

PERANCANGAN *TACTILE BOOK* INTERAKTIF DENGAN TEKNIK VEKTOR UNTUK *LOW VISION* TINGKATAN SEKOLAH DASAR

Oleh:

Intan Istichomah¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana, Jakarta
iistichomah23@gmail.com¹*

Novena Ulita N²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana, Jakarta
Novena.ulita@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Kurang pengelihatan (*low vision*) merupakan kondisi gangguan dimana penderitanya mengalami penurunan fungsi pengelihatan, namun disamping itu *low vision* masih dapat menggunakan sebagian pengelihatannya untuk melihat visual. Pemanfaatan media belajar bagi *low vision* sangatlah terbatas. Media pembelajaran bagi anak difabel netra rupanya masih terkendala mengingat refrensi bacaan yang belum memadai. Hal ini membuat mereka mengalami kesulitan memahami materi belajar. Pengenalan hewan disekitar tidak harus selalu menghadirkan bentuk fisiknya secara langsung tetapi dapat melalui media perantara seperti buku. Pengenalan hewan melalui *tactile book* diharapkan menjadi solusi alternatif dalam upaya menyampaikan informasi bentuk dan luaran yang tidak dapat dijelaskan hanya dari kalimat saja. Metode yang digunakan pada perancangan ini yakni berupa *glass box*, serta pengumpulan data melalui serangkaian kegiatan seperti observasi, wawancara dan studi literatur. Metode analisis data menggunakan SWOT untuk mengetahui peluang yang ada pada buku. Perancangan nantinya menghasilkan *tactile book* yang tidak hanya menghadirkan ilustrasi tapi juga disertai gambar taktil atau objek rabaan. Tipografi pada isi buku menggunakan huruf primer yakni berupa gabungan huruf *braille* dan alfabet.

Kata kunci: Buku taktil, *braille*, hewan, tunanetra, lemah pengelihatan, ilustrasi.

ABSTRACT

Lack of vision (low vision) is a disorder condition where the sufferer experiences a decrease in visual function, but besides that, low vision can still use some of their vision to see visually. The use of learning media for low vision is very limited. Learning media for children with visual impairments seems to be still constrained considering the inadequate reading references. This makes it difficult for them to understand the learning material. The introduction of animals around does not always have to present their physical form directly but can be through intermediary media such as books. The introduction of animals through tactile books is expected to be an alternative solution in an effort to convey information about forms and outcomes that cannot be explained only from sentences. The method used in this design is in the form of a glass box, as well as data collection through a series of activities such as observations, interviews and literature studies. The data analysis method uses SWOT to find out the opportunities that exist in the book. The design will produce a tactile book that not only presents illustrations but also includes tactile images or tactile objects. Typography in the contents of the book uses primary letters in the form of a combination of braille and the alphabet.

Keywords: Tactile book, *braille*, animals, visually impaired, low vision, illustration.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Mengenalkan makhluk hidup seperti hewan tidak hanya kepada anak-anak pada umumnya tapi juga berlaku dikenalkan dan dipelajari bagi anak difabel netra. Pengenalan hewan juga tidak selalu harus menghadirkan fisiknya secara langsung. Karenanya ada beberapa hewan yang dirasa tidak memungkinkan untuk menghadirkannya. Melalui media seperti buku misalnya adalah media yang kerap kali biasa digunakan bagi setiap orang pada umumnya. Pengenalan hewan melalui buku tentu di nilai menjadi solusi atas keterbatasan penyampaian informasi bagaimana bentuk luaran hewan yang sesungguhnya. Media pembelajaran ini tentu dibuat khusus bagi anak difabel netra. Mengingat cara belajar serta bagaimana mereka menangkap informasi melalui sistem rabaan. Perkembangan media edukasi untuk menambah wawasan anak tunanetra hingga kini masih terkendala dengan sulitnya produksi buku-buku *braille* dan jenis referensi bacaan yang masih sangat minim (Sekarlintang, 2019).

