yang lembut akan memancarkan kesan romantis, kedamaian, dan kenyamanan, sedangkan warna-warna tegas dan terang akan memberi kesan dinamis.

#### 5) Tekstur

Tekstur adalah nilai halus dan kasarnya sebuah benda, atau juga bisa disebut nilai raba. Penggunaannya dapat digambarkan untuk memberikan visual yang berkesan dan berkarakter. Dalam Desain Komunikasi Visual tekstur sering digunakan untuk mengatur keseimbangan dan kontras dan sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit, kayu, dan sebagainya. Penggunaan tekstur dalam desain juga biasanya sering diaplikasikan pada latar desain atau sering kita sebut *background* desain.

Berdasarkan penjelasan diatas, unsur-unsur desain antara lain adalah garis, bidang, ruang, warna, dan tekstur yang diterapkan dalam perancangan karya akhir penulis dengan unsur desain yang sesuai.

### c. Tipografi

Tipografi merupakan unsur yang berperan penting dalam sebuah perancangan sebuah karya yang menyampaikan suatu pesa kepada masyarakat. Kusrianto (dalam Yunas, 2017:21) menyatakan Tipografi adalah seni menyusun huruf yang sesuai dengan kaidah yang mengarah pada karya yang ditampilkan sehingga sebuah karya tersebut mempunyai karakter yang memperkokoh dari desain yang diciptakan.

Suryanto Rustan dalam bukunya layout, dasar dan penerapannya (2014: 18) menjelaskan sebagai berikut:

Selain perannya sebagai penyampai pesan komunikasi, huruf juga memberikan dampak terhadap ruang dalam suatu layout dua dimensi. Berikut peranan tipografi secara umum dan kaitannya dengan layout:

a) Memilih huruf dan ukurannya

Hal yang perlu diketahui dalam menentukan jenis huruf dan ukuran yang cocok yaitu jenis huruf yang berbeda mempunyai ukuran yang berbeda pula meskipun menggunakan satuan ukuran yang sama. Untuk itu perlu diadakan riset dan membuat *dummy* dengan mencetak menggunakan printer sehingga kita dapat melihat ukuran yang pas digunakan.

b) Menentukan *letter spacing*, *word spacing* dan *leading*

*Letter spacing* adalah jarak antara karakter huruf. Semakin kecil ukuran huruf jarak antar huruf makin diperbesar. *Word spacing* jarak antar kata. Aturannya mengikuti *letter spacing*. *Word spacing* dilakukan untuk menghindari terjadinya *river* yang dapat mengganggu kenyamanan dalam membaca. Sedangkan *leading* adalah jarak antar baris. Lebar paragraf mempengaruhi *leading*.

c) Lebar paragraf

Lebar paragraf merupakan faktor penentu tingkat kenyamanan dalam membaca. Baris yang terlalu panjang akan melelahkan mata dan menyulitkan pembaca menemukan baris berikutnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, tipografi merupakan seni menyusun huruf yang disesuaikan dan ditempatkan pada suatu karya sehingga memperkokoh karya yang diciptakan.

#### **d. Layout**

Layout dapat dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.

Me-layout adalah salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout pekerjaannya. Namun definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan

definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa me-layout itu sama dengan mendesain (Rustan , 2014:0).

Penerapan layout khusus untuk anak tunanetra dalam <http://www.pathtoliteracy.org> #topic\_experience book yang diakses tanggal 3 November 2018 menjelaskan sebagai berikut:

- 1) Penerapan ide menentukan objek yang ingin dibuat
- 2) Membuat buku berdasarkan tingkat anak yang terkait dengan bahan media yang akan dipahami oleh anak tersebut.
- 3) Jika menggunakan teks lebih baik dibuat dengan anak atau dengan bantuan yang lebih ahli.
- 4) Jika menggunakan gambar atau tekstur yang timbul, jaga agar grafik sesederhana mungkin tanpa kehilangan maksud pada objek yang dibuat.
- 5) Gunakan tekstur yang aman dan ditoleransi oleh anak.

