



**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN  
PELIHARAAN SEBAGAI MEDIA TERAPI VISUAL BAGI ANAK AUTIS  
USIA 3-5 TAHUN DI SURABAYA**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:**

**NI PUTU INDRA ISWARI**

**17420100028**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2021**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN  
PELIHARAAN SEBAGAI MEDIA TERAPI VISUAL BAGI ANAK AUTIS  
USIA 3-5 TAHUN DI SURABAYA**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Nama : Ni Putu Indra Iswari**  
**NIM : 17420100028**  
**Program Studi : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2021**

## **Tugas Akhir**

# **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN PELIHARAAN SEBAGAI MEDIA TERAPI VISUAL BAGI ANAK AUTIS USIA 3-5 TAHUN DI SURABAYA**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Ni Putu Indra Iswari**

**NIM: 17420100028**

Telah diajukan, diperiksa, dibahas dan disetujui oleh dewan pembahas

Pada: Selasa, 27 Juli 2021

Susunan para Dewan Pembahas:

### **Pembimbing:**

I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701

II. Karsam, MA., Ph.D

NIDN: 0705076802

### **Pembahas:**

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN: 0726027101



Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2021.08.01  
12:05:50 +07'00'



Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2021.08.01  
10:44:46 +07'00'



Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2021.08.01  
18:42:17 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana



Digitally signed by  
Universitas  
Dinamika  
Date: 2021.08.05  
13:32:37 +07'00'

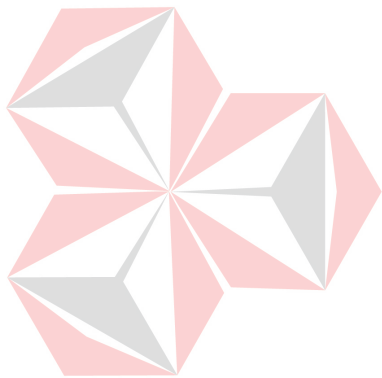
**Karsam, MA., Ph.D**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Universitas Dinamika

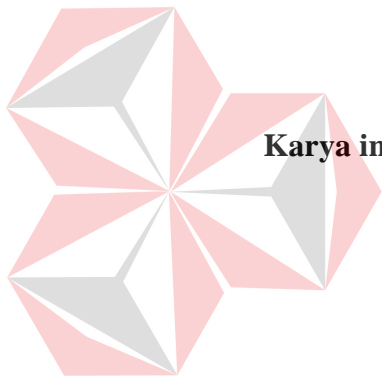
## LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Stop Dreaming and Start Doing**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



**Karya ini saya persembahkan kepada diri saya dan orang tua saya**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Ni Putu Indra Iswari

NIM : 17420100028

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF  
PENGENALAN HEWAN PELIHARAAN SEBAGAI  
MEDIA TERAPI VISUAL BAGI ANAK AUTIS  
USIA 3-5 TAHUN DI SURABAYA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi / sebagian karya ilmiah Saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan 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 dikemudian 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, 30 Juli 2020

Yang Menyatakan,

A yellow rectangular official stamp from Universitas Dinamika is placed over the signature. The stamp contains the university's logo, the text 'UNIVERSITAS DINAMIKA', 'METRAJ', 'TEMPER', and a unique code 'P40BAJX302451067'.

Ni Putu Indra Iswari

NIM. 17420100028

## ABSTRAK

Kecenderungan angka penderita autistik semakin meningkat di Indonesia. Pada anak autis memiliki ciri gangguan yang paling menonjol yaitu perkembangan bicara yang terlambat dan anak sulit untuk berkomunikasi dan cenderung asik dalam dunianya sendiri. Tanti Meranti (2013) menyatakan terapi yang dapat dilakukan oleh anak autistik adalah terapi visual. Hal tersebut dikarenakan anak autis merupakan pemikir visual. Anak autis membutuhkan pembelajaran yang mudah didapat salah satunya menggunakan media pembelajaran visual. Maka dari itu, peneliti merancang buku interaktif pengenalan hewan peliharaan dengan teknik *lift-the-flap* dan participation yang bertujuan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi anak autistik usia 3 – 5 tahun. Pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, studi kompetitor serta studi literatur. Berdasarkan analisis yang didapat, maka ditemukan keyword "*stimulate*" yang berarti buku interaktif pengenalan hewan dapat menstimulasi dan membangkitkan semangat. Desain buku, ilustrasi dan warna menyesuaikan dengan konsep keyword dan karakteristik anak autistik usia 3-5 tahun. Hasil perancangan ini terdiri dari media utama berupa buku interaktif berjudul "Mengenal Hewan Peliharaan" dan media pendukung yaitu feed instagram, notebook kecil, stiker dan puppet hewan. Harapannya penelitian ini dapat disebar luaskan dan dapat membantu orang tua dalam mengenalkan mengenai hewan peliharaan, mendidik dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak penderita autistik.

Kata kunci: buku interaktif, hewan peliharaan, autistik, media visual, *lift-the-flap*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan sebagai Media Terapi Visual Anak Autis Usia 3-5 Tahun di Surabaya” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih untuk seluruh pihak yang telah membantu dan menyelesaikan Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Kedua Orang tua penulis yang telah membantu dalam bentuk dukungan moral, materi dan doanya yaitu Bapak Wayan dan Ibu Niken.
2. Yang terhormat Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
3. Yang terhormat Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual
4. Yang terhormat Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA, selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberi dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Yang terhormat Karsam, M.A., Ph.D selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberi dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Terimakasih kepada pihak dari Cakra Autism Center
7. Terimakasih kepada Sintya Ameliana, Maharani S., Arroyan, Agnes, Arya, Mas Dedy dan teman-teman lain yang telah membantu dan menyemangati dalam pengerjaan tugas akhir ini .

Surabaya, 30 Juli 2021

Ni Putu Indra Iswari

17420100028

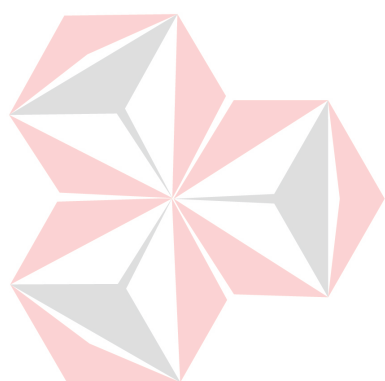


## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	6
2.2 Autistik .....	6
2.3 Buku Interaktif .....	7
2.3.1 Jenis-Jenis Buku Interaktif .....	7
2.4 Hewan Peliharaan.....	8
2.5 Hewan Peliharaan Berdasarkan Jenis Makanannya .....	8
2.5.1 Hewan Herbivora .....	8
2.5.2 Hewan Karnivora .....	9
2.5.3 Hewan Omnivora .....	9
2.6 Pet Attachment.....	9
2.7 Teknik <i>Lift-the-Flap</i> pada Buku Interaktif.....	10
2.8 Kriteria Gambar yang Baik untuk Pembelajaran Anak Autis .....	10
2.9 Media Visual .....	11
2.10 Media Pembelajaran Visual untuk Anak Autistik .....	11
2.11 Ilustrasi .....	12
2.11.1 Jenis-Jenis Ilustrasi.....	12
2.12 Teori Warna.....	13
2.13 Teori Tipografi .....	13

2.14	Pengertian Layout .....	13
2.15	Jenis Kertas .....	14
2.14.1	Kertas <i>Art Paper</i> .....	14
2.14.2	Kertas <i>Yellow Board</i> (Karton).....	14
2.14.3	Kertas Concorde Import .....	14
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	15
3.2	Objek Penelitian .....	15
3.2.1	Unit Analisis .....	15
3.2.2	Lokasi Penelitian.....	15
3.3	Subjek Penelitian.....	16
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	16
3.4.1	Wawancara.....	16
3.4.2	Observasi .....	17
3.4.3	Studi Literasi.....	17
3.4.4	Studi Kompetitor.....	17
3.5	Teknik Analisis Data .....	18
3.6	Alur Desain .....	18
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>19</b>
4.1	Hasil dan Analisis Data .....	19
4.1.1	Hasil Observasi .....	19
4.1.2	Hasil Wawancara.....	21
4.1.3	Hasil Studi Literasi.....	24
4.1.4	Hasil Studi Kompetitor.....	25
4.2	Hasil Analisis Data.....	26
4.2.1	Reduksi Data .....	26
4.2.2	Penyajian Data.....	28
4.2.3	Penarikan Kesimpulan.....	29
4.3	Analisis STP (Segmentasi, Targetting, Positioning) .....	29
4.3.1	Segmentasi .....	29
4.3.2	Targetting .....	30
4.3.3	Positioning.....	30
4.4	USP (Unique Selling Preposition).....	30
4.5	Analisis SWOT .....	31

