

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai penopang penelitian terbaru yang memiliki isi dan pembahasan juga penelitian yang sejalur dengan penelitian terbaru sebagai pembeda dengan penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan untuk membantu dalam perancangan penelitian ini.

1. Hasil Penelitian Jurnal Berjudul “ pengembangan buku cerita bergambar pendidikan karakter tanggung jawab untuk peserta didik sekolah dasar “ Oleh Wigianto (2015), *menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) sebagai cara validasi perancangan kemudian untuk pengumpulan data dengan kualitatif observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket terbuka* memberikan pengetahuan melalui buku yang fokus kontennya adalah visual, dengan ilustrasi yang dapat memberikan pengetahuan Buku Cerita Bergambar Pendidikan Karakter Tanggung Jawab dibuat dengan tema petualangan dan penggambaran bentuk karakter tokoh terinspirasi dari sebuah balon.



Gambar 2. 1 Cover Buku cerita Wisang & Negeri Sembilan

2. Hasil Penelitian Jurnal “ Perancangan Buku Fotografi Aktivitas Kreatif Anak-Anak Sekolah Luar Biasa Mutiara Bangsa Kabupaten Kendal “ Dibuat oleh (Kenny Kusuma Darmawan, Hartono Karnadi, Luri Renaningtyas, Bambang Mardiono, *Perancangan Buku Fotografi Aktivitas Kreatif Anak-Anak Sekolah Luar Biasa Mutiara Bangsa Kabupaten Kendal*, universitas kristen petra, ISI Jogja, ITS) Membahas mengenai proses kreatif fotografi untuk memberikan aktivitas yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan dengan mudah berbasis bahasa visual fotografi, menggunakan metode analisis data dan strategi kreatif 5W+1H untuk memahami target audiens terhadap anak-anak tunagrahita. Dengan hasil yang dapat dibuktikan anak berkebutuhan khusus juga dapat belajar dan bersaing dengan anak-anak lain dengan memberikan pengajaran yang tepat dan sesuai dengan mereka. Kunci untuk anak berkebutuhan khusus dapat mengikuti pelajaran adalah cinta, penerimaan, dukungan, dan perhatian dari orang-orang yang berada di sekitarnya. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan kepada anak juga memiliki peranan yang penting. Tidak semua anak suka dan dapat belajar di dalam ruangan. Sangat penting bagi para pendidik atau terapis anak-anak berkebutuhan khusus untuk mencari tahu terlebih dahulu hal-hal yang menjadi kesukaan anak-anak\



Gambar 2. 2 Postcard Sisi depan Belakang

3. Hasil Penelitian Jurnal “ MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA TUNARUNGU DALAM MENULIS KARANGAN SEDERHANA MELALUI MEDIA GAMBAR BERSERI DI KELAS DIV-B SLB-E NEGERI PEMBINA MEDAN “ Dibuat oleh Sitti Nurliani Tarigan,(2019). Jurnal ini berfokus pada penelitian dan data yang dikumpulkan oleh penulis kepada anak tunarungu dalam menulis dengan media gambar yang berseri dengan metode pengumpulan data Classroom Action Research yang merupakan cara menuliskan data dan uji coba secara langsung pada subjek penelitian. membandingkan teknikal untuk pembuatan buku bergambar.Penggunaan buku gambar sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar di dalam kelas yang dapat dibuktikan dengan 3 indikator yaitu (1) menyebutkan urutan gambar berseri dengan benar (2) mengurutkan gambar berseri secara berurutan sesuai gambar (3) Dapat menulis karangan sederhana sesuai dengan gambar berseri yang diberikan. Penelitian pada jurnal ini menggunakan 5 subjek anak tunarungu di sekolah dengan penilaian yang diberikan sesuai dengan ekspektasi pembelajaran berbasis visual

Tabel 1. 2 Tabel Penilaian Penelitian

No	Nama Siswa	Indikator										Nilai	KKM	Kriteria Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			Tuntas	Tidak Tuntas
1	WRN	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	60	60	v	
2	FF	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	70	60	v	
3	MP	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	50	60		x
4	MR	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	60	60	v	
5	NA	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	60	60		

4. Hasil Penelitian Jurnal “ BUKU ILUSTRASI BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO) BAGI ANAK TUNARUNGU “ Oleh Ari Riadi1 , Patra Aditia2 (2017), penelitian ini berfokus pada teknikal perancangan ilustrasi untuk bahasa isyarat dengan kurikulum BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia) Penelitian ini membahas mengenai kebutuhan pendidikan karakter yang diperlukan oleh anak anak menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan kepustakaan, observasi, wawancara, dan kuesioner dengan analisis matrix. Buku ini menggambarkan pola dan gestur tangan yang digunakan dalam berbahasa isyarat indonesia. Buku ini digunakan sebagai ilmu pengetahuan umum mengenai bahasa isyarat dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintahan indonesia, dinilai pembelajaran yang efektif terhadap penyandang tunarungu. dibagikan kepada anak penyandang tunarungu untuk mencari kecenderungan jenis bahasa isyarat yang nyaman digunakan dan orang dengar untuk mengukur ketertarikan mempelajari bahasa isyarat. Dengan adanya buku ilustrasi ini diharapkan dapat mengangkat eksistensi dari bahasa isyarat indonesia dan memudahkan anak tunarungu untuk belajar bahasa isyarat indonesia.