Media pembelajaran yang umumnya digunakan bagi anak difabel netra diantaranya berupa buku-buku yang berisikan huruf dot atau *braille* didalamnya. Dikarenakan *low vision* merupakan kurang awas (kurang pengelihatannya) buku yang

dirancang hendaknya memperhatikan dan memahami bagaimana cara belajar anak *low vision*. Sebagaimana kurang pengelihatannya (*low vision*) bukan berarti buta total (*totally blind*), yang dimana *low vision* masih dapat melihat visual dengan mengandalkan sebagian pengelihatannya yang masih tersisa. Melalui *tactile book* inilah informasi bacaan yang tidak hanya menghadirkan tulisan dalam *braille* tetapi juga menghadirkan ilustrasi yang diubah menjadi gambaran taktil nantinya akan dibaca melalui sistem sensorik berupa sentuhan, sehingga anak difabel netra akan mudah menjelaskan tekstur maupun bentuk dari objek yang ia sentuh. Selain itu informasi yang dibaca melalui buku sekiranya mampu meningkatkan potensi yang ada pada diri sang anak. Adanya dukungan inilah tentu diharapkan bagi anak difabel netra dapat mengembangkan kemampuan indera perabanya.

Perancangan *tactile book* kedepannya diharapkan dapat membantu memfasilitasi anak-anak difabel netra *low vision* tingkatan Sekolah Dasar dalam mempelajari hewan-hewan yang ada disekitarnya. *Tactile book* ini tidak hanya sebagai sarana edukasi maupun hiburan semata saat dipelajari dirumah. Namun disamping itu dapat membantu mereka dalam memahami kompetensi dasar pada materi pembelajaran yang ada disekolahnya. Sehingga kendala dalam memahami dan mempelajari bagaimana

bentuk serta tekstur luaran morfologis tubuh hewan dapat teratasi dengan adanya media pembelajaran yang dikemas dalam *tactile book*. *Tactile book* tidak hanya menyajikan huruf *braille* saja tetapi juga berisikan ilustrasi vektor yang telah dimodifikasi sedemikian rupa kedalam gambar taktil.

2. Rumusan Masalah

- 1) Hal-hal apa saja yang perlu di pertimbangkan dan diperhatikan dalam merancang *tactile book* yang baik bagi difabel netra *low vision*?
- 2) Material apa saja yang sekiranya diperlukan dalam merancang buku tersebut?

3. Orisinilitas

Pada *tactile book* ini memiliki tema edukasi berupa mengenalkan hewan yang sering dijumpai keberadaannya dan disentuh oleh manusia pada umumnya. Beberapa hewan yang dikenalkan merupakan hewan yang dirasa aman apabila menghadirkan wujudnya langsung. Serta dapat melakukan interaksi secara langsung dan diperkenankan untuk menyentuhnya. Didalam *tactile book* ini menghadirkan elemen visual berupa bentuk yang menyerupai objek nyata, tekstur, serta font primer yang mengabungkan huruf alphabet dengan *braille*.

Tactile book dibuat tidak hanya sebagai variasi media dalam menyampaikan informasi yang tidak hanya berupa kata-kata saja, tapi juga melalui bentuk ilustrasi yang dibuat secara interaktif untuk membantu kegiatan

proses belajar serta mengembangkan dari taktual difabel netra kedepannya. Pada buku referensi bacaan yang disajikan diperoleh melalui materi belajar yang ada dan dipergunakan pada Sekolah Dasar khusus/ Sekolah Dasar Luar Biasa difabel netra. Target audience untuk buku ini merupakan anak berumur 11 tahun.

Desain ilustrasi yang ada pada *tactile book* menggunakan ilustrasi vektor. Gambar vektor memberikan kesan yang menarik serta memberikan penggambaran yang jelas. Sementara itu penyajian yang ada pada buku menampilkan font primer yang terdiri dari huruf abjad serta *braille*, ini memudahkan mereka dalam membaca dan memahami bagaimana bentuk dan tampilan dari suatu objek. Warna-warna yang dihadirkan pada buku menggunakan warna cerah yang kontras seperti kuning, hijau, biru dan warna cerah lainnya. Hal ini dibuat mengingat *audience* merupakan difabel netra tingkatan *low vision*, sehingga mempermudah mereka menangkap objek visual melalui penglihatan mereka yang masih tersisa.

