



HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KARAKTERISTIK AUTISME
DENGAN TEKNIK *DIGITAL PAINTING* SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN EMPATI PESERTA DIDIK**

TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh

Abimanyu Surya Nagara

14.42010.0012

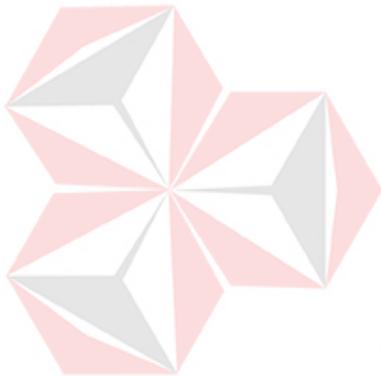
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKASTIKOM SURABAYA
2018**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KARAKTERISTIK
AUTISME DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING SEBAGAI
UPAYA PENINGKATAN EMPATI PESERTA DIDIK**

Tugas Akhir

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh :

Nama : ABIMANYU SURYA NAGARA

NIM : 14420100012

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018

Tugas Akhir

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KARAKTERISTIK AUTISME
DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN EMPATI PESERTA DIDIK**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Abimanyu Surya Nagara
NIM : 14.42010.0012

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada : Februari 2018

Susunan Dewan Pembahas

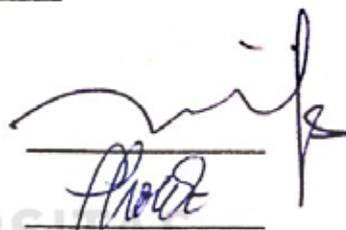
Pembimbing

I. **Ir. Hardman^{*}Budiardjo., M.Med.Kom**

II. **Florens Debora P., M.Pd.**

Pembahas

I. **Siswo Martono, S.Kom., M.M.**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

stikom

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

27/2/18

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Abimanyu Surya Nagara
NIM : 14420100012
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
KARAKTERISTIK AUTISME DENGAN TEKNIK
DIGITAL PAINTING SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN EMPATI PESERTA DIDIK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih median dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Februari 2018



Abimanyu Surya Nagara
NIM. 14.42010.0012

LEMBAR MOTTO



“Gutta cavat lapidem non vi. Sed saepe cadendo, sic homo fit sapiens bis non, sed saepe legendo.”

“A drop hollows out the stone by falling not twice, but many times; so too is a person made wise by reading not two, but many books”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

Seluruh anak-anak di dunia dengan semangat dan mimpi-mimpinya.
Mari cintai dan lindungi anak-anak dan dunianya yang penuh warna.



UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Maraknya perilaku bullying terhadap anak-anak dengan autisme baik secara verbal dan fisik perlu untuk ditanggapi dengan serius guna mencari solusi penanganan yang tepat. Perilaku bullying timbul dikarenakan ketidakpahaman lingkungan terhadap karakteristik-karakteristik anak dengan autisme. Untuk itu sebagai langkah awal untuk menangani permasalahan ini, perlu dilakukan edukasi tentang karakteristik-karakteristik autisme sebagai upaya peningkatan empati di kalangan masyarakat khususnya peserta didik. Perancangan buku ilustrasi karakteristik autisme menjadi solusi yang tepat guna meminimalisir fenomena tersebut. Perancangan menggunakan pendekatan kualitatif, yakni dengan berusaha mendapatkan pencerahan, pemahaman terhadap suatu fenomena dan ekstrapolasi pada situasi yang sama.

Metode kajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian sosial. Hal ini dikarenakan model kajian ini sangat erat kaitannya dengan sosiologi dan antropologi budaya yang menjadi landasan utama dalam mengkaji topik perancangan ini yakni autisme serta *impact* yang ingin diperoleh yaitu peningkatan empati peserta didik terhadap anak-anak autis. Dari hasil pengumpulan data dengan indikator: STP, keunggulan, keterbatasan, peluang, tantangan serta USP. Dari hasil analisis diperoleh konsep yang sesuai dengan topik yang dikaji yakni Autisme, konsep tersebut berkaitan dengan keyword "*Behaviour*" atau perilaku. Konsep ini berusaha memaparkan perilaku-perilaku anak autisme terhadap lingkungan serta lingkungan terhadap anak autisme. Perancangan ini bertujuan untuk membangun pengetahuan masyarakat tentang karakteristik-karakteristik anak autis, dengan pahamiannya masyarakat terhadap karakteristik-karakteristik anak autis dapat menimbulkan penyesuaian diri dan akan berpengaruh peningkatan empati.

Kata Kunci: Autisme, *Behaviour*, *Illustration Book*

KATA PENGANTAR

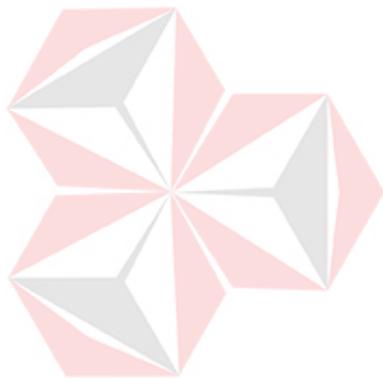
Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat dan karuniaNya maka peneliti dapat membuat proposal Tugas Akhir ini. Penelitian ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 Desain Komunikasi Visual di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Penelitian proposal Tugas Akhir ini tidak akan sepenuhnya berhasil tanpa adanya sumbangan pikiran dan tenaga serta dukungan dari beberapa pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan proposal Tugas Akhir ini. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya peneliti berikan kepada:

1. Bapak Nanang Setyo Atmojo, Ibu Fatchul Umul Aini dan Wanda Rizky Febrianto selaku orang tua dan saudara kandung yang telah memberikan pembelajaran tentang kehidupan dan bagaimana menjalaninya.
2. Muh. Bahruddin, S.Sos, M.Med.Kom dan Thomas Hanandry Dewanto, M.T selaku panutan peneliti yang telah memberikan banyak sekali motivasi, ide & gagasan, pembelajaran, kesempatan dan dukungan peneliti untuk terus berkarya dengan sehat serta menjalani kehidupan dengan optimis.

3. Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan untuk menempuh pembelajaran di program studi S1 Desain Komunikasi Visual.
4. Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual serta sebagai penguji yang telah memberikan kelancaran dalam studi maupun proses pengerjaan proposal Tugas Akhir.
5. Ir. Hardman Budiarjo, M. Med., MOS dan Florens Debora P., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan kepada peneliti hingga dalam proses pengerjaan proposal Tugas Akhir.
6. Dhika Yuan Yurisma M. Ds selaku Dosen Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual yang telah membantu kelancaran proses pembuatan proposal Tugas Akhir.
7. Vicko Andika dan Vicky Andika dari Sixtales yang karyanya sangat menginspirasi saya dalam perancangan buku ini.
8. Erwan Priyadi dan karya tulis ilmiahnya yang luar biasa, sangat membantu saya dalam proses pengambilan dan olah data.
9. Tim PPTA (Pusat Pelayanan Tugas Akhir) Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya yang senantiasa bersedia melayani mahasiswa dalam proses penyusunan proposal Tugas Akhir
10. Segenap keluarga besar PAUD Melati yang telah meluangkan waktu dan tempat untuk kelancaran observasi peneliti.
11. Sahabat peneliti, Alif Syaiful Adam atas dukungan yang telah diberikan.

12. Rekan-rekan Organisasi Mahasiswa (Himpunan Mahasiswa, Panitia OKK, dan Senat Mahasiswa) atas pembelajaran dalam manajemen keorganisasian dan leadership.
13. Rekan-rekan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
.. Peneliti menyadari bahwa proposal Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, maka saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya. Atas Segala perhatiannya terimakasih.



Sidoarjo, Februari 2017

UNIVERSITAS
Dinamika
Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DARTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DARTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Rumusan Masalah.....	8
1.3	Batasan Masalah	8
1.4	Tujuan	8
1.5	Manfaat	9
1.5.1	Manfaat Teoritis.....	9
1.5.2	Manfaat Praktis	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Penelitian Terdahulu	10
2.1.1	Buka Mata Buat Tunarungu.....	10
2.1.2	Empati dan Bullying	11
2.2	Pengertian dan Karakteristik Autisme	12
2.2.1	Bahasa/ Komunikasi	14
2.2.2	Indikasi-indikasi Autisme	15
2.2.3	Teori Penyebab Autisme.....	17
2.3	Bullying.....	19
2.4	Empati.....	21
2.5	Dasar Klasifikasi Target	22

2.5.1	Target Audience.....	22
2.5.2	Target Market.....	23
2.6	Bahasa.....	24
2.6.1	Bahasa Indonesia.....	24
2.7	Prinsip Dasar Desain.....	24
2.7.1	Kesatuan (<i>Unity</i>) dan Keselarasan (<i>Harmony</i>).....	25
2.7.2	Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	26
2.7.3	Proporsi (<i>Proportion</i>).....	27
2.7.4	Irama (<i>Rytm</i>).....	27
2.7.5	Penekanan (<i>Emphasis</i>).....	28
2.7.6	<i>Contrast dan Variety</i>	29
2.7.7	Repetisi.....	29
2.8	Kajian Tentang Buku.....	29
2.9	Ilustrasi.....	30
2.9.1	Fungsi Ilustrasi.....	32
2.10	Digital Painting.....	33
2.11	Layout.....	33
2.11.1	Prinsip Layout.....	34
2.11.2	Elemen-elemen Layout.....	36
2.12	Tipografi.....	38
2.13	Warna.....	40
2.13.1	Pengelompokan Warna.....	40
2.13.2	Dimensi Warna.....	41
2.13.3	Karakter Warna.....	42
2.14	Model Kajian Sosial.....	46

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	48
3.2	Unit Analisis.....	49
3.2.1	Objek Penelitian.....	49
3.2.2	Subjek Penelitian.....	49

3.2.3	Lokasi Penelitian.....	50
3.2.4	Metode Kajian.....	51
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.3.1	Observasi.....	52
3.3.2	Studi Pustaka.....	52
3.3.3	Dokumentasi	53
3.3.4	Wawancara.....	53
3.3.5	Konsep Kreatif.....	54
3.4	Teknik Analisis Data.....	54
3.4.1	Reduksi Data.....	55
3.4.2	Sajian Data	55
3.5	Penarikan Kesimpulan	55

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Objek Perancangan	56
4.2	Data Produk	57
4.3	Profil Pembaca	57
4.4	Hasil Pengumpulan Data.....	57
4.4.1	Hasil Observasi	58
4.4.2	Hasil Wawancara	62
4.4.3	Hasil Dokumentasi.....	71
4.4.4	Studi Kompetitor.....	77
4.4.5	Studi Pustaka.....	78
4.5	Analisis Data.....	80
4.5.1	Reduksi Data.....	80
4.5.2	Penyajian Data	86
4.5.3	Kesimpulan	87
4.6	Segmentasi, Targeting, Positioning	89
4.7	Analisis SWOT	92
4.8	USP (Unique Selling Proposition).....	94
4.9	Keyword.....	95

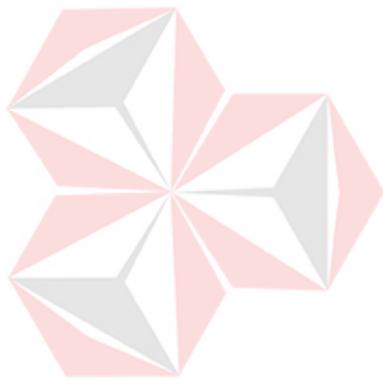
4.10	Deskripsi Konsep	97
4.11	Konsep Perancangan	97
4.11.1	Konsep Kreatif	97
4.11.2	Tujuan Kreatif	98
4.11.3	Strategi Kreatif	98
4.11.4	Strategi Media	109
4.11.5	Ukuran Buku Ilustrasi	110
4.11.6	Perancangan Desain Layout	111
4.12	Sistem Produksi	123
4.13	Implementasi Karya	123
4.13.1	Media Utama	123
4.13.2	Media Pendukung	132
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	135
5.2	Saran	136
DAFTAR PUSTAKA		137
BIODATA PENELITI		143
LAMPIRAN		144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Buku “Buka Mata Buat Tunarungu”	10
Gambar 2.2 Peserta Didik Dengan Autisme Paud Melati.....	12
Gambar 2.3 Perilaku <i>Bully</i>	19
Gambar 2.4 Warna Panas.....	42
Gambar 2.5 Warna Dingin	42
Gambar 2.6 Kajian Sosiologi Desain.....	47
Gambar 4.1 Observasi di SLB Autis Harapan Bundan dan PAUD Melati.....	60
Gambar 4.2 Wawancara dengan dr. Febrita Ardianingsih M.Si.....	64
Gambar 4.3 Wawancara dengan Dra. Psi. Mierrina, M.Si.....	65
Gambar 4.4 Wawancara dengan Orang Tua	70
Gambar 4.5 Laporan Hasil Belajar Peserta Didik.....	74
Gambar 4.6 Laporan Hasil Penilaian Vokasional.....	74
Gambar 4.7 Jadwal Pelajaran.....	75
Gambar 4.8 Buku <i>My Brother Has Autism</i>	78
Gambar 4.9 <i>Keyword Perancangan</i>	96
Gambar 4.10 Margin Simetris.....	99
Gambar 4.11 <i>Romantic Pallete</i>	105
Gambar 4.12 Jenis Font Hopeless Heart.....	108
Gambar 4.13 Jenis Font Kindergarten	107
Gambar 4.14 Ukuran Buku ilustrasi.....	111
Gambar 4.15 Sketsa Layout Kover dan Belakang	111
Gambar 4.16 Sketsa Halaman 4-7.....	112
Gambar 4.17 Sketsa Halaman 8-9.....	113

Gambar 4.18 Sketsa Halaman 10-21	114
Gambar 4.19 Sketsa Halaman 22 –23	115
Gambar 4.20 Sketsa Halaman 24-31	116
Gambar 4.21 Sketsa Halaman 32-33.....	117
Gambar 4.22 Sketsa Halaman 34-39.....	118
Gambar 4.23 Sketsa Halaman 40-41.....	118
Gambar 4.24 Sketsa Halaman 42-47.....	119
Gambar 4.25 Sketsa Halaman 48-51.....	120
Gambar 4.26 Sketsa X-Banner.....	121
Gambar 4.27 Sketsa Sticker dan Pin.....	121
Gambar 4.28 Sketsa Brosur.....	122
Gambar 4.29 Hasil Desain Cover dan Backcover.....	123
Gambar 4.30 Hasil Desain Halaman Copyright.....	124
Gambar 4.31 Hasil Desain Halaman 4-7.....	125
Gambar 4.32 Hasil Desain Halaman 8-9.....	126
Gambar 4.33 Hasil Desain Halaman 10-21.....	127
Gambar 4.34 Hasil Desain Halaman 22-23.....	128
Gambar 4.35 Hasil Desain Halaman 24-31.....	129
Gambar 4.36 Hasil Desain Halaman 32-33.....	130
Gambar 4.37 Hasil Desain Halaman 34-39.....	130
Gambar 4.38 Hasil Desain Halaman 40-41.....	131
Gambar 4.39 Hasil Desain Halaman 41-47.....	131
Gambar 4.40 Hasil Desain Halaman 48-51.....	132
Gambar 4.41 Hasil Desain X Banner.....	132
Gambar 4.42 Hasil Desain <i>Sticker</i>	133

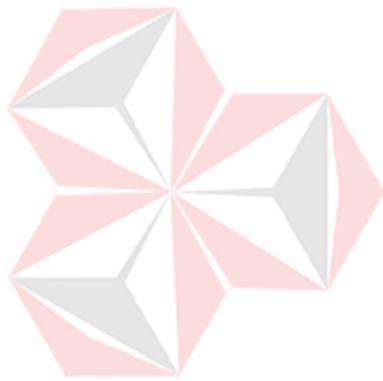
Gambar 4.43 Hasil Desain Brosur133
Gambar 4.44 Hasil Desain Poster134



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

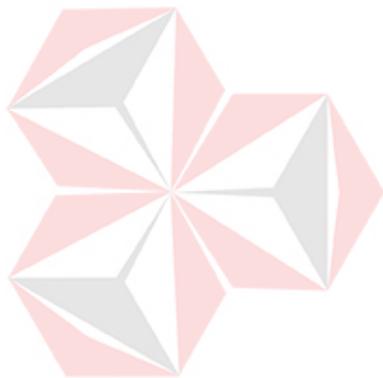
Tabel 4.1 Analisis SWOT93



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Observasi PAUD Melati Sidoarjo.....	144
Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan di PAUD Melati Sidoarjo	145
Lampiran 3 Observasi di SLB Autis Harapan Bunda	146
Lampiran 4 Dokumentasi Pameran.....	147
Lampiran 5 Daftar Hadir Mahasiswa Seminar Tugas Akhir	148
Lampiran 6 Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar.....	149
Lampiran 7 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir	150



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan yang ingin dicapai pada Tugas Akhir ini adalah membuat buku ilustrasi dengan tema tentang autisme diharapkan dapat digunakan sebagai media pengenalan karakteristik anak-anak autis kepada masyarakat sehingga dapat meningkatkan empati para peserta didik lain. Dengan pengenalan karakteristik anak autis diharapkan peserta didik dapat menerima segala keterbatasan yang dimiliki anak-anak dengan autisme, pada akhirnya akan berpengaruh pada penerimaan anak-anak autis di lingkungan pendidikan. Topik ini layak diangkat dalam Tugas Akhir dilatarbelakangi maraknya kasus kekerasan dan *bully* terhadap anak autis yang disebabkan kurangnya empati terhadap anak autis di masyarakat. Di samping itu, pada saat ini tidak banyak media yang memuat karakteristik anak-anak dengan autisme dengan proporsi visual yang tepat dan menarik.

Anak-anak dengan autisme secara general digambarkan sebagai individu yang menunjukkan sindrom atau kelainan yang sangat jarang dengan karakteristik utama yakni kurang pandai berbicara atau menggunakan bahasa baik verbal maupun tekstual untuk menyampaikan maksud hatinya secara pribadi kepada orang lain, selain itu perilakunya juga cenderung berbeda dan menyimpang dibandingkan dengan anak normal maupun anak dengan kelainan lainnya sehingga menyebabkan golongan anak autis ini cenderung terisolasi

terhadap lingkungannya (Bandi, 1996:18). Selain itu autisme juga diindikasikan oleh Kartono (2000:45) sebagai tindakan menutup diri secara total diikuti perasaan ketidakinginan untuk berinteraksi dengan dunia luar serta kenyamanan terhadap pikiran dan imajinasi sendiri. Sependapat dengan Kartono, Hasdianah (2013: 71) mengungkapkan autisme sebagai gangguan perkembangan interaksi dua arah dan perkembangan interaksi timbal balik serta perkembangan perilaku.

Dewasa ini terungkap jumlah anak dengan Autisme terus meningkat drastis di kalangan masyarakat umum. Tercatat sebanyak 40% penambahan jumlah anak dengan autisme di Jepang dan Kanada sejak 1980 (Setyawan, 2010:3). Padahal berdasarkan rekam jejak autisme pada tahun 1987 tercatat prevalensi hanya berkisar satu orang per 5000 kelahiran. Salah satu artikel yang ditulis oleh Elok Dyah dan Evy Rachmawati (2008) mengungkapkan sebuah fenomena peledakan angka autisme pada tahun 1990-an. Pada saat itulah peristiwa gencar-gencarnya gangguan autistik menyeruak pada anak-anak dari tahun ke tahun. Dalam artikel tersebut juga dipaparkan pada tahun 2008 tercatat perbandingan anak normal dan autis sejumlah 1:150 di Amerika, di sisi yaitu di Inggris tercatat perbandingan di antara keduanya yaitu 1:100. Angka tersebut konstan berkembang pesat, berdasarkan artikel yang dirilis klinikautis.com di Indonesia diperkirakan terdapat lebih dari 112.000 anak yang menderita autisme dalam usia 5-19 tahun pada tahun 2013, sedangkan pada tahun 2015 jumlah anak dengan autis diperkirakan sekitar 400.000 di Amerika. Pada artikel ilmiah tersebut juga dipaparkan bahwa di Indonesia tahun 2015 diperkirakan satu per 250 anak mengalami gangguan

spektrum Autis. Tahun 2015 diperkirakan terdapat kurang lebih 12.800 anak penyandang autisme dan 134.000 penyandang spektrum Autis di Indonesia.

Selain itu pada artikel yang dirilis pada 6 September tahun 2015 itu dipaparkan terkait prevalensi penyandang autisme di seluruh dunia menurut data UNESCO pada tahun 2011 yakni 6 di antara 1000 orang mengidap autisme. Data UNESCO pada 2011 mencatat, sekitar 35 juta orang penyandang autisme di dunia. Itu berarti rata-rata 6 dari 1000 orang di dunia mengidap autisme. Begitu juga dengan penelitian *Center for Disease Control (CDC)* Amerika Serikat pada 2008, menyatakan bahwa perbandingan autisme pada anak usia 8 tahun yang terdiagnosa dengan autisme adalah 1:80. Melly Budhiman dalam acara *Autism Awareness Month* di Grand Indonesia menjelaskan bahwa di Korea Selatan pada saat itu tercatat perbandingannya yakni 1:48.

Ketidakmampuan anak-anak dengan autisme untuk berkomunikasi serta perilakunya yang berbeda dari pada anak normal lainnya kerap menjadi sebab kasus bullying bahkan kekerasan. Seperti yang terjadi di Denpasar pada 4 Maret lalu, kasus penganiayaan terjadi terhadap anak autis berusia 12 tahun yang didorong oleh temannya sendiri sehingga menyebabkan memar di punggung (Saut, 2017). Hal serupa terjadi di Universitas Gunadarma yakni berkaitan dengan *bullying* seorang yang diduga autis oleh beberapa temannya yang terekam dalam video amatir. Kejadian tersebut sontak menjadi sorotan publik setelah seseorang mengunggahnya di media sosial. Video tersebut memperlihatkan bagaimana korban (yang diduga autis) ditarik-tarik tasnya oleh pelaku sehingga tidak bisa berjalan sementara mahasiswa lainnya hanya menyaksikannya beberapa bahkan

menertawainya tidak menolongnya (Prasasti, 2017). Tidak hanya di Indonesia, kasus kekerasan juga terjadi di Ghuangzou, China. Hal ini melibatkan seorang anak perempuan berusia empat tahun dengan autisme yang ditendang dan disiksa oleh seorang asisten pengajar di pusat rehabilitasi anak-anak di daerah setempat. Peristiwa tersebut terekam oleh CCTV yang langsung dilaporkan pada pihak yang berwenang. Video CCTV ini sontak menjadi viral setelah seseorang mengunggahnya di media sosial (FMB, 2012).

Berdasarkan riset yang dilaksanakan untuk pemerintah setempat pada tahun 2009 lalu, hampir setengah anak-anak di Inggris (46 persen) mengaku mereka pernah mengalami pembulian. *Bullying* tidak memilih umur atau jenis kelamin korban. Seringkali yang menjadi korban secara general yakni anak yang lemah, pemalu, pendiam, dan special (cacat, tertutup, pandai, cantik, atau punya ciri tubuh tertentu), yang dapat menjadi bahan ejekan (Astuti, 2008:1).

Kasus-kasus kekerasan dan *bullying* tersebut tidak terlepas dari ketidaktahuan masyarakat terhadap karakteristik anak autis sehingga sebagian dari mereka merasa asing bahkan tidak dapat menerima perbedaan tersebut. Kurangnya empati akibat ketidakpahaman mengenai keterbatasan anak autis tersebut menjadi penyebab krusialnya. Hal ini selaras dengan pernyataan Melly Budhiman pakar autisme sekaligus ketua Yayasan Autisma yang memaparkan bahwa kesadaran tentang keberadaan anak autis sudah tumbuh, namun masyarakat belum mengerti dan menerima anak autis yang memang sangat membingungkan dari proses berpikir dan perilakunya. Padahal penerimaan anak autis memiliki peran yang krusial terhadap pemulihan kondisinya. Tanpa penerimaan dari

lingkungannya, anak autis tidak memiliki kepercayaan diri dan akan terus menjadi korban *bullying* serta masih mungkin mengalami diskriminasi terutama di sekolah.

Rendahnya empati masyarakat terhadap penyandang autis ini dapat diatasi dengan memberikan pengertian kepada masyarakat terhadap karakteristik-karakteristik seperti keterbatasan yang dimiliki anak autis dengan harapan masyarakat dapat mengerti keadaan emosi penyandang autis tersebut sehingga dapat memunculkan inisiatif menerima atau bahkan menolong anak-anak dengan autisme agar diterima di lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Batson (Magdalena, 2012:120) yang menyatakan empati merupakan pengalaman menempatkan diri pada keadaan emosi orang lain seolah-olah mengalaminya sendiri. Kemudian Batson menjelaskan bahwa empati dapat menimbulkan dorongan untuk menolong, dan tujuan dari menolong itu untuk memberikan kesejahteraan bagi target empati.

Menurut pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Segmentasi dari perancangan buku ilustrasi karakteristik autisme ini adalah peserta didik dengan rentang usia 12 hingga 20 tahun. Hal ini dilatarbelakangi pertimbangan dari pernyataan Melly Budhiman yang mengakui, bahwa kebanyakan anak autis mengalami *bullying* di sekolah. Mereka dianggap sakit dan bisa menularkan penyakit kepada anak lainnya. Padahal, anak autis tidak aneh dan tidak sakit namun mengalami gangguan perkembangan. Anak autis

bukan sakit jiwa tapi individu ini memang unik. Mereka menunjukkan reaksi yang berbeda, bahkan ekstrem, terhadap hal-hal dan situasi yang terkait dengan indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap. Sementara pemilihan rentang usia 12 hingga 20 tahun adalah Tahap Psikologis, pada fase ini anak sudah dapat dibina, dibimbing, dan dididik untuk melaksanakan tugas-tugas dan tanggung jawab (Lestari, 2016:152).

Selain itu penentuan segmentasi yakni peserta didik juga mempertimbangkan sebuah riset yang dilakukan oleh *LSM Plan International* dan *International Center for Research on Women (ICRW)* yang dirilis awal bulan Maret 2015 lalu menunjukkan terdapat 84% anak di Indonesia mengalami kekerasan di sekolah. Angka tersebut lebih tinggi dari tren di kawasan Asia yakni 70%. Data lain lagi menyebutkan bahwa jumlah anak sebagai pelaku *bullying* di sekolah mengalami kenaikan dari 67 kasus pada 2014 menjadi 79 kasus di 2015 (Qodar, 2015).

Dari sekian banyak media komunikasi, buku merupakan media yang memiliki kontribusi besar dalam pengetahuan serta hingga saat ini belum dapat tergantikan oleh media lain. Fleksibilitas dalam buku yang sangat tinggi juga merupakan salah satu yang dibutuhkan oleh anak. Cerita dan buku adalah kebutuhan setiap anak. Bahkan dapat dikatakan cerita dan buku adalah nutrisi pertumbuhan jiwanya. Setiap anak memiliki naluri alamiah untuk mencari kebutuhan tersebut. Keberadaan buku mempunyai kelebihan dan sisi kekurangannya sendiri. Namun, ada hal yang membuat buku memiliki nilai lebih dibandingkan televisi, radio ataupun internet. Diantaranya, bisa dibaca kapanpun

dan dimanapun. Mata tetap sehat, memiliki sensasi indra yakni sentuhan, penciuman dan pengelihatn (Putri, 2016 : 6).

Kegiatan bercerita menggunakan buku ilustrasi dirasa sangat sesuai selain bersifat interaktif juga memicu agar anak cepat memahami materi yang diberikan karena terdapat penggambaran visual mengenai fenomena yang ada secara jelas sehingga anak dapat mengimajinasikannya. Hal ini didukung teori yang diungkapkan oleh Amal Abdussalam Al-Khaili (2005: 367), menurut Amal imajinasi sangat penting bagi anak-anak, mengingat diantara karakteristik anak-anak adalah berkhayal dan berimajinasi yang sembarang (tidak beraturan). Sehingga mendidik imajinasi anak memiliki urgensi edukatif melalui media visual.

Pemilihan buku ilustrasi juga didasari oleh teori yang menyatakan bahwa anak akan lebih mudah memahami sesuatu melalui gambar-gambar serta permainan dengan visualisasi yang menarik. Bahasa visual bukan sekadar menempel atau menambah gambar dalam teks. Menurut Milly R. Sonneman (Putri, 2016: 6) bahasa ini disebut sebagai fasilitas grafis. Beberapa baris teks tentu akan mudah dipahami apabila disertai dengan unsur visual yang memadai.