4.6 Key Communication Message .....	32
4.7 Perancangan Karya.....	33
4.7.1 Strategi Kreatif .....	33
4.7.2 Perancangan Desain Layout .....	37
4.7.3 Implementasi Karya .....	38
4.7.4 Budgeting Media.....	43
4.7.5 Hasil Cetak Buku Interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan .....	44
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>48</b>
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran.....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>51</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Contoh Buku Lift-the-flap.....	10
Gambar 3. 1 Alur Perancangan Desain .....	18
Gambar 4. 1 Anak Autistik Usia 3-5 Tahun saat Melakukan Teknik Lift-the-flap dan Participation.....	21
Gambar 4. 2 Buku My First Pets.....	25
Gambar 4. 3 Bagan Keyword.....	33
Gambar 4. 4 Font Cocogoose .....	35
Gambar 4. 5 Font Linotte .....	35
Gambar 4. 6 Warna “Stimulate” .....	36
Gambar 4. 7 Sketsa Cover Belakang (Kiri) Dan Cover Depan (Kanan) .....	37
Gambar 4. 8 Sketsa Media Utama.....	37
Gambar 4. 9 Visualisasi Buku, Cover Depan – UU Sanksi Pelanggaran .....	38
Gambar 4. 10 Visualisasi Buku Halaman 1-4.....	38
Gambar 4. 11 Visualisasi Buku Halaman 5-8.....	39
Gambar 4. 12 Visualisasi Buku Halaman 9-10.....	40
Gambar 4. 13 Visualisasi Buku Halaman 11-16.....	40
Gambar 4. 14 Visualisasi Cover Belakang .....	41
Gambar 4. 15 Desain Stiker .....	41
Gambar 4. 16 Desain Puppet Hewan Peliharaan .....	42
Gambar 4. 17 Desain Notebook Kecil .....	42
Gambar 4. 18 Desain Feed Instagram.....	43
Gambar 4. 19 Teknik Lift-the-flap Halaman 1 dan 4.....	45
Gambar 4. 20 Teknik Lift-the-flap Halaman 6 dan 8.....	45
Gambar 4. 21 Teknik Lift-the-flap Halaman 10 dan 16.....	46
Gambar 4. 22 Teknik Participation Halaman 11 - 16 .....	46

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisis SWOT .....	31
Tabel 4.2 Budgeting Produksi Media Utama .....	43
Tabel 4.3 Budgeting Produksi Media Pendukung.....	44
Tabel 4.4 Sampling Perbedaan Warna Desain Komputer dan Hasil Cetak .....	44



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kecenderungan angka penderita autistik semakin meningkat di Indonesia. Penghitungan jumlah penderita autistik, yaitu dua kasus baru setiap 1.000 penduduk. Data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik 2010 jumlah penduduk Indonesia adalah 237,5 juta per 2018 dengan tingkat laju pertumbuhan di 1,14 persen. Maka dapat disimpulkan penderita autistik di Indonesia sekitar 2,4 juta orang dengan jumlah pertambah sekitar 500 orang setiap tahun (<https://auticare.id/jumlah-anak-autis-terus-meningkat/>, 2019).

*National Institute of Mental Health* pada tahun 2015 menjelaskan autisme memiliki pengertian kelainan perkembangan yaitu sulitnya berinteraksi sosial dan acuh dengan sekitar. Gejala yang ditimbulkan di usia dua tahun yang mana perlu diberi perhatian khusus (Alfinna dan Santik, 2019).

Gangguan autis menyerang pada bagian otak kecil yang menghasilkan hormon, hal tersebut dapat menyebabkan *neurotransmitter serotonin* yang tidak seimbang. Sehingga anak autistik tidak dapat menerima pesan dengan baik. (Migang dan Mahardhika, 2018) berpendapat indra persepsi anak autistik dapat berfungsi namun rangsangan mereka tidak dapat berproses dengan seharusnya, itu mengakibatkan anak autistik lebih asyik dengan dunia mereka sendiri.

Pada anak autistik memiliki ciri gangguan yang paling menonjol yaitu perkembangan bicara yang terlambat dan anak sulit untuk berkomunikasi secara verbal. Anak autistik sendiri jarang berkomunikasi meskipun mereka dapat berbicara, namun juga memiliki kesulitan atau hambatan berkomunikasi karena perkembangan bahasa yang masih rendah (Heryati dan Ratnengsih, 2017). Kemudian terdapat data jumlah anak autistik yang mengalami gangguan komunikasi yang ada di Surabaya. Data tersebut diambil dari Sekolah SLB Harapan Bunda yaitu 6 dari 14 anak autistik belum dapat berkomunikasi dengan baik dan menurut tempat terapi Cakra Autism Center ada 13 dari 22 anak autistik belum dapat berkomunikasi dengan baik. Hal tersebut menunjukkan masih terdapat banyak anak autistik yang mengalami gangguan berkomunikasi. Maka dari itu,

terapi bagi anak autistik perlu diberikan sejak dini yaitu sebelum menginjak usia 5 tahun karena otak anak mengalami perkembangan yang pesat dan untuk puncaknya di usia 2 sampai 3 tahun (Alfinna dan Santik, 2019).

Tanti Meranti (2013) menyatakan terapi yang dapat dilakukan oleh anak autistik adalah terapi visual. Hal tersebut dikarenakan anak autistik merupakan pemikir visual (*visual learners/visual thinkers*) dan lebih mudah belajar dengan melihat. Kemudian hal tersebut dijadikan bukti untuk mengembangkan teknik belajar komunikasi melalui metode *Picture Exchange Communication System*.

Penderita autistik membutuhkan pembelajaran yang mudah didapat salah satunya menggunakan media pembelajaran visual. Menurut Rahmawati P. (2014) media pembelajaran visual memiliki arti media pembelajaran yang alurnya menggunakan materi berbentuk visual yang dijadikan konten. Salah satu contohnya adalah buku interaktif yang dapat dibaca oleh anak autistik.

*The New Oxford Dictionary of English* (dalam Limanto et al., 2015) menjelaskan buku interaktif dapat memiliki arti buku yang memiliki interaksi dengan dua arah atau disebut “*two way flow*” yang dapat dipakai sebagai alat sarana pembelajaran bagi pembaca. Buku interaktif dipilih karena pembelajaran akan lebih efektif dan terserap dalam jangka waktu lama dan dapat melatih aktivitas motorik anak autistik (Anwar, 2003; Luh & Meirina, 2020).

Penelitian oleh Sari (2015) dan Arie (2015) (dalam Alhamdi et al., 2020) mengungkapkan buku bergambar interaktif mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi setelah dikenalkan pada anak autis dan terbukti efektif.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis buku interaktif *lift-the-flap* dan *participation*. Menurut salah satu website DGI menjelaskan teknik *lift-the-flap* adalah jenis buku interaktif yang memiliki beberapa susunan kertas yang dapat dibuka untuk melihat sebuah kejutan dan dapat ditutup kembali (<http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>).

Menurut Long, 2016 (dalam Alhamdi et al., 2020) buku bergambar interaktif *lift-the-flap* dapat merangsang proses motorik seorang anak autistik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi. Sedangkan teknik *participation* bertujuan untuk memberi penjelasan kepada pembaca buku dan terdapat aktivitas

yang mendukung berupa pemberian pertanyaan untuk mempraktikkan materi yang sudah dijelaskan sebelumnya (Ivanandewi, 2019).

Anak autistik sering terlihat acuh dengan lingkungan dan cenderung asik dalam dunianya sendiri (Tantri Meranti, 2013). Maka anak autis di usia 3-5 perlu mengenal berbagai makhluk hidup di sekitar khususnya hewan peliharaan. Deny Andrianto, 2011 (dalam Nuari dan Aditia, 2013) menjelaskan penting jika anak autis belajar tentang berbagai macam hewan peliharaan akan meningkatkan kemampuan berinteraksi dan mengembangkan kemampuan sosial mereka.

Beberapa penelitian dari (Prothmann et al., 2009; Bass et al., 2009; Beetz et al., 2012 ; Funahashi et al., 2014; O'Haire et al., 2013) menerangkan manfaat fungsi sosial yang sama kuat dari persahabatan hewan untuk anak-anak dengan ASD, dengan kehadiran hewan yang mengarah pada peningkatan keterampilan sosial, pengaruh positif, dan perilaku sosial positif bersama dengan tingkat pengaruh negatif dan kecemasan sosial yang lebih rendah. Siewertsenet al., (2015); Burke & Iannuzzi, (2014) juga menerangkan anak dengan penderita autisme lebih menyukai ilustrasi berupa hewan.