Penjelasan diatas menyimpulkan bahwa layout adalah elemen penting dalam merancang suatu karya atau desain, dengan adanya layout karya akan lebih tersusun dalam merancang.

#### e. **Media**

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). AE CT (1997) mengemukakan bahwa “media merupakan segala bentuk dan saluran yang

dipergunakan untuk proses penyaluran pesan” Susila dan Riyana dalam wieke(2017:37). Menurut Syaiful Bahri Djamarah Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan. Jadi media adalah alat saluran bagi manusia untuk terhubung atau melakukan komunikasi. Media merupakan perantara dalam setiap aktifitas yang dijalankan manusia.

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media dikelompokkan dalam beberapa jenis. Leshin, Pollock & Reegulth (dalam Yunas,2017: 25) mengelompokkan media ke dalam lima jenis sebagai berikut.

- 1) Media berbasis manusia, yakni guru, instruktur.
- 2) Media berbasis cetak, yakni buku, lembaran lepas, modul.
- 3) Media berbasis visual, yakni buku, bagan, grafik.
- 4) Media berbasis audio-visual, yakni video, film, televisi.
- 5) Media berbasis komputer, yakni interaktif videos

#### **f. Teori Ilustrasi**

Kata ilustrasi berasal dari kata *Illustrare* (bahasa latin), *Illustro* (bahasa italia) dan *Illustration* (bahasa inggris) yang berarti cahaya ,menerangi , menjelaskan, mendampingi dan menghias. Jadi ilustrasi dalam bentuk gambar, secara asal usul kata adalah gambar yang dibuat untuk mendampingi dan menjelaskan suatu naskah atau cerita dan

sekaligus memperindah tampilan naskah tersebut. Kusrianto (dalam Hadi,2018:27) menjelaskan “ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual”.

Tujuan utama ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan dimana ilustrasi itu ditempatkan. Jadi ilustrasi adalah gambar yang bercerita dan memiliki tema sesuai isi cerita tersebut. Jenis ilustrasi menurut Einer (dalam Pahlevi,2018:24) adalah sebagai berikut :

- 1) **Komik**  
Komik merupakan salah satu contoh cerita bergambar , dalam perancangannya komik memiliki banyak panel dan balon kata. Sedangkan cergam hanya memiliki satu *layout* untuk gambar dan teks. cergam hanya menonjolkan ilustrasi yang menjadi inti dari sebuah kejadian di dalam cerita.
- 2) **Kartun**  
Jenis ilustrasi kartun adalah salah satu yang banyak dijumpai dalam karya-karya visual. Namun, saat ini pengertian kartun menjadi gambar yang bersifat humor sehingga kartun merupakan satu wujud ekspresi seni yang bermaksud lucu, menyindir, dan mengkritik.
- 3) **Realis**  
Realis adalah dimana gaya gambar komik dibuat semirip mungkin (cenderung) mendekati anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah, dan ras manusia atau satwa, tumbuhan dan makhluk cerdas lainnya. Aliran realis menampilkan gaya gambar manusia yang mengarah pada wajah ras dari mana komik tersebut berasal.
- 4) **Fine Art**  
Gaya gambar fine art adalah gaya gambar di mana komikus menggambar sesuai dengan apa yang timbul di pikirannya, tanpa melihat orang tersebut punya latar belakang seni atau tidak. Hasil karyanya cenderung dekoratif atau abstrak.
- 5) **Sketsa**  
Sketsa adalah gaya penggambaran karakter atau suasana yang mengandalkan goresan-goresan pena secara spontan menggunakan pensil warna atau langsung menggunakan media yang dipakai. Sketsa merupakan gambar kasar, bersifat

sementara, baik di atas kertas maupun di atas kanvas, dengan tujuan untuk dikerjakan lebih lanjut sebagai lukisan.

6) Vektor

Ilustrasi vektor adalah penggunaan path pada tool yang diberikan volume dalam bentuk berbasis garis. Gaya ilustrasi berbasis vektor dilakukan dengan menggunakan aplikasi komputer.