Sedangkan teknik *digital painting* dipilih dikarenakan teknik memiliki fleksibilitas yang sama halnya dengan teknik *painting* secara tradisional sehingga proses pembuatan ilustrasi menjadi lebih tidak terbatas tidak seperti dengan menggunakan teknik berbasis *vector* yang cenderung kaku dan rendah fleksibilitas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Brad (2008) yang menjelaskan definisi digital dalam sebuah artikel bahwa *Digital painting is an emerging art*

form in which traditional painting techniques (such as watercolor, oils, impasto, etc.) are applied by means of a computer, a digitizing tablet and stylus, and software such as Wacom tablet, Corel Painter, Adobe Illustrator and Adobe Photoshop.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan diatas dapat diperoleh rumusan masalah yang kemudian menjadi dasar proses selanjutnya, rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang buku ilustrasi karakteristik autisme dengan teknik digital painting sebagai upaya peningkatan empati peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas maka batasan masalah yang akan dikerjakan dalam Perancangan buku ilustrasi karakteristik autisme dengan Teknik Digital Painting Upaya Peningkatan Empati peserta didik ini adalah:

- a. Buku ilustrasi karakteristik autisme difokuskan pada karakteristik anak autisme.
- b. Target *audience* adalah peserta didik yang masuk dalam kategori tahap psikologis yakni usia 12 – 20 tahun.
- c. Karya dibuat dengan bahasa Indonesia.
- d. Pembuatan ilustrasi dengan menggunakan teknik *Digital Painting*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari perancangan ini yaitu, menghasilkan rancangan buku ilustrasi karakteristik autisme dengan teknik digital painting upaya peningkatan empati peserta didik.

1.5 Manfaat

Selain dari tujuan tersebut, buku ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam hal, yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Dapat digunakan sebagai referensi keilmuan khususnya bagi masyarakat akademik bidang desain atau sejenisnya.
- b. Dapat menjadi referensi keilmuan khususnya dalam hal Perancangan Buku Ilustrasi Karakteristik Autisme dengan Teknik Digital Painting Upaya Peningkatan Empati Peserta Didik.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Memperkenalkan karakteristik anak autis khususnya kepada peserta didik dalam Tahap Psikologis (usia 12 – 20 tahun)
- b. Sebagai upaya peningkatan empati peserta didik terhadap keterbatasan-keterbatasan anak autis dengan harapan masyarakat menjadi lebih terbuka dan menerima keberadaan anak autis
- c. Memberikan gambaran pengalaman dalam proses perancangan buku ilustrasi karakteristik autisme dengan teknik digital painting sebagai upaya peningkatan empati peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memberikan penguraian perihal konsep serta teori yang memperkuat Perancangan Buku Ilustrasi Karakteristik Autisme dengan Teknik Digital Painting sebagai Upaya Peningkatan Empati Peserta Didik. Dengan adanya referensi-referensi diharapkan penciptaan ini dapat membuahkan hasil yang maksimal.

2.1 Penelitian Terdahulu

2.1.1 Perancangan Komunikasi Visual Buku “Buka Mata Buat Tunarungu”



Gambar 2.1 Tampilan Buku “Buka Mata Buat Tunarungu”
(Sumber: <http://dkv.binus.ac.id>, diakses pada 19 September 2017)

Terdapat sebuah penelitian menarik yang dilakukan oleh Luvitasari Alfeus dalam jurnalnya yang berjudul *Perancangan Komunikasi Visual Buku “Buka Mata Buat Tunarungu”*. Buku ini menyampaikan informasi dengan sederhana dan komunikatif sehingga bersifat semi-formal. Berbagai media promosi dilakukan salah satunya dengan menyiapkan item-item pendukung seperti pembatas buku, *notes*, poster, *flyer*, CD, *pin*, dan *sticker*. Sarana promosi lainnya adalah diadakannya suatu acara diskusi yang diadakan di sebuah toko buku yang ada di

Jakarta yang berfungsi untuk mengajak sebanyak mungkin yang suka membaca untuk mengetahui lebih banyak mengenai buku Buka Mata Buat Tunarungu.

Konsep rancangan buku ini mirip dengan konsep yang akan diangkat dalam topik penelitian ini, yakni sama-sama menggunakan buku ilustrasi sebagai medianya. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuka mata masyarakat akan keberadaan tuna rungu, serupa dengan tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan empati pada anak-anak autis. Perbedaannya terletak pada objek penelitian, jika Luvitasari memilih tunarungu sebagai objek penelitian dilain sisi dalam penelitian ini objeknya adalah anak-anak autis. Perbedaan lain terletak pada target market, jika penelitian ini memfokuskan “orang tua” sebagai target market tetapi Luvitasari mencanangkan “pria dan wanita usia 18-25 tahun” sebagai target marketnya. (Alfeus. 2015: 2)

2.1.2 Empati dan *Bullying*

Dalam sebuah penelitian berjudul *Studi Meta-analisis: Empati dan Bullying* oleh Tri Rejeki Andayani diungkapkan bahwa rendahnya tingkat empati suatu individu dapat memicu tindak *bullying*. Penelitian ini terfokus pada dua variabel yakni *Bullying* dan *Empati*. Dalam penelitian tersebut dipaparkan bahwa tidak dapat dipungkiri bahwa salah satu faktor yang dapat mendorong seseorang menjadi pelaku *bullying* adalah rendahnya kemampuan untuk berempati. Hubungan negatif antara tingkat empati dengan perilaku *bullying* ditunjukkan oleh Ozkan dan Cifci (Andayani, 2012: 38) dalam review penelitiannya yang berjudul *The Effect of Empathy Level on Peer Bullying in Schools*.

Penelitian Olweus dan Coloroso menunjukkan pelaku bullying pada umumnya memiliki tingkat agresivitas yang tinggi dan kurang memiliki empati. Penelitian Jolliffe dan Farrington (Andayani, 2012: 38) menunjukkan bahwa pelaku *bullying* dan perilaku antisosial lainnya memiliki defisiensi afeksi untuk berempati. Penelitian ini cukup menjelaskan keterkaitan *bullying* dan empati yang salah satu topic yang diangkat dalam perancangan ini.

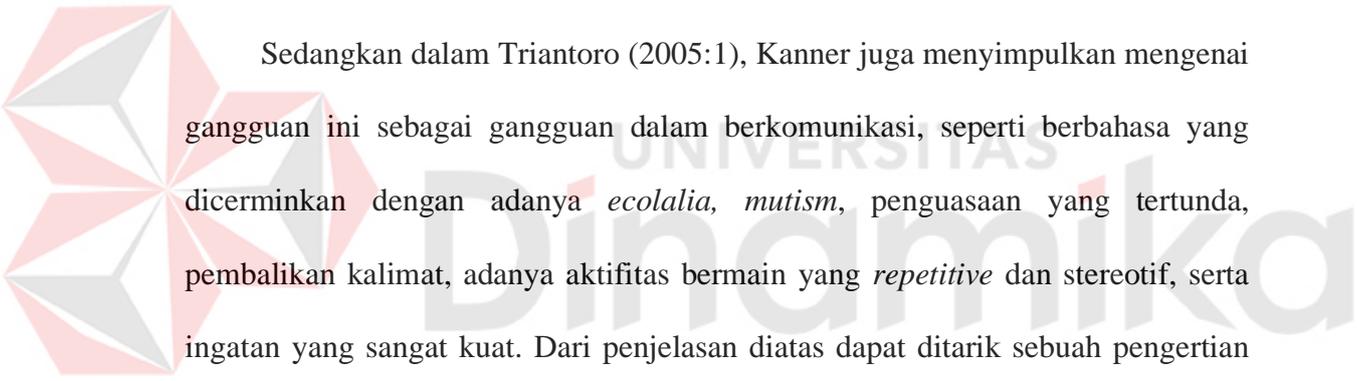
2.2 Pengertian dan Karakteristik Autisme



Gambar 2.2 Peserta Didik dengan Autisme di Paud Melati Sidoarjo
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Kata Autisme berakar dari bahasa Yunani, yakni *autos* yang artinya “sendiri”. Istilah ini pada mulanya dipakai oleh Leo Kanner, seorang *psychiatrist* anak Universitas Johns Hopkins di Baltimore. Dalam sebuah tulisan yang digagas oleh Kanner (Ozonoff, Dawson & McPartland 2002:5) menjelaskan tentang 11 orang anak yang menunjukkan ketidaktertarikan terhadap orang lain. Dalam sebuah rutinitas, mereka melakukan beberapa gerakan tubuh yang tidak biasa,

seperti melambai-lambaikan tangan dan sejenisnya. Beberapa diantara mereka terlihat dapat berbicara, sebagian dari anak-anak tersebut bisa melafalkan nama-nama barang di sekeliling mereka, beberapa lainnya bisa menyebutkan angka dan serta huruf, uniknya lagi dalam tulisan tersebut dipaparkan beberapa anak lainnya bahkan dapat mendeskripsikan beberapa buku kata per kata, berdasarkan apa yang mereka ingat. Tetapi, Kanner menjelaskan bahwa anak-anak tersebut tidak memakai suara atau kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Akibat dari *behaviour* yang unik ini, anak-anak tersebut memperoleh banyak hambatan dalam menyerap hal-hal baru.



Sedangkan dalam Triantoro (2005:1), Kanner juga menyimpulkan mengenai gangguan ini sebagai gangguan dalam berkomunikasi, seperti berbahasa yang dicerminkan dengan adanya *ecolalia*, *mutism*, penguasaan yang tertunda, pembalikan kalimat, adanya aktifitas bermain yang *repetitive* dan stereotif, serta ingatan yang sangat kuat. Dari penjelasan diatas dapat ditarik sebuah pengertian bahwa autisme merupakan gangguan perkembangan yang berkaitan dengan komunikasi, reaksi, dan *behaviour* dalam kehidupan. Beberapa tanda yang dapat diidentifikasi dari penyandang autisme adalah interaksi sosial yang cenderung berbeda dari individu pada umumnya, minimnya komunikasi verbal maupun non verbal, tidak stabilnya emosi, mood yang cenderung berubah-ubah dan persepsi sensorik yang tidak optimal.

Penyandang autisme sendiri memiliki beberapa ciri atau karakteristik yang menjadi salah satu hal krusial dalam perancangan ini. Beberapa karakteristik terkait *behaviour* anak autis diulas oleh Handojo (2004: 24) sebagai berikut:

2.2.1 Bahasa/ komunikasi

Anak-anak dengan autisme dipaparkan oleh Handojo tidak banyak menunjukkan ekspresi wajah atau seringkali terlihat datar, jarang menggunakan bahasa atau isyarat tubuh, kurang pandai dalam memulai komunikasi, tidak meniru sebuah tindakan atau aksi yang ditunjukkan oleh orang lain, lebih banyak diam, intonasi atau memiliki ritme vokal yang terkesan aneh, terlihat seperti tidak memahami arti kata, serta menggunakan kata secara terbatas.

1. Hubungan dengan orang

Karakteristik terkait hubungan penderita autisme dengan orang-orang di sekitarnya diulas oleh Handojo bahwa anak-anak autisme cenderung *less responsive*, jarang tersenyum secara sosial, tak ada komunikasi dengan mata, jarang melakukan kontak mata, asyik dengan dunianya sendiri, tidak melakukan permainan giliran dan kerap kali ditemukan menggunakan tangan orang dewasa sebagai alat.

2. Hubungan dengan lingkungan

Anak-anak dengan autisme cenderung bermain *repetitive* (diulang-ulang), kurang bisa menerima perubahan-perubahan, berkembangnya rutinitas yang kaku, menunjukkan kurang fleksibilitas dalam memperlihatkan ketertarikan.

3. Respon terhadap indera

Anak autisme seringkali sangat panik saat mendengar suara-suara tertentu hal ini dikarenakan kesensitifan indera yang mereka miliki, senang bermain-main dengan refleksi atau pantulan cahaya, gemar memainkan jari-jari di depan mata, tidak senang disentuh, senang terhadap tekstur tertentu, hiperaktif, kerap kali memutar-

mutar bola mata maupun tindakan tidak wajar lainnya seperti membentur-benturkan kepala dan menggigit pergelangan, Handojo juga menjelaskan mereka gemar melompat-lompat dan tahan atau berespon terhadap nyeri.

4. Kesenjangan perkembangan perilaku

Anak-anak dengan autisme biasanya memiliki kemampuan sangat baik atau sangat terlambat, mempelajari keterampilan diluar urutan normal, contohnya membaca tetapi tidak mengerti arti, sangat baik dalam menggambar tetapi kurang pandai dalam hal seperti mengancing baju, sangat cermat dalam permainan *puzzle* tetapi sangat sulit mematuhi perintah, berjalan pada usia normal tetapi tidak ada tanda-tanda melakukan komunikasi, gemar membeo suara tetapi sukar berbicara dari diri sendiri, dapat melakukan sesuatu pada waktu tertentu dan tidak dapat melakukannya di waktu yang berbeda.

2.2.2 Indikasi-indikasi Autisme

Dyah Puspita (2003:1) menjelaskan seorang anak dapat dikatakan sebagai penyandang *autistic spectrum disorder*, jika ia mempunyai separuh uraian dari indikasi-indikasi di bawah ini:

1. Gangguan komunikasi

Gangguan komunikasi merupakan suatu kecenderungan terhambatan dalam mengekspresikan diri, sukar bertanya jawab, sering membeo ucapan orang lain, atau bahkan bicara secara total dan berbagai bentuk masalah gangguan komunikasi lainnya.

2. Gangguan perilaku

Gangguan perilaku yaitu adanya perilaku *stereotype* atau khas seperti mengepakkan tangan, melompat-lompat, berjalan jinjit, senang pada benda yang berputar atau memutar-mutar benda, mengetuk-ngetukan benda kepada benda lain. Obsesi pada bagian benda yang tidak wajar dan berbagai bentuk masalah perilaku yang tidak wajar bagi anak seusianya.

3. Gangguan interaksi

Gangguan interaksi yaitu keengganan seorang anak untuk berinteraksi dengan anak-anak sebayanya bahkan seringkali merasa terganggu dengan kehadiran orang lain disekitarnya, tidak dapat bermain bersama anak lainnya dan lebih senang hidup menyendiri.

Hasil penelitian beberapa pakar, terungkap bahwa benih autisme sebenarnya telah muncul dalam jangka waktu yang cukup lama sebelum bayi dilahirkan. Hal ini didukung pernyataan Patricia Rodier seorang ahli embrio dari Amerika dalam Suteja (2014) yang menerangkan bahwa gejala autisme serta cacat lahir itu terjadi dikarenakan adanya kerusakan jaringan pada sistem saraf (otak) yang terbentuk pada 20 hari sebelum pembentukan janin. Peneliti lainnya yakni Minshew mengungkapkan bahwa anak-anak dengan autisme sistem saraf yang berperan dalam pengendalian pusat memori serta emosi tampak lebih kecil dari pada anak pada umumnya. Penelitian ini membuktikan bahwa gangguan perkembangan otak telah terjadi pada semester ketiga saat kehamilan atau pada saat kelahiran bayi.

Menurut Handojo (2004: 15) menyatakan penyebab autisme bisa terjadi pada saat kehamilan. Pada tri semester pertama, faktor pemicu biasanya terdiri

dari; infeksi (*toksoplasmosis, rubella, candida*, dan sebagainya), keracunan logam berat, zat aditif (MSG, pengawet, pewarna), maupun obat-obatan lainnya. Selain itu, tumbuhnya jamur berlebihan di usus anak sebagai akibat pemakaian antibiotika yang berlebihan, dapat menyebabkan kebocoran usus (*leaky-gut syndrome*) dan tidak sempurnanya pencernaan kasein dan gluten. Secara neurobiologis diduga terdapat tiga tempat yang berbeda dengan mekanisme yang berbeda yang dapat menyebabkan autisme yaitu:

- a. Gangguan fungsi mekanisme kortikal menyeleksi atensi, akibat adanya kelainan pada proyeksi ascending dari serebelum dan batang otak.
- b. Gangguan fungsi mekanisme limbic untuk mendapatkan informasi, misalnya daya ingat.
- c. Gangguan pada proses informasi oleh korteks asosiasi dan jaringan pendistribusiannya. (Handojo, 2004: 14)

2.2.3 Teori Penyebab Autisme

Berdasarkan pengakuan Widyawati dalam sebuah simposium autis pada tanggal 30 Agustus 1997, mengemukakan beberapa teori penyebab autisme antara lain:

1. Teori Psikososial

Menurut Kanner diantara penyebab autisme pada anak yaitu lahir dari perilaku sosial yang tidak seimbang, seperti orang tua yang emosional, kaku dan obsesif, yang mengasuh anak mereka dalam suatu atmosfer yang secara emosional kurang hangat bahkan dingin. Pendapat lain mengatakan bahwa telah

adanya trauma pada anak yang disebabkan hostilitas yang tidak disadari dari ibu, yang tidak mengendaki kelahiran anaknya.

2. Teori Biologis

Dari hasil penelitian, secara genetik terhadap keluarga dan anak kembar menunjukkan adanya faktor genetik yang berperan dalam autisme. Pada anak kembar satu telur ditemukan sekitar 36-89%, sedang pada anak kembar dua telur 0%. Pada penelitian lain, ditemukan keluarga 2,5-3% autisme pada saudara kandung, yang berarti 50-100 kali lebih tinggi dibanding pada populasi normal. Selain itu komplikasi pranatal, perinatal, dan neo natal yang meningkat juga ditemukan pada anak dengan autisme. Komplikasi yang paling sering dilaporkan adalah adanya pendarahan setelah trimester pertama dan ada kotoran janin pada cairan amnion, yang merupakan tanda bahaya dari janin (*fetal distress*).

3. Teori Imunologi

Dalam teori ini, telah ditemukan respons dari sistem imun pada beberapa anak *autistic* meningkatkan kemungkinan adanya dasar imunologis pada beberapa kasus autisme. Ditemukannya antibodi beberapa ibu terhadap antigen leukosit anak mereka yang autisme, memperkuat dugaan ini, karena ternyata antigen leukosit juga ditemukan pada sel-sel otak. Dengan demikian, antibodi ibu dapat secara langsung merusak jaringan saraf otak janin yang menjadi penyebab timbulnya autisme.

4. Infeksi Virus

Penaingkatan frekuensi yang tinggi dari gangguan autisme pada anak-anak dengan *congenital, rubella, herpes simplex encephalitis*, dan *cytomegalovirus infection*, juga pada anak-anak yang lahir selama musim semi dengan kemungkinan ibu mereka menderita influenza musim dingin saat mereka ada di dalam rahim, telah membuat para peneliti menduga infeksi virus ini merupakan salah satu penyebab autisme.

2.3 Bullying



Gambar 2.3 Perilaku Bully

(Sumber: studybreaks.com, diakses pada 19 September 2017)

Bullying berasal dari kata *bully*, merupakan suatu kata yang terkait pada pengertian keberadaan suatu “ancaman” dari seseorang ditujukan kepada orang lain dengan dampak timbulnya gangguan psikis bagi penerima *bully* seperti stress yang timbul dalam wujud gangguan fisik atau psikis, atau bahkan keduanya. Sedangkan Ken Rigby mendefinisikan *bullying* sebagai sebuah keinginan untuk

melukai orang lain. Tindakan ini dilakukan secara *direct* oleh seseorang atau kelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan dengan senang (Astuti, 2008: 3).

Perilaku *bullying* merupakan perilaku negatif yang berakibat timbulnya keadaan tidak nyaman atau terluka serta kerap kali terjadi secara berulang-ulang dari waktu ke waktu ujar Olweus dalam Wiyani (2012:12). Rigby dalam Andayani (2012: 37) mengatakan hal serupa bahwa *bullying* yakni perbuatan melukai, menyakitai atau menyinggung yang dikerjakan oleh seseorang atau lebih yang memiliki kemampuan yang lebih kuat pada pihak lain yang lebih rendah, terjadi secara repetitif hingga orang lain menderita, baik secara fisik maupun mental.

Yayasan Sejiwa (Lestari, 2016: 149) mengategorikan *bullying* sebagai berikut:

1. *Bullying* Fisik

Seperti namanya, kategori *bullying* ini melibatkan kekerasan dalam hal fisik seperti menampar, menimpuk, menginjak kaki, menjegal, meludahi, memalak, melempar dengan barang, serta menghukum dengan berlari keliling atau *push up* maupun bentuk serupa lain.

2. *Bullying* Verbal

Tindakan *Bully* yang satu ini melibatkan indera pendengaran, sebagai contoh tindakan *bullying* verbal diantaranya yakni memaki, menghina, menjuluki, meneriaki, memalukan di depan umum, menuduh, menyebarkan gossip, dan menyebarkan fitnah.

3. *Bullying* Mental

Tindakan *bully* yang dapat berakibat fatal pada mental korban. Contoh dari tindakan *bully* ini adalah memandang sinis, meneror melalui pesan, sms atau media lain, mempermalukan dan mencibir.

2.4 Empati

Rogers (Andayani, 2012: 38) mengungkapkan bahwa empati adalah kemampuan seseorang memahami orang lain dengan cara seolah-olah masuk ke dalam diri orang lain sehingga dapat merasakan dan mengalami perasaan dan pengalaman orang lain tersebut tanpa harus kehilangan identitas sendiri. Empati menurut Goleman (2005:7) adalah kemampuan membaca emosi dari sudut pandang orang lain dan peka terhadap perasaan orang lain. Menurut Borba (2008:6), empati merupakan dasar dari kepedulian terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain yang berbeda-beda.

Sedangkan menurut Davis (1980: 85), empati meliputi kapasitas afektif untuk merasakan perasaan dengan orang lain dan kapasitas kognitif untuk memahami sudut pandang orang lain. Senada dengan pendapat tersebut Greenspan et al. Cartledge & Milburn (Andayani, 2012: 38) menyatakan bahwa empati adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami perasaan orang lain, mengambil sudut pandang orang lain, dan terbangkitnya segi emosional terhadap situasi yang dihadapi orang lain. Mengacu pendapat Davis (1980) Litvack-Miller (Garton & Gringart, 2005) mendefinisikan empati sebagai kemampuan menyadari dan memahami perasaan orang lain yang meliputi kapasitas kognitif dan afektif.

2.5 Dasar Klasifikasi Target

2.5.1 *Target Audience*: Peserta Didik (Tahap Psikologis usia 12 – 20 tahun)

Peserta didik dipilih menjadi target audiens dilandasi teori yang diutarakan Abudin Nata yang menyatakan bahwa peserta didik merupakan individu yang sedang tumbuh dan berkembang, baik secara fisik, psikologis, sosial. Hal ini selaras dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 4, “peserta didik diartikan sebagai anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu”.

Segmentasi dari perancangan buku ilustrasi karakteristik autisme ini adalah peserta didik dengan rentang usia 12 hingga 20 tahun. Hal ini dilatarbelakangi pertimbangan dari pernyataan Melly Budhiman yang mengakui, bahwa kebanyakan anak autis mengalami *bullying* di sekolah. Mereka dianggap sakit dan bisa menularkan penyakit kepada anak lainnya. Padahal, anak autis tidak aneh dan tidak sakit namun mengalami gangguan perkembangan. Anak autis bukan sakit jiwa tapi individu ini memang unik. Mereka menunjukkan reaksi yang berbeda, bahkan ekstrem, terhadap hal-hal dan situasi yang terkait dengan indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecapan. Sementara pemilihan rentang usia 12 hingga 20 tahun adalah Tahap Psikologis, pada fase ini anak sudah dapat dibina, dibimbing, dan dididik untuk melaksanakan tugas-tugas dan tanggung jawab (Lestari, 2016: 152).

Selain itu penentuan segmentasi yakni peserta didik juga mempertimbangkan sebuah riset yang dilakukan oleh *LSM Plan International* dan

International Center for Research on Women (ICRW) yang dirilis awal bulan Maret 2015 lalu menunjukkan terdapat 84% anak di Indonesia mengalami kekerasan di sekolah. Angka tersebut lebih tinggi dari tren di kawasan Asia yakni 70%. Data lain lagi menyebutkan bahwa jumlah anak sebagai pelaku bullying di sekolah mengalami kenaikan dari 67 kasus pada 2014 menjadi 79 kasus di 2015 (Rostanti, 2015).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Windy Sartika Lestari (2016: 152) paparkan bahwa peserta didik dalam rentang usia 12 hingga 20 tahun memiliki karakteristik dapat menerima pembinaan, pembimbingan dan telah dididik untuk melaksanakan tugas-tugas yang menuntut komitmen dan tanggung jawab.

2.5.2 Target Market: Orang Tua

Target Market adalah sarana kedua setelah target audiens, yang juga berhubungan langsung dengan penelitian yang diangkat.

Orang tua dapat dikategorikan menjadi target sekunder, karena peran orang tua dalam perkembangan anak sangatlah penting. Menurut pakar pendidikan, William Bennet (Noor, 2012: 128), keluarga merupakan tempat yang paling awal dan efektif untuk menjalankan fungsi departemen kesehatan, pendidikan dan kesejahteraan. Keluarga berfungsi sebagai sarana mendidik, mengasuh dan mensosialisasikan anak, mengembangkan kemampuan seluruh anggotanya agar dapat menjalankan fungsinya di masyarakat dengan baik, serta memberikan kepuasan dan lingkungan yang sehat.

2.6 Bahasa

2.6.1 Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat di Negara Indonesia sebagai bahasa persatuan antar warga. Bahasa Indonesia diambil dari bahasa Melayu yang kala itu digunakan oleh Kerajaan Sriwijaya (dari abad ke-7 SM) sebagai bahasa kenegaraan. Namun semenjak Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober tahun 1928, bahasa Melayu tidak lagi digunakan dan diganti dengan Bahasa Indonesia. Kedudukan Bahasa Indonesia diperoleh berdasarkan pengalaman sejarah Bangsa Indonesia yang berkaitan dengan perkembangannya, yaitu Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Nasional dan sebagai Bahasa Negara. (Putri, 2016 :36).

2.7 Prinsip Dasar Desain

Dibutuhkan pertimbangan yang kompleks untuk melahirkan desain yang bermutu dan *worth it*. Hal ini dapat diperoleh dari kecermatan dalam mengoordinir elemen-elemen grafis dengan tepat berdasarkan prinsip-prinsip desain secara tepat dengan memerhatikan *material limits* yang dimiliki.

Indikator desain yang kreatif dapat menarik perhatian audiens, konten dalam desain memiliki tingkat keterbacaan yang memadai, terdapat visualisasi yang memudahkan audiens untuk memahami, dan dapat mencerminkan intisari desain tersebut. Putri (2016: 38) menjelaskan bahwa prinsip desain tergolong menjadi beberapa kategori di bawah ini:

2.7.1 Kesatuan (*Unity*) dan Keselarasan (*Harmony*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dan lain-lain), maka kesatuan telah tercapai. Kesatuan membantu semua elemen seperti milik mereka bersama. Pembaca harus *visual cues* untuk memberitahu mereka tahu potong merupakan salah satu unit-teks, *headline*, foto, gambar, dan keterangan semua pergi bersama-sama.

Menyatukan elemen elemen oleh kelompok yang saling berdekatan sehingga mereka terlihat seperti milik mereka bersama. Ulangi warna, bentuk, dan tekstur. Gunakan kotak (dengan struktur yang halaman) untuk membuat kerangka untuk *margin*, kolom, jarak, dan proporsi. Dengan kata lain, seorang desainer harus mengetahui cara mengorganisasi elemen dan membangun ikatan atau hubungan.

Sedangkan keselarasan dapat berupa bentuk, warna, tekstur pola, material, tema, gaya, ukuran dan sebagainya. Seperti dalam keselarasan warna dapat ditingkatkan dengan menggunakan warna-warna komplementer atau warna analog.

Keselarasan dan kesatuan dalam desain kadang memunculkan keseimbangan, seperti keseimbangan dalam hal rancangan, furnitur, pemilihan aksesoris, atau sering juga dalam pengaturan tata letak *furniture*.

2.7.2 Keseimbangan (*Balance*)

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua dayan yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Setiap elemen pada susunan visual berat yang telah ditentukan oleh ukurannya, kegelapan atau keringanan, dan ketebalan dari garis.

Ada dua pendekatan dasar pendidikan desain untuk menyeimbangkan. Yang pertama adalah keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata ke kiri dan ke kanan dari pusat. Selanjutnya adalah keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap sisi halaman. Warna, nilai, ukuran, bentuk, dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur keseimbangan. Untuk menciptakan keseimbangan diperlukan langkah di bawah ini:

- a. Ulangi bentuk tertentu secara berkala, baik secara vertikal maupun horizontal.
- b. Pusat elemen pada halaman.
- c. Menempatkan beberapa visual kecil di satu daerah untuk menyeimbangkan satu blok besar gambar atau teks.
- d. Gunakan satu atau dua bentuk aneh dan membuat bentuk biasa.

- e. Keringanan teks potong-berat dengan terang, berwarna-warni visual.
- f. Meninggalkan banyak spasi besar sekitar blok teks atau foto gelap.
- g. Offset besar, gelap foto atau ilustrasi dengan beberapa lembar teks kecil, masing-masing dikelilingi oleh banyak spasi.

2.7.3 Proporsi (*Proportion*)

Proporsi digunakan dalam menggambarkan hubungan ukuran antara objek satu dan yang lainnya. Dalam merancang suatu ruangan diperlukan proporsi yang sesuai seperti ukuran *furniture*, tinggi langit-langit dan sebagainya.

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan – perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (*The Golden Mean*) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Konon proporsi ini adalah perbandingan yang ditemukan di benda-benda alam termasuk struktur ukuran tubuh manusia sehingga dianggap proporsi yang diturunkan oleh Tuhan sendiri.

2.7.4 Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk –bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk –bentuk unsur rupa. Pengulangan (mengulangi

unsur serupa dalam cara yang konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk, ukuran, posisi atau elemen) adalah kunci untuk visual ritme.