Gambar 2. 3 Cover dan isi Buku bahasa Isyarat

5. Hasil Penelitian jurnal skripsi “ *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL* 5. Hasil Penelitian jurnal skripsi “ *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL PAINTING CULINARY EXPERIENCE OF MALANG SEBAGAI UPAYA MENDUKUNG POTENSI KULINER LEGENDARIS DI KOTA MALANG* ” oleh Fery Andri Asmawan (2018) buku ilustrasi ini adalah dengan menggunakan metode 5W dan 1H dan teknik pengumpulan data kualitatif, potensi kuliner lokal di Kota Malang belum mampu bersaing. Contoh pada kuliner lokal yang ada di pinggiran yang kalah bersaing dengan kuliner dari luar Kota yang membuka cabang di Kota Malang. Buku masih banyak digemari karena buku memiliki keunikan tersendiri yang tidak tergantikan oleh media lain. Buku membuat orang nyaman. Media yang digunakan dalam perancangan ini yaitu berupa buku ilustrasi digital painting. Dari hasil data yang diperoleh dari observasi dan wawancara, maka metode analisis data yang digunakan dalam perancangan



Gambar 2. 4 Isi Ilustrasi Buku Kuliner Malang

6. Hasil Penelitian e-jurnal “ PERANCANGAN BUKU “KOMUNIKASI DALAM ISYARAT” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK TUNARUNGU BERBASIS ILUSTRASI “ Oleh Mahendra Wibawa 1 dan Anita Wulan Suci 2 (2021). menggunakan metode sumber data primer kualitatif Wawancara, Observasi kemudian sumber data sekunder dengan referensi jurnal, buku, dan publikasi lain. Proyek buku ilustrasi pengenalan huruf hijaiyah untuk anak tunarungu yang berjudul “Komunikasi Dalam Tanda ” merupakan buku yang dirancang khusus untuk anak tunarungu kelas 1-6 SDLB. Tujuan utama dari perancangan buku ini adalah untuk membantu memudahkan anak tunarungu dalam belajar membaca Al Quran khususnya huruf hijaiyah sesuai dengan kemampuannya yaitu menggunakan bahasa isyarat.



Gambar 2. 5 Desain Cover Buku Buku ilustrasi Huruf Hijaiyah

Tabel 2.2 . Tabel Perbandingan Jurnal Penelitian Terdahulu

No	Jurnal	Metode	Hasil
1	<i>pengembangan buku cerita bergambar pendidikan karakter tanggung jawab untuk peserta didik sekolah dasar</i>	Research and Development (wawancara, Studi kepustakaan)	konsep perancangan pada buku cerita bergambar dengan pendidikan ini adalah dengan memberikan pembelajaran dengan cara yang mudah dicerna oleh anak-anak, dimana unsur entertainment menjadi salah satu poin utama dalam pembelajaran, memasukkan cerita dengan karakter yang mewakili jalan cerita di dalam pembelajaran buku

2	<p><i>Perancangan Buku Fotografi Aktivitas Kreatif Anak-Anak Sekolah Luar Biasa Mutiara Bangsa Kabupaten Kendal</i></p>	Kualitatif	<p>di dalam perancangan dan penelitian buku fotografi aktivitas kreatif ini dengan sudut pandang dan teknis subjek penelitian itu sendiri memberikan praktek mandiri dan pengarahan secara langsung dengan tenaga pengajar</p>
3	<p><i>MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA TUNARUNGU DALAM MENULIS KARANGAN SEDERHANA MELALUI MEDIA GAMBAR BERSERI DI KELAS DIV-B SLB-E NEGERI PEMBINA MEDAN</i></p>	Kuantitatif dan (classroom action research)	<p>di dalam penelitian ini menunjukkan cara pengumpulan data dan uji coba terhadap pembelajaran dengan titik berat di visual auditori dimana usaha pada subjek penelitian yakni anak-anak di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran dengan bantuan visualisasi pelajaran, dimana pelajaran teks naratif disesuaikan pada buku galeri yang menjadikan pembelajaran</p>

			<p>tidak hanya mengenal huruf namun juga ilustrasi praktek pada pembelajaran.</p>
--	--	--	---