Adapun beberapa inspirasi objek media karya sejenis dari perancangan ini, diantaranya :

Tabel 1. Inspirasi karya sejenis

Inspirasi Karya Sejenis
 <p>Gambar 1. Tactile Book “Mengenal Hewan dan Makanannya” Herbivora (Sumber : Wardani, 2020)</p>
<p>Bentuk/Jenis Karya: <i>Tactile Book</i>, “Mengenal Hewan dan Makanannya” edisi Herbivora.</p> <p>Pemilik Karya: Indria Okta Wardani</p> <p>Instusi/Lembaga: Universitas Dinamika Surabaya</p> <p>Tahun Pembuatan Karya: 2020</p>
 <p>Gambar 2. Andy & Hewan Peliharaan (Sumber : Khairunnisa, 2018)</p>
<p>Bentuk / Jenis Karya : <i>Tactile Book</i>, “Andy & Hewan Peliharaan”.</p> <p>Pemilik Karya : Marliana Aprida Khairunnisa</p> <p>Instusi/Lembaga : Universitas Negeri Padang</p> <p>Tahun Pembuatan Karya : 2018</p>

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Adapun tujuan dari perancangan *tactile book* di antaranya adalah sebagai berikut:
 - a. Memberikan media pembelajaran berupa *tactile book* yang diperuntukan bagi difabel netra khususnya *low vision* sebagai sarana edukasi

mengenai hewan yang ada disekelilingnya.

- b. Sebagai alternatif dalam menyampaikan informasi yang tidak hanya menyampaikan informasi berupa kata-kata yang tersusun dari *braille* saja tetapi juga dikemas dalam bentuk ilustrasi interaktif yang telah kemas menjadi gambaran taktil (objek yang dapat diraba) didalamnya.
 - c. Membantu pendamping khususnya para orang tua dan tenaga pengajar untuk memfasilitasi putra-putri mereka dalam usianya mengenal hewan-hewan di sekitarnya melalui perantara yang dikemas dalam bentuk *tactile book* tanpa harus menunjukkan objek nyatanya.
- 2) Manfaat pada perancangan tactile book yang ada sebagai berikut :
- a. Adapun manfaat bagi penulis yakni, memperoleh wawasan mengenai tampilan desain yang ditujukan bagi kaum difabel netra khususnya *low vision* (kurang pengelihatannya), seperti unsur apa saja yang diterapkan kedalam media taktil. Selain itu penulis juga lebih memahami situasi dan masalah apa saja yang dihadapi oleh masyarakat.
 - b. Bagi masyarakat/sosial, adanya *tactile book* ini diperuntukan sebagai sarana media belajar anak-anak berkebu-

tuhan khusus seperti difabel netra untuk memfasilitasi kegiatan belajarnya dalam memahami situasi kondisi nyata disekitarnya.

- c. Bagi Ilmu Pengetahuan, sebagai wawasan tambahan dalam memahami apa saja unsur desain yang terdapat pada *tactile book*.
- d. Bagi Masyarakat Desain, dapat menjadi referensi bagi penulis lain dalam melakukan pengembangan desain terhadap kasus penelitian yang sama.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Proses pengumpulan berupa data-data yang didapat oleh penulis adalah diantaranya melalui kegiatan analisis sebagai berikut :

1) Observasi

Yakni berupa teknik pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara teliti pada objek media yang diteliti.

2) Studi Pustaka

Yakni cara lain dalam mengumpulkan data-data relevan yang bersumber dari buku, jurnal, maupun mengunjungi situs resmi yang terdapat pada internet yang berkaitan dengan permasalahan yang di hadapi oleh penulis terkait penelitian.

3) Wawancara

Melalui kegiatan wawancara tentu akan menghasilkan data relevan yang

diperoleh melalui kegiatan tanya jawab melalui pihak terkait. Kegiatan ini bermaksud untuk mencari lebih dalam mengenai informasi objek media yang diteliti.

2. Landasan Perancangan

1) Aspek Komunikasi Karya

Kesulitan mengikuti mata pelajaran ilmu pengetahuan alam menjadi salah satu kendala siswa tunanetra di sekolah inklusif di karenakan terdapat banyak bentuk, gambar, dan lambang yang sulit dipahami (Wardani, 2020). Maka dari itu pengenalan bentuk luaran dari hewan dianggap perlu. Selain merupakan kompetensi dasar dari kurikulum pembelajaran SDLB-A Tunanetra pada kelas 5, adanya media informasi yang dapat ditransfer melalui sentuhan tentu diperlukan tanpa harus menghadirkan objek nyata secara langsung.

Melalui buku misalnya, buku merupakan media informasi bacaan yang kerap kali dipergunakan bagi tenaga pengajar maupun para orang tua dalam memperkenalkan kondisi gambaran nyata lingkungan disekitar. Namun buku yang diperuntukan bagi difabel netra tentu dibuat berbeda menyesuaikan situasi serta karakter pembacanya. Dalam perkembangannya, kebutuhan bacaan yang banyak ditemukan hanya sekedar tulisan *braille*

saja. Ada banyak jenis buku yang menarik dan mudah dipelajari yang bisa membantu anak tunanetra belajar salah satunya adalah *tactile book* (Khairunnisa, 2018).