Menempatkan elemen dalam sebuah layout secara berkala membuat halus, dan bahkan ritme yang tenang, santai mood. perubahan pada ukuran dan jarak antara unsur membuat cepat, ritme hidup dan suasana hati yang menyenangkan. Kunci sukses membangun sebuah desain berdasarkan ritme adalah mengerti perbedaan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan adalah mengulang elemen beberapa visual atau seluruhnya secara konsisten sedangkan variasi adalah perubahan sejumlah elemen, misalnya warna, ukuran, bentuk, ruang, posisi, dan bobot visual dari sebuah elemen. Ritme atau nada terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

- a. Nada suara, tingkatan perbandingan contohnya dalam tinggi rendahnya suara.
- b. Nada warna, tingkatan perbandingan antara warna yang satu dengan warna yang lain.
- c. Nada garis, tingkatan perbandingan tebal tipisnya garis, panjang pendeknya garis, atau kasar halusnya garis.

2.7.5 Penekanan/ fokus dan *Emphasis*

Fokus difungsikan sebagai objek utama, untuk menarik perhatian. Biasanya yang diberi penekanan atau fokus cukup satu, karena terlalu banyak fokus dapat mengurangi penekanan dari objek yang ingin ditonjolkan tersebut.

Emphasis merupakan area yang dianggap menarik, dominan. Dominansi dari suatu objek layaknya fokus dapat ditingkatkan dengan membuat objek tampak lebih besar, lebih indah, dengan penempatan yang pas

2.7.6 *Contrast dan Variety*

Maksud prinsip kontras adalah menghindari elemen desain dalam halaman yang tampak serupa. Apabila elemen (jenis tulisan, warna, ukuran, tebal tulisan, spasi, dan lain-lain) tidak diingkan serupa maka buat elemen desain tersebut saling membedakan. Kadang, dalam sebuah halaman, kontras menjadi visualisasi yang paling menarik perhatian. Kontras adalah penyebab awal pembaca membaca halaman tersebut.

Sedangkan *variety*, atau keanekaragaman digunakan untuk menghindari dari kesan monoton atau membosankan. Contohnya seperti penggunaan dari elemen yang tidak sama dapat memberikan sesuatu yang lebih menarik atau unik.

2.7.7 *Repetisi (Repetition)*

Elemen visual yang berulang dalam sebuah desain. Kamu dapat mengulang ulang warna, bentuk, tekstur, ketebalan garis, jenis tulisan, ukuran, konsep grafis, *etc.* Pengulangan elemen visual ini mengembangkan komposisi dan memperkuat desain dalam kesatuan komposisi.

2.8 **Kajian Tentang Buku**

Buku dalam dictionary.cambridge.org diartikan sebagai “*a written text that can be published in printed or electronic form*” atau “*a set of pages that have been fastened together inside a cover to be read or written in*”. Hal ini selaras dengan pengertian Buku dalam Ensiklopedi Indonesia (1980: 538).

Dalam Ensiklopedi Indonesia buku mencakup tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukiskan atas segala macam lembaran papyrus, lontar, perkamen, dan kertas dengan segala bentuknya berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu. Secara umum pada saat ini buku biasa digunakan sebagai media penyebaran informasi baik berupa kumpulan narasi fiksi, maupun non fiksi seperti laporan, karya tulis dan lain sebagainya.

Pada umumnya elemen *layout* terbanyak yang digunakan pada buku *body text*. Oleh karena itu dibutuhkan perhatian khusus dalam memilih dan menata sebuah font. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah *cover*, navigasi desain, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, pembedaan yang jelas antar bagian, dan lain-lain (Rustan, 2009:27).

2.9 Ilustrasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996) Ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandirawa di pentas, radio atau musik yang melatar belakangi sebuah film. Ilustrasi visual yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya.

Sedangkan jika ditinjau dari segi bahasa, Ilustrasi berasal dari bahasa Latin "*Illustrare*", yang mempunyai makna *me-njelaskan atau menerangkan*, maka dapat ditari pengertian bahwa gambar ilustrasi merupakan gambar yang memiliki sifat serta fungsi sebagai media untuk menerangkan sesuatu kejadian. Beberapa

sumber mendefinisikan ilustrasi berasal dari kata *ilusi*, yang berarti gambaran angan-angan yang menyerupai hiasan belaka. Hal ini merupakan pengantar atau pelengkap suatu tujuan untuk membantu seseorang agar lebih mudah dan lebih cepat memahami apa yang dimaksud. Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas suatu pengertian (senibudayaku.com).

Sedangkan Adi Kusrianto (2007:140) menjelaskan bahwa Ilustrasi merupakan seni menggambar untuk mendeskripsikan suatu peristiwa, tujuan, atau bahkan sebuah cara kerja yang dikemas secara visual. Dimana ilustrasi juga merupakan sebuah hasil visualisasi bentuk visual dari suatu cerita, atau berbagai hal yang memiliki tulisan yang memiliki makna tertentu. Dari kedua teori diatas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan sebuah gambaran mengenai sesuatu baik berupa audio maupun visual yang dapat menjelaskan sesuatu peristiwa atau sebagai alat bantu untuk memperjelas isi dari suatu buku atau karangan lainnya.

Di lain sisi Mike Susanto (2011: 190) menjelaskan ilustrasi sebagai bentuk seni gambar yang digunakan untuk memberikan *explanation* suatu maksud atau tujuan dengan bentuk visual. Ilustrasi terkait gambar-gambar yang dirancang untuk merefleksikan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri.

Senada dengan Mike, Kusmiati (2000: 14) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah gambaran *unread messages*, tetapi bisa menjabarkan sebuah cerita, berwujud gambar serta teks yakni bentuk grafis informasi yang mengikat. Dengan ilustrasi maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih muda

mengingat gambar daripada kata-kata. Dari definisi tersebut ilustrasi dapat menjadi sebuah media penyampai pesan yang akurat, tepat, terperinci serta menarik sehingga meminimalisir gangguan pada proses penyampaian pesan.

2.9.1 Fungsi Ilustrasi

Fungsi Ilustrasi secara umum adalah memberi wajah atau rupa pada karakter dalam cerita, menampilkan contoh dari hal yang sedang digambarkan, memvisualisasikan langkah-langkah pada pedoman, menyampaikan pesan atau pengertian dari tema dalam sebuah narasi, menghubungkan citra atau *image* pada ekspresi manusia, individualitas dan kreatifitas, serta menginspirasi khalayak untuk lebih merasakan emosi dari aspek *linguistic* dalam sebuah tulisan atau narasi.

Dalam sebuah penelitian oleh Rosihan Arif Ifandi, Jiwa Utama, serta Ricky Siswanto (2015) memaparkan fungsi ilustrasi sebagai media memvisualisasikan informasi dan data yang berupa teks menjadi dalam bentuk visual, Memberikan pedoman mengenai langkah-langkah atau instruksi untuk melakukan suatu tindakan, mengkomunikasikan suatu informasi, pesan, data penelitian, memperindah sebuah tulisan dengan menambah elemen bentuk-bentuk visual, menghindari perasaan bosan saat membaca teks, mempermudah penyampaian informasi dan pesan dari bentuk teks.

Sehingga dari rujukan tersebut maka ilustrasi dapat digunakan untuk alat bantu visualisasi terhadap karakteristik-karakteristik anak-anak dengan autisme sehingga informasi terkait autisme dapat tersampaikan kepada audien dengan lebih efektif. Selain itu juga dapat mereduksi perasaan bosan saat membaca

informasi dengan topik autisme, dan komunikasi akan menjadi lebih efisien karena pesan dapat lebih tergambarkan melalui ilustrasi.

2.10 Digital Painting

Brad (2008) menjelaskan definisi digital dalam sebuah artikel yang diposting turningpointarts.com bahwa *“Digital painting is an emerging art form in which traditional painting techniques (such as watercolor, oils, impasto, etc.) are applied by means of a computer, a digitizing tablet and stylus, and software. I work with a Wacom tablet, Corel Painter, Adobe Illustrator and Adobe Photoshop”*

Brad juga menjelaskan bahwa Lukisan digital adalah jenis seni digital namun bukan buatan komputer seni, karena tidak melibatkan komputer secara otomatis menghasilkan gambar dari model matematika yang diciptakan oleh seniman. Dalam lukisan digital, seniman menggunakan teknik melukis untuk membuat gambar langsung di komputer. Lukisan digital juga berbeda dengan manipulasi foto digital, karena itu adalah konstruksi asli dari awal. Sementara elemen fotografi dapat digabungkan ke dalam lukisan digital.

Dalam perancangan ini teknik Digital Painting dilakukan dengan menggunakan perangkat keras yakni Pen Tablet. Dan dilakukan dalam beberapa software khusus seperti Paint Tool SAI, dan Photoshop.

2.11 Layout

Menurut Surianto Rustan dalam bukunya yang berjudul Layout, Dasar & Penerapannya, layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu

bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Dalam sebuah perancangan buku layout memiliki banyak elemen yang mempunyai peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan layout hal ini bertujuan agar tata letak antara elemen visual dan teks dapat terbaca dengan jelas oleh audien. (Rustan, 2009: 9).

2.11.1 Prinsip Layout

Layout atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak adalah pengaturan tulisan-tulisan dan gambar-gambar. Definisi layout adalah penataletakan atau pengorganisasian atau strukturisasi dari beberapa unsur desain agar teratur dan tercipta hirarki yang baik guna mendapatkan dampak yang kuat dari yang melihat (Kamus Istilah Periklanan, Matari Advertising). Prinsip-prinsip sebuah layout menurut Rustan (2009: 27) terbagi menjadi 4:

1. *Balance* (seimbang)

Keseimbangan membantu menentukan ukuran dan peraturan setiap bagian dalam layout, layout tidak seimbang membuat pembaca kesulitan membaca dan akan merasakan sesuatu yang salah pada hal yang ia baca. Ada dua jenis *balance*, yaitu *symmetric balance* (kuat, stabil) dan *asymmetric balance* (variatif, bergerak).

2. *Rhythm* (irama)

Irama merupakan bentuk yang dihasilkan dengan mengulang elemen secara bervariasi. Pengulangan secara konsisten dan bervariasi adalah kata kunci utamanya, keduanya saling melengkapi karena tanpa adanya variasi, pengulangan

akan tampak membosankan. Setiap variasi elemen yang mengalami pengulangan juga harus memiliki kesatuan yang utuh.

3. *Emphasis* (titik berat)

Dalam upaya menarik perhatian pembaca, setiap pesan pada layout harus memiliki daya tarik yang tinggi. Jika tidak khalayak akan cepat berpaling.

4. *Unity* (kesatuan)

Keseluruhan elemen pada sebuah layout harus saling memiliki satu dengan yang lainnya. Hal ini membantu menentukan banyaknya elemen yang ingin digunakan atau bagaimana penggunaannya.

Selain prinsip-prinsip layout yang di atas, ada beberapa teori layout menurut Frank F. Jefkin (1997: 245), yaitu :

- a. *The Law of Variety*, sebuah layout harus dibuat bervariasi untuk menghindari kesan monoton.
- b. *The Law of Balance*, dalam sebuah layout mata pembaca sebaiknya bergerak secara wajar, jadi sebaiknya dimulai dengan urutan yang ada.
- c. *The Law of Harmony*, bagian dari layout sebaiknya dirancang secara harmonis dan tidak meninggalkan kesan monoton.
- d. *The Law of Scale*, perpaduan warna terang dan gelap akan menghasilkan sesuatu yang kontras. Hal ini dapat dipakai untuk memberi tekanan pada bagian-bagian tertentu dalam layout.

Ada tiga kriteria dasar untuk sebuah layout yang dikatakan baik, yaitu: *It Works* (mencapai tujuannya), *It Organizes* (ditata dengan baik) dan *It Attracts* (menarik bagi pengguna) (faculty.petra.ac.id). Sebuah layout dapat bekerja dan

mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan suatu cara tertentu. Selanjutnya, sebuah layout harus ditata dan dipetakan secara baik supaya pengguna dapat berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain dengan mudah dan cepat. Akhirnya, sebuah layout harus menarik untuk mendapatkan perhatian yang cukup dari penggunanya (Rustan, 2009: 30).

2.11.2 Elemen-elemen Layout

Rustan dalam bukunya yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya* kembali memaparkan tentang layout berkaitan dengan elemen-elemen yang ada di dalam sebuah layout. Elemen-elemen ini nantinya memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta melahirkan kenyamanan ketika membacanya. Selain itu, kemudahan dalam mencari informasi juga diperlukan dalam sebuah layout terkait dengan navigasi dan estetika (Rustan, 2009: 27). Rustan membagi elemen layout menjadi :

- a. Elemen Teks, yakni komponen-komponen dalam sebuah layout yang meliputi *deck*, *byline*, *bodytext*, subjudul, *pull quotes*, *callouts*, *kickers*, *mutual caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead* .
- b. Elemen Visual, yakni elemen-elemen dalam sebuah layout meliputi foto, *artwork*, *infographics*, garis, kotak, inset poin.
- c. *Invisible Element*, yakni elemen-elemen yang berfungsi sebagai acuan penempatan sebuah elemen. *Invisible Element* ini meliputi *margin* dan *grid*. Margin menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan

ditempati oleh elemen-elemen layout. Margin juga mencegah resiko kesalahan potong pada saat proses cetak. Selain itu margin memberikan kesan rapi dan enak dilihat secara estetika. Grid memudahkan audiens menentukan peletakan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout.

- d. *Negative Space atau White Space*, yaitu ruang kosong yang ditujukan agar penempatan karya tampak tidak terlalu penuh pada suatu bidang, ruang kosong ini juga digunakan untuk memberikan *emphasis* atau penekanan pada objek-objek tertentu. Selain itu, dapat membuat audiens menjadi lebih nyaman dan lebih mudah memahami isi dalam layout. Ruang kosong ini memberikan kesan aliran dalam desain dan sekaligus akan membangun keseimbangan dalam desain jika dikomposisikan secara pas.
- e. *Visual Hierarchy*, yakni suatu cara untuk memberikan arahan pada pembaca kepada suatu hal. Juga merupakan salah satu cara untuk menggambarkan tingkat kekrusialan suatu informasi. Desainer dapat memberikan kontras untuk menuntun pembaca dalam memahami informasi dan gambar pada susunan yang diinginkan.
- f. *Gestalt*, yaitu elemen yang erat kaitannya dengan teori psikologi yang mengatakan bahwa seseorang akan mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai satu-kesatuan yang utuh. Dikembangkan oleh Maz Wertheimer dan rekan-rekannya, teori ini dapat menjelaskan kecenderungan persepsi yang terbentuk dibenak seseorang.

2.12 Tipografi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Tipografi berarti “ilmu cetak” atau “seni percetakan”. Ilmu cetak dalam hal ini yang dimaksud adalah huruf yang tersusun dalam sebuah alphabet yang merupakan media penting komunikasi visual. Sedangkan dalam *Cambridge “Typography”* memiliki arti “*the design of the writing in a piece of printing or on a computer screen*” yang berarti desain dalam menulis di selembar cetakan atau digital. Tipografi belakangan menjadi media yang membawa manusia mengalami perkembangan dalam cara berkomunikasi. Komunikasi yang berakar dari simbol-simbol yang menggambarkan sebuah objek (*pictograph*), berkembang menjadi simbol-simbol yang merepresentasikan gagasan yang lebih kompleks serta konsep abstrak yang lain (*ideograph*). Kemudian berkembang menjadi bahasa tulis yang dapat dibunyikan dan memiliki arti (*phonograph*-setiap tanda atau huruf menandakan bunyi).

Bentuk huruf tak hanya berkaitan dengan indentifikasi bunyi yang bersasal suatu objek melainkan juga meliputi aktivitas menangkap realitas dalam bunyi. Bentuk huruf lebih dari sekedar lambang bunyi, huruf juga bisa melahirkan kesan khusus yang bisa memudahkan audiens menangkap *messages* atau *idea* yang ada dalam sebuah frase atau kalimat. Apabila huruf tidak pernah eksis di dunia ini, bisa dibayangkan betapa sulitnya penyampaian informasi yang pasti akan memerlukan waktu yang lebih lama. Selain itu, apabila morfologi semua huruf adalah sama. Akan timbul kemungkinan ketidakterbacaan karena keseragaman tersebut. Huruf menjadi sesuatu yang memiliki makna ganda, huruf dapat menjadi

sesuatu yang dapat dilihat (bentuk atau rupa huruf) dan dapat menjadi sesuatu yang dapat dibaca (kata atau kalimat).

Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (gagasan) dan makna yang tersirat (kesan). Selain itu pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi semakin meluas. Menurut Rustan (2001:16) tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf”.

Seperti yang dijelaskan oleh J.Ben Lierman (Lia Anggraini & Kirana Nathalia, 2014) pada buku *Types of Typeface* “Tipografi sebagai salah satu elemen desain pada ilustrasi yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan”. Ia menyatakan ada dua hal yang menentukan kesuksesan desain dengan penggunaan tipografi, yaitu *legibility* dan *readability*.

a. *Readability*, berhubungan dengan bagaimana huruf-huruf tersebut disusun.

Faktor yang mempengaruhi tingkatan keterbacaan sebuah jenis huruf adalah ukuran, leading, *line length*, *alignment*, *letter space* dan *word spacing* (Ilene 2006: 59)

b. *Legibility*, saat memilih tipografi untuk anak-anak harus yang sederhana dan tampak mudah dibaca dengan counter bentuk sebaiknya bulat, pada bagian sudutnya disarankan mempunyai ujung yang tumpul, bukan bersudut lancip maupun kotak. Contoh yang baik adalah *Sassoon* yang dibuat secara khusus untuk anak-anak (Ilene 2006: 60).

Menurut Sihobing (2001:58), dalam pembuatan desain sebuah buku, dibutuhkan jenis huruf yang memiliki tingkat *legability* tinggi. Dalam desain tipografi, *legability* memiliki pengertian sebagai kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. Tingkat kejelasan ini tergantung pada bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataannya dalam sebuah naskah.

2.13 Warna

Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia (Junaedi, 2003: 14). Warna bersifat subjektif karena warna memiliki hubungan yang sangat kuat dengan setiap individu yang melihatnya. Adams (Ramanda, 2011) mengungkapkan dalam hubungannya dengan logo, warna merupakan elemen yang sangat penting dalam peranannya sebagai media penguat. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang (Kusrianto, 2007: 46).

2.13.1 Pengelompokan Warna

Sir David Brewster (Kusrianto, 2007: 48) membagi warna menjadi tiga kelompok warna, yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier, dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Warna primer adalah warna yang menjadi pedoman setiap orang untuk menggunakannya, yaitu warna merah, kuning dan biru.

- b. Warna sekunder merupakan percampuran antara warna primer: 1. Merah + Biru = ungu/violet 2. Merah + Kuning = oranye/jingga 3. Kuning + Biru = hijau.
- c. Warna tersier merupakan percampuran antara warna sekunder dengan primer.

2.13.2 Dimensi Warna

Menurut Edith Anderson Feisner (Hosana, 2006), setiap warna memiliki 4 dimensi, yaitu:

- a. *Hue*, istilah untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dan warna lainnya.
- b. *Value*, dimensi kedua dari suatu warna yang berkaitan dengan terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih ke hitam.
- c. *Intensity*, sering juga disebut *chroma*, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.
- d. *Temperature*, dimensi yang berhubungan dengan panas dinginnya suatu warna.

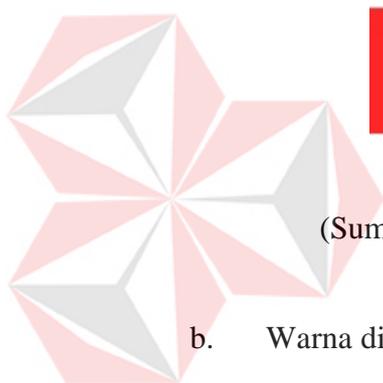
Saat ini terdapat beberapa sistem warna yaitu, CMYK atau *Process Color System*, *Munsell Color System*, *Ostwald Color System*, *Schopenhauer/Goethe Weighted Color System*, *Subtractive Color System* serta *Additive Color/RGB Color System*. Di antara bermacam sistem warna yang telah disebutkan, kini yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah CMYK atau *Process Color System* yang membagi warna dasarnya menjadi *Cyan*, *Magenta*,

Yellow dan Black. Sedangkan *RGB Color System* dipergunakan dalam industri media visual elektronik.

2.13.3 Karakter Warna

Junaedi (2003: 14) menjelaskan bahwa sifat warna dapat digolongkan menjadi dua golongan diantaranya:

- a. Warna panas, yang termasuk warna panas adalah keluarga merah atau jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat segar atau menyenangkan, merangsang dan bergairah.



Gambar 2.4 Warna Panas

(Sumber: dumetschool.com, diakses pada 19 September 2017)

- b. Warna dingin: yang termasuk warna dingin adalah kelompok biru atau hijau yang memiliki sifat dan pengaruh sunyi, tenang, makin tua makin gelap arahnya makin tenggelam dan depresi. Warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa tenggelam atau mundur. Sebaliknya warna hangat terutama merah akan terasa seolah-olah maju dekat ke mata, memberikan kesan jarak yang lebih pendek.



Gambar 2.5 Warna Dingin

(Sumber: dumetschool.com, diakses pada 19 September 2017)

Secara ilmiah pengertian warna merupakan gelombang elektromagnetik yang menuju ke mata kita dan kemudian diterjemahkan oleh otak sebagai warna. Dengan kata lain arti warna adalah juga sesuatu yang berhubungan dengan emosi manusia dan dapat menimbulkan pengaruh psikologis.

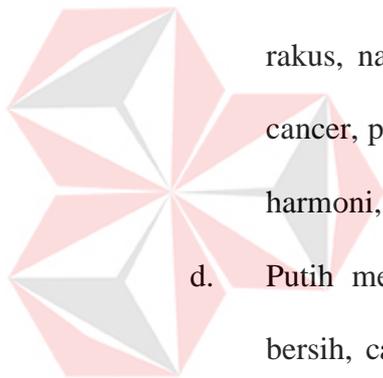
Sean Adams (Ramanda, 2011) menjelaskan beberapa sifat dan kesan yang ditimbulkan oleh warna, yaitu sebagai berikut:

- a. Merah: Hasrat, amarah, perhentian, perkelahian, cinta dan darah.
- b. Kuning: Kegembiraan, kecerdasan, peringatan, pengecut dan muda.
- c. Hijau: Kesuburan, uang, kesehatan, kesuksesan, pertumbuhan.
- d. Putih: Kesempurnaan, kesucian, pernikahan, bersih, kebaikan.
- e. Biru: Pengetahuan, nyaman, tenang, damai dan dingin.
- f. Hitam: Ketakutan, negatif, kematian, kejahatan, kerahasiaan.
- g. Ungu: Mewah, kebijaksanaan, kerohanian, imajinasi.
- h. Jingga: Kreatifitas, kehidupan, unik, energi.
- i. Abu-abu: Netral, tidak berpihak, bimbang, ragu-ragu, samar.

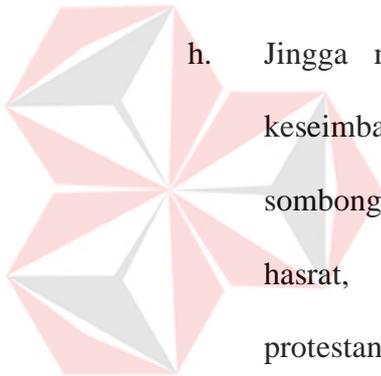
Sedangkan menurut Surianto Rustan (2009: 17), beberapa sifat yang ditimbulkan oleh warna adalah sebagai berikut:

- a. Merah memberikan kesan perayaan, kekayaan, nasib baik (Cina), suci, tulus, perkawinan (India), perkabungan (Afrika Selatan), setan (tradisi modern barat), gairah, kuat, energi, api, cinta, roman, gembira, cepat, panas, sombong, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, menonjol, darah, perang, marah, revolusi, radikal, sosialisme, komunisme, agresi, penghormatan, martir, roh kudus.

- b. Kuning merefleksikan sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealisme, kaya (emas), musim panas, harapan, udara, liberalisme, pengecut, sakit (karantina), takut, bahaya, tidak jujur, serakah, lemah, feminin, bergaul, persahabatan, zodiak gemini, taurus, leo, april, bulan September, kematian (abad pertengahan), perkabungan (Mesir), berani (Jepang), Tuhan (kuning emas).
- c. Hijau menggambarkan kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, kekayaan, uang (Amerika), nasib baik, giat, murah hati, pergi, rumput, agresi, dingin, cemburu, malu (Cina), sakit, rakus, narkoba, korupsi (Afrika Utara), abadi, udara, tanah, tulus, zodiak cancer, pembaruan, pertumbuhan, kesehatan, bulan Agustus, keseimbangan, harmoni, stabil, tenang, kreatif, Islam.
- d. Putih menunjukkan rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, cahaya, penghormatan, kebenaran, salju, damai, *innocence*, simpel, aman, dingin, penyerahan, takut, tanpa imajinasi, udara, kematian (tradisi Timur), kehidupan, perkawinan (tradisi Barat), harapan, lemah lembut, kosong, bulan Januari.
- e. Biru merefleksikan laut, manusia, produktif, isi, dalam, langit, damai, kesatuan, harmoni, tenang, percaya, sejuk, kolot, air es, setia, bersih, teknologi, musim dingin, depresi, idealisme, udara, bijaksana, kerajaan, bangsawan, bumi, zodiak virgo, *pisces*, *aquarius*, kuat, tabah, cahaya, ramah, perkabungan (Iran), kebenaran, cinta, keagamaan, mencegah roh jahat, kebodohan, kesialan.



- f. Hitam melambangkan klasik, baru, ketakutan, depresi, kemarahan, kematian (tradisi Barat), kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, kejahatan, serius, mengikuti kecenderungan sosial, anarki, kesatuan, dukacita, profesional.
- g. Ungu bermakna bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, kerajaan, upacara, misteri, bijaksana, pencerahan, sombong, flamboyan, menonjol, perkabungan, berlebihan, tidak senonoh, biseksual, kebingungan, harga diri, zodiak scorpio, bulan Mei, November, romantis, kehalusan, penebusan dosa.
- h. Jingga menggambarkan Hinduisme, Buddhisme, kebahagiaan, energi, keseimbangan, panas, api, antusiasme, flamboyan, kesenangan, agresi, sombong, menonjol, emosi berlebih, peringatan, bahaya, musim gugur, hasrat, zodiak sagitarius, bulan September, kerajaan (Belanda), protestanisme (Irlandia).
- i. Abu-abu mencerminkan dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksana, masa lalu, bosan, kebusukan, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, seimbang, netral, perkabungan, formal, bulan Maret.
- j. Cokelat berarti tenang, berani, kedalaman, makhluk hidup, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, cemar, berat, miskin, kasar, tanah, bulan Oktober, zodiak capricorn, scorpio, tabah.



- k. Pink menimbulkan kesan musim semi, rasa syukur/terimakasih, penghargaan, kagum, simpati, feminin, kesehatan, cinta, roman, bulan Juni, perkawinan, sukacita, *innocence*, kekanakan.

