

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

JURNAL

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



Oleh:

**MARLIANA APRIDA KHAIRUNNISA
1305522/2013**

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

**PERANCANGAN *TACTILE BOOK*
PENGENALAN HEWAN PELIHARAAN
MENGUNAKAN HURUF *BRAILLE***
Marliana Aprida Khairunnisa¹ Zubaidah² Eliya Pebriyeni³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
Jl. Prof. Dokter Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara

Email: marliana876@gmail.com

Abstrak

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 : *Tactile Book* , Hewan , *Braille*

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

DESIGNING TACTILE BOOK OF PET INTRODUCTION USING BRAILLE LETTERS

Marliana Aprida khairunnisa¹ Zubaidah² Eliya Pebriyeni³

Visual Communication Design Study Program, Fine Arts Department

Language and Arts Faculty, Padang State University

Jl. Prof. Dokter Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara

Email: marliana876@gmail.com

Abstract

The development of learning media for the education of blind children are still very constrained by the small number of reading references. The common books found were books that only written on braille letters. The use of Tactile book as media that can attract attention for blind children because of the visual presentation with textures that touched on each objects.

The purpose of designing tactile book media in this case is the introduction of pet as the main thing explained for education. Blind children that who have limited vision will know and recognize pet animals through this book. By using this tactile book, blind children can get to know its shapes, its textures by using the touching technique that explained.

The method used in this design by using observation methods, interviews and documentation. The method of analyzing data was used the 5W+1H technique (what, where, who, when, why and how).

The result achieved is this tactile book using Braille can attract the attention of the instructor or parent to teach blind children so that they can get to know and learn and know the scope of learning education.

Keywords : Tactile Book , Pet , Braille

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

A. Pendahuluan

Kebutuhan pendidikan dan pengajaran untuk anak berkebutuhan khusus dengan anak normal lain perlu memperoleh kesempatan yang sama dalam hal pengajarannya, Salah satunya adalah anak Tunanetra. Anak Tunanetra dalam belajar dan mengenal benda adalah melalui perabaan. Ada dua cara perabaan yang dilakukan, pertama adalah persepsi *sintetik* yang berarti objek yang diraba diamati secara keseluruhan dan persepsi *analitik* yaitu perabaan yang tidak tercakup karena objek terlalu besar sehingga harus ditelusuri satu per satu.

Melalui perabaan anak-anak belajar menggunakan huruf *braille* . bentuk dan formasi huruf braille dikonstruksi dari kumpulan titik-titik timbul, sehingga kepekaan jari-jari tangan sebagai pengganti mata dituntut untuk memiliki tingkat sensitivitas yang tinggi. Dengan meningkatkan kepekaan jari-jari berarti dapat membantu anak tunanetra untuk membuka wawasan pengetahuan melalui bahan pustaka braille. 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*.

Tactile book bukan sekedar penulisan dalam bentuk ilustrasi cetak tetapi penampilan gambar yang diubah dan disesuaikan untuk indera peraba karena buku ini menyajikan bentuk struktur yang berbeda dengan jenis buku pada umumnya yaitu menggunakan media membentuk tiga dimensi dengan objek yang dapat disentuh dan diraba.

Edukasi belajar yang diterapkan adalah hewan-hewan peliharaan, karena anak-anak tunanetra yang memiliki keterbatasan penglihatan penglihatan tentunya ingin mengetahui dan mengenal makhluk hidup yang berada disekitarnya. Dengan menggunakan tactile book ini anak-anak tunanetra bisa mengenal bentuk menggunakan teknik tekstur yang dapat diraba seperti bulu dan kumis.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis menyikapi permasalahan bahan buku ajaran untuk anak tunanetra sangatlah minim dengan jenis buku yang menarik dan lebih efektif, penulis merancang *tactile book* yang memuat objek yang dapat diraba dan bisa mengenal bentuk dari setiap objek dengan menerapkan unsur desain seperti layout, warna , tekstur dan tipografi yang sesuai dengan target audien. Dengan demikian penulis merancang Tactile book dengan judul karya akhir ‘**Perancangan Tactile Book Pengenalan Hewan Peliharaan Menggunakan Huruf Braille**’.