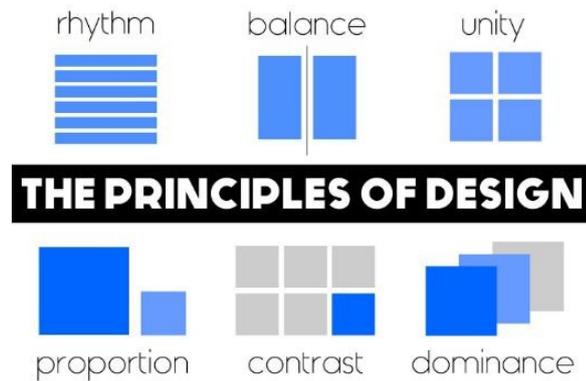
4	<p><i>BUKU ILUSTRASI BAHASA ISYARAT INDONESIA (BISINDO) BAGI ANAK TUNARUNGU</i></p>	Kualitatif	<p>buku ilustrasi bahasa isyarat dengan modul BISINDO memberikan penggambaran yang berbeda dan penyesuaian pembelajaran visual dengan standar yang disesuaikan ,terutama untuk anak tunarungu dimana pembelajaran berbasis visual dan praktek menjadi kunci utama dalam pengembangan diri.</p>
5	<p><i>PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL PAINTING CULINARY EXPERIENCE OF MALANG SEBAGAI UPAYA MENDUKUNG POTENSI KULINER LEGENDARIS DI KOTA MALANG</i></p>	5W +1H dan Kualitatif	<p>buku ilustrasi mengenai kuliner di daerah malang ini menjadi perancangan dengan tujuan problem solving berbasis visual unik dengan teknik pembuatan ilustrasi memberikan promosi dan marketing guide kuliner di daerah malang berbeda dengan guidebook kuliner lain, dengan sumber dan kebutuhan</p>

			penelitian yang berbeda.
6	<p><i>PERANCANGAN BUKU “KOMUNIKASI DALAM ISYARAT” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK TUNARUNGU BERBASIS ILUSTRASI</i></p>	Primer Kualitatif,	<p>perancangan buku komunikasi huruf hijaiyah untuk anak tunarungu memiliki modul pembelajaran yang berbeda dengan lain, dengan tidak begitu mengikuti standar oleh kemendikbud atau modul pembelajaran yang ada, maka penyesuain bahasa arab pada bahasa isyarat perlu dikombinasikan dengan menghasilkan solusi perancangan buku ini, praktek dan uji coba</p>

			menjadi kunci pembelajaran
--	--	--	-------------------------------

2.2 Teori Terkait

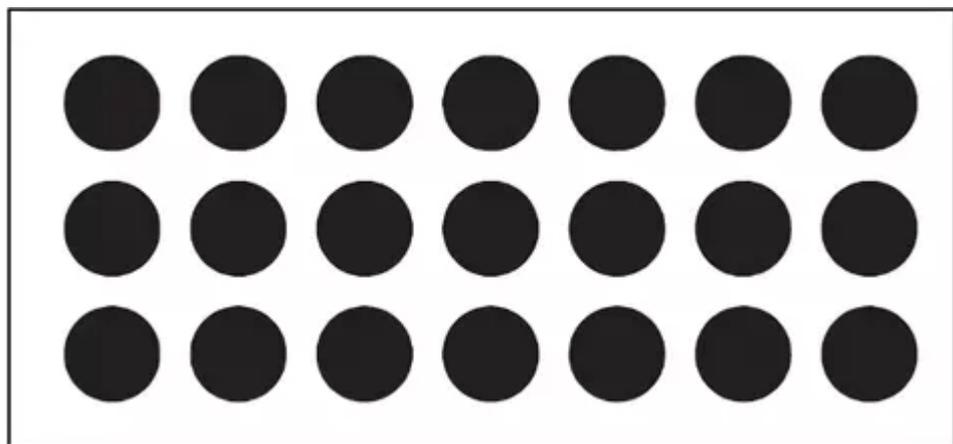
2.2.1 Prinsip Desain



Gambar 2. 6 Prinsip desain

“kebenaran yang menjadi pokok dasar berpikir, bertindak, dan sebagainya; dasar (KBBI, 2016) prinsip-prinsip seni rupa adalah formula tatanan elemen yang muncul dalam seni karya dan desain agar terlihat lebih bagus dan rapi. elemen elemen ini terdiri dari :

1. Kesatuan

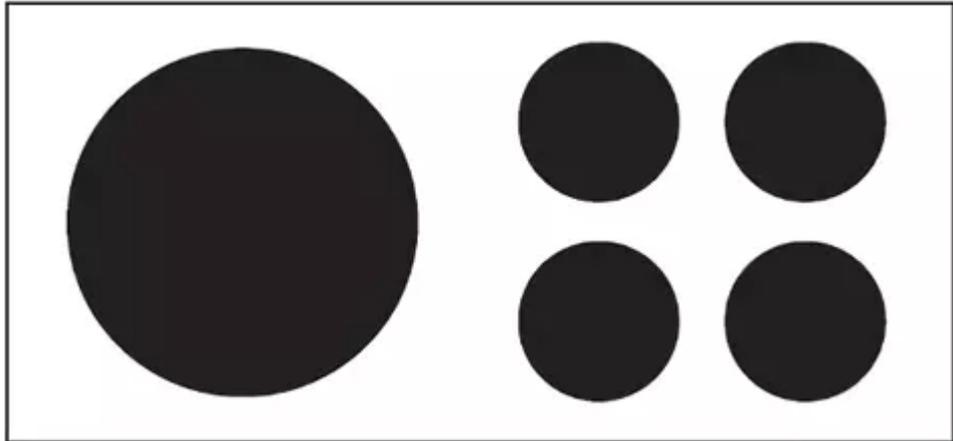


Gambar 2. 7 Contoh prinsip desain

Untuk mencapai kesan kesatuan yang biasa disebut kesatuan diperlukan prinsip keseimbangan, ritme, proporsi, penekanan, dan keselarasan. Antara

bagian yang satu dengan yang lainnya merupakan satu kesatuan yang utuh, saling mendukung dan sistematis untuk membentuk sebuah karya seni