2.14 Model Kajian Sosial

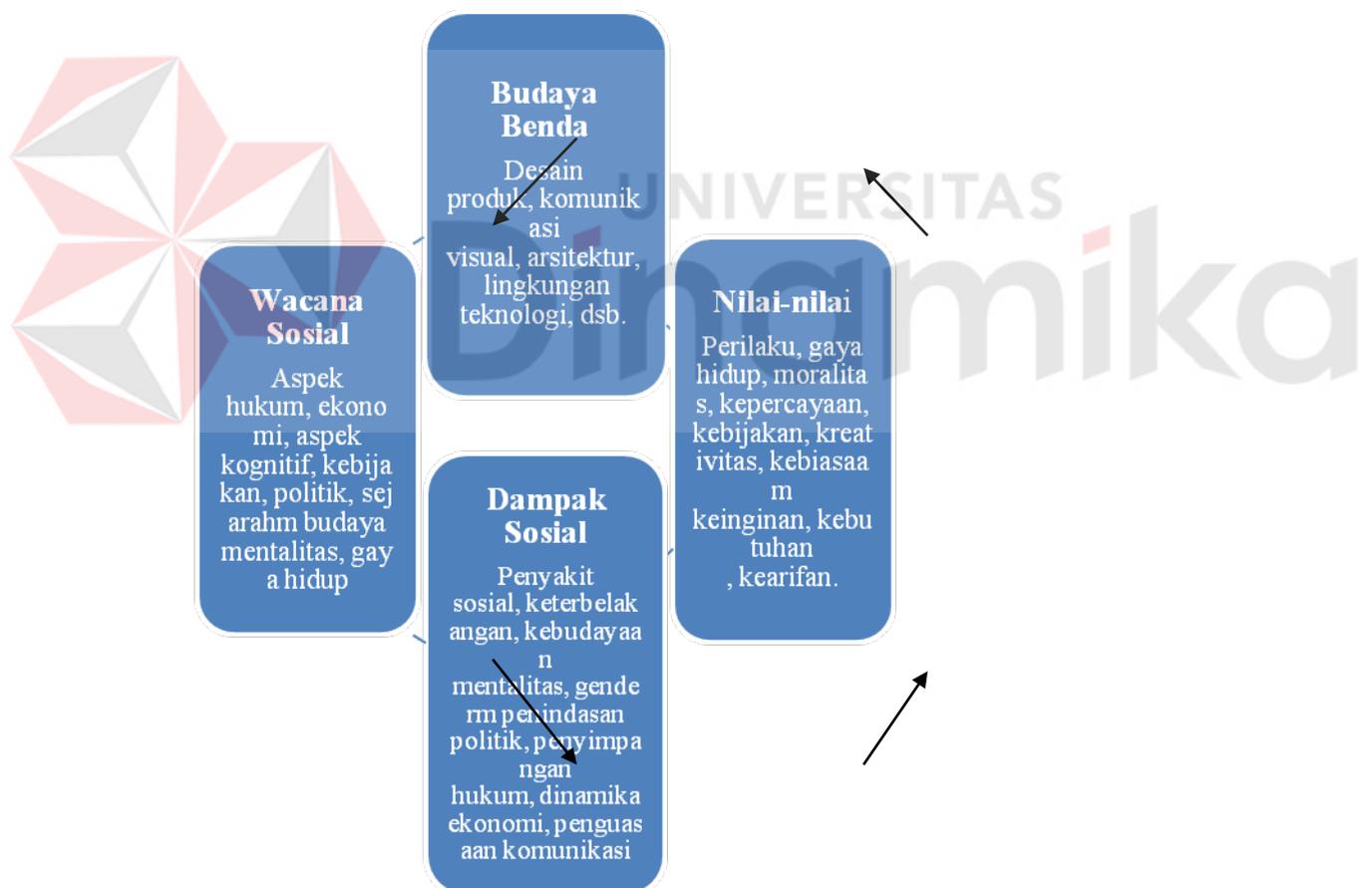
Model kajian sosial dalam dunia desain telah dirintis oleh Victor Papanek yang hasil-hasil penelitiannya tertuang dalam buku *The Design for Real World* (1976). Di berbagai perguruan tinggi terkemuka di Negara-negara maju pun, istilah kajian sosial dalam bidang desain masih terbatas dibandingkan dengan bidang lain. Kajian sosial pada umumnya masih berkisar tentang gaya hidup, dampak sosial karya desain, budaya massa, sejarah sosial, persoalan gender, dan perubahan sosial akibat penggunaan teknologi.

Model kajian ini terbagi menjadi dua kelompok besar yakni kajian-kajian sosiologi “murni” yang didekati secara kuantitatif dan kualitatif dan kajian sosiologi terapan yang bertujuan untuk menyusun strategi pemecahan suatu persoalan desain tertentu, atau pula penyusunan kebijakan sosial yang berkaitan dengan pembangunan yang hendak dijalankan.

Kajian sosial dirasa semakin penting dalam dunia desain yang dipicu oleh semakin kompleksnya permasalahan-permasalahan desain dan kehidupan manusia. Kedekatan desain dengan manusia itulah yang kemudian menjadi objek kajian yang tidak habis-habis. Dalam kaca mata Sosiologi, manusia diamati secara empiris melalui pengamatan gejala dan pengelompokan rasnya. Sedangkan dalam kajian Sosiologi desain, manusia dapat diamati perilaku kreatifnya, perilaku

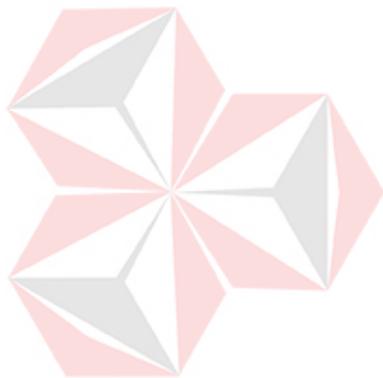
destruktifnya, pembentukan nilai-nilai baru ataupun tumbuhnya akar-akar kebudayaan baru.

Dalam kajian ilmu-ilmu sosial secara umum, beberapa bagian dari ilmu sosial tersebut berkaitan dengan politik, ekonomi, hukum, psikologi, antropologi, bahasa dan budayanya. Demikian pula dengan desain, aspek-aspek yang berkaitan dengan hal itu tetap menjadi kajian utama, namun dalam hal lebih bersifat analitis dan cenderung memaparkan fenomena yang terjadi (Sachari, Agus. 2005:119).



Gambar 2.6 Kajian Sosiologi Desain
(Sumber: Agus Sachari, 2005)

Betapa luasnya zona kajian Sosial dalam bidang desain, karena menyangkut tiga unsur utama yaitu Manusia, Benda dan Sistem Nilai, yang kemudian membangun sebuah wacana sosial tersendiri yang kompleks. Sementara ini para pakar ilmu sosial melihat hanya pada rona aspek manusianya (Sosiologi), aspek kebendaannya (Antropologi Budaya) dan aspek nilainya saja (Filsafat).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada Bab ini yang akan dibahas lebih terfokus pada metode yang digunakan dalam penciptaan karya observasi data serta teknik pengolahannya dalam perancangan buku ilustrasi karakteristik autisme dengan teknik *digital painting* sebagai upaya peningkatan empati peserta didik.

3.1 Jenis Penelitian

Ditinjau dari jenis datanya jenis penelitian yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi karakteristik autisme dengan teknik *digital painting* sebagai upaya peningkatan empati peserta didik adalah penelitian kualitatif-deskriptif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan naturalistik untuk memahami suatu fenomena tertentu. Penelitian kualitatif berusaha mendapatkan pencerahan, pemahaman terhadap suatu fenomena dan ekstrapolasi pada situasi yang sama (Golafshani, 2003). Dalam pendekatan kualitatif, peran peneliti sangat krusial terhadap kelangsungan penelitian. Menurut Jonathan & Hary (2007:95), desain penelitian kualitatif cenderung fleksibel menyesuaikan dengan keadaan lapangan, berbeda dengan riset kuantitatif yang lebih baku, tetap dan tidak berubah-ubah. Tujuan dari pendekatan ini untuk menemukan pola yang bersifat interaktif, menemukan teori, menggambarkan realitas yang kompleks serta memperoleh pemahaman makna.

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah dengan wawancara, observasi dan telaah dokumen. Untuk memperoleh informasi yang relevan secara langsung akan dilakukan wawancara kepada narasumber berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan topik autisme seperti orang tua, guru, psikolog dan sejenisnya. Berikutnya akan dilakukan observasi yakni pengamatan secara empiris terhadap objek penelitian yakni anak-anak autis. Dengan pendekatan kualitatif, diharapkan data yang didapatkan dapat sesuai dan mendukung proses perancangan buku *buku ilustrasi karakteristik autisme* ini.

3.2 Unit Analisis

3.2.1 Objek Penelitian

Obyek penelitian dapat dinyatakan sebagai situasi sosial penelitian yang ingin diketahui apa yang terjadi di dalamnya. Pada obyek penelitian ini, peneliti dapat mengamati secara mendalam aktivitas (*activity*), orang-orang (*actors*) yang ada pada tempat (*place*) tertentu (Sugiyono, 2007:215). Obyek dari penelitian ini adalah anak-anak dengan autisme. Diantaranya adalah Gio, Azam dan Jihan murid dengan autisme dari Paud Melati, Sidoarjo. Juga beberapa murid di SLB Autis Harapan Bunda

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data yang dimintai informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Adapun yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2002:107).

Untuk mendapat data yang tepat maka perlu ditentukan informan yang memiliki kompetensi dan sesuai dengan kebutuhan data (*purposive*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik anak-anak autisme dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Oleh karena itu, diperlukan subjek yang memenuhi parameter yang dapat mengungkap hal di atas sehingga memungkinkan data dapat diperoleh. Parameternya adalah sebagai berikut:

- a. Subjek dengan latarbelakang studi atau kepakaran terkait autisme
- b. Terlibat langsung sebagai subjek kegiatan terkait autisme
- c. Memiliki keterikatan khusus dengan objek penelitian

Dari parameter di atas, subjek penelitian yang dianggap memenuhi karakteristik yaitu:

- a. Kepala Sekolah, merupakan individu yang mengetahui tentang keseluruhan sistem pendidikan anak-anak autisme.
- b. Orang Tua, merupakan subjek yang paling sering berinteraksi dengan objek penelitian.
- c. Subjek dengan kepakaran terkait seperti psikolog, dan dokter.

3.2.3 Lokasi Penelitian

Penelitian terkait dengan perancangan buku ilustrasi karakteristik autisme akan dilakukan di beberapa sekolah paud inklusi di daerah Sidoarjo yakni Paud Melati dan SLB Autis Harapan Bunda

3.2.4 Metode Kajian

Metode kajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian sosial. Hal ini dikarenakan model kajian ini sangat erat kaitannya dengan sosiologi dan antropologi budaya yang menjadi landasan utama dalam mengkaji topik perancangan ini yakni autisme serta *impact* yang ingin diperoleh yakni peningkatan empati peserta didik terhadap anak-anak autisme.

Kajian ini dirasa sangat sesuai dengan perancangan ini karena memiliki keterkaitan terhadap kebudayaan mentalitas. Dalam kebudayaan mentalitas ini dikorek berbagai informasi terkait kelemahan-kelemahan mental yang terjadi pada pelaku *bullying* dan kekerasan seperti sifat mentalitet yang meremehkan mutu (potensi seseorang), sifat mentalitet suka menerabas, sifat tak percaya diri sendiri sifat tak berdisiplin murni, dan sifat suka mengabaikan tanggung jawab. Metode kajian sosial yang akan dilakukan dalam penelitian ini berkaitan dengan Psikologi dan Antropologi dengan menggunakan cabang kajian sosiologi terapan, bertujuan untuk menyusun strategi pemecahan suatu persoalan desain tertentu. (Sachari, 2005:118)

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peranan penting dalam mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi dalam perancangan *Buku ilustrasi karakteristik autisme* dengan teknik *digital painting* sebagai upaya peningkatan empati peserta didik, sehingga diperlukan data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Pengumpulan data yang digunakan meliputi: observasi, wawancara, telaah dokumen, dan studi pustaka.

3.3.1 Observasi

Kegiatan observasi meliputi pencatatan sistematis atas kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Menurut Jonathan & Hary (2007:100) salah satu peran pokok dalam melakukan observasi adalah menemukan interaksi yang kompleks dengan latar belakang sosial yang alami.

Dalam Surwantono, Black & Champion (2014: 43) jenis penelitian observasi terbagi menjadi dua macam yaitu observasi berperan serta (*participatory observation*) dan observasi nonpartisipan (*nonparticipant observation*). Jenis observasi yang dilakukan penelitian kali ini adalah observasi nonpartisipan (*nonparticipant observation*). Di dalam jenis observasi ini, peneliti tidak terlibat secara langsung, peneliti mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan tentang perilaku objek yang diteliti.

Dalam observasi non partisipan yang akan dilakukan peneliti melibatkan seluruh hal yang berkaitan dengan objek penelitian yakni anak-anak dengan autisme dengan titik fokus pada karakteristik-karakteristik anak autisme. Observasi akan dilakukan di Paud Melati Sidoarjo.

3.3.2 Studi Pustaka

Metode ini menggunakan pembahasan yang berdasarkan pada buku, literatur, dan catatan-catatan serta laporan yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan dan mendukung data penelitian maupun sebagai dasar untuk menggunakan teori-teori tertentu yang berhubungan dengan topik penelitian ini yakni perancangan *Buku ilustrasi karakteristik autisme* dengan teknik *digital*

painting sebagai upaya peningkatan empati peserta didik serta data penunjang yang berkaitan untuk keabsahan data yang diperoleh.

3.3.3 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010: 270), metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, dan sebagainya.

Pada metode ini dilakukan dengan cara pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan seluruh bukti otentik yang berkaitan dengan perancangan

Buku ilustrasi karakteristik autisme dengan teknik *digital painting* sebagai upaya peningkatan empati peserta didik.

3.3.4 Wawancara

Menurut Tjejep Rohidi (2011:208), wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian itu.

Teknik wawancara dalam penelitian menjadi tiga kategori, yaitu:

- a. Wawancara Mendalam, teknik pengumpulan data yang sering dipakai oleh peneliti kualitatif. Menurut Kahn & Cannell (1957:159) hal itu sering digambarkan sebagai “percakapan bertujuan”, dan demikian pula dalam penelitian seni atau pendidikan seni. Secara tipikal, wawancara mendalam lebih menyerupai percakapan dibandingkan dengan wawancara yang terstruktur secara formal.

- b. Wawancara Tokoh: tindakan wawancara khusus yang memfokuskan pada tipe informan khusus. Tokoh dianggap sebagai orang yang berpengaruh, terkemuka dan mengetahui banyak hal tentang topik tertentu.

Pada penelitian ini wawancara akan dilakukan pada subjek-subjek penelitian yakni orang tua dari anak dengan autisme, kepala sekolah (Paud Melati,) dan pakar autisme yakni dr. Febrita Ardianingsih, M.Si, Muryantinah Mulyo Handayani, MPsych (Ed & Dev), dan Dra. Psi. Mierrina.,M. Si.

Pedoman wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur yang disusun secara terperinci dan dilakukan secara langsung menggunakan tiga teknik wawancara.

3.3.5 Konsep Kreatif

Merupakan konsep kreatif berupa dokumen yang dipersiapkan oleh seorang desainer terhadap sasaran audien dan market, yang dimaksudkan untuk pengembangan dengan pemahaman penuh tentang masalah dan pemecahannya.

3.4 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini dalam buku Prof. Sugiono (2013:246), mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan pada verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Tahap pertama reduksi dilakukan dengan cara merangkum, mengambil data pokok dan penting, membuat kategori, berdasarkan huruf besar, huruf kecil dan angka. Data yang tidak penting dibuang karena dianggap tidak diperlukan. Tahap kedua, setelah

melakukan reduksi data, maka selanjutnya adalah menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya, berdasarkan apa yang telah dipahami.

3.4.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu bentuk kegiatan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, mendistorsi data yang tidak diperlukan dan mengoordinir data dengan cara tertentu hingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang telah diambil di lapangan akan ditulis dalam bentuk laporan-laporan yang terperinci, dan yang terfokuskan pada rumusan masalah yaitu bagaimana merancang *Buku ilustrasi karakteristik autisme* dengan teknik *digital painting* sebagai upaya peningkatan empati peserta didik.

3.4.2 Sajian Data

Sajian data merupakan langkah yang dilakukan dengan menyajikan data yang diperoleh dari sumber data yang digunakan oleh peneliti yang berkaitan dengan perancangan *Buku ilustrasi karakteristik autisme* dengan teknik *digital painting* sebagai upaya peningkatan empati peserta didik.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan penelitian adalah pernyataan singkat tentang hasil analisis deskripsi dan pembahasan tentang hasil perancangan *Buku ilustrasi karakteristik autisme* dengan teknik *digital painting* sebagai upaya peningkatan empati peserta didik. yang dilakukan.

BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab IV ini memfokuskan kepada semua hasil penelitian, metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data serta teknik pengolahannya dalam Perancangan Buku Ilustrasi Karakteristik Autisme dengan Teknik Digital Painting sebagai Upaya Peningkatan Empati Peserta Didik.

4.1 Objek Perancangan

Dalam perancangan ini, objek yang menjadi fokus adalah karakteristik yang terdapat pada anak-anak autisme sebagai pembahasan utama sehingga dapat membantu dalam pembuatan analisis data dan mampu menetapkan sintesis sebagai dasar perancangan yang akan di lakukan. Autisme merupakan gangguan neurobiologis, yang mempengaruhi komunikasi, interaksi dan perilaku sosial. Keterbatasan ini terkadang membuat anak-anak dengan autisme dianggap aneh sehingga tak jarang terjadi tindak *bullying* bahkan kekerasan. Faktor penyebab terjadinya fenomena tersebut dikarenakan kurangnya empati terhadap anak-anak dengan keterbatasan autisme, sehingga dengan menyebarluaskan informasi mengenai karakteristik-karakteristik anak dengan autisme diharapkan dapat berpengaruh pada peningkatan empati masyarakat khususnya peserta didik usia 12 hingga 20 tahun.

4.2 Data Produk

Sebagai media pengenalan sekaligus edukasi untuk masyarakat khususnya peserta didik usia 12 hingga 20 tahun, diharapkan dengan buku ilustrasi ini dapat member pengetahuan dan menarik perhatian peserta didik. Produk merupakan sebuah buku, merupakan media yang memiliki kontribusi besar dalam pengetahuan dan sampai sekarang masih belum bisa tergantikan dengan media lain. Buku ini memuat unsur visual didalamnya berupa ilustrasi dengan teknik *digital painting* sehingga media ini juga dapat disebut sebagai buku ilustrasi. Ilustrasi berfungsi untuk mendukung daya imajinasi dan untuk mempermudah menangkap dan mengingat informasi.

4.3 Profil Pembaca

Buku ilustrasi ini nantinya ditujukan kepada peserta didik berusia 12 hingga 20 tahun. Dimana pada usia ini anak sudah dapat dibina, dibimbing, dan dididik untuk melaksanakan tugas-tugas dan tanggung jawab (Lestari, 2016:152), sehingga diharapkan peserta didik diharapkan mampu memahami karakteristik anak-anak dengan autisme. Memahami keterbatasan-keterbatasan anak-anak dengan autisme, dapat membentuk refleksi diri terhadap kenormalan yang mereka miliki sehingga akan berpeluang memunculkan empati pada diri mereka.

4.4 Hasil Pengumpulan Data

Analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka yang telah

dikumpulkan guna meningkatkan pemahaman mengenai materi-materi dan data yang sudah di dapat

4.4.1 Hasil Observasi

1. Autisme

Observasi yang dilakukan sejak 29 September sampai dengan 31 Oktober 2017 di sekolah untuk anak normal dan inklusi Paud Melati Sidoarjo serta pada tanggal 1 November 2017 di SLB Autis Harapan Bunda bertujuan untuk mencari informasi terkait autisme dan perilaku lingkungan terhadap anak autis. Observasi ini difokuskan untuk memahami pola perilaku anak-anak dengan autisme, karakteristik serta penanganan-penanganan dan edukasi yang dilakukan oleh *therapist* atau guru terhadap anak-anak dengan autisme. Dari observasi ini diperoleh data tentang pola perilaku atau karakteristik dari beberapa anak autis serta lingkungannya yang telah diamati secara mendalam.

Dalam observasi tersebut terlihat Azam (seorang autis) tampak terisolasi dengan teman-teman lainnya. Ia lebih sering bermain sendiri daripada berkumpul dengan teman-temannya yang lain. Teman-teman Azam yang lain pun cenderung mengacuhkannya, tidak mengajaknya bermain atau belajar, bahkan sempat beberapa kali terlihat beberapa teman-temannya mengejeknya atau mengoloknya dengan merebut mainannya. Hal ini dikarenakan perilaku Azam yang suka berteriak dan melempar-lempar benda atau mengajak (memaksa) temannya untuk bermain dengan hal yang ia sukai. Perilaku tersebut merupakan karakter autistik yang tidak dipahami oleh teman-temannya. Namun, beberapa teman-teman

lainnya yang tahu dan sudah mengerti sifat Azam terlihat lebih menyikapinya dengan baik, seperti membantu mengambilkan tasnya atau menemukan sepatunya.



Gambar 4.1 Observasi di SLB Autis Harapan Bunda dan Paud Melati

(Sumber: Hasil Dokumentasi Peneliti)

Di Paud Melati Sidoarjo terdapat beberapa siswa yang diindikasikan autisme, yang pertama adalah Azam (10 tahun). Selama observasi, Azam menunjukkan pola perilaku sering melempar-kempar benda, gemar berteriak, senang bermain kereta, tidak bisa diam, melakukan pola gerakan yang repetitif, suka mengajak (memaksa) orang lain melakukan hal yang ia sukai, terkadang dipanggil tidak menghiraukan, tidak bisa melakukan hal yang diluar kebiasannya dan yang terakhir yakni menutup telinga apabila mendengar suara yang cukup keras.

Berikutnya adalah Jihan (8 tahun). Selama observasi Jihan terlihat tidak memiliki pandangan mata yang terarah atau fokus pada satu hal, gemar mengajak orang lain melakukan hal yang ia sukai, tidak bisa berbicara, tidak bisa fokus saat melakukan sesuatu, selalu tersenyum, dan suka menggerakkan tangan.

Di SLB Autis Harapan Bunda juga terdapat beberapa anak dengan autisme, yang pertama adalah Vincent (15 tahun). Vincent memiliki pola perilaku seperti kontak mata tidak fokus, meracau dengan bahasa yang sulit dipahami, hiperaktif, membeo (*echolalia*), saat kelas angklung dia kurang bisa mengikuti, menurut jika diperintah, dan kurang bisa mengikuti gerakan saat kelas tari.

Disisi lain Nico (5 tahun) memiliki ketrampilan meniru gambar sangat baik namun masih memerlukan bantuan arahan dari guru atau *therapistnya*, bisa duduk dengan baik, membeo (*echolalia*), dapat mewarnai gambar dengan baik, kurang baik dalam berinteraksi, dan menurut keterangan dari *therapistnya* Nico tergolong anak dengan autisme ringan.

Berikutnya ada Amanda (11 tahun) dan Tania (12 tahun). Amanda sudah dapat mencuci sendiri dan sangat baik dalam mengikuti proses belajar, namun

beberapa karakteristik autisme masih kerap terlihat seperti membeo (*echolalia*) dan melompat-lompat. Sedangkan Tania sudah dapat membedakan warna, dapat menjawab pertanyaan sederhana, dapat berhitung, namun masih memiliki pola perilaku repetitif, minim ekspresi, kurang pandai berbicara dan kontak mata tidak bisa fokus.

Dari observasi diatas dapat dirumuskan beberapa karakteristik anak autis diantaranya perilaku melempar-lempar benda, gemar berteriak, tidak bisa diam (hiperaktif), senang mengajak orang lain melakukan hal yang ia senangi, sukar melakukan hal yang diluar kebiasaannya, pandangan mata tidak fokus, tidak banyak bicara (hanya bersuara tidak jelas atau mengucapkan sepetah dua patah kata), senang melakukan gerakan repetitif, membeo (*echolalia*), dan kurang baik dalam berkomunikasi.

Hal-hal lain yang berkaitan dengan karakteristik anak autis yang menyertainya seperti gangguan emosional, tertawa dan menangis tanpa sebab yang jelas, tidak dapat berempati, rasa takut yang berlebihan dan sebagainya. Hal lainnya adalah koordinasi motorik dan persepsi sensoris misalnya kesulitan dalam menangkap dan melempar bola, melompat, menutup telinga bila mendengar suara tertentu, menjilat-jilat benda, mencium benda, tidak dapat merasakan sakit, tidak memahami bahasa dan sebagainya serta gangguan kognitif.

2. Buku

Observasi lainnya yakni dilakukan di berbagai tokoh buku di Sidoarjo dan Surabaya diantaranya Gramedia Lippo Sidoarjo, Gramedia Kertajaya, Gramedia Royal Surabaya, Galaxy Mall, dan di daerah Jalan Semarang. Hasilnya, tidak ada

satupun dari tokoh buku yang disebutkan di atas menjual buku ilustrasi tentang autisme. Kebanyakan dari tokoh buku tersebut hanya menjual buku yang memuat informasi tentang autisme secara menyeluruh tanpa didukung oleh visual didalamnya. Sedangkan buku-buku ilustrasi tentang autisme justru ditemukan pada situs online dengan profil penerbit luar negeri.

4.4.2 Hasil Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan yang bertujuan untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya mengenai topik penelitian.

Wawancara memungkinkan peneliti memperoleh data dan informasi dalam jumlah yang diperlukan. Adapun informan yang dipilih adalah orang-orang yang sangat memahami tentang Autisme yakni psikolog, dokter, serta terapis yang berkecimpung dalam hal yang berkaitan dengan Autisme, selain itu ada orang tua dan guru yang terlibat dalam kegiatan anak-anak autis.

1. Pakar Autisme

Informan-informan yang ahli dibidang autisme diantaranya Dra. Psi. Mierrina, M. Si seorang praktisi psikologi *Siloam Hospital* yang telah lama melakukan studi dengan topik Autisme, dr. Febrita Ardianingsih, M.Si seorang dokter, dosen sekaligus pengurus Pusat Layanan Autis (PLA) di UNESA, serta Muryantinah Mulyo Handayani, MPsych (Ed & Dev) seorang psikolog sekaligus dosen di Universitas Airlangga yang juga merupakan lulusan *Monash University*, Australia, tidak hanya itu Muryantina Mulyo juga tergabung dalam Tim Forum Peduli Pendidikan Bagi Penyandang Autisme Provinsi Jawa Timur serta *Member of The Golden Key International Honour Society*.

Berdasarkan wawancara dengan ketiga pakar tersebut diperoleh informasi terkait autisme serta *bullying* dan kekerasan.

a. Autisme

Ketiga pakar tersebut sepakat atau memiliki pemahaman yang sama tentang definisi autisme yakni gangguan *neurobiologist* yang mempengaruhi komunikasi, interaksi sosial dan perilaku atau komunikasi sosial dan perilaku (jika merujuk pada DSM-5). Dari dua besaran ini nantinya akan dapat dijabarkan hambatan-hambatan yang ada pada anak-anak dengan autisme.



Gambar 4.2 Wawancara dengan dr. Febrita Ardianingsih, M.Si

(Sumber: Hasil Dokumentasi Peneliti)

Karakteristik anak-anak autisme akan berbeda-beda setiap individunya, oleh karena itu keterbelakangan ini juga kerap kali disebut

sebagai *autism spectrum disorder* namun secara general dapat dikategorikan menjadi tiga besaran yang telah disebutkan sebelumnya yakni komunikasi, interaksi sosial dan perilaku. Ketiganya akan saling berpengaruh satu dengan yang lainnya.



Gambar 4.3 Wawancara dengan Dra. Psi. Mierrina., M. Si

(Sumber: Hasil Dokumentasi Peneliti)

Gangguan komunikasi terkait dengan ekspresif, reseptif dan pragmatis. Keterbatasan ekspresif ini merupakan hambatan anak untuk mengespresikan hal yang ia maksud, seperti beberapa kasus anak autis hanya dapat mengeluarkan suara saja, berteriak saja, yang lebih bagus lagi membeo (*echolalia*), atau bahkan mengucapkan satu-dua patah kata. Kurangnya kontak mata, minimnya *join attention* dan pada anak dengan autisme juga masuk pada ranah ekspresif ini.

Gangguan komunikasi lainnya yakni pada ranah reseptif. Anak dengan autisme akan sulit memahami perintah yang diberikan orang lain kepadanya. Sehingga hal ini terkadang menimbulkan kesenjangan antara anak dengan autisme dan lingkungannya. Selanjutnya yakni rana pragmatis, dimana anak akan sulit memahami komunikasi dua arah dan lebih cenderung melakukan komunikasi satu arah. Masalah di komunikasi tersebut menyebabkan mereka sulit mengembangkan interaksi sosial kemudian akan menimbulkan masalah perilaku seperti teriak-teriak atau bahkan gulung-gulung.



Pada aspek interaksi sosial, anak dengan autisme dapat dikategorikan menjadi tiga tipe. Tipe penyendiri, yakni individu yang memosisikan dirinya untuk tidak terlibat terhadap apapun. Tipe Pasif, yakni anak yang cenderung tetapi masih mengikuti aktivitas atau kegiatan. Dan yang terakhir yakni tipe aktif, tipe ini anak akan mengikuti kegiatan dalam kelompok.

Setelah aspek intraksi sosial berikutnya adalah aspek perilaku. Beberapa gangguan dalam aspek perilaku yang kerap ditemui pada anak dengan autisme adalah minat terbatas. Jika sudah memiliki minat pada hal tertentu, dia ingin semua orang membicarakan minat tersebut. Dia tidak bisa memahami tidak semua orang tertarik dengan itu. Dia akan terus berulang membicarakan hal yang ia sukai. Bahkan beberapa kasus, anak dengan autisme akan terus membawa barang yang ia sukai.

Gangguan perilaku lainnya yakni *rigid routine*, diartikan sebagai perilaku anak autistik yang cenderung mengikuti pola dan urutan tertentu dan ketika pola atau urutan itu berubah anak autistik menunjukkan ketidaksiapan atas perubahan tersebut. Beberapa kasus yang sederhana seperti urutan jalan ketika pergi ke sekolah, jenis pakaian yang dikenakan, perubahan ruang belajar dan lain sebagainya.

Banyak sekali masalah perilaku yang ada pada anak autis, dan setiap individunya pasti akan berbeda. Masalah perilaku yang sering dijumpai pada anak dengan autisme diantaranya cuek terhadap lingkungan, perilaku tidak terarah, kelekatan pada suatu benda tertentu, tantrum, *obsessive-compulsive behaviour*, dan lain-lain. Diluar keterbatasan-keterbatasan itu, anak autis dinilai memiliki ingatan yang sangat kuat serta *visual learner*.

Ketiga informan sepakat bahwa belum ada penyebab pasti autisme.

Tetapi beberapa teori mengatakan multifaktorial antara genetik dan faktor lingkungan. Seorang anak harus punya potensi genetic terlebih dahulu, sedangkan lingkungan sebagai *triggernya* barulah akan muncul gejala autisme. Sebagai contoh, banyak penelitian yang mengatakan terpapar logam berat akan menyebabkan autis, tetapi jika tanpa potensi gen dia tidak akan bisa terkena autis.