Konsep buku interaktif pengenalan hewan peliharaan yang dirancang yaitu mengusung ilustrasi setiap hewan peliharaan seperti kucing, burung, ikan, kelinci, dan anjing yang akan memperkenalkan nama hewan, makanannya, mainan, dan berbagai pose hewan. Kemudian terdapat media pendukung kartu bergambar hewan peliharaan yang akan diletakkan dan dicocokkan di area siluet gambar hewan pada buku.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dirancang buku interaktif pengenalan hewan yang diharapkan dapat memfasilitasi media pembelajaran anak autis sebagai terapi visual dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik.



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini berfokus pada:

bagaimana merancang Buku Interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan Sebagai Media Terapi Visual Bagi Anak Autis Usia 3-5 Tahun di Surabaya?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini dititikberatkan pada:

1. Menciptakan buku interaktif pengenalan hewan peliharaan sebagai media terapi visual dengan tujuan untuk mengembangkan komunikasi serta interaksi pada anak autistik usia 3-5.
2. Buku interaktif ditujukan untuk anak *autistic disorders (autism)*
3. Hewan peliharaan yang berdasarkan jenis makanannya yaitu herbivora dengan 2 hewan, karnivora dengan 1 hewan, omnivora dengan 2 hewan
4. Konsep buku interaktif yang digunakan adalah *lift-the-flap* dan *participation*
5. Isi buku berfokus pada ilustrasi hewan peliharaan, berbagai pose hewan peliharaan dan makanan serta mainannya.
6. Media pendukung guna memperkenalkan buku interaktif ini kepada masyarakat umum adalah feed instagram dan *notebook* mini, puppet hewan peliharaan, stiker.
7. Buku yang akan dirancang berukuran 16 cm x 16 cm.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang buku interaktif pengenalan hewan peliharaan sebagai media terapi visual dengan tujuan untuk mengembangkan komunikasi dan interaksi pada anak autis usia 3-5 tahun

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan referensi pengetahuan serta menambah wawasan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang serupa.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat disebarluaskan dan dapat membantu orang tua dalam mengenalkan mengenai hewan peliharaan, mendidik dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak penderita autisme sehingga dapat berkomunikasi dan berinteraksi.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori yang digunakan dan mendukung tercapainya penelitian. Seperti teori tentang autisme, teknik *lift-the-flap*, buku interaktif, teori ilustrasi, warna, jenis kertas yang digunakan pada buku anak.

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelitian yang dirancang Rahmawati P. yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran pada Penderita Autistik Intermediate Sebagai Pengenalan Benda Sehari-Hari Dengan Pendekatan *Picture For Communication Exchange*”. Skripsi yang dilakukan lebih menekankan pengenalan benda sehari-hari dengan media buku pembelajaran melalui pendekatan *picture for communication exchange* dengan tujuan untuk meningkatkan kosakata, serta membangun kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi pada anak-anak penderita autistik. Sedangkan pembahasan yang dipilih peneliti lebih fokus pengenalan hewan peliharaan dengan media buku interaktif yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan sebagai Media Terapi Visual bagi Anak Autis Usia 3-5 Tahun di Surabaya” yang bertujuan untuk mengenalkan sekaligus belajar berinteraksi dengan hewan sekitar dan mengembangkan komunikasi, interaksi anak autis usia 3-5 tahun. Perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada media yang dipakai dan pembahasan buku.

#### **2.2 Autistik**

Leo Kanner mengungkapkan autisme berasal dari kata *auto* yang berarti “sendiri” pada tahun 1943-an. Anak autistik memiliki gangguan yaitu acuh dengan lingkungan sekitar dan senang menyendiri. Gangguan tersebut termasuk golongan perkembangan yang berat dikarenakan terdapat kerusakan saraf pada otak (Tanti Meranti, 2013). Beberapa ahli mengungkapkan autistik merupakan gangguan perkembangan neurobiologis yang kompleks, meliputi gangguan perilaku, komunikasi dan bahasa yang terhambat dan motorik yang kurang baik (Joko Yuwono, 2017).

## 2.3 Buku Interaktif

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan interaksi adalah hal yang berhubungan, saling melakukan aksi, mempengaruhi. Sehingga dapat disimpulkan dari pengertian tersebut bahwa media interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu media yang memiliki sebuah konsep interaksi atau hubungan yang melibatkan pembaca ketika memahami informasi yang ada di dalam buku. Jenis buku interaktif yang dipilih dalam penelitian ini adalah jenis *lift-the-flap* dan *participation* karena media tersebut berisikan beberapa gambar dan terdapat lembar yang dapat digerakkan sehingga anak akan tertarik.

### 2.3.1 Jenis-Jenis Buku Interaktif

FW Oey (2013) memaparkan buku interaktif memiliki berbagai macam bentuk dan rupa, antara lain yaitu:

1. *Pop up* merupakan jenis buku interaktif berupa 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.
2. *Lift-the-flap* atau *peek a boo* adalah buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan di balik halaman tersebut.
3. *Pull tab* merupakan jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya.
4. *Hidden objects book* adalah buku interaktif yang mengajak pembaca untuk menemukan objek yang disamarkan pada bagian halaman.
5. *Interaktif games* merupakan buku interaktif berupa permainan yang menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.
6. *Participation* adalah buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab dan atau instruksi guna melakukan sesuatu.
7. *Play-A-Song* atau *Play-A-Sound* adalah buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang ditekan untuk mengeluarkan bunyi atau lagu.
8. *Touch and Feel* merupakan buku interaktif yang bertujuan untuk mengenalkan tekstur berbeda dan biasa digunakan untuk anak usia dini.
9. Interaktif campuran berisi gabungan dari beberapa interaktif seperti campuran *pull tab* dan *pop up*.

Pada penelitian ini, penulis memilih *lift-the-flap* dan *participation*. Jenis *Lift-the-flap* dipilih karena merupakan sarana yang paling efektif untuk mengembangkan keterampilan verbal dan kata-kata bagi anak ASD (Alhamdi et al., 2020). Sedangkan *participation* untuk memberi penjelasan kepada pembaca buku dan terdapat aktivitas yang mendukung berupa pemberian pertanyaan untuk mempraktikkan materi yang sudah dijelaskan sebelumnya (Ivanandewi, 2019).

## 2.4 Hewan Peliharaan

Menurut (Chen et al., 2012) hewan peliharaan merupakan binatang yang dijinakan dan diurus oleh pemiliknya, serta memiliki ikatan emosional di antara keduanya yang akan membentuk sebuah hubungan antara manusia dengan hewan. Hubungan tersebut telah banyak diteliti dan terbukti dapat memberikan manfaat positif untuk pemiliknya baik itu dalam hal fisik, psikologis, dan kesejahteraan sosial. Hewan peliharaan yang dipilih oleh peneliti adalah kucing, anjing, kelinci, ikan, dan burung karena hewan-hewan tersebut sering dijumpai di sekitar agar anak autistik nantinya dapat berinteraksi dengan mereka.

## 2.5 Hewan Peliharaan Berdasarkan Jenis Makanannya

### 2.5.1 Hewan Herbivora

Hewan herbivora adalah hewan-hewan pemakan tumbuhan. Makanan dan sumber energi hewan dalam golongan ini berasal dari bagian dari tumbuhan, mulai dari daun, batang, hingga ranting.

#### 1. Kelinci

Kelinci merupakan mamalia berkaki empat yang memiliki pendengaran yang sangat tajam. Makanan kelinci adalah sayur-sayuran termasuk wortel. Selain itu, kelinci juga dapat berjalan dengan melompat. Kelinci dipilih karena sifatnya yang aman dan tidak mengancam.

#### 2. Burung

Burung memiliki bulu dan sayap untuk terbang ke langit. Berbagai jenis burung terlihat sangat berbeda satu sama lain, seperti warna, bentuk paruh dan ukuran badan. Sebagian besar burung memakan jenis biji-bijian yang ada di sekitarnya.

### 2.5.2 Hewan Karnivora

Hewan karnivora adalah hewan pemakan daging.. Terdapat ciri khusus dari hewan karnivora yaitu memiliki gigi taring yang kuat dan tajam untuk memakan daging, contohnya kucing. Kucing memiliki penglihatan malam yang kuat, begitu juga pendengaran dan indra penciumannya yang sangat tajam. Rata- rata kucing suka menghabiskan waktunya dengan bermain.