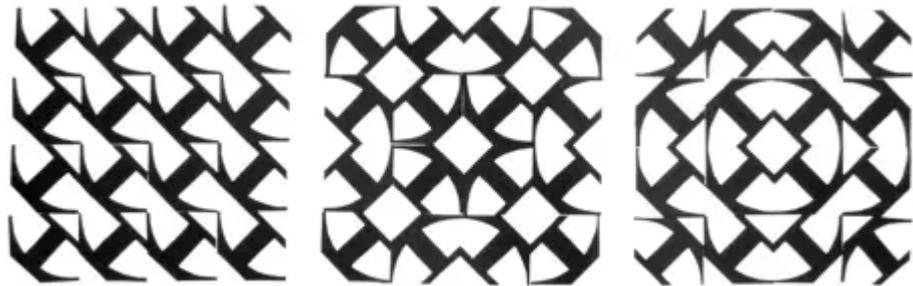
2. Keseimbangan



Gambar 2. 8 Contoh prinsip desain keseimbangan

berkaitan dengan berat dalam bentuk visual karya yang dibuat, berat ini hanya dapat dirasakan dalam bentuk visual dimana keseimbangan dengan dilihat pada sisi keseimbangan simetris, asimetris, radial, dan sederajat penggunaan keseimbangan ini dibutuhkan pada karya yang terlihat tidak nggelimpang (jomplang, jw).” (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009: 237)

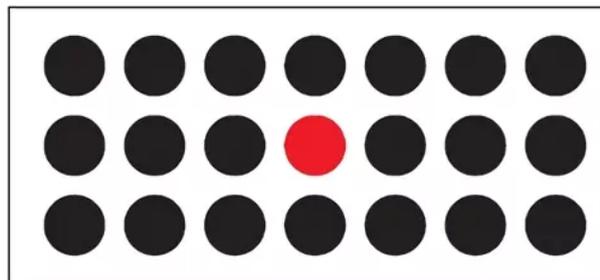
3. Keselarasan



Gambar 2. 9 Contoh prinsip desain keselarasan

Keselarasan adalah salah satu prinsip penting agar sebuah karya terlihat bagus. Keselarasan/keutuhan adalah keterpaduan hubungan antara semua unsur yang tersusun dalam sebuah karya. “Prinsip persatuan yang sebenarnya adalah adanya keterkaitan antar unsur yang tersusun” (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2009: 213). Kesatuan dapat dicapai dengan berbagai prinsip seni lainnya seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

4. Penekanan

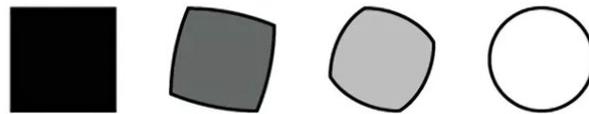


Gambar 2. 10 Contoh prinsip desain penekanan

Penekanan adalah area atau objek yang menarik perhatian lebih dominan daripada elemen lainnya. Karya yang memiliki fokus utama cenderung menarik perhatian pemirsa, dengan kombinasi unsur-unsur lain seperti

ritme penekanan yang akan menyebabkan penilai memperhatikan semua unsur karya.

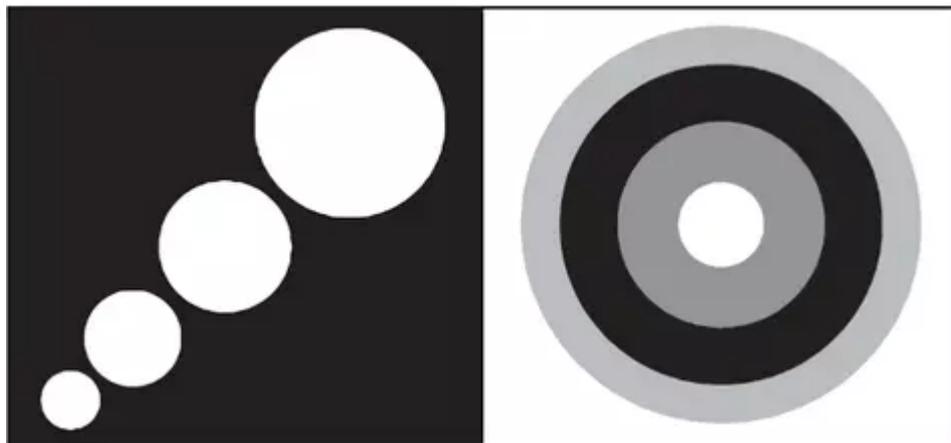
5. Irama



Gambar 2. 11 Contoh prinsip desain irama

Dalam seni rupa dan desain (kecuali pertunjukan video atau media) tidak ada ritme yang benar-benar terlihat, karena gambar tidak bergerak dan tidak memiliki durasi. Namun gerakan maya dan statis dapat terjadi karena motif yang sama disalin dan diulang/diulang dengan aturan transformasi ritmik tertentu. Irama yang dimaksud adalah perbedaan arah motif, perbedaan posisi unsur (naik turun membentuk busur) dan lain-lain.