Selain definisi, karakteristik dan penyebab. Informan mengutarakan tentang cara penanganan terhadap anak autis yang sedang *tantrum*. Sebelum masuk ke tahap *tantrum*, sebenarnya ada tanda-tandanya. Guru

atau *therapist* serta orang tua juga harus memahaminya. Misalnya ketika anak mulai gelisah atau merasa tidak nyaman. Masing-masing anak memiliki tanda yang berbeda-beda, beberapa diantaranya yang biasanya tidak memukul-mukul meja, tiba-tiba memukul-mukul meja, atau mungkin menggerak-gerakkan tangan dan lain-lain. Ketika tanda-tanda itu muncul, segera orang tua atau guru mengintervensi. Karena jika sudah memasuki tahap *tantrum*, segala bentuk intervensi akan tertolak. Hal yang dapat dilakukan hanya menjaga keselamatan anak dan lingkungan sekitar. Hal ini dikarenakan beberapa kasus, anak dengan autisme yang sedang *tantrum* akan memberntur-benturkan kepalanya.

b. *Bullying* dan kekerasan

dr. Febrita Adianingsih M.Si mengungkapkan bahwa peristiwa *bullying* dan kekerasan terjadi karena faktor lingkungan, tidak pahamnya masyarakat tentang karakteristik autisme selain itu juga bisa dari faktor kepribadian pelaku *bullying* terkait dengan eksistensi diri dan sebagainya. Untuk itu upaya yang harus dilakukan yakni menyampaikan karakteristiknya kepada masyarakat agar dapat mempengaruhi empati sehingga *bully* tidak akan terjadi.

Hal ini didukung pernyataan Muryantinah Mulyo Handayani, *MPsych* (Ed & Dev) yang beranggapan bahwa lingkungan kurang memahami anak autis. Banyak beberapa lapisan masyarakat tidak mengerti tentang autis sehingga menganggapnya kelainan jiwa atau gila. Selain itu faktor lain yakni orang tua yang kurang menerima kekurangan

pada diri anaknya, sehingga memaksakan untuk disekolahkan di sekolah umum lalu pada akhirnya justru akan memicu perilaku *bully* dan kekerasan dari lingkungan sekitar yang kurang mengerti. Pada Kasus ini Muryantinah Mulyo Handayani, *MPsych* (Ed & Dev) menekankan agar lingkunganlah yang harus beradaptasi dengan anak autis, bukan sebaliknya.

2. Antropolog

Berikutnya informan lain dipilih berdasarkan latarbelakang keilmuan antropologi yaitu Dr. Pinky Saptandari Endang Pratiwi, Dra., MA. yang juga merupakan mantan Ketua II Bidang Kerjasama, Asosiasi Antropologi Indonesia (AAI) tahun 2010-2014. Dalam wawancara ini dapat diperoleh beberapa informasi terkait *bullying* dan kekerasan.

Dr. Pinky Saptandari Endang Pratiwi, Dra., MA. menegaskan bahwa secara umum etika, tata krama, pergaulan yang baik adalah harus saling menghargai, saling menghormati, baik pendapat, pemikiran, sampai dengan properti yang menjadi milik mereka termasuk tubuh. Kepada siapapun kita harus menerapkan nilai etika yang positif. Hal ini terwujud dari bagaimana kita menjaga pembicaraan kita, perilaku kita kepada siapa saja, termasuk kelompok yang harus kita lindungi seperti autis, difabel, inklusi, tuna rungu bahkan lansia dan sebagainya. Bukan melakukan tindakan sebaliknya yaitu tidak melindunginya. Karena apabila kita tahu ada kelompok yang harus kita lindungi tetapi kita tidak melakukannya itu terasuk sebuah bentuk kekerasan. Apalagi jika melakukan tindakan bentuk kekerasan disengaja seperti fisik maupun verbal.

Penyebab bullying dan kekerasan biasanya diantaranya krisis eksistensi, penyaluran *anger* yang tidak tepat, atau keisengan hingga pada taraf yang lebih jauh lagi yakni ingin menunjukkan kekuasaan. *Bullying* terjadi karena budaya mentalitas yang gemar meremehkan mutu (potensi atau kualitas) dan kurang bertanggung jawab.

3. Orang Tua

Dari wawancara yang dilakukan kepada orang tua diperoleh fakta bahwa anak mereka pernah mengalami bullying baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Bullying yang terjadi merupakan kategori bullying verbal dan fisik.



Gambar 4.4 Wawancara dengan Orang Tua

(Sumber: Hasil Dokumentasi Peneliti)

Bullying verbal meliputi tindakan ejekan seperti menganggap anak gangguan kejiwaan, gila dan aneh, sehingga hal ini membangun tembok tinggi antara anak berkebutuhan khusus dan anak normal. Tindakan ini menyebabkan tertutupnya penerimaan anak berkebutuhan khusus terhadap lingkungannya. Tak jarang perilaku ini juga melukai hati orang tua secara langsung maupun tidak langsung.

Beberapa orang tua tersebut juga mengaku pernah anaknya diguyur pasir dikepalanya oleh temannya sendiri sebagai bentuk olokan karena kekurangan yang terlihat aneh atau berbeda dengan yang lain. Kasus yang lebih parah lagi yakni ditendang-tendang kepalanya oleh temannya sendiri.

Orang tua percaya bahwa dengan diberikannya pengertian tentang karakteristik autisme dapat mempengaruhi pola perilaku lingkungan terhadap anak-anak dengan autisme sehingga akan berpengaruh pada penerimaan lingkungan terhadap kekurangan-kekuarangan tersebut. Masyarakat juga tidak akan merasa aneh terhadap kekurangan tersebut karena telah tereduksi dengan baik.

4. Guru atau *Therapis*

Berdasarkan wawancara dengan Guru atau *Therapist* dari SLB Autis Harapan Bunda Bapak Fian, Ibu Candra serta dari PAUD Melati yakni Ibu Lusi dan Ibu Sari diperoleh data tentang karakteristik anak autis diantaranya gangguan pada kontak mata, komunikasi, beberapa tidak tahan terhadap kebisingan dan suka melempar barang.

Jika *tantrum* biasanya anak akan ditempatkan pada ruangan khusus dan ditenangkan dengan tegas. Hal ini sebagai upaya agar tidak membahayakan orang lain disekitarnya. Disekolah anak diberi pelajaran berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya melalui *assignment*. Jika terlambat dalam hal komunikasi maka diajarkan tentang komunikasi. Pembelajaran lainnya yakni *matching* (seperti mencocokkan warna), motorik kasar (seperti jalan ditembat atau tepuk meja), dan motorik oral (seperti meniup, dan sebagainya).

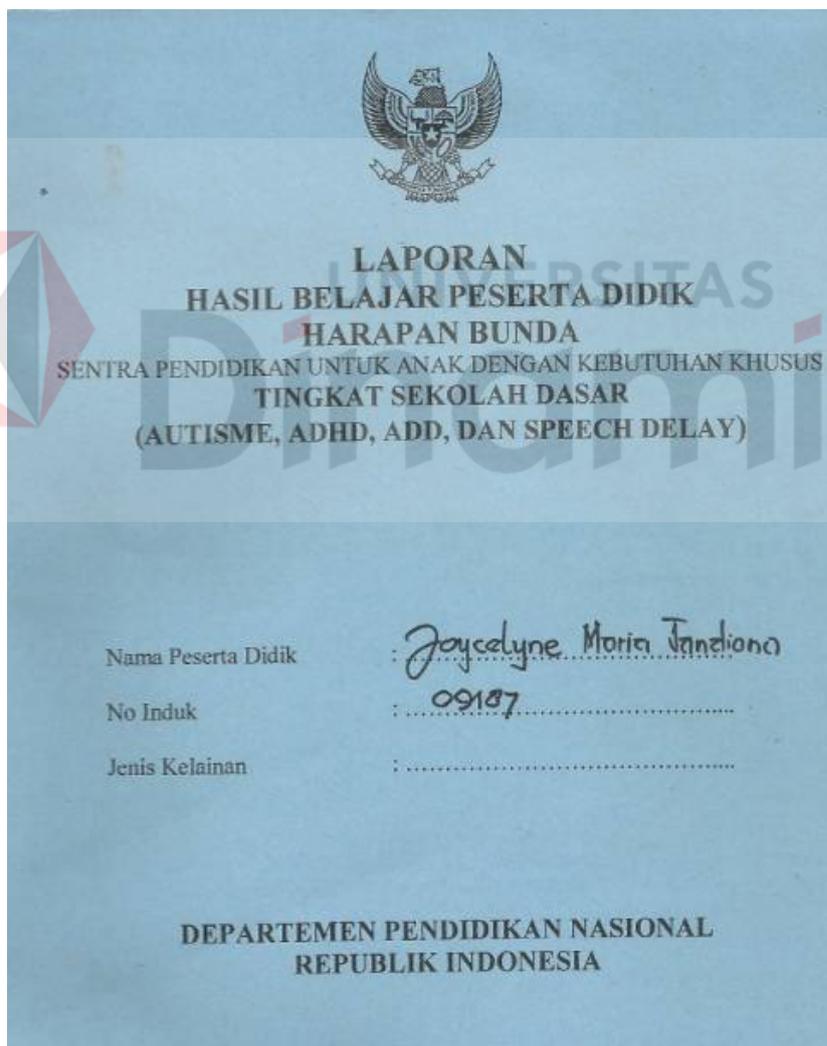
Untuk kasus *bully* dan kekerasan para guru berasumsi hal tersebut dikarenakan kurang pahamnya lingkungan terhadap anak dengan autisme, kurangnya edukasi dan pengarahan dari orang tua. Beberapa kasus orang tua yang malu memiliki anak yang bekebutuhan khusus juga dapat berakhir pada kasus *bullying* dan kekerasan.

4.4.3 Hasil Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan khusus berupa pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penemuan kembali dan penyebaran dokumen-dokumen yang dapat memberikan keterangan atau bukti. Dokumentasi pada perancangan ini yakni berupa berkas-berkas seperti laporan hasil penilaian vokasional anak, laporan penilaian perkembangan anak didik, Laporan Hasil Belajar Peserta Didik, dan jadwal pelajaran sekolah.

Dari telaah dokumen Laporan Hasil Belajar Peserta Didik SLB Autis Harapan Bunda (lihat gambar 4.5), dapat diketahui bahwa anak dengan autisme juga memiliki potensi untuk diajarkan beberapa bidang pelajaran seperti Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia,

Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya, dan Keterampilan. Walaupun begitu, proposi materi yang diajarkan memang berbeda dengan siswa pada umumnya. Contohnya, di mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa diajarkan berdasar kemampuannya seperti bersosialisasi dan membantu sesama teman. Mata pelajaran lain yakni Bina Diri, di sini siswa diajarkan untuk mandiri melakukan kegiatan seperti mencuci piring, mandi dan lain-lain.



LAPORAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
HARAPAN BUNDA
SENTRA PENDIDIKAN UNTUK ANAK DENGAN KEBUTUHAN KHUSUS
TINGKAT SEKOLAH DASAR
(AUTISME, ADHD, ADD, DAN SPEECH DELAY)

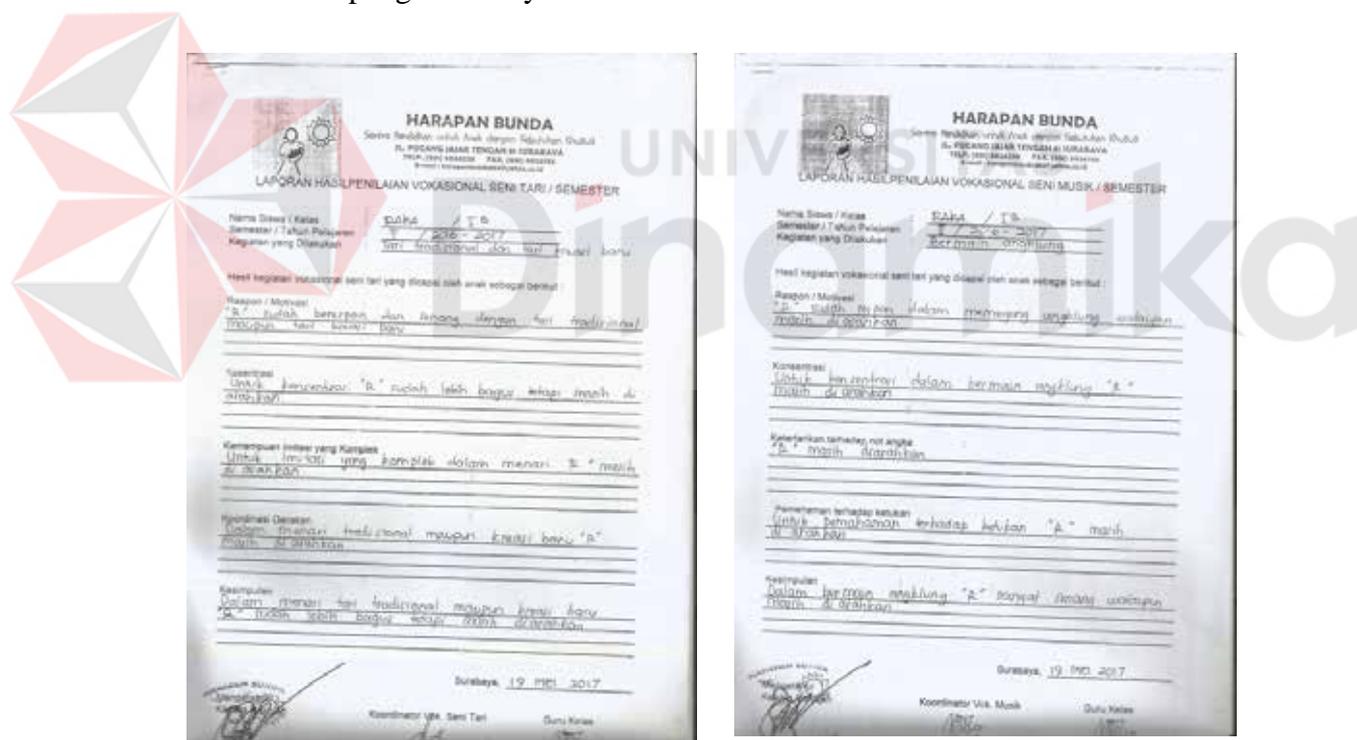
Nama Peserta Didik : Jayselyne Maria Tandiana
No Induk : 09187
Jenis Kelainan :

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
REPUBLIK INDONESIA

Gambar 4.5 Laporan Hasil Belajar Peserta Didik

(Sumber: Hasil Dokumentasi Peneliti, 2017)

Kajian juga dilakukan pada dokumen lain yakni Laporan Hasil Penilaian Vokasional (lihat gambar 4.6). Dalam penilaian ini terdapat beberapa bidang yang diajarkan kepada siswa seperti Keterampilan, Olahraga, Pramuka, Komputer dan Tata Boga. Sedangkan variabel peniannya akan berbeda-beda setiap bidang. Pada bidang Keterampilan dan Olahraga yang dinilai adalah respon/ konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, pada bidang Pramuka yang dinilai adalah Tepuk Pramuka, Pengetahuan Kepramukaan, Identifikasi Kelengkapan Pramuka, dan PBB. Pada bidang Tata Boga yang diamati adalah proses siswa membentuk adonan dan pengemasannya.



Gambar 4.6 Laporan Hasil Penilaian Vokasional

(Sumber: Hasil Dokumentasi Peneliti, 2017)

**JADWAL PELAJARAN SEMESTER I DAN II SISWA SIANG
TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018
SDLB AUTIS HARAPAN BUNDA SURABAYA**

<u>HARI</u>	<u>WAKTU</u>	<u>KEGIATAN</u>
SENIN	13.45 - 15.00	Pembelajaran Akademik
	15.00 - 15.30	ISTIRAHAT
	15.30 - 16.15	Vokasional Ketrampilan
SELASA	13.45 - 15.00	Pembelajaran Akademik Mulok
	15.00 - 15.30	ISTIRAHAT
	15.30 - 16.15	Vokasional Tata Boga
RABU	13.45 - 15.00	PJOK(Pendidikan Jaskes+OR)
	15.00 - 15.30	ISTIRAHAT
	15.30 - 16.15	Vokasional Olah Raga
KAMIS	13.45 - 15.00	Vokasional Komputer
	15.00 - 15.30	ISTIRAHAT
	15.30 - 16.15	Pendidikan Agama
JUMAT	13.45 - 15.00	Vokasional Seni Musik
	15.00 - 15.30	ISTIRAHAT
	15.30 - 16.15	Vokasional Menari

Surabaya, 17 Juli 2017
Kepala Sekolah
Sri Lestari
NIP. 197003082008012012

Gambar 4.7 Jadwal Pelajaran

(Sumber: Hasil Dokumentasi Peneliti, 2017)

Pada jadwal pelajaran (lihat gambar 4.7) tersusun agenda-agenda siswa yang telah disinggung sebelumnya seperti pembelajaran akademik, vokasional keterampilan, vokasional tata boga, vokasional olahraga, dan lain-lain. Siswa diwajibkan mengikuti pelajaran dari hari Senin hingga Jum'at, mulai pukul 07.30 – 13.00 untuk kelas pagi dan 13.45 hingga 16.15 untuk kelas siang.

Berdasarkan penilaian yang tercantum pada berkas-berkas tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa anak dengan autisme dapat menerima pembelajaran di berbagai bidang meskipun dalam bentuk yang sangat sederhana. Masing-masing siswa juga memiliki kecenderungan bidang tertentu, dengan mengetahui ini akan sangat membantu untuk mengarahkan siswa kepada bidangnya masing-masing serta melatih kemandirian.

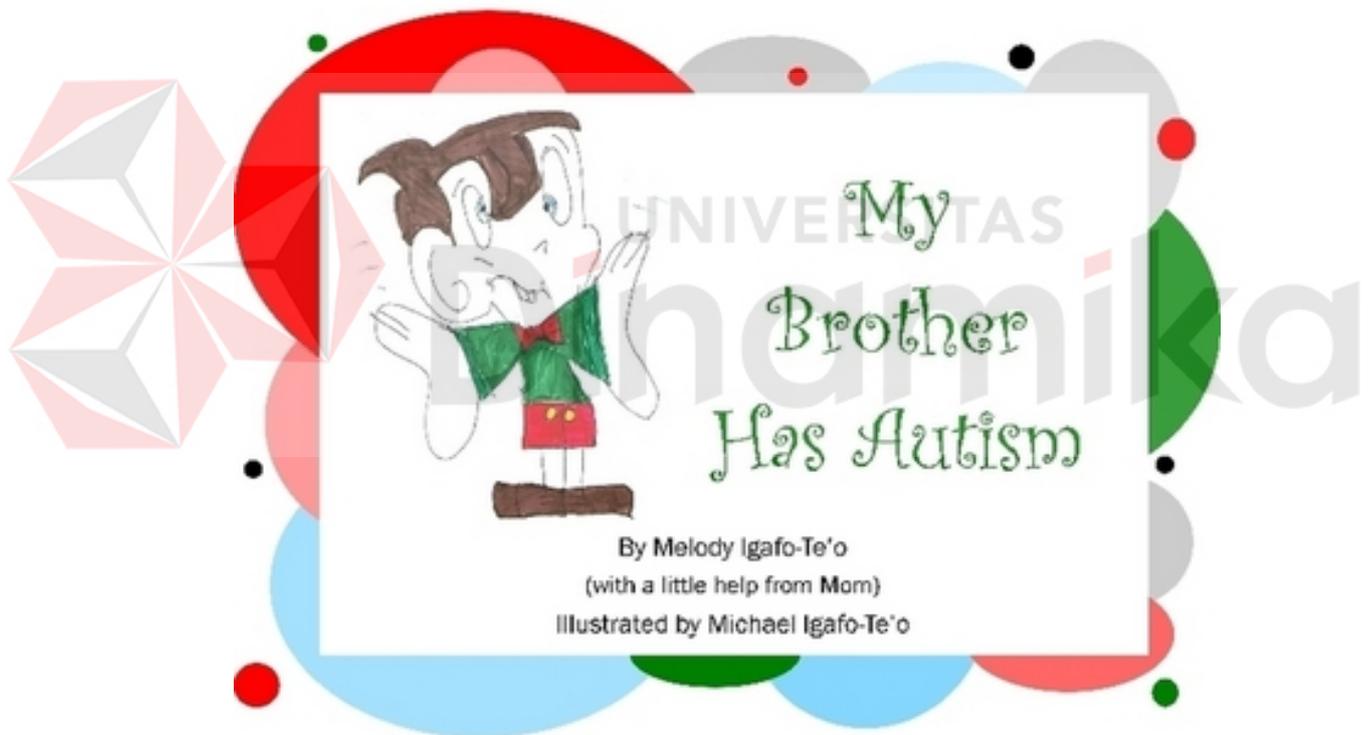
Perekaman menjadi hal yang krusial, segala informasi yang disampaikan oleh informan/narasumber direkam dengan *recorder* dengan tujuan untuk menghasilkan data yang akurat juga untuk mempermudah dalam proses terjemahan wawancara yang sudah dilakukan dengan Dra. Psi. Mierrina.,M. Si seorang praktisi psikologi *Siloam Hospital* yang telah lama melakukan studi dengan topik Autisme, dr. Febrita Ardianingsih, M.Si seorang dokter, dosen sekaligus pengurus Pusat Layanan Autis (PLA) di UNESA, Muryantinah Mulyo Handayani, MPsy (Ed & Dev) seorang psikolog sekaligus dosen di Universitas Airlangga yang juga merupakan lulusan *Monash University*, Australia, tidak hanya itu Muryantina Mulyo juga tergabung dalam Tim Forum Peduli Pendidikan Bagi Penyandang Autisme Provinsi Jawa Timur serta *Member of The Golden Key International Honour Society*, lalu Dr. Pinky Saptandari Endang Pratiwi, Dra., MA yang juga

merupakan mantan Ketua II Bidang Kerjasama, Asosiasi Antropologi Indonesia (AAI) tahun 2010-2014, serta perekaman wawancara kepada orang tua dan guru.

Pencatatan dilakukan untuk memudahkan proses selanjutnya dalam penelitian. Pencatatan juga dilakukan untuk mencatat bagian-bagian penting ketika wawancara dengan Dra. Psi. Mierrina., M.Si seorang praktisi psikologi *Siloam Hospital* yang telah lama melakukan studi dengan topik Autisme, dr. Febrita Ardianingsih, M.Si seorang dokter, dosen sekaligus pengurus Pusat Layanan Autis (PLA) di UNESA, serta Muryantinah Mulyo Handayani, MPsych (Ed & Dev) seorang psikolog sekaligus dosen di Universitas Airlangga yang juga merupakan lulusan *Monash University*, Australia, Muryantina Mulyo yang juga tergabung dalam Tim Forum Peduli Pendidikan Bagi Penyandang Autisme Provinsi Jawa Timur serta *Member of The Golden Key International Honour Society* lalu Dr. Pinky Saptandari Endang Pratiwi, Dra., MA yang juga merupakan mantan Ketua II Bidang Kerjasama, Asosiasi Antropologi Indonesia (AAI) tahun 2010-2014, serta pencatatan wawancara kepada orang tua dan guru.. Selain itu pencatatan juga dilakukan pada saat proses observasi, segala detail yang terjadi pada saat melakukan pengamatan pada siswa dengan autisme harus tercatat dengan sistematis untuk memudahkan proses analisis.

4.4.4 Studi Kompetitor

Buku ini (lihat gambar 4.8) ditulis oleh seorang autis berusia 8 tahun. Ini menggambarkan perasaannya dan seperti apa hidup untuk dia dan keluarganya. Seluruh buku diilustrasikan oleh kakaknya, Michael. Buku ini didedikasikan untuk semua anak laki-laki dan perempuan di luar sana yang memiliki autisme dan saudara kandung yang mencintai mereka.



Gambar 4.8 Buku *My Brother Has Autism*

(Sumber: lulu.com, diakses pada 22 November 2017)

Kekurangan dari buku ini adalah dari aspek visual, karena proses perancangan visualnya dilakukan oleh anak usia 8 tahun sehingga output yang dihasilkan adalah ilustrasi-ilustrasi sederhana. Tidak ada perhitungan proporsi, warna, dan sebagainya. Selain itu buku ini juga memuat terlalu banyak tulisan sehingga akan membuat bosan jika dibaca. *Layouting* juga terkesan apa adanya.

Kelebihan buku ini ada di isi buku. Jika diamati dengan seksama dan membaca berulang-ulang, ada sebuah cerita yang menyenangkan sekaligus sedih dalam buku tersebut yang dapat memberikan motivasi kepada orang lain. Selain itu, pembaca akan menemukan keluguan dalam kesederhanaan yang diperlihatkan buku yang di buat oleh anak berusia 8 tahun ini.

4.4.5 Studi Pustaka

Metode ini menggunakan pembahasan yang berdasarkan pada buku, literatur dan catatan-catatan serta lapiran atau arsip yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan dan mendukung data penelitian maupun sebagai dasar untuk menggunakan teori-teori tertentu yang berhubungan dengan penulisan ini serta menunjang keabsahan data yang didapatkan di lapangan.

Dari studi pustaka yang dilakukan pada buku karangan Dr. Hasdianah HR yang berjudul “Autis Pada Anak : Pencegahan, Perawatan, dan Pengobatan” diperoleh data mengenai karakteristik-karakteristik anak dengan autisme sebagai berikut:

1. Perilaku
 - a. Perilaku repetitif (mondar-mandir, lari-lari, menggerak-gerakkan tangan atau kaki, dan lain-lain)
 - b. Cuek terhadap lingkungan
 - c. *Obsessive Compulsive Behaviour*
 - d. Terpukau terhadap benda berputar atau bergerak
 - e. Kelekatan terhadap benda tertentu
 - f. Perilaku tidak terarah
 - g. *Rigid routine* (mengikuti pola atau urutan tertentu)
 - h. *Tantrum*
2. Interaksi Sosial
 - a. Tidak mau menatap mata
 - b. Bermain dengan diri sendiri
 - c. Dipanggil tidak menghiraukan
 - d. Tidak mau bermain dengan teman sebayanya
 - e. Tidak ada empati dalam lingkungan sosial
3. Komunikasi dan Bahasa
 - a. Terlambat bicara
 - b. Tidak ada usaha untuk berkomunikasi
 - c. Meracau dengan bahasa yang tidak bisa dipahami
 - d. Membeo (*echolalia*)

Dari studi pustaka juga ditemukan data jumlah penambahan angka autisme di dunia. Tercatat sebanyak 40% penambahan jumlah anak dengan autisme di

Jepang dan Canada sejak 1980 (Setyawan, 2010:3). Tercatat pada tahun 2008 perbandingan anak normal dan autis sebanyak 1:150 di Amerika, sedangkan di Inggris tercatat pada tahun 2008 perbandingan anak normal dan autis sebanyak 1:100 (Dyah, 2008). Pada tahun 2013 di Indonesia jumlah anak dengan autisme yakni 112.000. Sedangkan pada tahun 2015 diperkirakan 1:250 (0,4%) anak mengalami gangguan autisme (klinikautism.com). Data UNESCO pada 2011 mencatat sekitar 35 juta orang penyandang autisme di dunia. Terdapat rata-rata 6 dari 1000 orang di dunia mengidap autisme. Penelitian Centers for Disease Control and Prevention Amerika Serikat pada 2008 menyatakan perbandingan autisme pada anak usia 8 tahun adalah 1 :80.

4.5 Analisis Data

Setelah data dari observasi, wawancara, studi pustaka, telaah dokumen, dan lain-lain. Tahap selanjutnya yakni melakukan analisis data yang terdiri atas reduksi, penyajian data dan menentukan kesimpulan.

4.5.1 Reduksi Data

1. Observasi

Dari pengamatan atau observasi yang dilakukan dengan Kajian Kosial dengan variabel Budaya Mentalitas yang ditunjukkan pada domain terkait autisme dan perilaku anak normal terhadap anak autis ditemukan bahwa, pada saat observasi di PAUD Melati Sidoarjo, tampak perilaku *bullying* yang terjadi pada salah satu siswa autis. Siswa tersebut tampak terisolasi dari teman-temannya (yang normal). Ia terlihat lebih sering bermain sendiri dari pada berkumpul

dengan teman-teman lainnya. Teman-temannya pun cenderung acuh, tidak memiliki inisiatif mengajaknya bermain atau belajar. Selain itu sempat beberapa kali tampak teman-temannya mengejek, member olok-an serta merebut mainannya. Hal ini dikarenakan perilaku autistic yang dianggap aneh oleh teman-temannya seperti berteriak, melempar-lempar benda, bahkan emaksa teman-temannya melakukan hal yang ia sukai. Di sisi lain, terlihat beberapa teman lainnya yang lebih memahami perilaku tersebut justru menunjukkan sikap yang lebih baik seperti membantu mengambilkan tasnya atau menemukan sepatunya.