Alasan kucing dipilih karena terdapat studi yang terbukti kucing mampu mengurangi kecemasan dan empati pada anak-anak dengan autisme lebih besar.

### 2.5.3 Hewan Omnivora

Kelompok omnivora merupakan kelompok hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan maupun hewan lain. Susunan gigi hewan omnivora yaitu terdiri dari gigi seri, gigi geraham, dan gigi taring untuk menyesuaikan dengan makanannya.

#### 1. Anjing

Anjing merupakan hewan berbulu yang dekat dengan manusia. Anjing sangat senang ketika berlari dan bermain dengan pemilik. Makanan anjing tergolong bervariasi, mereka bisa memakan daging, buah, dan sayur untuk menjaga kesehatannya.

#### 2. Ikan

Ikan merupakan binatang vertebrata (bertulang belakang) yang hidup di air. Ikan dapat dipelihara didalam akuarium. Agar ikan tetap hidup, mereka memakan hewan-hewan kecil dan tumbuhan air.

Anjing dipilih karena memiliki efek baik bagi anak autistik yaitu berkurangnya anxietas dan frekuensi tantrum serta meningkatkan ketenangan. Sementara ikan juga dirasa tepat apalagi dipelihara di dalam akuarium yang dapat memberikan efek menenangkan bagi anak autistik.

## 2.6 Pet Attachment

Stallone, Garrity, dan Johnson (1989) memaparkan pet attachment adalah hubungan emosional dan interaksi antara pemilik dengan hewan peliharaannya. Bentuk hubungan tersebut dapat dikatakan hubungan kelekatan timbal balik (*Reciprocal attachment*) dan *caregiving* yang berarti akan muncul rasa

ketergantungan dan saling memberikan perhatian. Hubungan ini juga dapat mempengaruhi anak autistik yang memelihara hewan. Penelitian mengenai *animal assisted therapy* dan hewan pendamping telah terbukti dapat memberikan keuntungan secara fisiologis, psikologis, dan perilaku pada anak penderita autisme. Maka dari itu hewan peliharaan dipilih sebagai tema buku interaktif agar anak autistik dapat belajar berinteraksi dengan makhluk hidup di sekitar dengan cara berimajinasi melalui gambar yang ada di dalam buku interaktif.

## 2.7 Teknik *Lift-the-Flap* pada Buku Interaktif



Gambar 2. 1 Contoh Buku *Lift-the-flap*

(Sumber: <https://babyology.com.au/lifestyle/entertainment-and-technology/top-> , 2015)

Teknik *lift-the-flap* memiliki bentuk khusus pada buku interaktif, yaitu berjendela dan menggunakan desain warna yang menarik. Buku *lift-the-flap* terdapat gambar didalamnya yang dilengkapi jendela yang dapat dibuka ke arah atas, bawah, kanan dan kiri (Elvas Sugianto Efendhi, 2014: Volume 2 No.2). Terdapat website Desain Grafis Indonesia yang membahas tentang sekilas tentang *lift-the-flap* yaitu pada tahun 1765, *lift-the-flap* diproduksi oleh Robert Sayer sebagai media hiburan untuk anak-anak maupun dewasa. Teknik tersebut memiliki perkembangan semakin bagus karena ciri khasnya masih bertahan. Mekanisme kerja dari lift the flap cukup sederhana dan ramah sehingga dekat dengan target anak-anak. Manfaatnya pun sangat besar, yaitu dapat melatih perkembangan motoric anak.

## 2.8 Kriteria Gambar yang Baik untuk Pembelajaran Anak Autis

Menurut Pamuji (2014) Gambar yang baik yang digunakan sebagai media pendidikan adalah media gambar yang sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berikut adalah beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan gambar, yaitu:

1. Keaslian gambar. Sebuah gambar harus menampilkan keadaan yang sesungguhnya.
2. Kesederhanaan. Gambar sebaiknya terlihat sederhana dalam warna, memiliki nilai estetis serta mengandung nilai praktis.
3. Bentuk item. Pengamat hendaknya mendapat hasil tetap mengenai obyek gambar.
4. Sebaiknya gambar dibuat seperti melakukan gerakan atau perbuatan.
5. Anak akan lebih tertarik dengan gambar yang sederhana tanpa banyak detail.
6. Artistik. Nilai artistik perlu diperhatikan karena akan mempengaruhi sebuah gambar.

## 2.9 Media Visual

Media visual dapat diartikan sebagai media yang menggunakan materi visual sebagai kontennya (Rahmawati P., 2014). Beberapa penelitian menyatakan anak Autistik Spectrum Disorder memiliki kekuatan dalam visual dibandingkan auditori sehingga menggunakan media visual sangat membantu proses komunikasi dan mengurangi perilaku yang tidak tepat (Dian Nafi, 2020). Individu autistik juga lebih mudah belajar dengan melihat (*visual learners/visual thinkers*). Hal inilah yang kemudian dipakai untuk mengembangkan metode belajar komunikasi melalui gambar-gambar. Maka dari itu, peneliti memilih media pendukung terapi visual karena informasi visual sifatnya bertahan lama dan sangat membantu dalam pemrosesan bahasa, daya ingat akan informasi dan keterampilan yang dibutuhkan dalam komunikasi.

## 2.10 Media Pembelajaran Visual untuk Anak Autistik

Media berasal dari sebuah bahasa latin yang berarti “perantara”. Sedangkan kata pembelajaran merupakan proses, cara, dan perbuatan mempelajari (Alfa Mauludiyah, 2015). Maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala bentuk media yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran serta kemauan dari seorang anak untuk mempelajari sesuatu.



Sedangkan media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan (Dyah Ayu Puspitaning Tyas, 2017). Salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan anak autis antara lain media visual dalam bentuk buku. Media visual dalam bentuk buku berfungsi menarik perhatian bahkan dapat memperjelas ide.

## 2.11 Ilustrasi

Menurut Ross (dalam Ula, 2014: 30), ilustrasi adalah gambar atau lukisan yang berfungsi untuk memperjelas atau memperindah suatu tampilan secara visual dalam bentuk individu dengan penuh warna, hitam putih, atau permainan kontras. Ilustrasi mampu membangkitkan rasa ingin tahu, menyentuh perasaan manusia, mengundang opini dan perdebatan, serta terkadang memunculkan tindakan.

### 2.11.1 Jenis-Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014: 566) di dalam bukunya mengatakan ilustrasi terbagi menjadi beberapa jenis berdasarkan penampilannya, yaitu:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan keadaan sesungguhnya (nyata).
2. Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan.
3. Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk lucu dengan ciri khas tertentu.
4. Gambar Karikatur merupakan gambar sindiran atau kritikan yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.
5. Cerita Bergambar (Cergam) merupakan semacam komik atau ilustrasi yang diberi teks.
6. Ilustrasi Buku Pelajaran memiliki fungsi untuk menjelaskan sebuah teks atau peristiwa ilmiah maupun gambar.
7. Ilustrasi Khayalan adalah gambar dengan hasil daya olah imajinasi atau kreativitas seseorang.

Jenis ilustrasi yang digunakan untuk perancangan buku interaktif pengenalan hewan peliharaan adalah ilustrasi naturalis namun dengan bentuk yang lebih

sederhana. Hal tersebut agar anak autis dapat memahami gambar dan berimajinasi gambar hewan sesungguhnya.

### **2.12 Teori Warna**

Warna adalah salah satu elemen visual yang mudah menarik perhatian bagi seseorang. Warna merupakan unsur penting dengan memperhatikan kegunaan warna maka suatu desain memiliki arti dan nilai lebih. Menurut Pamuji (2014) di media pembelajaran anak autistik penerapan warna berfungsi untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan atau guna membangun keselarasan gambar. Terdapat tiga hal penting yang harus diperhatikan dalam menggunakan warna, antara lain

1. Pemilihan warna khusus (biru, merah, kuning, dan sebagainya)
2. Nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna dibandingkan dengan unsur lain dalam bentuk visual yang ada)
3. intensitas atau kekuatan warna guna memberikan efek yang diinginkan

### **2.13 Teori Tipografi**

Danton Sihombing dalam Buku “Tipografi Dalam Desain Grafis” Edisi diperbarui menyatakan tipografi merupakan suatu representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan perangkat visual yang pokok dan efektif.

Lewat kandungan nilai fungsional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menghadirkan ekspresi yang tersirat dalam sebuah desain tipografi. Tipografi dianggap memiliki peran penting yaitu sebagai elemen pelengkap karena berguna untuk menjelaskan elemen desain yang lain seperti konsep desain dan ilustrasi.