6. Proporsi



Gambar 2. 12 Contoh prinsip desain proporsi

Proporsi adalah perbandingan bagian antara unsur-unsur suatu benda. Salah satu contohnya adalah jelas bahwa proporsi antara kepala dan tubuh anak berbeda dengan proporsi orang dewasa. Perbandingan yang seimbang diperlukan agar objek tidak terlihat aneh dan lebih menarik untuk dilihat. Terkadang dengan sengaja mereproduksi proporsi yang tidak seimbang akan berdampak positif dalam konteks tertentu.

7. Kontras



Gambar 2. 13 Contoh prinsip desain kontras

Kontras adalah susunan dua elemen yang tumpang tindih (tekstur terang dengan tekstur gelap atau penajaran lembut dengan tekstur kasar). Ketidaksejajaran ini justru membangun harmoni tersendiri karena keduanya saling melengkapi. Kontras berkaitan erat dengan elemen terang dan gelap. Kontras sering digunakan untuk membangun gaya komunikasi yang ironis. Kontras juga merupakan salah satu prinsip yang sering digunakan untuk menciptakan penekanan.

8. Kesederhanaan



Gambar 2. 14 Contoh prinsip desain kesederhanaan

Semakin sederhana karya/desain yang kita buat tapi tercapai tujuannya, maka semakin efektif karya yang kita buat. Efektifitas akan memberikan nilai lebih bagi karya kita, karena kecerdasan seniman/desainer tampak disana

9. Kejelasan



Gambar 2. 15 Contoh prinsip desain kejelasan

Prinsip kejelasan paling cocok digunakan untuk desain tata letak. Karena desain adalah seni yang diterapkan untuk kepentingan orang lain, maka desain harus dipahami oleh orang lain. Namun, kejelasan juga dapat diterapkan pada aliran seni murni tertentu.

2.2.3 Teori Warna



Gambar 2. 16 Roda Warna

Teori warna mencakup banyak definisi, konsep dan aplikasi desain yang cukup untuk mengisi beberapa pengetahuan yang sering dibahas dalam jurnal berbasis grafis. Warna tidak hanya untuk keindahan estetika, warna bisa mewakili mood atau suasana. Misalnya merah menggambarkan keadaan psikis yang berhubungan dengan semangat dan memiliki pengaruh pada produktivitas, kompetisi dan keberanian (Meilani, 2013).

Pada intinya ada tiga kategori dasar teori warna yang logis dan berguna: roda warna, harmoni warna, dan konteks penggunaan warna. Teori warna menciptakan struktur logis untuk warna. Misalnya, jika kita memiliki beragam buah dan sayuran, kita dapat mengaturnya berdasarkan warna dan menempatkannya pada lingkaran yang menunjukkan warna dalam hubungannya satu sama lain.

1. Roda warna

Roda warna, berdasarkan merah, kuning dan biru, adalah seni tradisional. Sir Isaac Newton mengembangkan diagram lingkaran warna

pertama pada tahun 1666. Sejak itu, para ilmuwan dan seniman telah mempelajari dan merancang banyak variasi dari konsep ini. Ketidaksepakatan tentang validitas satu format dan format lainnya terus menimbulkan kontroversi.. Faktanya, roda warna atau roda warna apa pun yang menampilkan urutan warna murni yang tersusun secara logis memiliki kelebihanannya sendiri.

- Warna primer: merah, kuning dan biru



Gambar 2. 17 Contoh warna primer

Dalam teori warna tradisional (digunakan dalam cat dan pigmen), warna primer adalah 3 warna berpigmen yang tidak dapat dicampur atau dibentuk dari kombinasi warna lain. Semua warna lain berasal dari 3 warna ini.

- Warna sekunder: hijau, oranye dan ungu



Gambar 2. 18 Contoh warna Sekunder

Ini adalah warna yang terbentuk dari pencampuran warna primer.

- Warna tersier: kuning jingga, merah jingga, merah ungu, biru ungu, biru hijau, dan kuning hijau

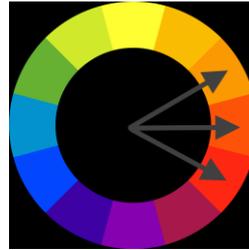


Gambar 2. 19 Contoh warna tersier

Ini adalah warna yang terbentuk dari pencampuran warna primer dan sekunder. Itu sebabnya hue adalah nama dua kata, seperti biru-hijau, merah-ungu, dan kuning-oranye.