Data lain yang dapat diperoleh dari observasi ini yaitu perilaku autistik yang terlihat pada saat pengamatan berlangsung. Perilaku tersebut diantaranya sering melempar-lempar benda, gemar berteriak, tidak bisa diam (hiperaktif), senang mengajak orang lain melakukan hal yang diluar kebiasaannya, pandangan mata tidak fokus, tidak banyak bicara (hanya mengeluarkan suara atau mengucapkan satu-dua patah kata saja), senang melakukan gerakan repetitif, membeo (*echolalia*), serta kurang baik dalam berinteraksi.

2. Wawancara

a. Pakar Autisme

Dari hasil wawancara dengan informan-informan di bidang kepakaran autisme yang dikaji dengan menggunakan Kajian Sosial serta mempertimbangkan variabel Budaya Mentalitas, dengan domain autisme, perilaku *bullying* dan kekerasan diperoleh fakta bahwa *Autism Spectrum Disorder* secara general dapat dikategorikan menjadi tiga besaran yaitu gangguan pada ranah komunikasi, interaksi social dan perilaku. Ketiganya akan saling mempengaruhi satu sama lain.

Gangguan komunikasi terkait dengan ranah ekspresif, reseptif dan pragmatis. Keterbatasan ekspresif berbentuk hambatan-hambatan dalam mengekspresikan hal yang ia maksud. Di sisi lain pada ranah reseptif, anak akan mengalami gangguan dalam memahami pesan atau perintah yang diberikan orang lain kepadanya. Sedangkan pada ranah pragmatis, anak akan cenderung mengalami gangguan pada komunikasi dua arah.

Pada aspek interaksi sosial, anak autisme akan dikategorikan menjadi tiga tipe yakni tipe penyendiri, tipe pasif dan tipe aktif. Terakhir adalah aspek perilaku, masalah-masalah yang telah diulas diatas akan meimbulkan gangguan perilaku yang membuat anak dengan autisme tampak berbeda dengan anak pada umumnya. Gangguan perilaku tersebut seperti minat terbatas, cuek, *rigid routine*, tantrum, *obsessive compulsive behaviour*, dan lain sebagainya. Diluar keterbatasan-keterbatasan tersebut, anak autisme sebenarnya memiliki ingatan yang sangat kuat serta *visual learner*.

Wawancara bersama pakar autisme juga membahas sedikit tentang perilaku *bullying* dan kekerasan. Dari wawancara tersebut diperoleh keterangan bahwa peristiwa *bullying* dan kekerasan terjadi karena faktor lingkungan serta tidak pahamiannya masyarakat tentang karakteristik autisme untuk itu diperlukan upaya untuk menyampaikan informasi terkait karakteristik autisme kepada masyarakat agar dapat mempengaruhi empati sehingga *bullying* dan kekerasan tidak akan terjadi.

b. Antropolog

Dari hasil wawancara yang dikaji dengan menggunakan Kajian Sosial serta mempertimbangkan variabel Budaya Mentalitas, dengan domain *bullying* dan kekerasan diperoleh data bahwa secara umum etika, tata krama, pergaulan yang baik adalah harus saling menghargai, saling menghormati baik pendapat, pemikiran, sampai dengan properti yang menjadi milik mereka termasuk tubuh. Hal ini terwujud dari bagaimana kita menjaga pembicaraan, perilaku kepada siapa saja termasuk kelompok yang harus dilindungi seperti autis, difabel, inklusi, tuna rungu, bahkan lansia, dan sebagainya.

Selain itu peran orang tua juga sangat penting baik pelaku maupu korban. Pelaku membutuhkan seseorang untuk membagi bebannya sehingga angernya dapat tersalurkan dengan baik, dalam hal ini orang tua dan orang terdekat memiliki peran yang sangat krusial. Dengan kasih sayang dari orang tua dan orang terdekatnya dan komunikasi yang baik dapat meminimalisir kecendrungan *bullying* terhadap anak. Jangan justru memarahi anak, karena anak akan lebih cenderung memberontak dan harmonisasi sinergi antara orang tua dan anak menjadi tidak karuan. Sama halnya dengan korban, jangan memarahi, mencemooh, menceramahi dan sejenisnya kepada korban, karena korban lebih membutuhkan penyembuhan luka psikis dari pada hal-hal seperti itu yang justru menurunkan kekuatan mentalnya. Jika tidak ada komunikasi dan sinergi yang baik antara orang tua dan orang terdekat korban dengan korban, akan memunculkan peluang korban akan bertransformasi menjadi pelaku.

c. Orang Tua

Dalam wawancara dengan orang tua anak autis yang dikaji dengan menggunakan Kajian Sosial serta mempertimbangkan variabel Budaya Mentalitas, dengan domain autisme, perilaku *bullying* dan kekerasan diperoleh fakta bahwa anak mereka mengalami *bullying* baik dilingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. *Bullying* yang terjadi adalah kategori *bullying* verbal, dan fisik. Para orang tua percaya bahwa dengan diberikannya pengertian tentang karakteristik autisme dapat mempengaruhi pola perilaku lingkungan terhadap anak-anak dengan autisme sehingga akan berpengaruh pada penerimaan anak autis di lingkungan.

d. Guru dan *Therapist*

Berdasarkan wawancara dengan guru atau *therapist* dari SLB Autis Harapan Bunda Surabaya yang dikaji dengan menggunakan Kajian Sosial serta mempertimbangkan variabel Budaya Mentalitas, dengan domain autisme, Bapak Fian dan Ibu Candra serta dari PAUD Melati Sidoarjo Ibu Lusi dan Ibu sari diperoleh data tentang karakteristik anak autis diantaranya gangguan pada kontak mata, komunikasi, dan beberapa anak memiliki kepekaan pada indera pendengaran sehingga akan merasa terusik jika mendengar suara yang mengganggu.

3. Dokumentasi

Dari telaah dokumen yang dikaji dengan menggunakan Kajian Sosial serta mempertimbangkan variabel Budaya Mentalitas, dengan domain autisme dapat diketahui bahwa anak dengan autisme dapat menerima pembelajaran di berbagai

bidang seperti Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan. Selain itu, juga diajarkan tentang Bina Diri seperti mencuci piring, dan lain-lain. Masing-masing siswa juga memiliki kecenderungan bidang tertentu.

4. Studi Pustaka

Dari studi pustaka yang dilakukan pada buku karangan Dr. Hasdianah HR yang berjudul “Autis Pada Anak: Pencegahan, Perawatan, dan Pengobatan” yang dikaji dengan menggunakan Kajian Sosial serta mempertimbangkan variabel Budaya Mentalitas, dengan domain autisme diperoleh data mengenai karakteristik-karakteristik anak dengan autisme. Pada ranah perilaku anak autis akan sering menunjukkan perilaku repetitif (mondar-mandir, lari-lari, menggerak-gerakkan tangan atau kaki, dan lain-lain), cuek terhadap lingkungan, *obsessive compulsive behaviour*, terpuakau terhadap benda berputar atau bergerak, kelekatan terhadap benda tertentu, perilaku tidak terarah, *rigid routine* (mengikuti pola atau urutan tertentu) dan *tantrum*. Pada rana interaksi sosial anak autis akan cenderung tidak mau menatap mata, bermain dengan diri sendiri, dipanggil tidak menghiraukan, tidak mau bermain dengan teman sebayanya dan tidak ada empati dalam lingkungan sosial. Terakhir yakni pada aspek komunikasi sosial, anak autis akan mengalami keterlambatan bicara, tidak ada usaha untuk berkomunikasi, meracau dengan bahasa yang tidak bisa dipahami, dan membeo (*echolalia*).

4.5.2 Penyajian Data

Dari reduksi data dapat diambil fakta utama bahwa bullying dan kekerasan disebabkan karena ketidakpahaman khalayak tentang karakteristik anak autis. Maka data yang akan di display adalah karakteristik anak-anak dengan autisme sebagai bahan edukasi khalayak sehingga dapat berpengaruh pada penurunan angka bullying dan kekerasan.

1. Perilaku

- a. Perilaku repetitif (mondar-mandir, lari-lari, menggerak-gerakkan tangan atau kaki, dan lain-lain)
- b. Cuek terhadap lingkungan
- c. *Obsessive Compulsive Behaviour*
- d. Terpakau terhadap benda berputar atau bergerak

2. Interaksi Sosial

- a. Kelekatan terhadap benda tertentu
- b. Perilaku tidak terarah
- c. *Rigid routine* (mengikuti pola atau urutan tertentu)
- d. Tantrum
- e. Interaksi Sosial
- f. Tidak mau menatap mata
- g. Bermain dengan diri sendiri
- h. Dipanggil tidak menghiraukan
- i. Tidak mau bermain dengan teman sebayanya

- j. Tidak ada empati dalam lingkungan sosial
3. Komunikasi dan Bahasa
- a. Terlambat bicara
 - b. Tidak ada usaha untuk berkomunikasi
 - c. Meracau dengan bahasa yang tidak bisa dipahami
 - d. Membeo (*echolalia*)

4.5.3 Kesimpulan

Dari hasil reduksi dan penyajian data diperoleh kesimpulan bahwa perilaku bullying timbul dikarenakan ketidakpahaman lingkungan terhadap karakteristik-karakteristik anak dengan autisme. Untuk itu sebagai solusi permasalahan ini, perlu dilakukan edukasi tentang karakteristik-karakteristik autisme.

Karakteristik tersebut meliputi aspek perilaku, interaksi sosial dan perilaku. Perilaku repetitif (mondar-mandir, lari-lari, menggerak-gerakkan tangan atau kaki, dan lain-lain) Cuek terhadap lingkungan *Obsessive Compulsive Behaviour* Terpukau terhadap benda berputar atau bergerak, kelekatan terhadap benda tertentu, perilaku tidak terarah, *rigid routine*, tantrum, tidak mau menatap mata, bermain dengan dirinya sendiri, dipanggil tidak menghiraukan, tidak ada empati dalam lingkungan social, terlambat bicara, tidak ada usaha untuk berkomunikasi, meracau, dan membeo.

Pada wawancara ditemukan fakta bahwa ada peristiwa bullying yang terjadi baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Bullying yang terjadi merupakan kategori bullying verbal dan fisik. Bullying tersebut berupa ejekan

atau olokan hingga berbentuk fisik seperti menguyur kepala dengan pasir ataupun memukulnya.

Menurut studi literatur dari jurnal karya Windi Sartika Lestari, berjudul Analisis Faktor-faktor Penyebab Bullyin di Kalangan Peserta Didik ditemukan fakta bahwa sejumlah 84% anak di Indonesia mengalami kekerasan di Sekolah. Angka ini lebih besar daripada yang umumnya terjadi di kawasan Asia yakni 70%. Hal ini menjadi alasan perancangan buku akan bertemakan lingkungan sekolah.

Dari studi kompetitor My Brother Has Autism di dapati kekurangan dari aspek visual, karena proses perancangan visualnya dilakukan oleh anak usia 8 tahun sehingga output yang dihasilkan adalah ilustrasi-ilustrasi sederhana. Tidak ada perhitungan proporsi, warna, dan sebagainya. Selain itu buku ini juga memuat terlalu banyak tulisan sehingga akan membuat bosan jika dibaca. *Layouting* juga terkesan apa adanya. Ini mendasari perancangan buku karakteristik nantinya akan sangat memperhitungkan pada aspek visual, proporsi informasi, warna, layout dan sejenisnya.

Dari observasi, studi literatur dan dokumen ditemukan fakta bahwa anak autis tidak hanya memiliki kekurangan. Mereka juga mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya kemampuan mengingat yang diatas rata-rata, serta *obsessive compulsive behaviour* yang menjadikan mereka berkepribadian rapi dan bersih. Sedangkan pada saat wawancara diketahui bahwa yang subjek yang berperan penting adalah orang tua serta teman-teman yang berada di lingkungan sekolah, hal ini menjadi dasar pemilihan target audiens dan target market.

4.6 Segmentasi, *Targetting*, *Positioning* (STP)

1. Segmentasi

Pada perancangan buku ilustrasi karakteristik autisme, konsumen yang akan dituju adalah sebagai berikut:

a. Segmentasi Geografis

Negara	: Indonesia
Teritorial	: Jawa Timur
Distrik	: Kota Surabaya
Kepadatan Populasi	: Kota Besar

b. Segmentasi Demografis

Usia	: 12 hingga 50 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Status Keluarga	: Belum menikah - menikah
Pendidikan	: SD (kelas 6) – Perguruan Tinggi
Kelas sosial	: Menengah keatas
Siklus Keluarga	: Keluarga Muda
Ukuran Keluarga	: 3 anggota keluarga

c. Segmentasi Psikografis

Secara psikografis, target primer adalah individu yang memiliki kebiasaan untuk membeli buku bacaan (konsumtif terhadap buku). Terutama buku bacaan dengan topik kesehatan atau psikologi.

Selain itu segmentasi psikografis perancangan ini menysasar individu dengan karakter bertipe *Patriot* dan *Net Worker*. Tipe *Patriot* memiliki jiwa sosial yang

tinggi, selalu berpikir untuk orang lain, dan loyal. Memiliki ketertarikan di bidang sosial khususnya pada pendidikan luar biasa.

Sedangkan tipe *Net Worker* adalah individu yang berkeinginan untuk memperluas jaringan sosial, sehingga penyebaran informasi yang ada dalam buku berpeluang dapat tersebarluaskan secara signifikan.

2. *Targeting*

Berdasarkan segmentasi pasar maka target audiens yang dituju dalam perancangan buku ilustrasi karakteristik autisme adalah pelajar dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan dan usia 12 hingga 20 tahun berdomisili Surabaya, pada usia ini anak sudah dapat dibina, dibimbing, dan dididik untuk melaksanakan tugas-tugas dan tanggung jawab. Sedangkan target *market* adalah orang tua yang berusia 25 hingga 50 tahun yang memiliki ukuran keluarga tiga orang atau lebih anggota keluarga. Targeting secara detail dijabarkan sebagai berikut:

a. *Target Audience*

Usia	: 12 hingga 50 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Status Keluarga	: Belum menikah - menikah
Kelas sosial	: Menengah keatas

b. *Target Market*

Usia	: 25 hingga 50 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Status Keluarga	: Menikah
Pendapatan	: Rp 20.000.000-, atau lebih
Pendidikan	: SMA – Sarjana
Kelas Sosial	: Menengah keatas
Ukuran Keluarga	: 3 anggota keluarga

3. *Positioning*

Pada bagian ini merupakan proses dalam menempatkan sebuah produk terhadap target pasar atau konsumen dan memposisikan produk ini di sudut pandang konsumen agar memiliki diferensiasi dengan produk lainnya. Lubis (Wijaya, 2016: 180) menjelaskan pada hakekatnya penempatan produk adalah tindakan merancang produk dan bauran pemasaran agar tercipta kesan tertentu diingatan konsumen.

Produk buku ilustrasi karakteristik autisme membangun persepsi sebagai produk buku dengan ilustrasi *digital painting* yang memberitahukan atau mengenalkan karakteristik autisme kepada peserta didik. Berdasarkan observasi mengenai buku ilustrasi, ternyata tak banyak buku tentang karakteristik autisme yang dikemas dalam sebuah buku ilustrasi dengan teknik *digital painting*. Buku ilustrasi tentang autisme hanya banyak di temukan pada penerbit-penerbit luar negeri. Visual yang ada dalam buku tersebut juga memuat ilustrasi yang sederhana. Selain itu topik mengenai karakteristik autisme juga jarang diangkat.

Dengan adanya buku ini, yang terkemas dengan ilustrasi *digital painting* dan topik tentang karakteristik autisme yang jarang diangkat ini, merupakan sebuah diferensiasi sekaligus sebagai *value* yang akan dibangun di benak konsumen.

4.7 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah cara menemukan keunggulan suatu produk melalui proses *analyzing* dari situasi internal dan eksternal berdasarkan kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*).

Faktor kekuatan dan kelemahan merupakan faktor internal dalam obyek yang dikaji, sedangkan ancaman dan peluang yaitu kondisi eksternal, selanjutnya dapat disimpulkan bagaimana nantinya strategi yang digunakan dalam pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan dan optimalisasi. Penyusunan kesimpulan ini dimuat dalam Matriks Pakal:

- a. Strategi PE-KU(S-O)/ peluang dan kekuatan: mengembangkan peluang menjadi kekuatan.
- b. Strategi PE-LEM (W-O)/ peluang dan kelemahan: mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
- c. Strategi A-KU (S-T)/ ancaman dan kekuatan: mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
- d. Strategi A-LEM (S-T)/ ancaman dan kelemahan: mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan.

INTERNAL S-W EKSTERNAL O-T	Strengths (Kekuatan)	Weaknesses (Kelemahan)
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Topik karakteristik autisme belum banyak diketahui orang awam 2. Dapat digunakan sebagai media untuk menyajikan informasi secara singkat namun jelas mengenai karakteristik autisme. 3. Menggunakan ilustrasi untuk menarik minat pembaca 4. Menggunakan teknik <i>digital painting</i>, sehingga ilustrasi akan lebih menarik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku ini hanya membahas topik karakteristik autisme serta beberapa informasi pendukung yang sekiranya diperlukan. Sehingga tidak akan ada topik lain selain itu.
Opportunities (Peluang)	Strategi S-O	Strategi W-O
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat perlahan gemari buku ilustrasi seiring perkembangan zaman. 2. Tidak ditemukan buku ilustrasi tentang karakteristik autisme beredar dalam teritorial Sidoarjo - Surabaya. 3. Tidak banyak buku yang menggunakan teknik <i>digital painting</i>, kebanyakan hanya dengan ilustrasi sederhana. 4. Kompetitor (<i>My Brother Has Autism</i>) memiliki visual yang apa adanya, terkesan tidak ada perhitungan proporsi dan warna, serta memuat banyak sekali tulisan yang membangun kesan membosankan, selain itu layouting pada buku ini tampak kurang terstruktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang buku ilustrasi karakteristik autisme berdasarkan hasil observasi wawancara dan literatur. 2. Menyajikan buku dalam layouting, komposisi informasi, dan visual yang pas dengan meminimalisir tulisan atau teks sehingga mudah dipahami oleh audiens. 	Merancang buku ilustrasi karakteristik autisme dengan teknik <i>digital painting</i> dengan menekankan pada visual agar pembaca dapat memahami betul materi yang terbatas pada karakteristik autisme.
Threats (Ancaman)	Strategi S-T	Strategi W-T
<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan media edukasi seperti buku yang terus berlangsung beriringan dengan perkembangan teknologi. 2. Adanya kompetitor-kompetitor luar negeri seperti <i>My Brother Has Autism</i> yang dirancang oleh anak 8 tahun untuk saudaranya yang autis. Buku ini memiliki visual simpel, dan memuat cerita nyata yang menyenangkan sekaligus sedih. Di buku ini audiens akan disugukan informasi tentang autisme dari perspektif yang mengharukan. 	Merancang buku ilustrasi karakteristik autisme didukung media visual yang tepat dengan memahami dan mempelajari secara baik karakteristik target audiens yakni peserta didik usia 12-20 tahun (pra remaja - remaja) sehingga menimbulkan ketertarikan untuk membacanya.	Merancang buku ilustrasi karakteristik autisme didukung informasi yang dapat menggugah empati target audiens disampaikan dengan bahasa yang tepat sehingga materi yang ada dapat tersampaikan dengan baik.
<p>Strategi Utama: Merancang buku ilustrasi yang berisi karakteristik-karakteristik autisme dengan mempertimbangkan aspek visual (warna, tipografi dan sebagainya), proporsi informasi, dan layouting serta dengan mempertimbangkan karakteristik target audiens dan berisikan informasi yang dapat menggugah empati disampaikan dengan bahasa yang tepat sehingga menimbulkan ketertarikan untuk membacanya.</p>		

Tabel 4.1 Analisis SWOT

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017)

4.8 *Unique Selling Proposition (USP)*

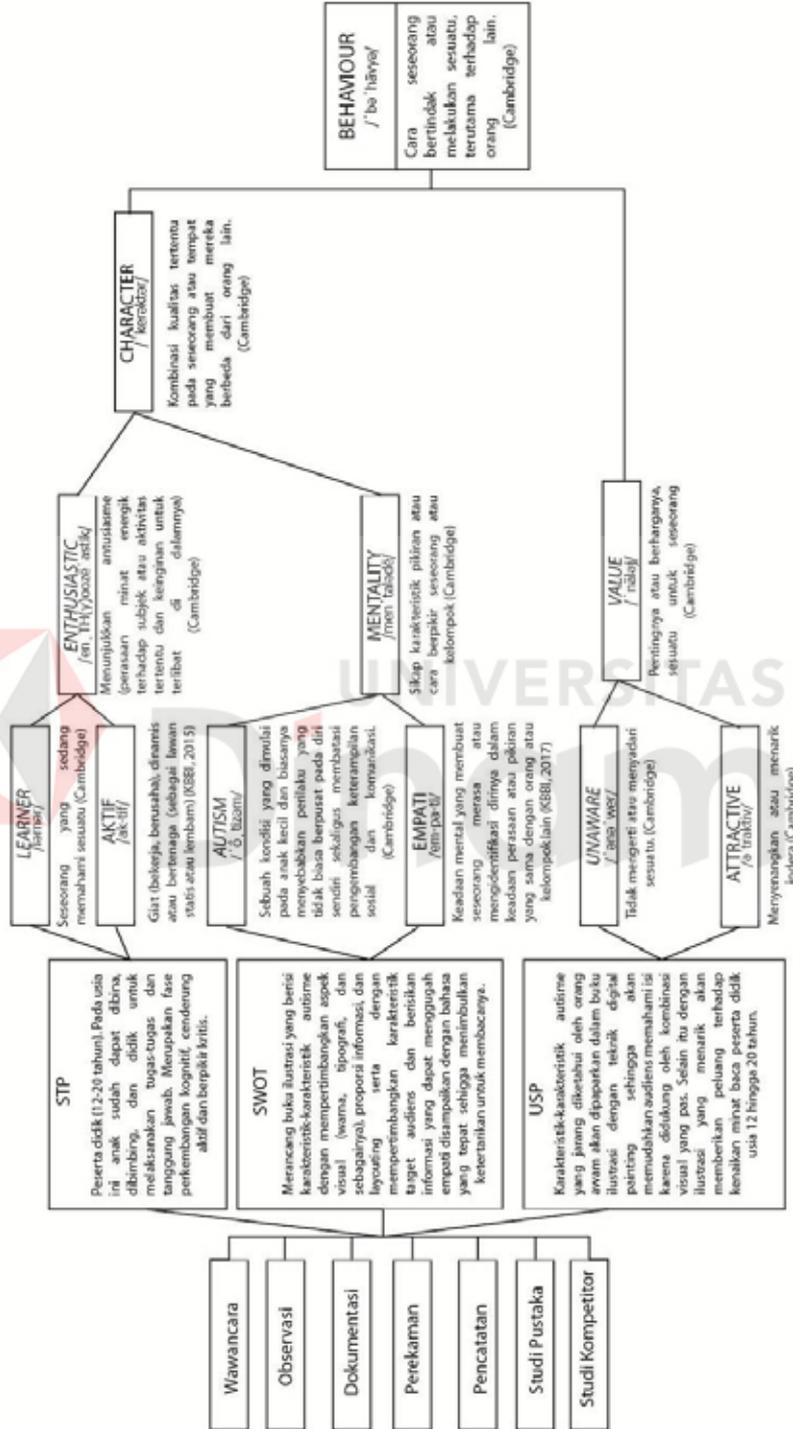
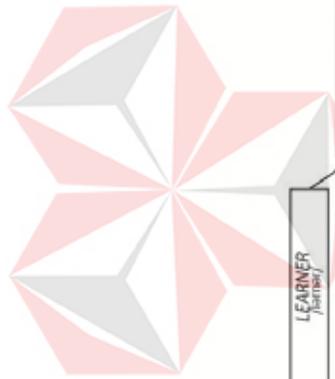
Unique Selling Proposition (USP) adalah strategi dalam menentukan keunikan dari produk yang akan dijual kepada konsumen yang merasa tertarik dengan produk yang ditawarkan. Karakteristik-karakteristik autisme yang jarang diketahui oleh orang awam akan dipaparkan dalam buku ilustrasi dengan teknik *digital painting* sehingga akan memudahkan audiens memahami isi karena didukung oleh kombinasi visual yang pas. Selain itu dengan ilustrasi yang menarik akan memberikan peluang terhadap kenaikan minat baca peserta didik usia 12 hingga 20 tahun.

Selain itu topik mengenai karakteristik autisme juga jarang diangkat. Dengan adanya buku ini, yang terkemas dengan ilustrasi *digital painting* dan topik tentang karakteristik autisme yang jarang diangkat ini, merupakan sebuah diferensiasi sekaligus sebagai *value* yang akan dibangun di benak konsumen.

4.9 *Keyword*

Perumusan kata kunci atau *keyword* dari dasar penciptaan buku ilustrasi karakteristik autisme ini dipilih melalui penggunaan dasar acuan analisa data yang telah dikerjakan. Penentuan *keyword* diperoleh berlandaskan data yang sudah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, STP, dan Analisis SWOT.

Gambar 4.9 menunjukkan proses pemilihan kata kunci atau *keyword* dalam penciptaan buku ilustrasi karakteristik autisme ini. Berdasarkan hasil proses pencarian *keyword* ditemukan kata kunci yaitu *Behavior*

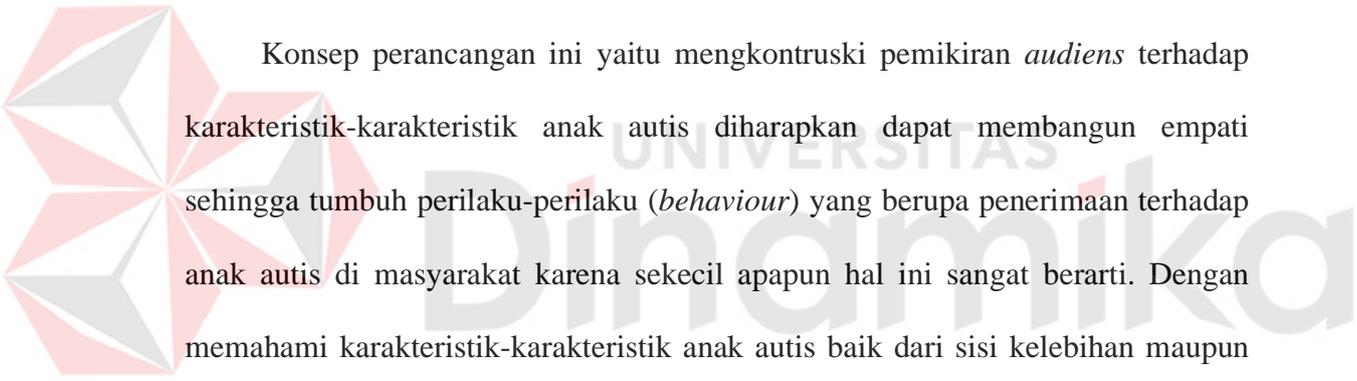


Gambar 4.9 Keyword Perancangan

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017)

4.10 Deskripsi Konsep

Berdasarkan perancangan *keyword* yang dilakukan maka konsep yang dapat dirumuskan dalam perancangan ini adalah berkaitan dengan kata kunci *Behavior*. Menurut *Glossary of Psychological Terms* oleh APA (*American Psychological Association*), Definisi Behavior adalah *The actions by which an organism adjusts to its environment* yang berarti tindakan dimana organisme menyesuaikan diri dengan lingkungannya (www.apa.org). Sedangkan menurut *Cambridge Dictionary*, *Behavior* memiliki arti cara seseorang berperilaku. Perancangan ini akan berkiblat pada dua definisi diatas.



Konsep perancangan ini yaitu mengkonstruksi pemikiran *audiens* terhadap karakteristik-karakteristik anak autis diharapkan dapat membangun empati sehingga tumbuh perilaku-perilaku (*behaviour*) yang berupa penerimaan terhadap anak autis di masyarakat karena sekecil apapun hal ini sangat berarti. Dengan memahami karakteristik-karakteristik anak autis baik dari sisi kelebihan maupun kekurangannya diharapkan masyarakat dapat menyesuaikan diri sehingga tindakan seperti bullying atau sejenisnya dapat diminimalisir.

4.11 Konsep Perancangan Karya

4.11.1 Konsep Kreatif

Konsep perancangan karya merupakan rangkaian perancangan berdasarkan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Rangkaian ini kemudian akan digunakan secara konsisten setiap hasil implementasi karya.

4.11.2 Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan ini yaitu tumbuhnya perilaku-perilaku (*behavior*) berupa penerimaan oleh masyarakat terhadap anak autis. Selain itu untuk membangun pengetahuan masyarakat tentang karakteristik-karakteristik anak autis, dengan pahamiannya masyarakat terhadap karakteristik-karakteristik anak autis dapat menimbulkan penyesuaian diri sehingga penyimpangan sosial seperti *bullying* dan sejenisnya tidak akan terjadi.

4.11.3 Strategi Kreatif

Dalam perancangan buku yang berisi tentang karakteristik autisme ini menggunakan teknik *digital painting* yaitu teknik melukis digital dengan fleksibilitas sangat tinggi dalam eksplorasi bentuk dan warna. *Digital Painting Illustration* yang ada dalam buku akan menambah daya tarik sehingga dapat meningkatkan minat baca audiens. Selain itu ilustrasi juga dapat membantu audiens untuk memvisualisasikan informasi sehingga dapat membantu proses berpikir. Seluruh elemen buku tidak akan terlepas dari kata kunci utama yakni "*behaviour*".