### **2.14 Pengertian Layout**

Gavin Amborse & Paul Harris, London (2005) menerangkan layout merupakan penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca penerima informasi yang diberikan. Sebuah desain yang baik harus mempunyai layout yang terpadu.

## 2.15 Jenis Kertas

Kertas digunakan untuk mendokumentasikan karya, tulisan maupun karya. Berikut adalah jenis-jenis kertas yang digunakan dalam perancangan ini

### 2.14.1 Kertas *Art Paper*

Ciri khas kertas ini bertekstur licin serta mengkilap dengan ketebalan yaitu 120 gsm dan 150 gsm. Kertas ini sering digunakan untuk bagian isi buku yang membutuhkan gambar lebih detail. *Art paper* akan terkesan *lux* apabila ditambahkan laminasi *glossy* atau *doff*.

### 2.14.2 Kertas *Yellow Board* (Karton)

Jenis kertas *yellow board* atau karton ini cukup tebal. Umumnya kertas ini digunakan untuk alas jenis buku seperti nota, tag, rangka dalam suatu kartu undangan atau sebagai *hardcover*. Jenis kertas ini tidak bisa dicetak secara *offset* dan biasanya dilapis dengan *art paper* atau jenis kertas lain.

### 2.14.3 Kertas *Concorde Import*

Kertas *concorde import* memiliki ciri khas yaitu tekstur permukaan dengan serat timbul dan bergaris. Jika dilipat, tekstur kertas akan terlihat patah khususnya yang berjenis tebal. Kertas *concorde* yang terdapat di percetakan memiliki ukuran yang bervariasi mulai dari 90gsm, 100 gsm, 120 gsm, 160 gsm, 220 gsm sampai 250 gsm.

Pada perancangan buku interaktif ini menggunakan kertas *yellow board* yang dilapisi *art paper* berlaminasi *glossy* untuk *hardcover*. Kertas *yellow board* digunakan agar kertas bagian dalam terlindungi. Bagian dalam buku interaktif menggunakan kertas *concorde* dengan jenis yang paling tebal yaitu 250 gsm.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pembahasan dalam bab ini akan terfokus pada metode yang akan digunakan peneliti dalam pemilihan data dan teknik pengumpulan data untuk menemukan *keyword* dalam Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan sebagai Media Terapi Visual bagi Anak Autis Usia 3-5 Tahun di Surabaya.

#### **1.1 Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu jenis kualitatif guna mengetahui fenomena – fenomena yang dialami oleh subjek penelitian.

#### **1.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah suatu atribut dari orang, obyek atau kegiatan yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Singkatnya objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti.

Objek penelitian yang akan diteliti dalam setiap metode pengumpulan data adalah anak autistik usia 3 – 5 tahun

##### **1.2.1 Unit Analisis**

Penelitian ini menggunakan parameter karakter anak autis usia 3-5 tahun untuk menganalisis objek penelitian yang telah ditentukan.

##### **1.2.2 Lokasi Penelitian**

Saat melakukan penelitian sangat diperlukan pengambilan sample untuk pengumpulan data. Pada penelitian ini menggunakan wilayah di Surabaya Timur. Tepat wilayahnya adalah Kertajaya, Kecamatan Gubeng

1. Tempat terapi dan sekolah berkebutuhan khusus
  - a. Cakra Autism Center
  - b. Harapan Bunda (Sekolah SLB Autisme)
2. Keluarga yang memiliki anak autis usia 3-5 tahun

### 1.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu individu atau kelompok yang dijadikan sumber data oleh investigator atau peneliti. Berikut adalah beberapa subjek pada penelitian ini:

1. Orang tua yang memiliki anak autis usia 3-5 tahun
2. Anak autis usia 3-5 tahun
3. Terapis anak berkebutuhan khusus
4. Psikolog
5. Ilustrator buku anak

### 1.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan suatu penelitian penting untuk mendapatkan data yang relevan dan valid serta bisa memberikan hasil maksimal. Maka dari itu perlu menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan kebutuhan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

#### 1.4.1 Wawancara

Wawancara digunakan dalam penelitian lapangan karena mempunyai sejumlah kelebihan, yaitu untuk memperoleh informasi lebih cepat dan lebih meyakinkan. Berdasar topik permasalahan yang ada maka narasumber yang dipilih adalah sebagai berikut,

1. Orang tua yang memiliki anak autis usia 3-5 tahun
2. Terapis anak berkebutuhan khusus
3. Psikolog
4. Ilustrator buku anak

Pertanyaan yang dijadikan bahan wawancara antara lain,

1. Cara pandang seorang anak autis usia 3-5 tahun melihat gambar atau visual
2. Perkembangan komunikasi dan interaksi anak autis usia 3-5 tahun
3. Hal yang merangsang proses interaksi anak autis usia 3-5 tahun
4. Desain layout yang mudah dibaca oleh anak autis 3-5 tahun
5. Gaya bahasa yang mudah dipahami dan biasa digunakan anak autis

### 1.4.2 Observasi

Dalam penelitian kualitatif, observasi pada umumnya digunakan untuk mendapatkan fakta yang bersifat nyata. Observasi akan dilakukan di pusat terapi Cakra Autism Center, Kertajaya, Kota Surabaya. Berikut merupakan beberapa observasi yang akan dilakukan adalah,

1. Memahami cara berinteraksi anak autis dengan teman sebaya dan gurunya
2. Memahami cara pengajar berinteraksi dengan anak autistik
3. Memahami proses pembelajaran anak autis dan reaksinya saat proses belajar dilakukan.
4. Tipikal anak autis usia 3-5 tahun saat melakukan *lift-the-flap* dan *participation*.

### 1.4.3 Studi Literasi

Studi literasi sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah topik permasalahan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan beberapa jenis literasi diantaranya,

1. Buku tentang autisme dan psikologi anak autistik dengan judul Psikologi Anak Autis
2. Buku tentang pembelajaran dan latihan bagi anak autis dengan judul Belajar dan Bermain Bersama ABK dan Anak Autis
3. Buku tentang edukasi mengenai hewan peliharaan dengan judul *The International Encyclopedia of Pet Care* dan Ensiklopedia Junior Binatang Peliharaan

### 1.4.4 Studi Kompetitor

Permasalahan kemampuan berkomunikasi dan interaksi sudah menjadi salah satu ciri khas atau gejala yang dialami anak autis. Cara mengatasinya dengan salah satu terapi visual yang dituang dalam wujud buku bergambar atau ilustrasi. Namun buku bergambar yang diterbitkan kebanyakan membahas pengenalan hewan secara umum dengan model dua dimensi. Kemudian masih minimnya buku interaktif *pop up* hewan buatan dalam negeri, lebih banyaknya buku interaktif impor. Salah satu yang menjadi studi kompetitor adalah buku berjudul “*My First Pets*” dari penerbitan DK atau Dorling Kindersley, Inggris. Buku ini membahas tentang

pengenalan berbagai macam hewan peliharaan dan belajar membangun kosa kata yang dikemas dengan konsep *board book*. Kesamaan dari karya DK dan karya peneliti adalah sama-sama membahas pengenalan hewan peliharaan dan keunikannya.

### 1.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis kualitatif yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman dalam Gunawan (2015: 210 – 212) terdapat tiga teknik, yang pertama adalah reduksi data, kedua adalah penyajian data dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan.

### 1.6 Alur Desain

Dalam penelitian ini perancangan alur desain menggunakan strategi desain yang diperlukan sebagai upaya guna memperhatikan setiap tahap penelitian agar tetap focus pada topic permasalahan yang ingin diselesaikan secara tuntas.



Gambar 3. 1 Alur Perancangan Desain

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil dan Analisis Data**

##### **4.1.1 Hasil Observasi**

Observasi yang dilakukan peneliti yaitu pada anak-anak penyandang autisme usia 3-5 tahun yang melakukan terapi di Cakra Autism Center Surabaya. Pada observasi ini, peneliti melakukan pengamatan dan berinteraksi langsung pada terapis dan anak-anak autisme usia 3-5 tahun. Sehingga peneliti dapat menelusuri dan mencatat informasi atau data yang dibutuhkan secara tersusun.

##### **A. Observasi pada Cakra Autism Center**

Pada Sabtu, 19 Juni 2021 pukul 08.30 dilakukan observasi dengan beberapa anak autisme usia 3-5 tahun yang sedang melakukan terapi di Cakra Autism Center yang berlokasi di . Observasi ini dilakukan untuk mengamati dan memahami cara berinteraksi pengajar dan anak autisme serta proses berlangsungnya pembelajaran dan terapi sehingga peneliti dapat mengetahui buku interaktif yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan anak autisme di usia 3-5 tahun.