2. Skema Warna

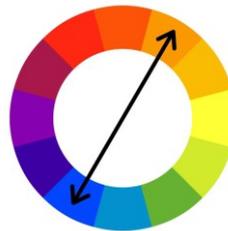
- Skema warna Analogus



Gambar 2. 20 Contoh skema warna analogus

Warna analog terdiri dari tiga warna yang bersebelahan pada roda warna 12 bagian, seperti kuning-hijau, kuning, dan kuning-oranye. Biasanya salah satu dari ketiga warna tersebut mendominasi.

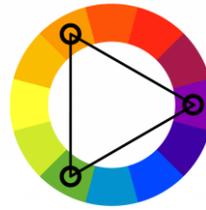
- Skema warna Complementary



Gambar 2. 21 Contoh skema warna Complementary

Warna komplementer adalah setiap dua warna yang berhadapan langsung, seperti merah dan hijau dan merah-ungu dan kuning-hijau. Pada gambar di atas, ada beberapa variasi daun kuning-hijau dan beberapa variasi anggrek magenta.¹² Warna-warna yang berlawanan ini menciptakan kontras maksimum dan stabilitas maksimum.

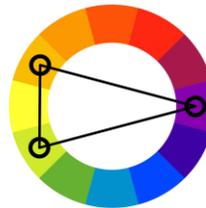
- Skema Warna triadic



Gambar 2. 22 Contoh skema warna Triadic

memiliki jarak yang sama di sekitar roda warna (seperti warna primer). Skema warna ini bisa sangat elegan ketika satu warna dibiarkan mendominasi, dan yang lainnya digunakan sebagai aksen. Namun, itu bisa membuat lukisan Anda tampak kacau secara visual jika Anda terlalu mengandalkan skema ini.

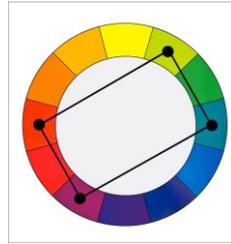
- Skema warna Split-Complementary



Gambar 2. 23 Contoh skema warna Split-Complementary

Skema warna ini menggunakan warna kunci dengan satu warna di kedua sisi komplementennya, bukan warna komplementer itu sendiri. Ini adalah pilihan yang lebih aman daripada warna pelengkap untuk seniman pemula, karena memberikan banyak efek yang sama tanpa kekerasan skema pelengkap yang sebenarnya.

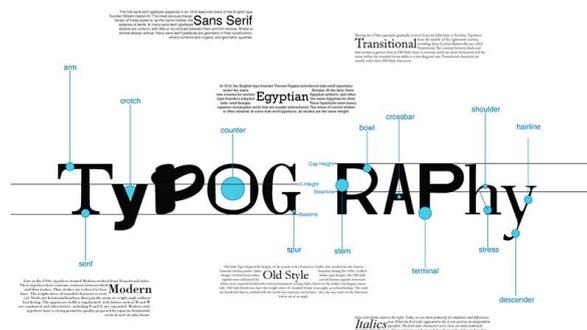
- Skema warna Tetradic



Gambar 2. 24 Contoh skema warna Tetricdic

Skema warna tetrad, atau persegi panjang, menggunakan empat warna yang mengelilingi pasangan komplementer (yang dengan sendirinya menciptakan dua pasangan komplementer). Ini memungkinkan banyak kehalusan dan efek pencampuran yang menarik.

2.2.4 Tipografi



Gambar 2. 25 Tipografi

tipografi adalah seni mengatur pesan ke dalam komposisi yang dapat dibaca dan menarik untuk dibaca. Ini adalah elemen integral dari desain. Proses ini mengharuskan desainer untuk melalui sejumlah keputusan seperti memilih jenis huruf yang benar, memilih ukuran titik, menyesuaikan kerning dan leading, dan membuat tata letak yang masuk akal.

1. Gaya tipografi

Type Origins

History and Evolution of Typography

Gambar 2. 26 Contoh gaya tipografi

Huruf datang dalam berbagai bentuk dan gaya. Mengklasifikasikannya bisa jadi sulit karena ada banyak faktor yang perlu dipertimbangkan: penampilan, inspirasi, era pembuatannya, dan penggunaannya. Untuk mempermudah, kita sering mengacu pada tiga kategori gaya utama dan kemudian membaginya ke dalam kategori yang lebih kecil.

2. Serif



Gambar 2. 27 Contoh font serif

Font serif pertama terinspirasi oleh kaligrafi tradisional dan disebut Humanis atau Gaya Lama. Gaya ini ditandai dengan halus, bentuk bulat dan sedikit fluktuasi berat pada tulisan.