**g. Teori *Tactile***

*Tactile* dalam [http://www.pathstoliteracy.org/blog/tactile-graphics#graphics\\_standards\\_types\\_and\\_practical\\_examples](http://www.pathstoliteracy.org/blog/tactile-graphics#graphics_standards_types_and_practical_examples) yang diakses tanggal 16 April 2018 menyebutkan bahwa bukan sekedar penulisan dalam bentuk ilustrasi cetak atau versi grafis cetak yang diterbitkan, *Tactile* adalah penampilan gambar yang diubah dan disesuaikan untuk indera peraba. *Tactile* grafis dapat mewakili berbagai ilustrasi cetak yang berisi informasi yang disampaikan dalam format grafik. Untuk tujuan publikasi ini, istilah yang digunakan untuk menggambarkan gambar cetak yang menyediakan konten atau data kepada pembaca digunakan secara bergantian, termasuk diagram, ilustrasi, grafik, tokoh, gambar. Gambar-gambar ini dapat dihasilkan oleh berbagai metode menggunakan bahan yang berbeda dan disertai informasi tekstual yang disajikan di media cetak.

*Tactile* adalah komponen penting dari bahan *braille* yang dikembangkan untuk digunakan dalam bidang pendidikan dan profesional. Semua contoh grafis *Tactile*, baik dibagian manual itu sendiri, disertai dengan daftar poin dan ilustrasi cetak, poin-poin yang menyertai setiap contoh menginformasikan kepada pembaca tentang metode produksi yang digunakan untuk menyiapkan grafik *Tactile* tersebut. *Tactile book* adalah cara bagus untuk mendorong pengembangan keterampilan indra peraba anak tunanetra, termasuk anak-anak dengan cacat penting lainnya. Keterampilan ini bisa digunakan di rumah untuk kesenangan,

untuk mendukung pemahaman dan antisipasi terhadap aktivitas atau sebagai keterampilan rekreasi mandiri (BANA:Braille Authoity of North America,2011).

*Tactile book* dalam <http://pathstoliteracy.org/resourch/seasonal>

#tactile book yang diakses tanggal 16 April 2018 ini mempunyai jenisnya antara lain *Experience books*, *object books*, *Routine books*, *Theme books*.

### 1) *Experience Books* (Buku pengalaman)

*Experience Books* atau buku pengalaman adalah buku berdasarkan pengalaman yang dimiliki anak, seperti perjalanan ke kebun binatang, toko bahan makanan. Buku ini kemudian digunakan untuk mengingatkan kenangan akan pengalaman itu dan membantu anak dalam pengembangan bahasa seputar pengalaman.



**Gambar 10** *Experience Books*

(<http://www.pathstoliteracy.org/resources/seasonal-tactile-book-ideas> diakses tanggal 16 April 2018)

## 2) *object books* (Buku objek)

*Object books* atau buku objek adalah buku yang berisi benda nyata. Benda-benda ini biasanya diambil dari kegiatan dan pengalaman siswa, sehingga akan menjadi berguna dan bermakna. Buku ini adalah sejenis buku pertama yang harus digunakan untuk mengenalkan pembelajaran taktis ke dalam dunia membaca yang baik.



Gambar 11 *object books*

( <https://www.dallasnews.com/news/special-needs/2014/05/21/kristies-favorite-doctors-writers-and-resources-for-special-needs-education> diakses tanggal 16 April 2018)

## 3) *Routine books* (Buku rutin)

*Routine books* atau buku rutin adalah buku yang mengatur hari atau kegiatan siswa, seperti versi buku dari kotak kalender, setelah satu aktivitas selesai, siswa akan membalik halaman selanjutnya.

Contoh lainnya adalah *story boxes*(kotak cerita):adalah cara bagi anak-anak muda tuna rungu untuk mengalami sebuah cerita. Saat memilih cerita untuk anak, pilihlah yang sederhana dan ceritakan tentang objek dan konsep yang familiar, lalu kumpulkan barang yang sesuai di dalam kotak atau tas. Saat anda membaca ceritanya kepada anak itu, biarkan dia memegang barang itu, jumlah item dan cerita harus sesuai dengan anak, walaupun sederhana, tetapi sangat berguna.’’