Observasi pada proses terapi di Cakra Autism Center terdiri dari 4 anak yang didampingi masing-masing terapis. Ketika mulai melakukan proses terapi, Terapis selalu melakukan 3 hal yaitu mengucapkan kata “lihat” guna membangun konsentrasi anak, menginstruksi kalimat verbal dan memperagakan aktivitas yang harus ditirukan anak autisme serta memakai teknik *prompt* (bantuan). Reaksi sebagian besar anak-anak autisme yang di observasi memiliki kemampuan mengingat dan melihat yang bagus ketika ditunjukkan media visual gambar. Beberapa hal yang bisa dilakukan anak-anak autisme adalah mencocokkan gambar, mengikuti atau menirukan kata verbal dan menjawab pertanyaan, setelah itu anak autistik akan diberikan pujian verbal ketika mampu melakukan instruksi dari terapis.

Kesimpulan dari observasi ini bahwa media pembelajaran yang tepat adalah isi buku dengan gambar yang jelas dan sederhana dengan ukuran besar agar mudah



dipahami oleh anak autistik usia 3-5 tahun. Kemudian di halaman akhir akan terdapat halaman reward ketika mereka berhasil melakukan teknik *participation*.

### **B. Observasi Anak Autistik Usia 3-5 Tahun saat Melakukan Teknik *Lift-the-flap* dan *Participation***

Observasi ini juga dilakukan oleh 4 anak autistik usia 3-5 tahun, mereka diberikan intervensi buku dengan teknik *lift-the-flap* dan contoh teknik *participation*. Terapis dipilih sebagai pemberi intervensi karena peran mereka sebagai pendamping dan sudah memahami bahasa yang digunakan oleh anak autistik di Cakra Autism Center. Terlihat ketika anak autisme usia 3-5 tahun diberikan buku *lift-the-flap*, terapis menggunakan bahasa verbal seperti kata perintah “buka” namun anak tidak memberikan respon. Kemudian terapis memberi bantuan (*prompt*) dengan menuntun tangan anak dan memperagakan aktivitas membuka lembar *lift-the-flap* agar anak dapat mengikuti. Saat anak autisme memperhatikan contoh yang diarahkan, terapis mengulangi kata perintah “buka” dan akhirnya mereka dapat melakukan teknik *lift-the-flap* meskipun dengan gerakan pelan.

Peneliti juga melakukan intervensi dengan media (prototype) teknik *participation* kepada anak autisme usia 3-5 tahun yang dilakukan oleh terapis. Pertama, terapis menunjukkan 1 gambar hewan dengan tingkat kejelasan rendah dan 3 gambar pilihan gambar hewan dengan tingkat kejelasan yang tinggi. Penerapan teknik ini yaitu anak autisme diminta untuk memasangkan gambar yang cocok dan menyebutkan nama hewan yang sudah tertulis di kertas setelah mereka berhasil mencocokkan gambar. Terapis kemudian memberi instruksi “lihat pasang” dan ada beberapa anak autisme yang langsung paham dan ada yang salah memilih gambar. Selanjutnya, peneliti meminta terapis agar anak autisme mau menyebutkan nama hewan yang sudah tertulis di bawah gambar. Untuk melakukan hal tersebut, perlu adanya *prompt* terlebih dahulu dan untuk selanjutnya harus dilakukan berulang oleh terapis maupun pendamping agar anak autistik cepat memahami. Hasilnya, ada beberapa yang mampu menyebutkan nama hewan meskipun lafalnya kurang jelas.

Berangkat dari hasil observasi yang dilakukan, maka disimpulkan bahwa agar anak autistik dapat melakukan teknik *lift-the-flap* dan *participation* pendamping anak autistik harus mendapat bantuan sambil menyebutkan kata instruksi supaya mereka mudah mengerti apa yang harus dilakukan. Kemudian bentuk hewan yang sebaiknya jelas sederhana dengan ukuran yang besar dan minim kata karena anak autistik di usia 3-5 tahun masih belum mengerti banyak kosa kata dan tingkat konsentrasi yang masih rendah.



Gambar 4. 1 Anak Autistik Usia 3-5 Tahun saat Melakukan Teknik *Lift-the-flap* dan Participation

#### 4.1.2 Hasil Wawancara

Peneliti mengambil data berupa wawancara dengan beberapa pihak yang disesuaikan dengan kebutuhan sehingga perancangan buku interaktif yang akan dibuat memiliki kualitas yang baik dan berguna. Narasumber dari wawancara ini adalah psikolog anak, terapis anak autistik, ilustrator buku anak, dan orang tua yang memiliki anak autis usia 3-5 tahun.

##### A. Psikolog

Menurut psikolog Nunung Susilowati, M.Psi. Kemampuan komunikasi verbal anak autism di usia 3-5 tahun jarang sekali muncul karena bahasa reseptif dan ekspresif belum mampu dan kesulitan. Sebaiknya pengembangan komunikasi dilakukan sejak dini agar verbalnya dapat terlihat. Anak autis di usia 3-5 tahun ketika melakukan terapi mereka hanya mampu mengimitasi dan menirukan apa yang dilihat. Ibu Nunung menyampaikan bahwa pengenalan hewan bagi anak autism sangat penting karena merupakan materi dasar agar mengetahui macam-macam atau klasifikasi hewan.

Beliau juga menilai bahwa media visual bergambar dalam pembelajaran atau terapi sangat penting dan dibutuhkan karena anak autis lebih cepat memahami dengan adanya bantuan visual. Contohnya yaitu ketika ada instruksi atau kalimat perintah maka harus ada contoh gambar yang menunjukkan aktivitas, sehingga anak autisme akan paham apa yang harus dilakukan. Kriteria gambar yang digunakan dalam pembelajaran anak autis harus jelas, sederhana, berukuran besar dan umum dikenal. Jika gambar terlihat rumit dan banyak maka anak autis justru merasa terdistraksi dan bingung untuk memahami karena di usia 3-5 tahun anak autis sulit berkonsentrasi dan kontak mata sangat minim.

Pemilihan kertas yang sesuai dengan karakter anak autistik usia 3-5 tahun yaitu menggunakan bahan yang tidak mudah robek. Pemilihan warna yang cerah dan terang pada media buku dapat menarik perhatian anak autism. Gunakan gambar yang perbedaannya signifikan dengan gambar lainnya, karena jika dalam 1 buku terdapat gambar yang mirip maka anak autism akan bingung.

### **B. Ilustrator Buku Anak**

Menurut Kak Adinda Novalyawati, yang merupakan ilustrator buku anak, mengatakan layout yang biasa digunakan pada buku anak antara lain, tata letak teks dan ilustrasi sebaiknya tidak bertabrakan dan memiliki kesinambungan antara teks dan ilustrasi, serta warna dan suasana yang sesuai. Desain layout yang mudah dibaca bagi anak autistik sebaiknya tidak terlalu banyak kalimat pada tiap halaman dan pembaca anak autistik akan tertarik pada buku yang ilustrasinya dominan dengan warna colorful karena disukai oleh anak autistik. Gaya dan ukuran font untuk buku anak harus jelas dan sederhana agar mudah dibaca, selain itu ukuran buku anak yang ideal di usia balita yaitu berbentuk *square* atau yang tidak terlalu besar dari tubuhnya.

### **C. Terapis Anak Autis**

Seorang terapis yang menangani anak autistik, Ibu Illy mengatakan kemampuan berbahasa anak autistik usia 3-5 tahun sangatlah minim dan sebagian besar anak autistik cara berkomunikasi dengan *non-verbal*. Ciri-ciri komunikasi yang dapat dilihat biasanya pengulangan kata, hanya bisa meniru kalimat atau kata

yang diucapkan orang lain, menciptakan bahasa yang tidak dapat dimengerti orang lain dan jika tidak dapat berbicara biasanya mereka akan menarik atau menyentuh sesuatu. Media visual yang dapat digunakan untuk menunjang materi antara lain kartu bergambar dan benda miniature menyerupai aslinya. Hal tersebut cukup efektif karena anak autistik lebih cepat mengingat dan memahami materi ketika diberikan media visual, kemudian tingkat kemampuan berkomunikasi anak autistik usia 3-5 tahun yang sudah diberikan media gambar selama terapi berbeda setiap individu. Cara memberikan media gambar yang tepat pada anak autistik usia 3-5 tahun yaitu dengan ukuran yang besar dan menyerupai seperti aslinya. Sama halnya dengan mengenalkan hewan peliharaan sangat penting bagi anak autistik, mereka dapat dikenalkan melalui gambar terlebih dahulu lalu ditunjukkan aslinya.