3. Sans serif



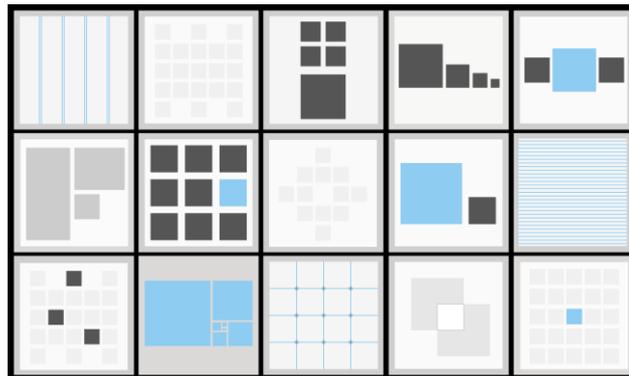
Gambar 2. 28 Contoh font sans serif

Font sans serif sebagai terkenal pada abad ke-20 & jua mempunyai dampak kaligrafi, itulah sebabnya juga menyebutnya humanistik. Hal ini dapat diamati adanya sedikit perbedaan pada berat dan variasi yang lebih disederhanakan

Font (atau keluarga font) adalah tata letak visual font dan terdiri dari berbagai format font. Dalam permainan logam, kumpulan huruf fisik dianggap sebagai font, yang berisi setiap huruf, angka, dan tanda baca yang ada sebagai elemen terpisah. Di dunia digital, font adalah perangkat lunak yang kita instal dan

g u n a k a n .

2.2.5 Layout



Gambar 2. 29 Gambar layout

Penggunaan Layout dalam komunikasi visual dapat menjadikan identifikasi dalam penyampaian informasi yang sangat berpengaruh bagi pembaca. Dalam tatanan baca yang paling optimal memiliki hirarki yang runtut sehingga informasi yang dicerna dapat dipahami secara maksimal. Pola yang paling sering didapati oleh pembaca yakni pola F dan Z atau zig-zag yang dikemukakan oleh Edmund Arnold di tahun 1950. Dan ditelaah kembali pada penggunaan layout dalam jurnal *Optimising Visual Layout for Training and Learning Technologies* (Hillard, 2016). Pembahasan pola baca yang paling efektif dalam pelatihan dan belajar dengan media berurutan dengan budaya membaca huruf abjad romawi dimana awal baca dimulai dari kiri atas jalur baca horizontal kemudian menurun

2.2.6 Ilustrasi



Gambar 2. 30 Contoh Ilustrasi

Ilustrasi adalah dimana desain dan seni bertemu, penggunaan seni yang diaplikasikan kepada kebutuhan desain menjadikan ilustrasi berada di area abu-abu seni dan desain karena perbedaan definisi antara seni dan desain yang membuat ilustrasi tidak termasuk di keduanya namun memiliki dua aspek dari seni dan desain. Pengertian ilustrasi adalah harapan akan hal yang tidak mungkin, tidak jauh berbeda dengan khayalan atau fantasi imajiner Fariz (2009:14). Ilustrasi menjadikan karya seni dapat diaplikasikan kedalam desain dengan bahasa visual yang dibuat oleh manusia dengan mengaplikasikan brief teks naratif menjadi cerita bergambar untuk mendeskripsikan ilustrasi tetap menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang paling linear. Namun, sebagai salah satu elemen dalam bidang komunikasi visual modern yang luas, ilustrasi tidak pernah lebih beragam atau terputus-putus, ilustrasi terus-menerus melintasi batas antara disiplin dan melanggar tradisi.

2.2.8 Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki keterbatasan mental atau fisik karena adanya gangguan perkembangan atau juga kelainan yang dialami anak di semasa kandungan atau bayi secara abnormal dan membuat mereka memiliki keterbatasan, anak berkebutuhan khusus juga bisa disebut penyandang disabilitas namun penjelasan ini hanyalah gambaran umum mengenai keterbatasan yang dimiliki ABK (anak berkebutuhan khusus) tergantung dengan keterbatasan yang dimiliki sebutan ABK memiliki banyak jenis, jika keterbatasan tersebut secara mental maka ABK bisa disebut autisme, namun jika keterbatasan tersebut secara fisik memiliki beberapa jenis sebutkan contohnya adalah Buta dan tidak bisa melihat adalah Tunanetra, tidak bisa mendengar Tunarungu, tidak bisa berbicara adalah Tunawicara Secara umum, anak berkebutuhan khusus (Heward, 2002) adalah anak yang memiliki karakteristik khusus yang berbeda dari anak rata-rata tanpa selalu menunjukkan kecacatan intelektual, emosional, atau fisik. Istilah lain untuk anak berkebutuhan khusus adalah anak luar biasa dan anak cacat. Anak berkebutuhan khusus dapat dengan mudah didefinisikan sebagai anak yang terlambat atau terlambat, yang, seperti anak normal, merasa sangat sulit untuk berprestasi di sekolah. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang membutuhkan layanan pendidikan khusus yang berbeda dengan anak rata-rata.