**Gambar 12 Routine books**

(<http://www.pathstoliteracy.org/blog/5-tips-make-books-accessible-and-meaningful> diakses tanggal 16 April 2018)

#### **4) Theme books (Buku tema)**

*Theme books* atau buku tema adalah buku yang berfokus pada suatu topik ( seperti transportasi, restoran, informasi demografis). Buku-buku tersebut kemudian digunakan untuk melengkapi instruksi dari topik tersebut.



**Gambar 13 *Theme books***

(<https://id.pinterest.com/pin/520447300673101991/>/diakses tanggal 16 April 2018)

Berdasarkan penjelasan jenis-jenis *Tactile book* sebelumnya , penulis menerapkan teknik buku yang akan digunakan dalam perancangan *Tactile book* ini adalah jenis *Theme books* (Buku tema), yaitu buku yang berfokus pada suatu topik atau objek. Topik yang dibahas di dalam perancangan ini adalah hewan peliharaan, lima hewan-hewan peliharaan yang dipilih akan dibuat satu persatu tekstur yang menjadi ciri khas dari masing-masing hewan tersebut. Jenis buku ini sangat cocok dalam media yang akan dirancang.

#### **h. Teori Teknis Merancang *Tactile Book***

*Tactile book* atau buku peraba bisa menjadi berbagai topik yang menarik dan berarti bagi anak. Buku ini bisa mencakup tentang hal yang spesial , seperti pesta ulang tahun atau kunjungan ke restoran, Atau bisa menjadi sesuatu yang sering terjadi disekolah

anak tersebut., seperti kelas memasak atau olahraga. Buku ini bisa juga mencakup tentang kegiatan sehari-hari di rumah, seperti kegiatan saat dikamar mandi.

Berikut teknis cara merancang *Tactile book* dalam <http://www.pathtoliteracy.org> #topic\_experience book yang diakses tanggal 3 November 2018 sebagai berikut:

- 1) Pilih topik yang ingin dibuat
- 2) Setelah topik dipilih, pilih benda-benda yang ada saat aktifitas yang dilakukan sesuai topik. Hal ini bisa menjadi hal-hal biasa, seperti mengunjungi restoran, menyimpan sedotan dari segelas minuman, koin yang digunakan saat membayar , dan sebagainya. Cara lainnya adalah mengumpulkan barang untuk tujuan tertentu yang sesuai dengan topik yang dipilih. Contohnya seperti buku tentang ‘taman bermain’ dengan cara mengambil sepotong kulit kayu dari pohon, memotong helai rumput dan lain-lain, lalu dikumpulkan.
- 3) Gunakan karton yang kokoh atau apapun yang cukup kuat untuk menahan benda itu.
- 4) Tenpelkan benda-benda yang telah di kumpulkan ke karton dengan lem atau perekat lain nya
- 5) Gunakan cincin binder di ketiga bagian buku tersebut

### **i. Prinsip-prinsip Tactile Book**

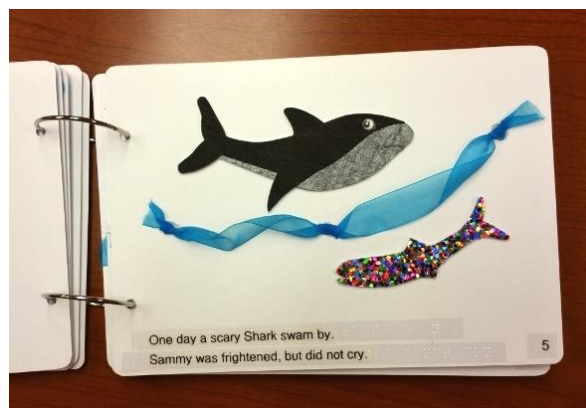
Prinsip Tactile book dalam [http://www.pathtoliteracy.org#topic\\_experience](http://www.pathtoliteracy.org#topic_experience) book yang diakses tanggal 3 November 2018 sebagai berikut:

- 1) Tidak semua gambar dalam buku atau materi bisa menjadi gambar untuk penerapan buku *Tactile*. Beberapa gambar hanya disertakan untuk membuat keseluruhan dokumen atau materi secara menarik.
- 2) Semakin sedikit detail sentuhan pada gambar, semakin mudah bagi peraba untuk mengaksesnya.
- 3) Jenis bahan *Tactile* yang digunakan dan bahan yang diterapkan dibuat lebih sederhana sehingga bahan dari buku *Tactile* lebih menarik untuk dibuat.
- 4) Peraba dengan kondisi mental atau fisik yang mungkin membatasi penggunaan tangan dan jari lebih membutuhkan bahan sentuhan yang lebih sederhana dan sedikit lebih kokoh.
- 5) Menerapkan benda asli sebagai bahan objek untuk buku *Tactile* lebih memudahkan karena dapat mencerminkan ciri objek yang sebenarnya.

### C. Karya Relevan

Karya yang relevan yang menjadi inspirasi untuk perancangan *Tactile book* pengenalan hewan peliharaan menggunakan huruf braille ini adalah sebagai berikut :

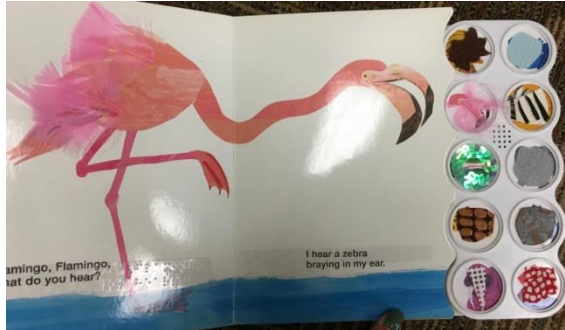
#### 1. *Sammy the Sardine*



**Gambar 14** *Sammy the Sardine* by Lori Gelhaus 2015  
(<https://www.aph.org/tactus-international-tactile-books-competition/winners-2015/>  
diakses tanggal 12 November 2018)

“*Sammy the sardine*” adalah karya Lori Gelhaus dari *School for the Blind and Visually Impaired* Dakota Selatan. Dalam karya ini penulis mendapatkan referensi dari teknik penerapan tekstur dengan bantuan huruf braille. Persamaan dalam perancangan ini adalah penerapan tekstur yang ditempel pada tiap objek didalam buku serta tulisan braille. Perbedaannya adalah tidak adanya teknik timbul

## 2. *Polar Bear, What do you hear*



**Gambar 15** *Polar Bear, What do you hear* by Kathryn King 2016  
(sumber <http://www.pathstoliteracy.org/strategies/braille-and-tactile-book-adaptions>  
diakses tanggal 12 November 2018)

Buku ini ditulis oleh Kathryn King sebagai perancang tekstur dan braille, sedangkan Bill Martin Jr dan Eric Carle sebagai perancang ilustrasi. Dalam buku ini penulis menerapkan referensi dan kesamaan pada teknik tekstur yang ditempel pada setiap binatang pada setiap halaman. Perbedaannya adalah tekstur pada semua bagian digabung dan ditempel dalam satu baris halaman, tekstur juga tidak ditempel keseluruhan melainkan hanya sebagian saja.