Tactile book berisikan kumpulan dot atau huruf *braille* serta menerapkan objek rabaan yang dimuat sedemikian rupa dengan memperhatikan tekstur dan bentuk untuk menghasilkan model rabaan yang menyerupai bentuk aslinya. Gambaran taktil ini tentu membantu difabel netra untuk memahami lebih maksud pada kalimat yang tersusun dari huruf *braille* yang ada. *Tactile book* yang bertemakan hewan ini diharapkan dapat menjadi solusi atau alternatif media bacaan bagi difabel netra yang mengalami kesulitan dalam memahami bentuk serta luaran yang ada pada pembelajaran kompetensi dasar belajarnya.

2) Aspek Teknis Karya Perancangan

Dalam perancangannya penulis sebelumnya telah melakukan kegiatan analisis berupa riset desain terhadap objek media karya yang serupa. Riset desain dilakukan guna mengetahui *tactile book* yang ideal diperuntukan bagi difabel netra khususnya *low vision*. Riset tentu menghasilkan pemahaman serta gagasan-gagasan baru mengenai hal apa saja yang perlu diterapkan dan dikembangkan dalam merancang *tactile*

book yang ideal bagi anak difabel netra khususnya pada tingkatan *low vision*.

Perancangan dimulai dengan pemilihan hewan apa saja yang akan dihadirkan kemudian disusul dengan penulisan sinopsis. Dalam perancangannya menghasilkan ilustrasi hewan dengan teknik vektor penulis menggunakan software pendukung desain yang digunakan untuk membantu kinerja perancangannya yakni, Adobe Illustrator CS6. Serta untuk membantu penataan layout penulis menggunakan Adobe InDesign CS6. Pemilihan warna yang dipilih merupakan warna cerah serta berdasarkan target audience yang merupakan *low vision*.

Pengerjaan karya kemudian dilanjut pada bagian layout dan pembuatan latar suasana hewan yang ingin ditempatkan serta memasukan teks sinopsis dengan font yang sudah diatur sedemikian rupa pada ukuran kertas 20x20cm. Adapun hasil cetak buku merupakan boardbook. Pada bagian cover serta beberapa halaman yang dihadirkan ilustrasi vektor yang nantinya akan dimodifikasi menjadi gambaran taktil. Modifikasi gambar tersebut nantinya akan diaplikasikan tekstur atau bahan khusus yang serupa dengan bentuk luaran objek hewan yang dihadirkan. Sementara itu pada bagian

buku yang menghadirkan beberapa huruf timbul braille akan dipasangkan dengan bahan mika film melalui serangkaian kegiatan dalam proses manual tangan.

3) Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.

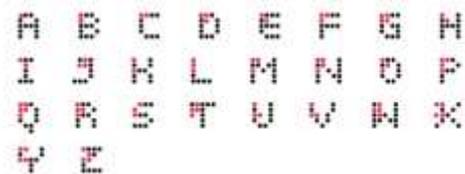
Dalam perancangan *tactile book* pengenalan hewan ini ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan serta dipertimbangkan dalam merancang *tactile book* yang ideal bagi difabel netra, aspek tersebut diantaranya sebagai berikut :

a. Tipografi

Pada sebuah desain peran tipografi tidak hanya berupa tulisan atau kalimat yang menghiasi gambar, tapi juga sebagai sarana penyampaian informasi agar maksud dan tujuan tersampaikan secara visual. Adapun penyusunan tipografi pada *tactile book* yang dikhususkan difabel netra *low vision* hendaknya ditampilkan dengan maksimal. Huruf yang ada pada isi buku terdiri dari huruf yang dapat dibaca oleh pembaca awas (normal pengelihatan) dan kurang awas (*low vision*). Tipografi yang akan diterapkan pada perancangan ini terdiri dari huruf *Braille Regular*, serta *font sans serif* seperti *Display Dot Regular*.

Nantinya huruf akan dimodifikasi menjadi huruf premier,

merupakan gabungan huruf *braille* dan abjad yang nantinya dihadirkan pada buku. Sementara itu font seperti serif, *Book Antiqua* akan dipergunakan sebagai *subheadline* dari judul buku *cover* serta penerjemah *braille* pada nomor halaman. Sebagaimana guna mengoptimalkan tampilan buku yang tidak hanya dibaca oleh kurang awas (*low vision*) tetapi juga oleh orang awas (normal pengelihatan).