#### **D. Orang Tua yang Memiliki Anak Autistik Usia 3 -5 Tahun**

Wawancara ini dilakukan oleh tiga orang tua via daring yaitu melalui Whatsapp. Orang Tua pertama yang bersedia diwawancarai yaitu Bu Sunarti dan anak laki-lakinya bernama Xander berusia 3,5 tahun. Beliau mengatakan gangguan yang dialami anaknya yaitu belum bisa berkomunikasi. Kemudian untuk mengembangkan komunikasi anak, Xander diberikan kartu bergambar seperti gambar benda-benda sekitar dan termasuk untuk mengenalkan hewan juga. Hewan sangat penting dikenalkan karena hewan hidup ada di sekitar manusia, anak autis akan susah mengenali dan membedakan mana hewan yang buas dan mana yang termasuk hewan peliharaan jika tidak dikenalkan. Bu Sunarti juga selalu mendampingi ketika anak sedang belajar, bermain atau melakukan terapi di rumah.

Wawancara kedua dengan Orang Tua Jefa yang memiliki anak lelaki bernama Jefa yang berusia 5 tahun. Hasil wawancara yang didapat bahwa Ibu Jefa mendidik anaknya dengan mengajari membaca dan bermain. Sebelumnya Jefa pernah mengikuti terapi selama 1 tahun, namun saat ini Jefa berhenti terapi, sehingga orang tua hanya melakukan terapi pendekatan spiritual. Pengenalan hewan sangatlah penting bagi orang tua Jefa karena anak autistik juga berhak mengenal hewan-hewan dan lingkungan sekitar seperti anak lainnya yaitu dikenalkan melalui gambar atau secara langsung.

Wawancara ketiga dengan Ibu Diana dan anak laki-laki kesayangannya bernama Ahmad Zikri yang saat ini berusia 5 tahun. Bu Diana mengatakan anaknya mengalami keterlambatan berkomunikasi, suka tertawa atau menangis tanpa sebab, kontak mata dan respon yang masih kurang, dan hiperaktif. Ibu Diana saat ini masih melakukan terapi di rumah dengan mengajak komunikasi dan meluangkan waktu malam /sebelum tidur *full* bersama anak. Ahmad juga dikenalkan hewan di sekitar rumah yang sekiranya masih jinak dan bisa dipegang dan juga mengajak bermain dengan hewan tersebut sambil berulang-ulang menyebutkan nama hewan. Mengenalkan hewan kepada Ahmad cukup penting karena anak akan mengetahui dan belajar menyayangi hewan, karena mereka hidup di sekitar manusia.

#### 4.1.3 Hasil Studi Literasi

##### A. Buku Memahami Anak Autistik (Kajian Teoritik dan Empirik)

Buku yang ditulis oleh Joko Yuwono, M.Pd . ini menjelaskan pengertian autistik, bagaimana memahami perilaku, komunikasi dan interaksi social anak autistik, . Buku tersebut mengatakan ciri yang paling menonjol dan selalu dimiliki anak autistik adalah keterlambatan komunikasi dan bahasa, contohnya perkembangan komunikasi dan bahasa di usia 2-3 tahun seperti usia 10 bulan anak-anak pada umumnya.

Kemudian juga dijelaskan agar dapat berkomunikasi secara verbal, penggunaan media gambar inilah yang dapat digunakan sebagai alat untuk membantu anak autistik untuk berkomunikasi. Metode tersebut sangat dibutuhkan karena anak autistik lebih dominan menggunakan visual sebagai media untuk berpikir atau *visual learner*.

##### B. Buku Belajar dan Bermain Bersama ABK dan Autis

Dalam buku ini peneliti mencari pentingnya menggunakan visual dalam pembelajaran bagi anak autistik dan pengaruhnya. Dian Nafi sebagai pengarang buku ini mengatakan penerapan sistem pembelajaran dengan menggunakan visual dapat meningkatkan komunikasi yang efektif pada anak autistik dengan kemampuan verbal yang rendah atau tinggi. Melalui visualisasi, pemahaman anak terhadap sebuah beberapa konsep akan lebih mudah untuk dipahami. Buku ini juga

merangkum beberapa manfaat pemilihan strategi visual untuk anak autistik dan bagaimana penerapannya. Dengan adanya data tersebut, maka pemilihan media visual sudah sesuai dengan kebutuhan anak autistik.

### **C. *The International Encyclopedia of Pet Care***

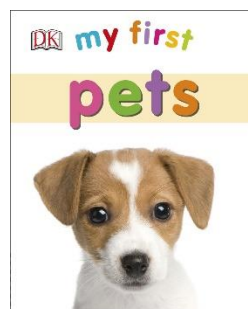
Pada buku luar negeri yang ditulis oleh David Alderton ini, peneliti mencari gambar dan data tentang bentuk tubuh hewan peliharaan, makanan hewan peliharaan, dan gambaran kondisi lingkungan tempat tinggal hewan peliharaan.

### **D. Ensiklopedia Junior Binatang Peliharaan**

Pada buku yang ditulis oleh Emelie Beaumont dan dialih bahasakan oleh Ida Budipranoto, didapat hasil data yaitu gambar pose-pose hewan yang bergerak,. Kemudian data mengenai fakta-fakta yang dimiliki masing-masing hewan peliharaan secara umum.

#### **4.1.4 Hasil Studi Kompetitor**

Buku yang dijadikan sebagai studi competitor adalah buku berjudul *My First Pets* untuk anak balita yang ingin belajar mengenal jenis-jenis hewan peliharaan dan belajar kosakata. Rata-rata setiap halaman terdapat 3 - 5 gambar yang disertai teks deskripsi yang merupakan hasil dari fotografi sehingga terlihat nyata.



Gambar 4. 2 Buku My First Pets

(Sumber: <https://www.dk.com/uk/book/9780241237564-my-first-pets/>, 2016)

Bahan kertas yang digunakan pada cover buku adalah *yellow board* dilapisi dengan *art paper* berlaminasi *doff* dan *glossy*, sedangkan halaman dalam berupa

*hard paper* berbahan *yellow board* dengan lapisan *art paper* yang berukuran 12 x 15 cm.

## 4.2 Hasil Analisis Data

Hasil analisis data dalam perancangan ini mencakup reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

### 4.2.1 Reduksi Data

Berikut merupakan hasil reduksi data dari penelitian ini yang terdiri dari tahap observasi, wawancara, studi literasi, dan studi competitor.

#### 1. Observasi

Hasil observasi pada kegiatan pembelajaran dan terapi di Cakra Autism Center dan anak autis usia 3-5 Tahun saat melakukan teknik *lift-the-flap* dan *participation* menunjukkan hasil bahwa anak autistik usia 3-5 tahun akan mudah memahami karena kemampuan mengingat yang bagus ketika ditunjukkan sebuah gambar jelas, besar, dan sederhana. Selain itu karena kemampuan mereka dalam berbahasa dan komunikasi yang kurang serta tingkat konsentrasinya yang masih rendah, maka menggunakan teks dengan jumlah yang sedikit adalah pilihan yang tepat. Agar anak autistik dapat melakukan teknik *lift-the-flap* dan *participation* perlu adanya pendamping untuk memberi bantuan (*prompt*) sambil menyebutkan kata instruksi supaya mereka mudah mengerti apa yang harus dilakukan. Kegiatan tersebut harus dilakukan berulang agar mendapat hasil yang diinginkan sehingga anak lebih mudah memahami dan dapat berkomunikasi. Kemudian di halaman akhir pada media buku interaktif akan terdapat halaman *reward* bergambar bintang dan terdapat 1-3 kata pujian ketika mereka berhasil melakukan teknik *participation*.