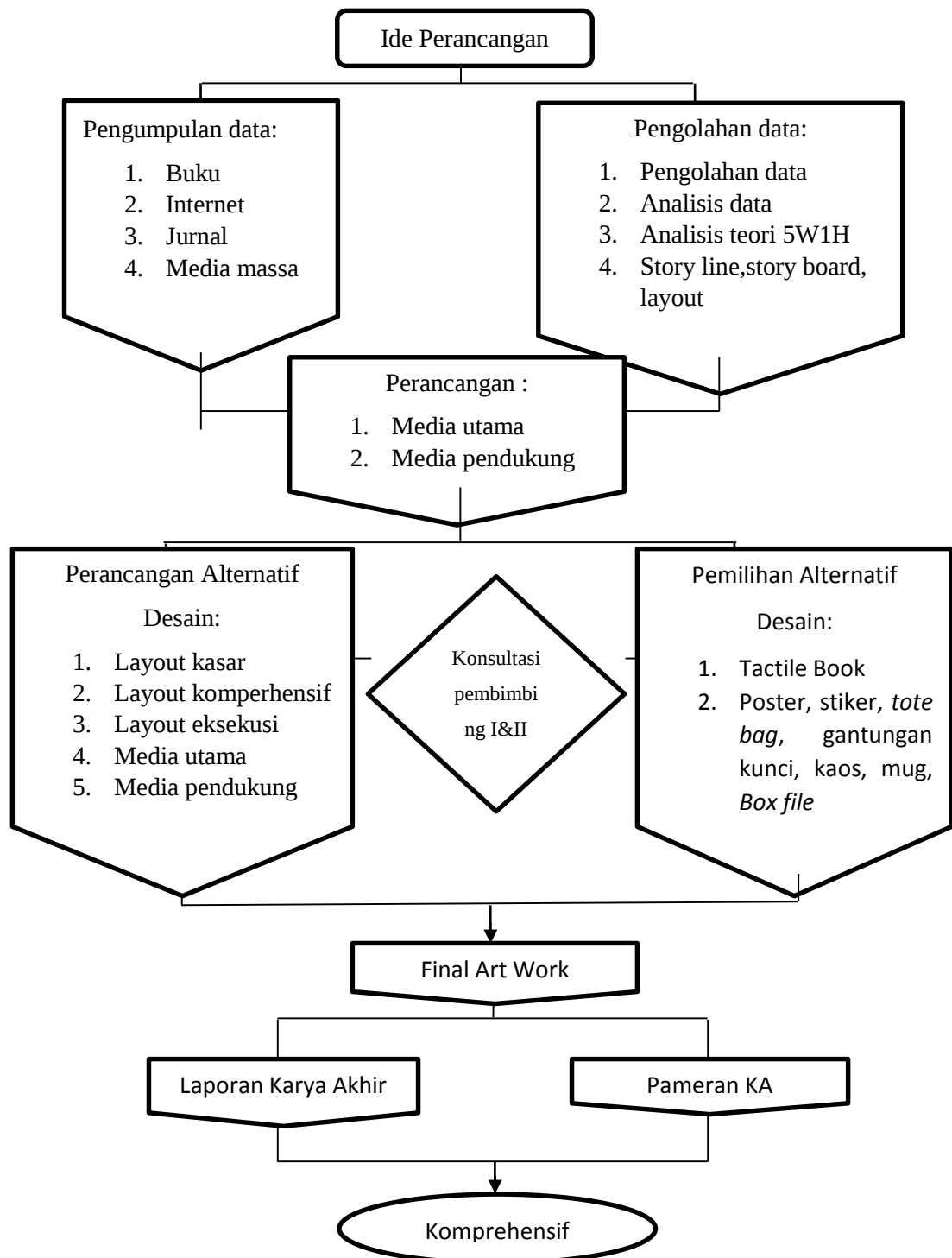
## 3. *Guidelines About Tactile Illustrations*



**Gambar 16** *Guidelines About Tactile Illustrations* by Charlotte Cushman 2014  
(sumber <http://www.pathstoliteracy.org/research/guide-designing-tactile-illustrations-childrens-books>  
diakses tanggal 12 November 2018)

Buku ini adalah karya Charlotte Cushman pada *American Printing House for the Blind* tahun 2014. Dalam karya ini penulis mendapatkan referensi dari teknik timbul pada objek yang diterapkan juga penempatan huruf braille. Perbedaan nya adalah karya ini tidak menempatkan tekstur yang ditempel, tetapi teknik 3D painting pada setiap objek di buku nya.