Gambar 3. Gabungan Huruf Braille Regular dan Display Dot

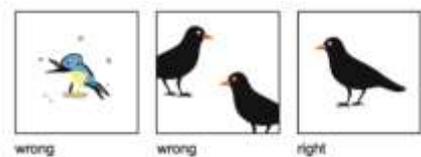
b. Ilustrasi

Menurut KBBI ilustrasi yakni suatu gambar untuk membantu memperjelas isi buku dan karangan. Dalam *tactile book* ilustrasi berperan serta pada tahap proses prancangan tahap digital. Ilustrasi yang dihadirkan pada *tactile book* tentu dibuat timbul dengan mengaplikasikan tekstur pada objek. Aspek ini dipergunakan pada perancangan *tactile book*, guna mempertimbangkan keseimbangan antara pembaca awas (normal pengelihatan) dengan pembaca difabel netra atau kurang awas (*low vision*). Pendamping awas tentu dengan mudahnya dapat mengarahkan serta membantu menjelaskan bagaimana

keadaan sebenarnya dari tampilan gambar yang ada.

c. Layout

Tata letak penempatan objek rabaan atau gambaran taktil dengan tulisan, keterangan dan nomor halaman mengikuti kaidah penulisan standar buku *braille* sebagaimana yang ada di Indonesia serta tak luput dari referensi karya maupun peranan jurnal luar. Dalam *tactile book* penempatan teks berada halaman kanan dengan diiringi gambaran taktil yang menyusul pada halaman bagian kanan. Penempatan tersebut dimaksudkan pada pembaca difabel netra setelah membaca teks pembaca akan diarahkan menuju pada laman yang berisikan gambaran taktil.



Gambar 4. Penempatan Objek Pada Gambar (Sumber : Journal Telling Stories Through Touch, Clear Vision Project)

d. Warna

Penggunaan warna pada tampilan desain tentu berdasarkan target *audience* yang merupakan difabel netra tingkatan *low vision* (lemah penglihatan). Meskipun target *audience* merupakan *low vision*, sang anak tentunya masih dapat melihat menggunakan sebagian penglihatannya yang masih tersisa untuk menangkap visual. Namun dengan

catatan bahwa objek visual yang ditampilkan memiliki cahaya yang banyak atau berwarna cerah.

e. Tekstur

Tekstur merupakan wujud permukaan atau bentuk dari luaran suatu objek maupun benda yang disentuh atau dapat dirasakan. Penerapan tekstur bagi *tactile book* merupakan pendamping *braille* yang disebut dengan gambaran taktil guna untuk memperjelas maksud dan detail yang ada pada tulisan isi buku tersebut. Adanya tekstur tentu memberi detail dari bacaan yang tidak dapat dijelaskan dengan hanya berupa kalimat saja, seperti spesifikasi bentuk luaran dari bentuk hewan.

3. Tema/Ide/Judul

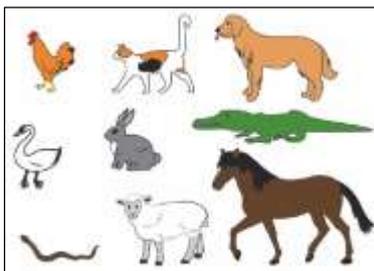
Perancangan media *tactile book* “Mengenal Hewan” ini diperuntukan bagi difabel netra *low vision* pada jenjang pendidikan kelas 5 Sekolah Dasar (SDLB-A Tunanetra) dengan kisaran umur 11 tahunan. Pada kompetensi dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kurikulum 2013, yakni berupa mendeskripsikan bentuk luaran dari hewan dengan model atau bentuk nyata. Kesulitan memahami bentuk, gambar, rupanya dirasakan oleh anak-anak difabel netra, maka dari itu perlunya media edukasi untuk membantu mereka mengenal dan memahami bagaimana bentuk maupun

gambaran melalui model yang menyerupai berdasarkan hewan yang ada.

Media *tactile book* ini diharapkan dapat memfasilitasi difabel netra dalam mempelajari atau memahami bagaimana bentuk luaran maupun gambaran yang dirasa sulit untuk dipelajari. Karena *tactile book* masih terbilang sulit ditemui keberadaannya maka diperlukan media edukasi untuk membantu mengoptimalkan indra perabaan maupun sebagian penglihatan mereka yang masih tersisa (*low vision*).