B. Metode Analisis Data

Analisis data 5W+1H merupakan pertanyaan yang dapat membantu memecahkan masalah dan memicu ide-ide, dan merupakan singkatan dari 5W yaitu *What, Where, When, Why, Who* dan 1H yaitu *How*.

1. What (apa)

Karya yang akan dibuat adalah sebuah *Tactile book* yang berisi pengenalan macam-macam hewan peliharaan dengan bentuk 3D yang dapat disentuh, dirasakan dan diaplikasikan juga dengan bantuan tulisan menggunakan huruf Braille.

2. Where (Dimana)

Tactile book ini akan dipromosikan di sekolah-sekolah yang berisi anak-anak berkebutuhan khusus yaitu tunanetra, dan juga beberapa toko buku.

3. When (kenapa)

Tactile book ini akan dipromosikan oleh penulis setelah penulis menyelesaikan karya akhirnya.

4. Why (Kenapa)

Tactile book ini dibuat sebagai salah satu karya akhir penulis untuk menyelesaikan kuliah Desain Komunikasi Visual. *Tactile book* di tujukan untuk mempermudah anak-anak tunanetra agar lebih mudah membaca dan memahami suatu objek dengan bantuan buku yang berbentuk tiga dimensi yang dituangkan dalam media *Tactile book*.

5. Who (Siapa)

Target utama dari *Tactile book* ini adalah anak-anak Tunanetra yang berusia 8-15 tahun. Target promosi untuk menawarkan buku ini adalah orang dewasa atau orang tua anak-anak tunanetra berusia 30-40 tahun.

6. How (Bagaimana)

Perancangan *Tactile book* ini bertujuan agar memudahkan media belajar mereka dengan cara mengenal suatu objek menggunakan huruf bantu *Braille* dan objek yang dapat disentuh dalam bentuk tiga dimensi atau *Tactile book* tersebut. Perancangan ini juga membantu menambah

koleksi buku-buku edukasi pada Perpustakaan sekolah ataupun perpustakaan pribadi.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Media utama dari karya akhir penulis yaitu perancangan *tactile book* pengenalan hewan peliharaan menggunakan huruf *braille*. Penulis menjadikan media tactile book sebagai buku edukasi belajar yang lebih menarik dan efektif untuk bahan ajaran anak-anak tunanetra.

Penulis melakukan tahap perancangan sketsa manual sebanyak tiga alternatif mulai dari cover, isi ilustrasi, layout , layout dan tekstur. Pemilihan salah satu alternatif yang mewakili konsep desain yang akan untuk perancangan tactile book. Alternatif desain yang dipilih kemudian didesain menggunakan Paint tool Sai dan untuk bagian layout tekstur menggunakan tekstur seperti bulu dan kumis yang terbuat dari benda-benda yang menyerupai isi ilustrasi.

a. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal perancangan *Tactile Book Pengenalan Hewan Peliharaan Menggunakan Huruf Braille* berupa penggunaan bahasa sederhana yang baik dan menarik, karena buku Tactile ini juga bisa digunakan selain anak-anak Tunanetra. Dengan bahasa dan kalimat yang sederhana anak-anak serta instruktur akan lebih mudah memahami isi dalam cerita.

b. Pendekatan Visual

1) Tampilan *Tactile Book*

Perancangan *Tactile Book* Pengenalan Hewan Peliharaan Menggunakan Huruf *Braille* ini diawali dengan proses pembuatan *storyline* yang bertujuan menentukan hal-hal penting dari cerita untuk di *visualisasikan*. Langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* yaitu sketsa kasar yang dibuat secara manual menggunakan pensil untuk di scan dan *colouring* secara digital menggunakan *software Paint Tool Sai* pada komputer.

2) Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan *tactile book* ini adalah ilustrasi hewan-hewan peiharaan yang menampilkan efek timbul pada setiap hewan. Perancangan ini juga menampilkan latar belakang pada setiap ilustrasi hewan dengan *style* kartun yang cocok untuk anak-anak.

3) Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan *tactile book* ini adalah warna-warna cerah dan lembut yang disesuaikan dengan warna buku anak-anak. Warna ini juga akan menarik untuk para instruktur agar *tactile book* menjadi menarik.

4) Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan *tactile book* ini *ink free*, **Kristen ITC**, *century ghotic*. Huruf dalam Isi

buku menggunakan **Kristen ITC** font ini cocok untuk buku anak-anak dan menarik untuk para instruktur.

a. ink free

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

b. **Kristen ITC**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

c. Century Ghotic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

5) **Tekstur**

Tekstur didalam perancangan *Tactile Book* ini menerapkan berbagai macam tekstur yang menyerupai bentuk setiap masing-masing Hewan seperti bulu, ekor , kumis dan paruh.

6) **Layout**

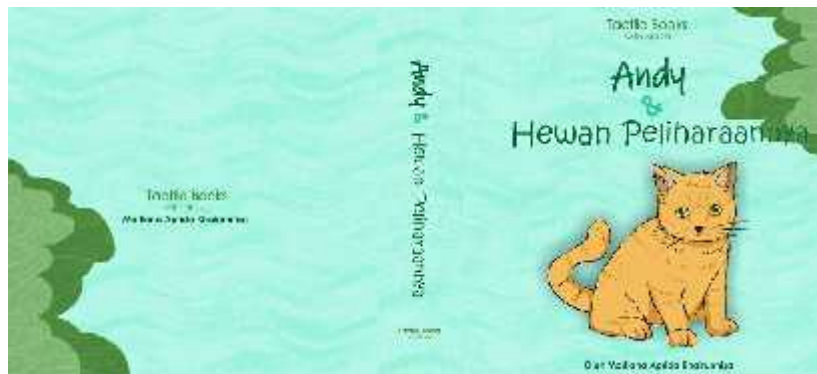
Layout yang digunakan dalam perancangan ‘‘*Tactile book* Pengenalan Hewan Peliharaan Menggunakan Huruf *Braille*’’ diperlukan beberapa ruang kosong untuk penempatan huruf braille

yang berbeda pada setiap halamannya. Setiap ilustrasi pada halaman akan diberi layout tambahan sehingga menampilkan kesan timbul agar lebih menarik.

D. Final Desain

1. Media Utama

a) Cover Buku



Cover depan dan cover belakang buku

b) Isi Buku



Layout isi buku Tactile Book



Layout isi buku Tactile Book

2. Media Pendukung



Poster



gantungan kunci



Tote bag



Mug



Kaos



Stiker



Box Files

E. Penutup

1. Kesimpulan

Buku-buku braille dalam bentuk Tactile book sangat kurang dan jarang diproduksi. Selain itu buku-buku braille tersebut hanya memuat cerita- cerita yang tidak menampilkan tekstur seperti tactile book.

Perancangan buku ini bertujuan sebagai media yang edukatif dan komunikatif untuk mengenalkan anak-anak tunanetra belajar mengenali langsung objek pada setiap buku yang dipelajari dengan bentuk visual yang dapat diraba. Buku tactile book perancangan hewan peliharaan menggunakan huruf braille ini menempatkan layout, ilustrasi, tipografi, warna dan tekstur yang sederhana sehingga mampu menarik perhatian instruktur.

Tactile book ini menggunakan media pendukung seperti poster, gantungan kunci, tote bag, kaos, mug, stiker dan box files yang digunakan untuk menarik perhatian saat pameran.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan perancangan Tactile book diatas penulis membuat beberapa saran yaitu:

- a. Agar buku *Tactile* ini dapat lebih banyak dikenal dan diproduksi sehingga anak-anak tunanetra bisa lebih mudah mengenal dan belajar melalui buku yang berisi objek yang dapat diraba.
- b. Pengenalan Hewan peliharaan 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 dimengerti dengan baik oleh target audiens.

- c. Agar sekolah-sekolah luar biasa lebih banyak mempunyai buku seperti Tactile book dengan isi yang menerapkan edukasi belajar yang lain.

Catatan : Artikel ini disusun berdasarkan Karya Akhir Marliana

Aprida Khairunnisa

dengan :

pembimbing I **Dra. Zubaidah, M.Sn**

pembimbing II **Eliya Pebriyeni, S.Pd. M.Sn**

DARTAR RUUJUKAN

- Baihaqi dkk. 2018. *Jurnal Perancangan Buku Komik ‘Sangeda & Gajah Putih’*. Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang, Padang.
- El Barry dkk. 2018. *Jurnal Perancangan Katalog JJ Detail Boutique*. Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang, Padang.