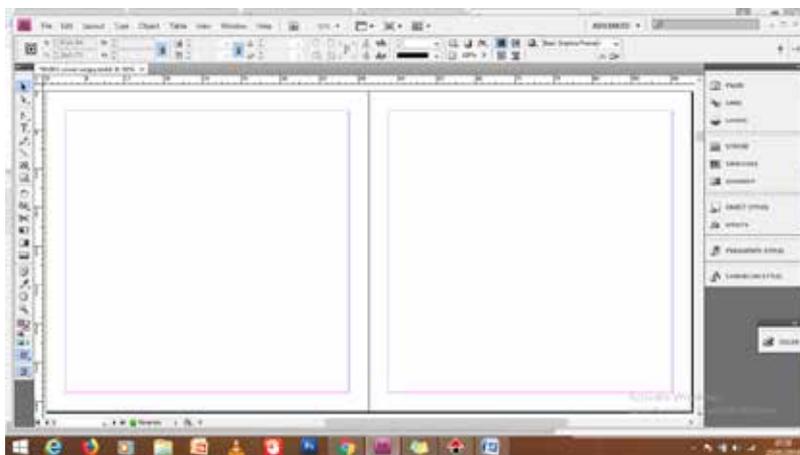
Bahasa yang digunakan merupakan bahasa verbal yang komunikatif sehingga mudah untuk dipahami oleh audiens. Pemilihan diksi dilakukan dengan memperhitungkan perilaku (*behaviour*) anak remaja (12-20 tahun) dalam berbahasa. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami diharapkan dapat mempermudah audiens dalam menyerap informasi yang disajikan.

1. Ukuran dan Halaman Buku

Jenis Buku	: Buku ilustrasi
Dimensi Buku	: 210 x 210 mm
Jumlah Halaman	: 52 halaman
Gramatur isi buku	: 216 gram
Gramatur cover	: 120 gram
Finishing	: Hardcover

2. Jenis Layout

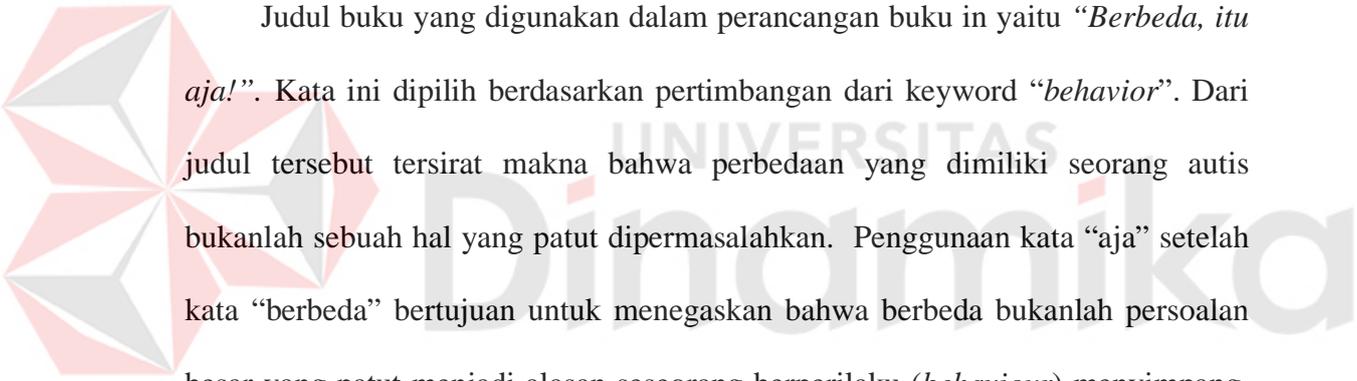
Jenis layout pada buku ini yaitu *picture window layout* dimana sebuah ilustrasi/gambar berukuran besar mendominasi bidang layout, kontras dengan teks. Hal ini bertujuan untuk memperkuat unsur “*behaviour*” yang terdapat pada ilustrasi sehingga mendukung para audiens untuk memahami informasi yang ada dalam buku. Selain itu meminimalisir teks sehingga tidak akan menimbulkan rasa bosan.



Gambar 4.10 Margin Simetris
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2018)

Selain itu system layout ini juga menggunakan prinsip simetris, yaitu layout yang menerapkan tata letak posisi yang memiliki pola tertentu dan teratur. Hal ini selaras dengan keyword pada perancangan ini yaitu “*behaviour*”. Behavior disini dimaknai sebagai penyesuain diri terhadap lingkungan yang berarti proses penyeimbangan atau keteraturan. Bagaimana harus bersikap kepada orang yang lebih lemah seperti orang tua ataupun orang difabel seperti autism dan sejenisnya. Layout simetris secara filosofis sangat sesuai dengan pengertian tersebut.

3. Headline



Judul buku yang digunakan dalam perancangan buku ini yaitu “*Berbeda, itu aja!*”. Kata ini dipilih berdasarkan pertimbangan dari keyword “*behavior*”. Dari judul tersebut tersirat makna bahwa perbedaan yang dimiliki seorang autis bukanlah sebuah hal yang patut dipermasalahkan. Penggunaan kata “aja” setelah kata “berbeda” bertujuan untuk menegaskan bahwa berbeda bukanlah persoalan besar yang patut menjadi alasan seseorang berperilaku (*behaviour*) menyimpang. Justru hal tersebut menjadi motivasi bagi mereka untuk menyesuaikan diri dengan berperilaku yang sepatutnya.

Perbedaan merupakan hal yang lumrah, karena setiap individu di dunia ini pastilah berbeda dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Perbedaan yang dimiliki seorang autis hendaknya dimaknai positif, sebagai bentuk refleksi diri juga kesadaran diri untuk menerima dan melindungi. Karena “Berbeda, Itu Aja!” maka tak perlu ada perlakuan yang diskriminatif.

Kata ini dipilih juga mempertimbangkan karakter bahasa remaja. Secara Fonologis, terdapat perbedaan pengucapan pada sejumlah kata bahasa remaja dengan ragam baku bahasa Indonesia. Kata-kata bahasa Indonesia ragam baku diucapkan secara lengkap sesuai dengan sistem fonologis bahasa Indonesia, sedangkan dalam bahasa remaja ada sejumlah kata yang pengucapannya dilakukan dengan menghilangkan salah satu fonem atau dengan mengubah fonem tertentu menjadi fonem lain pada posisi awal kata umumnya terjadi pada kata-kata berciri aspek, modalitas, konjungsi dan penentu (determiner), sebagai contohnya yaitu kata *udah*, *abis*, *emang*, *aja*, *makin*, *beda* dan sejenisnya.

(Subiyatningsih, 2007)

4. *Sub Headline*

Topik perancangan pada judul tidak ditulis secara gamblang pada judul sehingga perancang memanfaatkan *Sub Headline* sebagai penjelasan atau diskripsi singkat tentang buku. *Sub Headline* pada buku ini yaitu “Yuk Kenali Karakteristik Autisme!”. Kata “Kenali” dipilih untuk menunjukkan bentuk anjuran bukan hanya membaca saja tetapi juga memperoleh pemahaman dan refleksi dari buku tersebut hingga menumbuhkan motivasi-motivasi tertentu untuk berperilaku (*behaviour*) baik terhadap anak-anak autis. Karena “Kenal” tingkatannya lebih daripada hanya “Tahu”. Seorang individu yang hanya tahu individu yang lainnya belum tentu mengenali segala sesuatu yang ada dalam individu tersebut. Kata “yuk” dipilih karena sesuai dengan karakter bahasa remaja secara fonologis seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.

5. Teknik Visualisasi

Penggambaran ilustrasi dalam buku ini menggunakan teknik *digital painting* dan digunakan gaya ilustrasi *representational art* dimana terdapat elemen-elemen visual yang merepresentasikan sesuatu secara baik secara harfiah maupun metafora yang tidak lepas dari unsure “*behaviour*” sebagai keyword utama. Warna merupakan elemen tambahan dalam pembuatan ilustrasi yang digunakan untuk memperkuat esensi ilustrasi pada buku dan membangun identitas yang menjadi pembeda dengan kompetitor.

Dibawah ini beberapa elemen visual yang terdapat dalam buku ini adalah sebagai berikut:

a. Anak dengan Autisme

Sebagai *primary subject* tentu sosok anak autis mutlak harus dimunculkan dalam buku ini. Nantinya sosok anak dengan autisme pada buku ini akan diperkuat dengan elemen-elemen visual lain sehingga dapat menyiratkan pesan yang diinginkan. Penggambaran subjek dalam buku ini berdasarkan perilaku-perilaku (*behaviour*) yang mencerminkan karakter dari autisme baik secara harfiah maupun metafora. Sosok autisme dalam buku ini akan tampak pada pose atau ekspresi yang didukung oleh copywrite.

b. Kincir Angin Origami

Seorang anak autis dan anak normal secara kasat mata akan sulit dibedakan. Untuk itu perancang memilih kincir angin origami sebagai unsur ikonik yang dapat menggambarkan autisme. Perilaku (*behaviour*) seorang

autis yang sangat fanatik terhadap benda berputar adalah latar belakang dipilihnya elemen kincir angin origami ini.

c. Kaktus

Tanaman kaktus dipilih karena melambangkan kekuatan dan kesabaran. Dalam ilustrasi juga terdapat beberapa tanaman lain untuk membangun suasana agar tampak hidup dan harmonis. Kaktus merupakan penggambaran "*behaviour*" yang seharusnya diberikan oleh masyarakat terhadap anak autis selain itu juga memperkuat penggambaran karakter autisme itu sendiri.

d. Subjek Sekunder

Subjek sekunder ini kondisional bergantung pada topik permasalahan yang akan diulas dalam buku ini. Subjek sekunder bisa jadi seseorang yang berhubungan langsung dengan anak autis tersebut misalnya ibunya atau sang pembully. Subjek ini digunakan untuk memberikan refleksi bagaimana cara berperilaku (*behaviour*) terhadap anak autis atau justru hal yang seharusnya tidak dilakukan.

6. Bahasa

Bahasa yang digunakan pada buku ilustrasi karakteristik autisme ini menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta komunikatif sehingga audiens dapat memahami dengan mudah kandungan materi yang ada dalam buku. Pemilihan kata dan diksi akan dipikirkan dengan cermat karena dapat mempengaruhi tingkan kephahaman audiens terhadap materi

yang disuguhkan. Bahasa juga disesuaikan dengan target audiens yakni usia 12-20 tahun yang masuk kategori remaja.

Karakter bahasa remaja secara Fonologis, terdapat perbedaan pengucapan pada sejumlah kata. Kata-kata bahasa Indonesia baku biasanya diucapkan secara lengkap berdasarkan dengan sistem fonologis bahasa Indonesia, namun dalam bahasa remaja terdapat sejumlah kata yang pengucapannya dilakukan dengan menghilangkan salah satu fonem atau dengan mengubah fonem tertentu menjadi fonem lain pada posisi awal kata umumnya terjadi pada kata-kata berciri aspek, modalitas, konjungsi dan penentu (determiner), sebagai contohnya yaitu kata *udah*, *abis*, *emang*, *aja*, *makin*, *beda* dan sejenisnya. Secara Morfologis, afiks yang terdapat dalam bahasa remaja dapat digolongkan menjadi dua yaitu (1) afiks asli, ialah afiks-afiks yang berasal dari bahasa Indonesia seperti *meN-*, *ber-*, *peN-*, *di-*, *ter-*, *ke-*, *per-*, *se-*, *-an*, *-kan*, *-i*, *-man*, *-wan*, *-wati*, *ke-an*, *peN-an*, *per-an*, dan *se-nya*. Dan (2) afiks serapan, ialah afiks yang berasal dari bahasa lain yang telah diserap dalam system bahasa remaja, yakni *N-*, *ke-*, *-in*, dan *ke-an*. (Subiyatningsih, 2007)

7. Warna

Kombinasi warna yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi dalam buku ini yaitu menggunakan *colour pallette* dari buku *Colour Harmony 2* karya Bride M Whelan yaitu *Romantic* dengan spesifikasi *colour pallette Dreamy*. Palet warna ini dipilih untuk memperkuat suasana dalam ilustrasi agar tampak lebih emosional sehingga akan berpengaruh pada afeksi pembaca.



C 78%	C 44%
M 16 %	M 42%
Y 36%	Y 16%
K 7%	K 16%

Gambar 4.11 Romantic Pallete

(Sumber: Colour Harmony 2, Bride M Whelan)

Warna ini kental suasana yang lembut seperti mimpi, serta perasaan tenang. Warna yang digunakan di sini lembut, *sweet*, dan seperti mimpi (*dreamy*), dengan

sentuhan fantasi. Kombinasi warna utama adalah nada pastel yang terang dan putih, memberi efek puitis dan lembut dengan *delicacy* dan *sweetness*. Warna dengan rona terlalu kuat atau terlalu sporty terasa tidak sesuai dengan jenis ini; Atmosfernya lebih merupakan kelembutan. Hal ini sangat mencerminkan penyesuaian yang menumbuhkan perilaku (*behaviour*) yang seharusnya diberikan ke anak-anak dengan autisme yaitu kelembutan, kesabaran, harapan, dan sejenisnya.

8. Tipografi

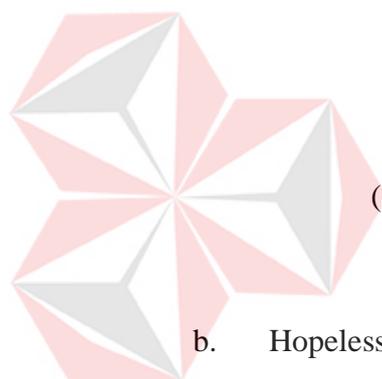
Jenis font yang dipilih dalam buku ini adalah jenis font *handwritten*. Huruf *handwritten* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, atau pensil tajam. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab. Akrab merupakan salah satu perilaku (*behaviour*) yang tumbuh karena adanya proses penyesuaian diri. Sedangkan huruf jenis *Serif* adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga *counterstroke*. *Counterstroke* inilah yang membuat jenis huruf *serif* lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks. Sangat cocok digunakan untuk teks content atau isi kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat dan stabil.

a. Kindergarten

Kindergarten merupakan salah satu tipe huruf *handwriting* dengan tingkat *readability* dan *legability* yang baik sehingga sangat sesuai digunakan untuk menulis informasi pada buku tentang karakteristik autisme ini. Font ini sangat ramping dan cocok disandingkan dengan jenis font apapun, hal ini juga sengaja

dipilih sebagai bentuk simbolis penyesuaian diri secara behavioural. Selain itu font ini juga mirip sekali dengan kebiasaan (*behaviour*) dalam tulis menulis sehingga sangat cocok digunakan untuk buku ilustrasi ini yang membahas tentang autisme.

AaBbCcDdEeFfGgHhIi
 JjKkLlMmNnOoPpQqRr
 SsTtUuVvWwXxYyZz
 1234567890



Gambar 4.12 Jenis Font *Kindergarten*

(Sumber: fonts101.com, diakses pada 22 Januari 2018)

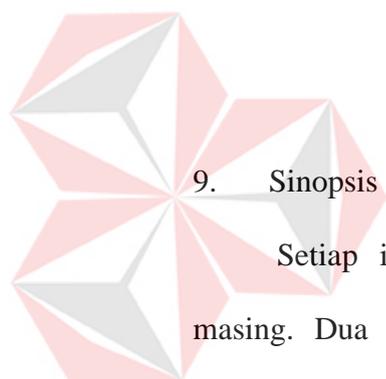
b. Hopeless Heart

Hopeless Heart merupakan jenis *font Serif* dengan tingkat keterbacaan yang baik dan memiliki bentuk visual yang *artsy*. Ketebalan pada font ini sangat cocok digunakan untuk judul. Kesan yang ditimbulkannya sama dengan *font Serif* pada umumnya yakni sifat kokoh dan kuat. Kuat merupakan salah satu perilaku (*behaviour*) yang tumbuh karena adanya proses penyesuaian diri.

abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

Gambar 4.13 Jenis Font *Hopeless Heart*

(Sumber: Pinterest.com, diakses pada 11 Desember 2017)



9. Sinopsis

Setiap individu pastilah memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Dua hal tersebut ada bukan untuk saling bertolak satu sama lain melainkan untuk saling melengkapi. Yang kuat melindungi yang lemah, yang lebih membantu yang berkekurangan dan seterusnya.

Teman-teman dengan autisme kebetulan adalah satu hal yang sangat istimewa yang harus kita lindungi. Mereka tidaklah aneh atau buruk, mereka hanya berbeda. Kita harus memahami mereka sehingga kita dapat mengenali mereka dan menerima perbedaan di antara mereka dan kita. Ketidapkahaman terhadap karakteristik autisme ini dapat memicu perilaku yang menyimpang seperti tindakan bullying bahkan kekerasan serta dapat menutup penerimaan social terhadap keberadaan anak autis. Kita hanya perlu memahami karakteristiknya dan menyesuaikan diri. Karena mereka “Berbeda, Itu Aja!”

4.11.4 Strategi Media

Media yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi karakteristik Autisme ini terdiri dari media utama dan media pendukung. Media utama adalah buku ilustrasi karakteristik Autisme dengan teknik Digital Painting sedangkan media pendukungnya adalah media yang digunakan untuk mempromosikan maupun melengkapi media utama. Media yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Buku ilustrasi

Buku ilustrasi dipilih menjadi media utama disebabkan keunggulan secara visual dapat menarik target audiens untuk membaca dan menumbuhkan minat terhadap buku yang perlahan telah tergantikan oleh gadget. Sehingga dengan dipilihnya media ini audiens dapat kembali gemar terhadap buku. Selain itu, adanya visual yang mendukung penyampaian informasi yang tidak ada pada buku biasa diharapkan dapat membantu audiens dalam memahami isi buku secara efektif.

2. X Banner

Media X banner merupakan media promosi yang dapat digunakan untuk memberi pengetahuan terhadap target market tentang konten produk yang ditawarkan. Selain itu media ini dapat digunakan untuk menarik perhatian audiens untuk melihat produk yang ditawarkan

3. Sticker

Sticker merupakan media yang sangat populer dikalangan anak-anak bahkan remaja. Hal ini merupakan sebuah peluang yang dapat digunakan untuk penyampaian informasi atau sekedar menarik perhatian serta membuat penasaran mereka terhadap produk yang ditawarkan.

4. Gantungan Kunci

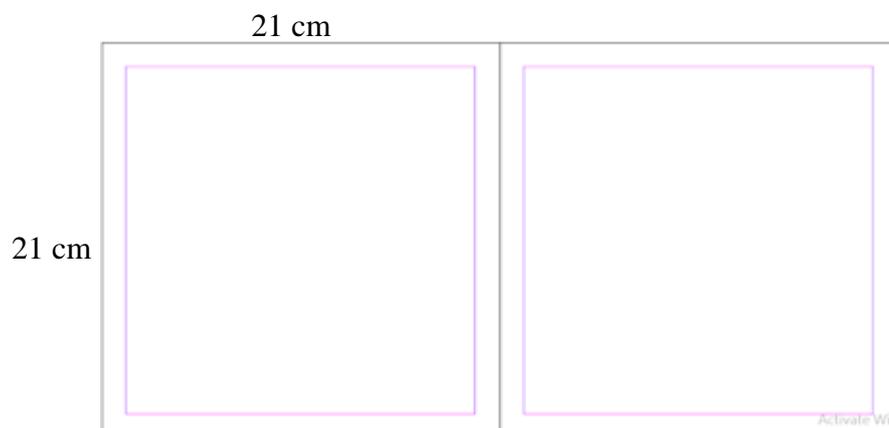
Gantungan kunci merupakan media yang sangat digemari semua kalangan karena sangat fungsional. Media ini selain dapat menarik minat audiens untuk melihat produk juga dapat memunculkan redudansi atau pengulangan informasi terkait produk sehingga dapat menjadi media *reminder*.

5. Poster

Poster dipilih karena media utamanya adalah buku ilustrasi sehingga dapat digunakan sebagai pelengkap. Media ini juga dapat menjadi alat *reminder* sehingga audiens akan dapat diingatkan kembali tentang produk yang ditawarkan. Selain itu media ini sangat ergonomis dan fungsional sehingga sangat disayangkan jika dilewatkan.

4.11.5 Ukuran Buku Ilustrasi

Dalam perancangan buku ilustrasi karakteristik Autisme ini ukuran yang digunakan adalah 21 cm x 21 cm dengan alasan selain mempermudah peletakan buku karena tidak terlalu besar buku ini juga mempertimpangkan biaya cetak serta peletakan informasi.



Gambar 4.14 Ukuran Buku Ilustrasi

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2018)

4.11.6 Perancangan Desain Layout

1. Desain Kover Depan dan Kover Belakang



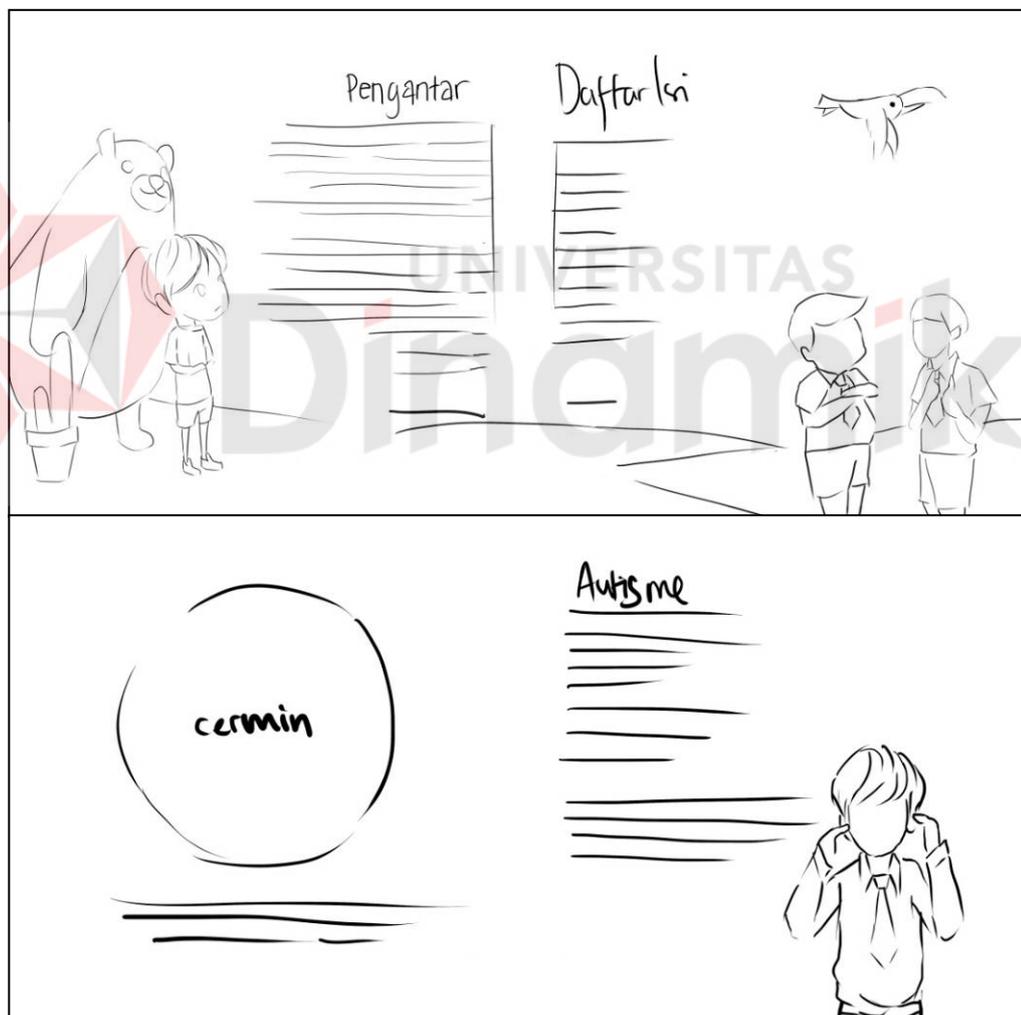
Gambar 4.15 Sketsa Layout Kover depan dan Belakang

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017)

Layout gambar sampul berisi sketsa tiga orang pelajar dengan memakai seragam Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah

Menengah Atas (SMA) hal ini merefleksikan target audiens dari perancangan ini yakni Pelajar. Masing-masing individu dalam cover tersebut memegang sebuah kincir angin origami melambangkan karakteristik autisme yang fanatik terhadap benda berputar, hal ini menyiratkan bahwa tiga karakter di kover buku tersebut adalah pelajar dengan autisme. Sedangkan pada bagian kover belakang terdapat sinopsis, dan beberapa portrait close up karakter yang ada didalam buku.

2. Sketsa Halaman 4-7



Gambar 4.16 Sketsa Halaman 4-7

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Halaman 4-5 berisi sketsa pengantar dan daftar isi sedangkan halaman 6-7 berisikan sketsa refleksi diri dan ulasan singkat tentang autisme. Pada halaman 4-5 nantinya akan ada ilustrasi anak autisme dan imajinasinya serta keterbatasannya dalam berkomunikasi. Sedangkan pada halaman 6-7 akan ada layout khusus untuk peletakan cermin sebagai refleksi diri. Di halaman 4 ada sosok pelajar dengan autisme yang sedang tantrum.

3. Sketsa Halaman 8-9



Gambar 4.17 Sketsa Halaman 8-9

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017)

Halaman 8-9 merupakan halaman cover bab sebagai pembuka halaman selanjutnya yang berisi tentang karakteristik autisme dalam aspek perilaku. Dalam halaman ini nantinya akan ada ilustrasi seorang pelajar yang membawa kincir origami sebagai personifikasi autistik yang ada dalam dirinya.

4. Sketsa halaman 10-21



Gambar 4.18 Sketsa Halaman 10-21

(Sumber: Hasil olahan peneliti, 2017)

Halaman 10-21 merupakan halaman isi dari bab “Perilaku”. Dapat dilihat pada sketsa, semua *copywrite* akan diletakkan disebelah kanan dan ilustrasi akan diletakkan disebelah kiri karena pada perancangan ini menggunakan layout simetris. Semua ilustrasi yang terletak disebelah kiri adalah gambaran dari topik atau informasi yang ada disebelah kanan. Karakteristik autisme yaitu cuek terhadap lingkungan, kelekatan terhadap benda tertentu, perilaku tidak terarah, *rigid routine*, *tantrum* dan terpukau terhadap benda berputar akan dibahas pada halaman ini.

5. Sketsa halaman 22-23



Gambar 4.19 Sketsa Halaman 22-23

(Sumber: Hasil olahan peneliti, 2017)

Terdapat sebuah sketsa sederhana dua orang pelajar yang sedang saling berinteraksi, salah satunya tampak kesulitan memahami yang lainnya. Karakter pelajar laki-laki disebelah kiri digambarkan sebagai sosok dengan autisme terlihat dari ekspresi yang tidak menunjukkan antusiasme saat berinteraksi sedangkan sosok pelajar perempuan disebelahnya adalah sosok yang kesulitan dalam berkomunikasi dengan lawan bicaranya. Halaman 22-23 ini merupakan kover bab dengan tajuk karakteristik autisme pada aspek Interaksi Sosial.

6. Sketsa Halaman 24-31



Gambar 4.20 Sketsa Halaman 24-31

(Sumber: Hasil olahan peneliti, 2017)

Gambar diatas merupakan sketsa halaman 24-31 yaitu isi dari bab karakteristik autisme dalam aspek interaksi sosial. Dalam bab ini akan berisikan 4 bahasan karakteristik autisme yakni tidak mau menatap mata, dipanggil tidak menoleh, kurangnya rasa empati, dan bermain dengan dirinya sendiri.

Pada halaman 24 berisi ilustrasi yang menggambarkan seorang autis diajak bicara oleh temannya tetapi temannya kesal karena ia tidak menatap matanya. Pada halaman 26 terdapat sebuah ilustrasi seseorang yang sedang memanggil temannya tetapi yang ia panggil malah sibuk dengan dunianya. Pada halaman 28 tampak ilustrasi seorang anak autis melempar temannya dan pada halamn 30 berisi ilustrasi seorang autis sedang asik dengan mainannya sendiri.

7. Sketsa halaman 32-33



Gambar 4.21 Sketsa halaman 32-33

(Sumber: Hasil olahan peneliti, 2017)

Halaman 32-33 merupakan halaman bab tentang karakteristik autisme di ranah komunikasi. Di sebelah kiri terdapat sosok pelajar Sekolah Dasar (SD) yang menggambarkan seorang dengan autisme dengan gestus menunjuk-nunjuk khas anak autis. Sedangkan nomor halaman akan diletakkan selalu berdampingan di tengah buku.

8. Sketsa halaman 34 – 39



Gambar 4.22 Sketsa halaman 34 -39

(Sumber: Hasil olahan peneliti, 2017)

Pada halaman 34-39 berisi tentang karakteristik autisme dalam ranah komunikasi yang terbagi menjadi tiga yaitu membeo, merancau dan terlambat berbicara. Seperti sebelum-sebelumnya ilustrasi terletak disebelah kanan dan keterangan terletak disebelah kiri.