4. Konsep Perwujudan/Penggarapan

1) Karakter Hewan



Gambar 5. Karakter Hewan Pada Buku

Pemilihan karakter hewan tersebut dipilih sebagaimana bentuk pembelajaran pada Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam mempelajari bentuk dan ciri-ciri dari luaran tubuh hewan. Seperti perbedaan pada tubuh hewan meliputi bentuk kaki, bentuk luaran, sampai dengan kulit.

2) Ilustrasi

Ilustrasi yang dihadirkan pada buku merupakan gambar berbasis vektor, berupa susunan garis atau bidang tertentu yang menghasilkan suatu objek. Gambar yang dihasilkan melalui teknik vektor tentunya dapat diubah secara mudah tanpa

mengurangi kualitas gambar. Adanya ilustrasi selain memperkaya tampilan pada isi buku tentu untuk memudahkan pendamping atau pembaca awas memahami maksud yang terkandung pada tulisan dan membantu menjelaskan detil tampilan objek yang ada. Meskipun pembaca *low vision* sebenarnya masih dapat melihat melalui sebagian penglihatan yang tersisa, tentu mereka perlu pendamping saat membaca tulisan dan memperhatikan visual yang ada.

3) Warna



Gambar 6. Color Palette

Warna yang dipilih merupakan kumpulan dari warna cerah yang tidak hanya memberikan kesan ceria untuk dilihat bagi mata awas tetapi juga membantu anak kurang awas (*low vision*) dalam melihat bentuk objek melalui sebagian penglihatannya yang masih tersisa.

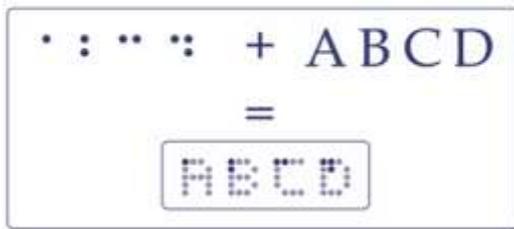
4) Tipografi



Gambar 7. Tipografi
(Sumber : Dafont.com)

Penggunaan tipografi yang ada pada perancangan *tactile book* tersebut menggunakan beberapa jenis font diantaranya, *Braille Regular*, *Book Antiqua*, dan

Display Dots. Adapun huruf primer yakni berupa gabungan dari huruf *braille* dengan huruf abjad.



Gambar 8. Huruf gabungan

Gabungan huruf tersebut dibuat untuk memudahkan pembaca awas dan kurang awas dalam memahami informasi yang terkandung didalam isi buku. Huruf yang dapat dibaca oleh mata awas juga dapat diraba oleh pembaca kurang awas melalui sentuhannya.

C. METODE PERANCANGAN

Bagan 1. Skema proses desain



1) Menentukan Tema dan Ide

Proses ini menentukan tema dan ide yang ingin diterapkan dalam perancangan *tactile book* interaktif dengan teknik vektor tersebut.

2) Data dan Refrensi

Melalui proses ini penulis akan mengumpulkan dan mencari data terkait yang ada dalam proses perancangan *tactile book* serta mencari refrensi tampilan desain nantinya.

3) Perancangan Konsep

Pada tahap ini penulis akan menentukan pembahasaan/sinopsis yang ingin dimuat dalam *tactile book* dengan menyesuaikan kompetensi belajar bagi target *audience*.

4) Tahap Pra-Produksi

Pada tahap ini menyiapkan bahan maupun menyusun rencana persiapan yang berkaitan dengan proses produksi karya nantinya.

4) Tahap Produksi

Merupakan proses dimana pembuatan atau penyusunan perihal karya.

5) Tahap Pasca-Produksi

Tahap penyelesaian karya yang nantinya akan menjadi tahap akhir dari suatu perancangan karya.

6) Uji Kelayakan

Melalui uji kelayakan penulis akan melakukan perbaikan atau revisi terkait saran dan kritik yang diberikan oleh dosen pembimbing. Jika telah sesuai dan layak maka.

7) *Finishing* dan Display Karya

Pada tahap ini penulis akan melakukan penataan terkait karya yang nantinya akan ditampilkan pada pameran serta menyebarkan pada target *audience*.