2.2.9 Modul Pembelajaran Bina Diri ABK



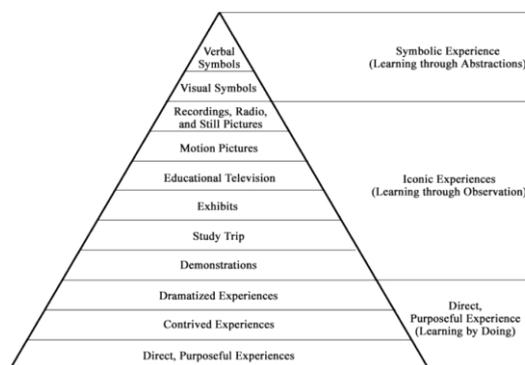
Gambar 2. 32 Materi ajar Bina Diri

Modul ini merupakan kurikulum yang dibuat oleh DEPDIKBUD (Departemen pendidikan dan kebudayaan) yang sekarang sudah berubah nama menjadi Kemendikbud. Modul ini merupakan materi pengembangan anak berkebutuhan khusus yang sesuai terhadap anak usia balita hingga anak-anak, karena fokus perkembangan karakter yang dibahas adalah kegiatan mental yang dinilai simple namun memiliki kesulitan tersendiri terhadap anak-anak yang memiliki keterbatasan. Berisikan mengenai kegiatan sehari hari dengan materi konsep ADL (activity of daily living) mengacu pada kegiatan yang bersifat pribadi dengan dampak positif terhadap diri sendiri dan orang lain. Metode pembelajaran ini disebut dengan ‘ bina diri ‘ guna meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan anak berkebutuhan khusus dalam tatalaksana pribadi.

2.2.10 Peran Warna terhadap Anak

Anak-anak umumnya sulit beradaptasi dengan suasana dan lingkungan baru yang tidak ada sebelumnya. Mereka pernah bertemu sebelumnya. Secara umum, Anda akan menemukan cara bagi anak-anak untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka. Jika anak diajar di luar rumah untuk pertama kalinya, dalam hal ini berarti sekolah pada rentang SD 7-12 Tahun. Penting untuk menciptakan lingkungan kelas yang mendukung keberhasilan belajar agar kondisi otak anak selalu nyaman. Menekankan pentingnya menciptakan hubungan yang dinamis dalam lingkungan interaksi kelas. Mereka dapat menginspirasi kreativitas dan karya anak-anak, furniture, sehingga menjadi pondasi dan kerangka belajar. Didesain dan dicat dengan garis dan warna yang bersih, sederhana, nyaman, harmonis. Warna-warna cerah dan "indah dan inspiratif". Seperti disebutkan sebelumnya, aspek warna memainkan peran penting dalam desain interior. Warnanya milik semua aspek desain interior. Aspek yang paling penting. Memperkenalkan warna dan bentuk yang benar kepada anak-anak dan memberi mereka peralatan yang mereka butuhkan (Sari, 2004) untuk masa kecil mereka. Perkembangan dan pertumbuhan anak bermanfaat dalam desain ini. Merangsang anak-anak dengan psikologi warna. Program yang tersedia mendorong pertumbuhan dan Perkembangan intelektual.

2.2.11 Pembelajaran dan sistem ajar secara general



Gambar 2. 33 Taksonomi pengalaman belajar

Dengan pembelajaran yang disesuaikan dengan cara ajar yang dinilai pantas dengan segala subjek ajar yang bersangkutan, dari penerima informasi dimana disebut murid dibimbing oleh pemberi informasi yang disini disebut guru dan mentor. dengan efektifitas pembelajaran menjadi point penting sebelum memberlakukan kegiatan belajar mengajar, dengan ini pengetahuan yang diajarkan dapat menjadi pertimbangan dalam kasus kategori murid yang berkaitan dalam proses belajar disekolah. salah satu sebutan dalam pengkategorian ini berupa taksonomi dengan memberikan level dan kategori yang dinilai pantas baik dari segi materi, murid, guru dalam kegiatan belajar mengajar. kategori pengetahuan ini ada 4 sub berdasarkan taksonomi bloom dan mayer (2002) yakni factual knowledge, conceptual knowledge, procedural knowledge, metacognitive knowledge. dimana sub kategori ini dapat mempermudah guru dan murid dalam menggapai tujuan belajar dalam kemampuan kognitif : Mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta.

2.2.12 Gaya bahasa pembelajaran

dalam pembelajaran dengan buku memiliki tatanan dan layout yang disesuaikan dengan subjek ajar, dengan ini tiap murid yang memiliki baik perbedaan pemahaman, umur, lingkungan, materi, dan guru diperlukan media yang disesuaikan dengan pertimbangan tersebut sebagai faktor efektifitas dalam penyampaian pengetahuan dan tujuan pembelajaran. dengan ini media anak-anak memiliki perbedaan yang signifikan dengan buku pelajaran dewasa, dengan tata bahasa yang lebih menjurus kepada pengalaman secara langsung dengan ilustrasi sudut pandang orang pertama, seperti yang banyak ditemukan dalam buku cerita anak-anak yang menjelaskan pembelajaran dan dikemas dengan cerita. hal ini disebutkan oleh (Nur Tanfidiyah, Ferdian Utama, 2019) bahwa bahasa yang digunakan kepada anak-anak menggunakan karakteristik yang menceritakan dengan tata bahasa yang luwes atau tidak kaku namun dengan literasi bahasa yang baik menjadikan cara tersendiri untuk mengembangkan kecerdasan anak.