9. Sketsa halaman 40-41



Gambar 4.23 Sketsa halaman 40 - 41

(Sumber: Hasil olahan peneliti, 2017)

Halaman 40-41 merupakan kover sub bab kelebihan anak autisme. Peletakan judul diposisikan sebelah kanan dan ilustrasi di sebelah kiri seperti sebelumnya.

10. Sketsa halaman 42 -47



Gambar 4.24 Sketsa halaman 42-47

(Sumber: Hasil Olahan peneliti, 2017)

Pada halaman 42 sampai 47 ini berisi tentang kelebihan-kelebihan anak autis yakni ingatan tajam, *Obsessive Compulsive Behaviour* dan Imajinasi Tinggi. Anak autis memiliki ingatan tajam diilustrasikan sebagai seorang anak yang tersesat tetapi ia mengingat letak tumbuhan yang telah ia lewati sebelumnya, *Obsessive Compulsive Behaviour* diilustrasikan sebagai seorang pelajar yang membawa sapu sedang membersihkan ruangan dan yang terakhir imajinasi tinggi

di ilustrasikan seorang pelajar sedang berhayal tentang binatang-binatang disekelilingnya.

11. Sketsa halaman 48 -51



Gambar 4.25 Sketsa Halaman 48 -51

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Pada halaman 48 dan 49 berisikan ilustrasi tentang bullying, halaman ini bertujuan untuk menghimbau pembaca agar tidak melakukan tindak bullying dan halaman 50-51 berisikan biodata dari singkat penulis.

12. Sketsa X banner



Gambar 4.26 Sketsa X Banner

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Pada sketsa x banner, di bagian atas terdapat judul dan beberapa copywrite lain, Gambar origami kincir sebagai simbolis autisme dan ilustrasi seorang autis yang tampak tidak di terima oleh lingkungannya.

13. Sketsa Sticker



Gambar 4.27 Sketsa Sticker & Pin

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Design sticker diambil dari beberapa ilustrasi di dalam buku, sehingga tidak akan terlepas dari identitas visual dari buku yang merupakan media utama dalam perancangan ini. Sticker pertama diambil dari ilustrasi karakteristik *Obsessive Compulsive Behaviour*, kedua diambil dari ilustrasi karakteristik autisme tantrum dan yang ketiga merupakan ilustrasi perilaku tidak terarah.

14. Sketsa brosur



Gambar 4.28 Sketsa Brosur

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Sketsa brosur menampilkan ilustrasi seorang anak autis yang sedang tantrum di sebelah kanan dan copywrite tentang bagaimana kita seharusnya bersikap terhadap anak dengan autisme diletakkan sebelah kiri.

4.12 Sistem Produksi Buku

4.12.1 Sistematika Penerbit Buku

Pada Perancangan Buku Ilustrasi Karakteristik Autisme dengan Teknik Digital Painting Sebagai Upaya Peningkatan Empati Peserta Didik. Disimulasikan setelah melalui proses wawancara dengan percetakan Premiere Surabaya perihal proses produksi hingga biaya produksi, maka diperoleh estimasi biaya cetak buku sebanyak 1000 eksemplar sebagai berikut:

Biaya cetak isi buku ± 50 halaman	= Rp 300.000.000,-
Biaya cetak cover	= Rp 25.000.000,-
Biaya Hardcover	= Rp 40.000.000,-
Total	= Rp 365.000.000,- : 1000 eksemplar = Rp 365.000,-

4.13 Implementasi Karya

4.13.1 Media Utama



Gambar 4.29 Hasil Desain Cover dan Backcover

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2017)

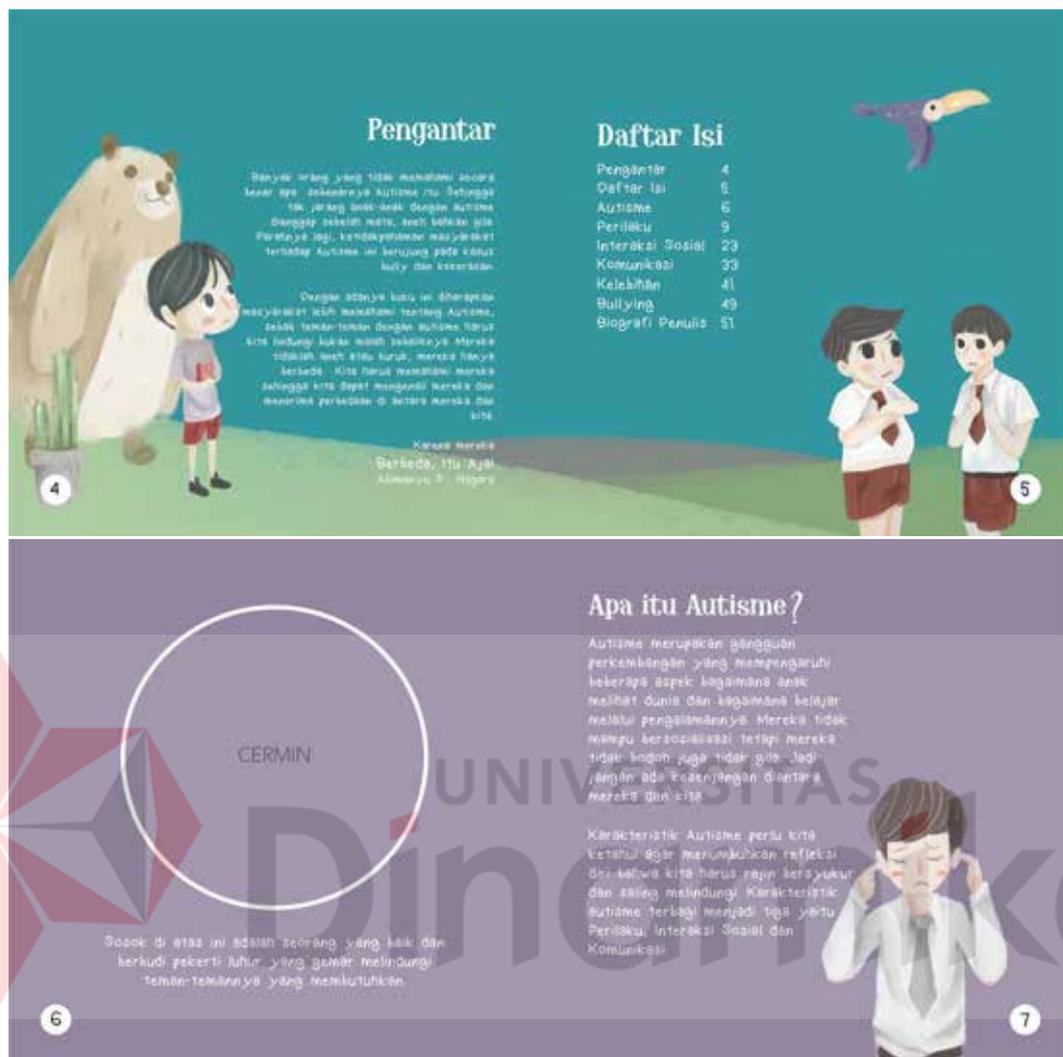
Layout gambar sampul berisi sketsa tiga orang pelajar dengan memakai seragam Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) hal ini merefleksikan target audiens dari perancangan ini yakni Pelajar. Masing-masing individu dalam cover tersebut memegang sebuah kincir angin origami melambangkan karakteristik autisme yang fanatik terhadap benda berputar, hal ini menyiratkan bahwa tiga karakter di cover buku tersebut adalah pelajar dengan autisme. Sedangkan pada bagian cover belakang terdapat sinopsis, dan beberapa portrait close up karakter yang ada didalam buku.



Gambar 4.30 Hasil Desain Halaman *Copyright* dan Ucapan Terimakasih

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

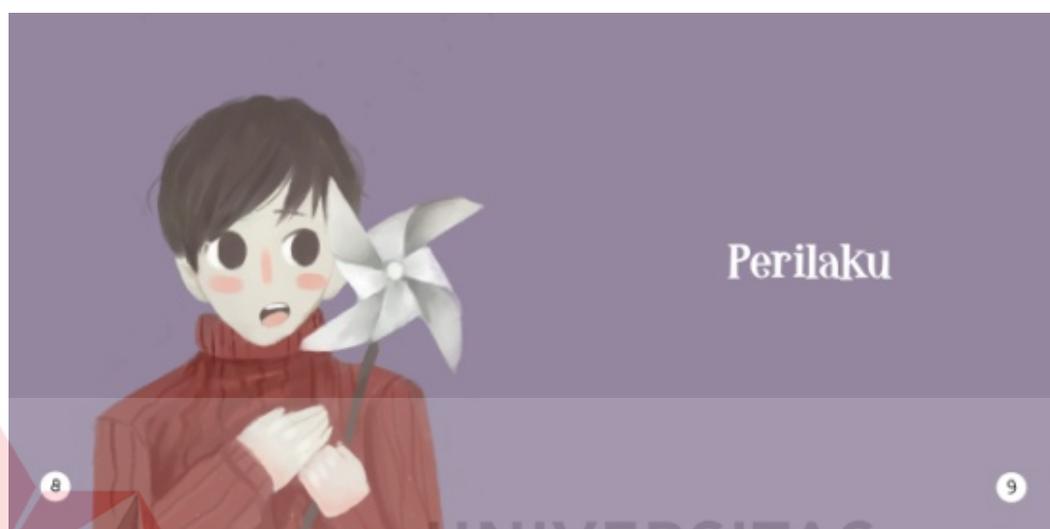
Pada halaman *copyright* dirancang minimalis dengan memberikan unsur ilustrasi yang sedikit, hal ini bertujuan agar pembaca dapat terfokus pada informasi penting perihal *copyright*. Sebagai halaman awal tentu tidak disarankan banyak ilustrasi karena akan menyebabkan efek *annoying* atau membingungkan antara informasi dan unsure visual yang ada.



Gambar 4.31 Hasil Desain Halaman 4-7

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Halaman 4-5 berisi pengantar dan daftar isi sedangkan halaman 6-7 berisikan sketsa refleksi diri dan ulasan singkat tentang autisme. Pada halaman 4-5 berisi ilustrasi anak autisme dan imajinasinya serta keterbatasannya dalam berkomunikasi. Sedangkan pada halaman 6-7 terdapat *layout* khusus untuk peletakan cermin sebagai refleksi diri. Di halaman 7 ada sosok pelajar dengan autisme yang sedang tantrum.



Gambar 4.32 Hasil Desain Halaman 8-9

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Halaman 8-9 merupakan halaman kover bab sebagai pembuka halaman selanjutnya yang berisi tentang karakteristik autisme dalam aspek perilaku. Dalam halaman ini nantinya akan ada ilustrasi seorang pelajar yang membawa kincir origami sebagai personifikasi autistik yang ada dalam dirinya.



Gambar 4.33 Hasil Desain Halaman 10-21

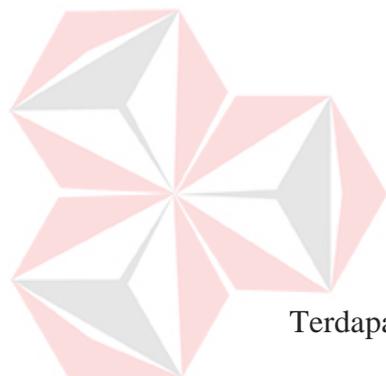
(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Halaman 10-21 merupakan halaman isi dari bab “Perilaku”. Dapat dilihat pada gambar, semua *copyright* akan diletakkan disebelah kanan dan ilustrasi akan diletakkan disebelah kiri karena pada perancangan ini menggunakan layout simetris. Semua ilustrasi yang terletak disebelah kiri adalah gambaran dari topik atau informasi yang ada disebelah kanan. Karakteristik autisme yaitu cuek terhadap lingkungan, kelekatan terhadap benda tertentu, perilaku tidak terarah, *rigid routine*, *tantrum* dan terpukau terhadap benda berputar akan dibahas pada halaman ini.



Gambar 4.34 Hasil Desain Halaman 22-23

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)



Terdapat sebuah gambar sederhana dua orang pelajar yang tampak saling berinteraksi, salah satunya tampak kesulitan memahami yang lainnya. Karakter pelajar laki-laki disebelah kiri digambarkan sebagai sosok dengan autisme terlihat dari ekspresi yang tidak menunjukkan antusiasme saat berinteraksi sedangkan sosok pelajar perempuan disebelahnya adalah sosok yang kesulitan dalam berkomunikasi dengan lawan bicaranya. Halaman 22-23 ini merupakan kover bab dengan tajuk karakteristik autisme pada aspek Interaksi Sosial.

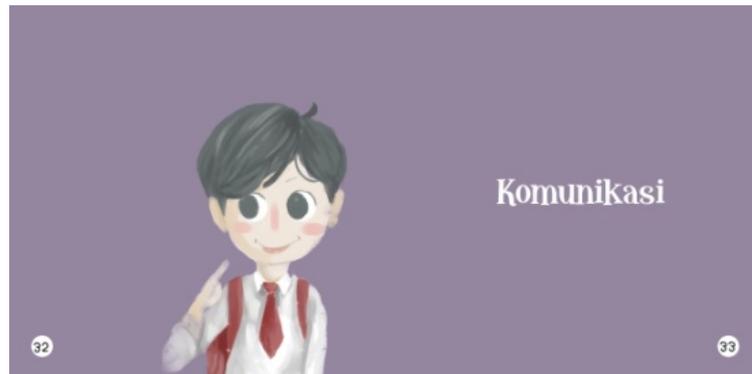


Gambar 4.35 Hasil Desain Halaman 24-31

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Gambar diatas merupakan sketsa halaman 24-31 yaitu isi dari bab karakteristik autisme dalam aspek interaksi sosial. Dalam bab ini akan berisikan 4 bahasan karakteristik autisme yakni tidak mau menatap mata, dipanggil tidak menoleh, kurangnya rasa empati, dan bermain dengan dirinya sendiri.

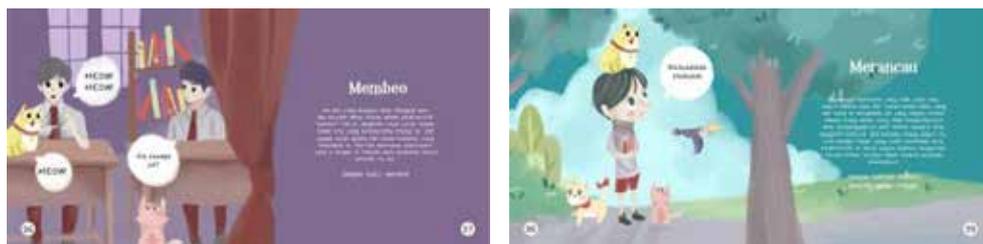
Pada halaman 21 berisi ilustrasi yang menggambarkan seorang autis diajak bicara oleh temannya tetapi temannya kesal karena ia tidak menatap matanya. Pada halaman 28 terdapat sebuah ilustrasi seseorang yang sedang memanggil temannya tetapi yang ia panggil malah sibuk dengan dunianya. Pada halaman 25 tampak ilustrasi seorang anak autis melempar temannya dan pada halamn 27 berisi ilustrasi seorang autis sedang asik dengan mainannya sendiri.



Gambar 4.36 Hasil Desain Halaman 32-33

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Halaman 32-33 merupakan halaman bab tentang karakteristik autisme di ranah komunikasi. Di sebelah kiri terdapat sosok pelajar Sekolah Dasar (SD) yang menggambarkan seorang dengan autisme dengan gestur menunjuk-nunjuk khas anak autis. Sedangkan nomor halaman akan diletakkan selalu beriringan di sudut-sudut buku.



Gambar 4.37 Hasil Desain Halaman 34-39

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Pada halaman 34-39 berisi tentang karakteristik autisme dalam ranah komunikasi yang terbagi menjadi tiga yaitu membeo, merancau dan terlambat berbicara. Seperti sebelum-sebelumnya ilustrasi terletak disebelah kanan dan keterangan terletak disebelah kiri.



Gambar 4.38 Hasil Desain Halaman 40-41

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Pada halaman 40-41 berisi tentang kover bab kelebihan anak dengan autisme. Terdapat ilustrasi seorang anak SD dan seekor kucing di kepalanya menunjukkan ketertarikannya terhadap benda tertentu (kucing).



Gambar 4.39 Hasil Desain Halaman 42-47

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Pada halaman 42-47 berisi tentang halaman yang membahas kelebihan anak dengan autisme meliputi imajinasi tinggi, *Obsessive Compulsive Behaviour* dan Ingatan Tajam



Gambar 4.40 Hasil Desain Halaman 48-49

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Pada halaman 42-47 berisi tentang halaman yang membahas kelebihan anak dengan autisme meliputi imajinasi tinggi.

4.13.2 Media Pendukung



Gambar 4.41 Hasil Desain X Banner

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

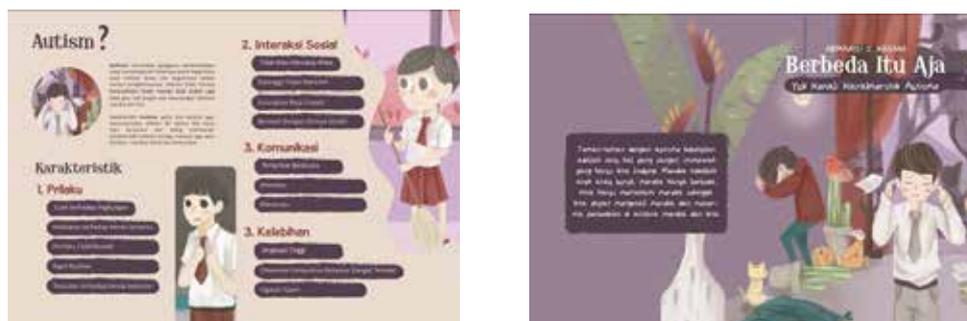
Pada hasil desain X banner, di bagian atas terdapat judul dan beberapa copywrite lain, Gambar origami kincir sebagai simbolis autisme dan ilustrasi seorang autis yang tampak tidak di terima oleh lingkungannya.



Gambar 4.42 Hasil Desain Sticker dan Pin

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Desain *sticker* diambil dari beberapa ilustrasi di dalam buku, sehingga tidak akan terlepas dari identitas visual dari buku yang merupakan media utama dalam perancangan ini. Sticker pertama diambil dari ilustrasi karakteristik Obsessive Compulsive Behavior, kedua diambil dari ilustrasi karakteristik autisme tantrum dan yang ketiga merupakan ilustrasi perilaku tidak terarah.



Gambar 4.43 Hasil Desain Brosur

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Sketsa brosur menampilkan ilustrasi seorang anak autis yang sedang tantrum di sebelah kanan dan copywrite tentang bagaimana kita seharusnya bersikap terhadap anak dengan autisme diletakkan sebelah kiri.



Gambar 4.44 Hasil Desain Poster

(Sumber: Olahan Peneliti, 2017)

Desain Poster diambil dari ilustrasi cover buku sebagai media utama, sehingga akan memunculkan kesan keterkaitan satu sama lain juga sebagai bentuk redundansi sehingga audiens akan mengingat elemen visual yang ada di buku tersebut.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

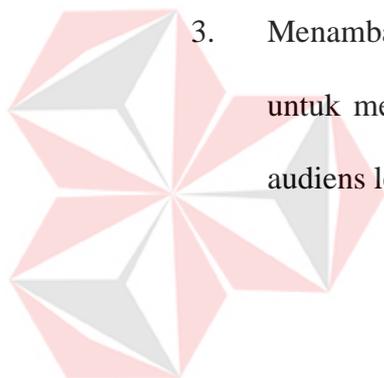
Perancangan ini bertujuan untuk mengetahui bahaimana merancang buku ilustrasi karakteristik autisme dengan teknik *Digital Painting* sebagai upaya peningkatan empati pada peserta didik. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan ini:

1. Gagasan perancangan ini adalah untuk mengenalkan karakteristik autisme kepada target audiens yakni peserta didik usia 12-20 tahun sebagai upaya peningkatan empati.
2. Berdasarkan perancangan *keyword* yang dilakukan maka konsep yang dapat dirumuskan dalam perancangan ini adalah berkaitan dengan kata kunci *Behavior*. Menurut *Glossary of Psychological Terms* oleh APA (*American Psychological Association*), Definisi Behavior adalah *The actions by which an organism adjusts to its environment* yang berarti tindakan dimana organisme menyesuaikan diri dengan lingkungannya (www.apa.org). Sedangkan menurut *Cambridge Dictionary*, *Behavior* memiliki arti cara seseorang berperilaku. Perancangan ini akan berkiblat pada dua definisi diatas
3. Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah X Banner, *merchandises* seperti sticker, dan brosur.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penciptaan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan buku ilustrasi berikutnya dapat disajikan dalam versi bahasa Inggris agar dapat menjadi bahan pembelajaran dalam skala global
2. Menambahkan ulasan lebih detail tentang dampak bullying sebagai bentuk refleksi betapa buruknya perilaku bullying tersebut. Sehingga dapat menimbulkan kesadaran diri supaya tidak membully.
3. Menambahkan lebih banyak media pendukung interaktif sebagai upaya untuk memahami buku lebih baik sehingga informasi dapat diterima oleh audiens lebih efektif.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Advertising, Matari. 1996. *Kamus Istilah Periklanan Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Anggraini, Lia & Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual ; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cenderia.

Astuti, Ponny Retno. 2008. *Meredam Bullying: 3 Cara Efektif Mengatasi Kekerasan Pada Anak*. Jakarta: UI Press.

Borba, M. 2008. *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Umum.

Davis, M. H. 1980. *A Multidimensional Approach to Individual Differences in Empathy*. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*.

Delphie, Bandi. 1996. *Autisme Usia Dini*. Bandung : Mitra Grafika.

Garton, A. F., & Gringrat, E. 2005. *The Development of a Scale to Measure Empathy in 8- and 9-Year Old*

Goleman, D. 2005. *Kecerdasan Emosional (Alih Bahasa: T.Hermaya, Judul Asli: Emotional Intelligence)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Hasdianah. 2013. *Autis Pada Anak*. Yogyakarta: Nuha Medika

Handojo. 2004. *Autisme: Petunjuk Praktis & Pedoman Materi untuk Mengajar Anak Normal, Autis dan Perilaku Lain*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

Jefkins, Frank F. 1997. *Advertising Periklanan: Cetakan II Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga.

Kartini, Kartono. 2004. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Grafindo.

Kursianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Nicola Morgan, 2014. *Panduan Mengatasi Stres bagi Remaja*. Jakarta: Penerbit Gemilang.

Noor, Rohinah M. 2012. *Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif di Sekolah dan di Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia (Pusaka Insan Madani).

Olweus, D. 1993. *Bullying at school: What We Know and What We Can Do*. Cambridge: Blackwell Publishing.

Ozonoff, Sally., dkk. 2002. *A Parents Guide to Asperger Syndrome & HighFunctioning Autism*. New York : Guilford Publications.

Puspita, Dyah. 2003. Artikel Kiat praktis mempersiapkan dan membantu anak autis mengikuti pendidikan di sekolah umum

Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Suriyanto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian: Budaya Rupa*. Jakarta: Elrangga.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.

Sihobing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Triantoro, Safaria. 2005. *Autisme: Pemahaman Baru Untuk Hidup Bermakna Bagi Orang Tua*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wiyani, Novan Ardi. 2012. *Save Our Children From School Bullying*. Yogyakarta: Ar – Ruz Media.

Sumber TA/Skripsi:

Hosana, Mendy. 2006. *Redesain Corporate Identity Join Playgrup & Kindergarten Sebagai Identitas Dan Media Promosi Di Surabaya*. Jurusan Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Junaedi, Ahmad. 2003. *Perancangan Ulang Identitas Perusahaan PT Tesaputra Adiguna*, FDS UNIKOM Bandung.

Putri, Bella Arifanda. 2016. *Penciptaan Buku Ilustrasi Religius “Kelahiran Yesus Kristus” Melalui Wayang Wahyu dengan Teknik Aquarel Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Ramanda, Akhmad. 2011. *Tinjauan Makna Visual Logo Bank BJB*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Setyawan, Farhan. 2010. *Pola Penanganan Anak Autis*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Triantoro, Safaria. 2005. *Autisme : Pemahaman Baru Untuk Hidup Bermakna Bagi Orang Tua*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Sumber Jurnal:

Arif, Rosihan., dkk. 2015. *Perancangan Buku Ilustrasi untuk Menginformasikan Cara Menjaga Kebersihan Alat Indera dengan Benar*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, hal. 4-5.

Alfeus, Luvitasari. 2015. *Perancangan Komunikasi Visual Buku “Buka Mata Buat Tuna Rungu”*

Andayani, Tri Rejeki. 2012. *Studi Meta-analisis: Empati dan Bullying*. Jurnal Psikologi Volume 20, NO. 1-2, 36 – 51

Lestari, Windy Sartika. 2016. *Analisis Faktor-faktor Penyebab Bullying di Kalangan Peserta Didik*. *Social Science Education Journal*. Hal 152.

Magdalena. 2012. *Pengaruh Empati terhadap Perilaku Altruisme sesama Pengendara Sepeda Motor*. Jurnal Psikologi, Vol. 2, No. 7 April, hal. 120-144.

Suteja, Jaja 2014. *Bentuk dan Metode Terapi Terhadap Anak Autisme Akibat Bentuk Perilaku Sosial*. Jurusan BKI IAIN Syekh Nurjati Cirebon, hal 125

Yogawati, Febri. 2015. *Pengaruh Bermain Lotto terhadap Konsentrasi Belajar Anak Autis di SDLB Bhakti Wiyata Surabaya*. Jurnal Pendidikan Khusus, hal 3-5.

Sumber Internet:

Anonim. 2016. Melek Autis: Penyebab, Ciri-ciri dan Pandangan Masyarakat Indonesia. http://www.kompasiana.com/manfirman/melek-autis-penyebab-ciri-ciri-dan-pandangan-masyarakat-indonesia_5860d33d6123bdb6044d6f67. Diakses pada 11 September 2017.

Anonim. 2017. Gambar Ilustrasi , Pengertian, Fungsi, dan Contoh gambar Ilustrasi. <http://www.senibudayaku.com/2017/01/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-contoh-gambar-ilustrasi.html>. Diakses pada 15 September 2017.

Brad. 2017. *What is Digital Painting?* <http://www.turningpointarts.com/what-is-digital-painting/> diakses pada 12 September 2017.

Dokter Indonesia. 2015. *Jumlah Penderita Autis di Indonesia*. <https://klinikautis.com/2015/09/06/jumlah-penderita-autis-di-indonesia>. Diakses pada 11 September 2017

Dyah & Rachmawati. 2008. Boom! Autisme Terus Meningkat. <http://nasional.kompas.com/read/2008/06/08/1739470/boom.autisme.terus.meningkat>. Diakses pada 11 September 2017.

FMB. 2010. *Terungkap, Kekerasan Terhadap Bocah Autis oleh Terapisnya*. <http://www.beritasatu.com/asia/76448-terungkap-kekerasan-terhadap-bocah-autis-oleh-terapisnya.html>. Diakses pada 11 September 2017.

[Http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/book](http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/book). Diakses pada 12 September 2017.

[Http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/layout_baik.html](http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/layout_baik.html). Diakses pada 19 September 2017

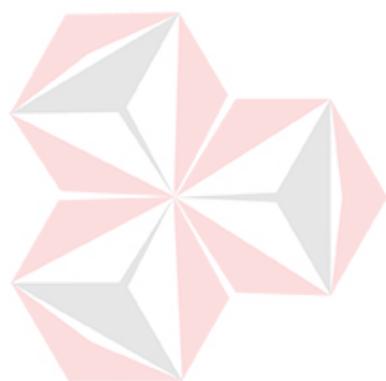
Prasasti, Anggraini Wulan. 2017. *Heboh! Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Di-bully di Kampus Gunadarma, Pelaku Dihujat, Videonya Viral!* <http://style.tribunnews.com/2017/07/16/heboh-mahasiswa-berkebutuhan-khusus-di-bully-di-kampus-gunadarma-pelaku-dihujat-videonya-viral>. Diakses pada 11 September 2017.

Priherdityo, Endro. 2016. *Indonesia Masih Gelap Tentang Autisme*. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160407160237-255122409/indonesia-masih-gelap-tentang-autisme/>. Diakses pada 11 September 2017.

Saut, Prins David. 2017. *Polisi Usut Kasus Penganiayaan Anak Penderita Autis di Bali*. <https://news.detik.com/berita/d-3465018/polisi-usut-kasus-penganiayaan-anak-penderita-autis-di-bali>. Diakses pada 11 September 2017.

Qodar, Nafiysul. 2017. *Survei ICRW 84% Anak Indonesia Alami Kekerasan di Sekolah*. <http://news.liputan6.com/read/2191106/survei-icrw-84-anak-indonesia-alami-kekerasan-di-sekolah>. Diakses pada 15 September 2017.

Rostanti, Qomariah. 2015. *KPAI: Kasus Bullying di Sekolah Meningkat Selama 2015*. <http://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/15/12/30/o067zt280-kpai-kasus-bullying-di-sekolahmeningkat-selama-2015>. Diakses pada 15 September 2017



UNIVERSITAS
Dinamika