D. ULASAN KARYA DESAIN

1. Deskripsi Karya



Gambar 9. Tactile book “Mengenal Hewan”

Perancangan *tactile book* atau buku taktil bagi anak difabel netra tingkatan *low vision* pada jenjang pendidikan sekolah dasar dikelas 5. Dalam upaya mengenalkan bentuk luaran, serta bagaimana tekstur dari dari tubuh hewan. Sinopsis isi buku menyesuaikan kompetensi dasar kurikulum 2013 materi IPA yang ada di SDLB-A Tunanetra.

2. Kegiatan Uji Desain

Pada tahap ini kegiatan uji desain dilakukan secara *online* melalui website pameran tugas akhir yang telah disediakan oleh pihak kampus. Selain situasi yang tidak memungkinkan untuk melakukan pameran secara *offline* terkait pandemi, kegiatan ini tentu membantu para peserta maupun pengunjung pameran untuk tetap aman berada dirumah dan bisa menikmati penampilan karya tugas akhir mahasiswa/i yang diselenggarakan oleh Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana melalui layar kaca *smartphone*. Adapun rincian kegiatan pameran sebagai berikut:



Gambar 10. Layar Karya
(Sumber: Pameran DKV, FDSK)

Tema : Layar Karya

Hari/Tanggal : 7 – 11 Juli 2021

Pelaksanaan : galerifdsk.mercubuana.ac.id

Tema acara pameran ini dikemas secara *online* mengingat situasi yang tidak memungkinkan untuk datang berkunjung untuk melihat langsung karya pameran tugas akhir. Melalui Layar Karya ini diharapkan dapat menjangkau *audience* serta menjumpai karya hanya dengan melalui layar kaca *smartphone*.



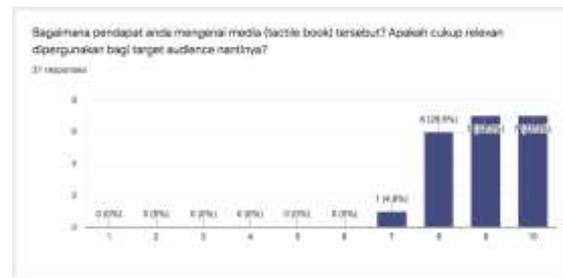
Gambar 11. Tampilan Pameran Galeri TA DKV Genap



Gambar 12. Tampilan Karya Pameran Melalui Web Desktop

3. Hasil Uji Desain

Setelah melakukan uji karya melalui publikasi website galeri FDSK yang disediakan oleh pihak kampus. Penulis mengumpulkan sejumlah kritik dan saran melalui *Google Form* yang sebelumnya telah dilampirkan. Berikut adalah beberapa masukan yang diberikan oleh target *audience* dan pengunjung terhadap perancangan media Tactile Book “Mengenal Hewan” yang diperuntukan bagi low vision untuk tingkatan Sekolah Dasar kelas 5:



Gambar 13. Tingkat Relevansi Media

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Secara keseluruhan buku sebenarnya sudah relevan digunakan bagi anak difabel netra *low vision* dengan jenjang pendidikan Sekolah Dasar kelas 5. Hal tersebut karena keikutsertaan alumnus luar akademis terkait pemilik karya media buku yang serupa dan pernah dibuat sebelumnya untuk anak-anak

low vision, serta keterlibatan pihak luar seperti mahasiswa pendidikan khusus, maupun orang-orang yang berasal dari Pusat Layanan Terpadu *Low Vision*. Walaupun dengan demikian buku sepenuhnya masih melewati proses perbaikan.

2. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mempertimbangkan analisa media apa yang dipergunakan sebagai objek penelitian. Serta mampu menganalisa lebih lanjut mengenai media yang dipergunakan sebagai objek penelitian. Karenanya proses desain nantinya akan menjadi tatangan tersendiri bagi penulis.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (n.d). *Desain* (Def.1) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Online*. Melalui: <https://kbbi.web.id/desain>
- Hallaham, D. P., & Kauffman, J. M. (2009). *Exceptional Learners 11th Edition*. Virginia: Pearson.
- Ilyas, S., & Yulianti, S. R. (2014). *Ilmu Penyakit Mata Edisi 5*. Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Khairunnisa, M. A., Zubaidah, & Pebriyeni, E. (2018). Perancangan Tactile Book Pengenalan Hewan Peliharaan Menggunakan Huruf Braille. *Dekave Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol.8* (2), 1-13.
- Kementrian Pendidikan dan Budaya. (2016). *Kompetensi Inti dan Kopetensi Dasar Sekolah Dasar Hebat Luar Biasa Tunanetra (SDLB Tunanetra) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Masri, Andy. (2010). *Strategi Visual: Bermain dengan Formalistik dan Semiotik Untuk Menghasilkan Kualitas Visual Dalam Desain*. Yogyakarta: Jalan Sutra.
- MTMS Information Materials. (2013). *Tactile picture books Reading with your fingers*. Swedia: Elanders Group.
- Neil, J. (2005). *Telling Stories Trought Touch: Communicating Tactile Story Ideas to Young Visually Impaired Children*. London: the Tactile Book Advancement Group. Diambil dari: <http://www.tactilebooks.org/making/telling-touch.pdf>
- Rahayu, S., Istiyati, S., & Budiharto, T. (2015). Peningkatan Kemampuan Taktil Melalui Penggunaan Metode Eksperimen Pada Anak Kelompok A TK AL-Huda Kerten Tahun Ajaran 2013/1014. *Kumara Cendekia Vol 3*(3), 248-254.
DOI:<https://doi.org/10.20961/kc.v3i3.34559>
- Rustan, S. (2009). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya, cetakan 2*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2001). *Pengantar Tinjauan Desain*. Bandung: ITB.
- Sekarlintang, N. (2020). Perancangan Tactile Picture Book Untuk Siswa Tunanetra Di Sekolah Dasar. *INKLUSI: Jurnal of Disability Studies. Vol.7*(1), 121-150.
DOI: <https://doi.org/10.14421/ijds.070106>
- Sekarlintang, N. (2019, Juli 24). *Pagi Tactile Picture Book*. Diambil dari: <https://www.behance.net/gallery/83300457/TACTILE-BOOK-Research>
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Surwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Tarsidi, D. (2005). *Buku Braille Yang Diharapkan Oleh Pembaca Tunanetra*. [Makalah]. Bandung : Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Luar Biasa, Universitas Pendidikan Indonesia. Diambil dari:

<http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/195106011979031-DIDI TARSIDI/Makalah%26Artikel Tarsidi PLB/Buku Braille yang Di harapkan oleh Pembaca Tunanetra.pdf>

Wardani, I. O. (2020). “*Perancangan Tactile Book Klasifikasi Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Menggunakan Teknik Vektor Sebagai Pembelajaran Tunanetra*”. [Tugas Akhir]. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika, Desain Komunikasi Visual, Universitas Dinamika.

Widjaya, A. (2013). *Selukbeluk Tunanetra & Strategi Pengajarannya*. Yogyakarta: Javalitera.

Wikipedia Ensiklopedia Bebas. (2020). “*Braille*”. Diambil dari: <https://id.wikipedia.org/wiki/Braille>

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kita berbagai macam nikmat terutama nikmat sehat. Dalam perjalanan menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini penulis dibantu oleh banyak pihak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhirnya, ucapan terimakasih kepada Ibu Novena Ulita, S.Pd, M.Sn selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, Ibu Rika Hindrarumingar, S.Sn, M.Sn selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual. Kak Indria Okta Wardhani, S.Ds selaku *illustrator tactile book* “Mengenal

Hewan dan Makananya” yang selama ini memberi dukungan, masukan serta inspirasi selama penyusunan karya Tugas Akhir. Kak Farida Sunar Primastuti, S.Ds selaku *illustrator tactile book* “Hari Minggu Aldi” yang berperan serta memberi dukungan dan masukan selama penyusunan laporan Tugas Akhir kepada penulis. Kak Nuriana Sekarlintang, selaku alumnus ITB dan Graphic Designer yang senantiasa telah membagikan pengalaman serta inspirasinya mengenai *tactile picture book*nya yang pernah ia rancang dan diperuntukan bagi anak-anak *low vision*. Kak Gunanda Tiara Maharany selaku dosen ITS yang senantiasa memberikan pengalaman dan ilmu pengetahuan seputar media taktil yang diperuntukan bagi difabel netra. Keluarga penulis terimakasih atas dukunga cinta dan kasih sayang yang selama ini diterima. Pihak luar khususnya komunitas difabel netra maupun Pusat Pelayanan Terpadu *Low Vision* (P2TLV) kak Novi dan ibu Egha yang memberi masukan dan arahan kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir. Kak Marilyn Lie yang telah membagikan pengalaman serta pengetahuannya seputar topik difabel netra *low vision*. Komunitas Difabel Indonesia (*facebook*) yang telah mempertemukan penulis dengan mas Iwan Adhi Prastyo yang merupakan difabel netra *low vision* sekaligus narasumber terkait wawancara.