### D. Kerangka Konseptual



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan pembahasan perancangan *Tactile book* pengenalan hewan peliharaan menggunakan huruf *braille* dapat disimpulkan bahwa produksi buku *braille* dalam bentuk *Tactile book* sangat kurang dan jarang. Selain itu buku-buku dalam bentuk *braille* yang banyak diproduksi memuat satu cerita yang tidak menampilkan tekstur seperti *Tactile book*. Diharapkan dengan dirancangnya media *Tactile book* pengenalan hewan peliharaan menggunakan huruf *braille* dapat menarik perhatian instruktur atau Orang tua untuk mengajarkan anak-anak tunanetra sehingga mereka bisa mengenal dan mempelajari serta mengetahui ruang lingkup edukasi pembelajaran di dalam buku ini.

Perancangan *Tactile book* pengenalan Hewan peliharaan menggunakan huruf *Braille* ini bertujuan sebagai media yang edukatif dan komunikatif untuk mengenalkan anak-anak tunanetra belajar dengan mengenali langsung objek yang dipelajari bukan hanya buku dengan huruf *braille*, tetapi mengenalkan objek tersebut dengan bentuk visual yang dapat diraba. Buku *Tactile* dirancang secara inovatif dan kreatif dengan memperhatikan layout, ilustrasi, tipografi, warna dan tekstur yang sederhana sehingga mampu menarik perhatian instruktur. *Tactile book* ini juga menggunakan beberapa media pendukung yang digunakan seperti poster, gantungan kunci, stiker, *tote bag*, baju kaos, mug, dan *box files*.

Media pendukung ini diharapkan mampu menarik pengunjung disaat pameran.

## **B. Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari perancangan *Tactile book* pengenalan Hewan peliharaan menggunakan huruf *braille* penulis mengemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Agar buku *Tactile* ini dapat lebih banyak dikenal dan banyak diproduksi sehingga anak-anak tunanetra bisa lebih mudah belajar dan mengenal sekitarnya melalui buku yang berisi objek yang dapat diraba.
2. Pengenalan Hewan peliharaan dapat menjadi media edukasi bagi anak-anak tunanetra, salah satunya dapat dikemas secara menarik seperti *Tactile book* sehingga membaca cerita semakin menarik dengan adanya objek yang dapat diraba dengan bantuan tekstur dan huruf *braille* dan edukasi pembelajaran didalam buku dapat diserap dengan baik oleh target audiens.
3. Agar sekolah-sekolah luar biasa lebih banyak mempunyai buku-buku seperti *Tactile book* dengan isi yang menerapkan edukasi belajar yang lain agar anak-anak tunanetra bisa lebih banyak mempelajari nya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Nandiyah.2013. Mengenal Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Psikologi UNWIDHA Klaten*
- Efendi, Mohammad. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta PT Bumi Aksara
- Dios,Angela.2018. Buku Ilustrasi ‘*Fashion and Style Guide*’. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang*
- Irawan, Bambang. 2013. *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: Griya Kreasi
- Permata Yunas, Wieke. 2017. Perancangan Media *Pop-up* Buku Cerita Anak-anak Kolam Sampuraga Tanah Mandailing. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang*
- Priyanto dkk. 2017. Jurnal Aplikasi Bantu Pembelajaran Huruf dan Angka Braille. *Teknik Informatika STMIK Bumi Gora*
- Ramanto, Muzni . 2007. *Menulis Karya Ilmiah*. Padang: Jurusan Seni Rupa FBSS UNP Padang
- Rudiyati, Sari. 2014. Pembelajaran Membaca dan Menulis *Braille* Permulaan Pada Anak Tunanetra. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*. Volume 9:Nomor 01
- Rustan, Surianto. 2014. *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Safitri Hadi, Masykura.2018. Perancangan Media Buku *Pop Up* Cerita Rakyat Rambun Pamenan Sumatera Barat. *Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang*
- Setyawan, Desta. Usada. Mahfud, Hasan. 2014. Penerapan Media *Pop up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret*.
- Universitas Negeri Padang. 2012. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir*. Padang: Universitas Negeri Padang