#### 2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan berbagai narasumber yang berkaitan dengan topik penelitian, antara lain psikolog, terapis anak autistik, orang tua yang memiliki anak autistik usia 3-5 tahun. Setelah melakukan wawancara dengan narasumber maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Kemampuan komunikasi verbal anak autism di usia 3-5 tahun sangat minim sehingga perlu untuk



pengembangan komunikasi sejak dini, selain itu menggunakan media gambar dan adanya interaksi dari pendamping dapat meningkatkan komunikasi anak autistik usia balita karena dengan ditunjukkannya media visual mereka lebih cepat memahami. Kemudian sebagai orang tua anak autistik mengenalkan hewan peliharaan sangatlah penting karena merupakan materi dasar dan anak autistik perlu mengetahui bahwa hewan peliharaan hidup di sekitar manusia sehingga juga ikut belajar untuk menyayangi makhluk hidup. Cara memberikan media gambar yang tepat pada anak autistik yaitu dengan ukuran yang besar dan menyerupai aslinya. Desain layout yang mudah dibaca bagi anak autistik sebaiknya sedikit kalimat dengan ilustrasi yang jelas, sederhana, berukuran besar dan umum dikenal serta menggunakan gambar – gambar yang memiliki perbedaan signifikan. Pembaca anak autistik akan tertarik pada buku yang ilustrasinya dominan dengan warna yang cerah dan *colorful*. Gaya dan ukuran font untuk buku anak harus jelas dan sederhana agar mudah dibaca, selain itu ukuran buku anak yang ideal di usia balita yaitu berbentuk *square* atau yang tidak terlalu besar dari tubuhnya. Pemilihan kertas yang sesuai dengan karakter anak autistik usia 3-5 tahun yaitu menggunakan bahan yang tidak mudah rusak.

### 3. Studi Literasi

Studi literasi yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan Memahami Anak Autistik (Kajian Teoritik dan Empirik) karya Joko Yuwono, M.Pd., buku tentang pentingnya menggunakan strategi visual dalam pembelajaran anak autistik berjudul Buku Belajar Bersama ABK dan Autis karya Dian Nafi, buku berjudul The International Encyclopedia of Pet Care karya David Alderton dan Ensiklopedia Junior Binatang Peliharaan karya Emelie Beaumont digunakan sebagai acuan peneliti untuk mendapatkan gambaran tentang berbagai bentuk tubuh hewan peliharaan, mainan dan makanannya. Dari studi literatur yang dikumpulkan peneliti dapat merancang buku pengenalan hewan peliharaan dengan berbagai gambar menarik yang dapat digunakan sebagai media terapi visual pada anak autistik.

### 4. Studi Kompetitor

Buku yang dijadikan sebagai studi competitor adalah buku *My First Pets* untuk anak balita. Rata-rata setiap halaman terdapat gambar 3-5 gambar yang disertai



teks berjumlah 1 – 5 kosakata. Ilustrasi yang digunakan merupakan hasil fotografi sehingga terlihat lebih nyata. Buku berisikan jenis-jenis hewan peliharaan, jenis makanannya, dan aktivitas hewan. Bahan kertas yang digunakan pada cover buku adalah *yellow board* dilapisi dengan *art paper* berlaminasi *doff* dan *glossy*, sedangkan halaman dalam berupa *hard paper* berbahan *yellow board* dengan lapisan *art paper* agar tidak mudah rusak ketika digunakan anak – anak.

#### 4.2.2 Penyajian Data

Berdasarkan hasil reduksi data diatas yang sudah dilakukan, maka data yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Cara mengembangkan komunikasi anak autistik usia 3-5 tahun yaitu melalui media visual bergambar
2. Media visual bergambar dapat membantu anak autistik usia 3-5 tahun lebih mudah memahami
3. Pengenalan hewan melalui gambar sangat penting agar anak autistik mengetahui jenis-jenis hewan peliharaan
4. Salah satu buku interaktif yang sesuai dengan anak autistik usia 3-5 tahun adalah buku *lift-the-flap* dan *participation*
5. Pembaca anak autistik akan tertarik pada buku yang ilustrasinya dominan dengan warna yang cerah
6. Desain layout yang mudah dibaca bagi anak autistik yaitu menggunakan gambar dan kalimat yang sedikit.
7. Gaya ilustrasi sebaiknya dibuat mendekati aslinya dengan ukuran besar, sederhana, jelas, dan menggunakan gambar – gambar yang memiliki perbedaan signifikan.
8. Buku anak pada umumnya menggunakan bahan kertas *yellow board* dilapisi *art paper* berlaminasi untuk *hard cover* dan untuk bagian dalam menggunakan kertas *concorde* import dengan ketebalan 250 gsm untuk menjaga kualitas buku dari kerusakan.

#### 4.2.3 Penarikan Kesimpulan

Dari penyajian data yang sudah ada, bahwa pengenalan hewan peliharaan melalui media visual sangat penting sehingga peneliti akan merancang buku interaktif pengenalan hewan peliharaan dengan teknik *lift-the-flap* dan *participation* untuk anak autistik usia 3-5 tahun. Adanya teknik *participation* dan *lift-the-flap* anak autistik lebih tertarik karena adanya sesuatu yang bisa digerakkan dan dapat meningkatkan komunikasi serta interaksi. Selain pengenalan hewan peliharaan kucing, anjing, kelinci, ikan, dan burung, juga ditampilkan berbagai pose hewan, makanan, dan mainannya. Buku interaktif pengenalan hewan peliharaan akan dibuat dengan ukuran 16 cm x 16 cm dengan *hard cover* berbahan *art paper* 150 gr dengan laminasi sedangkan bagian dalam berupa kertas concorde import 250 gsm agar lebih aman dan tidak mudah rusak. Gambar ilustrasi hewan peliharaan dibuat jelas dan sederhana menyerupai aslinya dengan warna cerah yang disukai anak autistik. Menggunakan gambar – gambar yang memiliki perbedaan signifikan disertai sedikit teks deskripsi. Ukuran huruf dalam buku interaktif menggunakan 22 point agar lebih jelas untuk dibaca oleh anak autistik usia 3- 5 tahun.

#### 4.3 Analisis STP (Segmentasi, Targetting, Positioning)

Setelah peneliti menemukan hasil analisis data, maka selanjutnya menentukan STP dari buku interaktif pengenalan hewan peliharaan untuk mempermudah memahami ciri-ciri pembeli dan menentukan target pasar yang sesuai.

##### 4.3.1 Segmentasi

Tahap segmentasi pada perancangan ini dibagi menjadi 3, yaitu Geografis, Demografis, dan Psikografis. Berikut data yang disajikan:

##### 1. Geografis

Letak Wilayah	: Surabaya
Ukuran Wilayah	: Kota

##### 2. Demografis

Gender	: Laki-laki dan Perempuan
Usia	: 25 – 35 tahun

Ekonomi	: Menengah ke atas
Pekerjaan	: Segala profesi
Pendidikan	: Semua strata
3. Psikografis	
Kepribadian	: Suka melihat gambar, kesulitan berkomunikasi, sering berada didunianya sendiri
Gaya Hidup	: Modern dan berpendidikan

#### 4.3.2 Targetting

Target sendiri dibagi menjadi dua yaitu *target audience* dan *target market*. Maka buku interaktif pengenalan hewan peliharaan mempunyai target berikut.

##### 1. Target *audience*

Anak autistik usia 3-5 tahun dengan jenis kelamin perempuan maupun laki – laki yang berdomisili di Kota Surabaya yang menyukai bentuk gambar atau visual, sering berada di dunianya sendiri, kesulitan berkomunikasi dan memahami pembicaraan orang lain.

##### 2. Target Market

Orang tua dengan usia 25-35 tahun yang memiliki anak autistik usia 3-5 tahun, bekerja di segala bidang profesi, tingkat pendidikan minimal jenjang SMA dan menduduki kelas social menengah ke atas yang memiliki karakter peduli dan paham akan kebutuhan anak dan ingin mengembangkan komunikasi dan interaksi dengan bantuan media visual, memiliki keinginan untuk memberi edukasi dan selalu meluangkan waktu bersama anak.

#### 4.3.3 Positioning

Buku interaktif pengenalan hewan peliharaan memposisikan sebagai media terapi visual berupa buku interaktif tentang pengenalan hewan peliharaan untuk membantu meningkatkan komunikasi dan interaksi anak autistik usia 3-5 tahun.

#### 4.4 USP (Unique Selling Proposition)

USP digunakan untuk menentukan seberapa keunikan dari sebuah karya yang memiliki nilai keunggulan dengan kompetitor. Buku yang akan dirancang memiliki

keunikan antara lain, buku yang berfokus tentang pengenalan hewan peliharaan dan disertai berbagai pose hewan peliharaan, makanan, dan mainannya dengan ilustrasi sederhana dan teks yang dirancang khusus sehingga mudah dipahami anak autistik usia 3- 5 tahun. Buku ini memiliki interaktif jenis *lift-the-flap* dan *participation* agar lebih tertarik dan membantu meningkatkan komunikasi serta interaksi anak.

#### 4.5 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan salah satu metode yang digunakan guna menentukan keunggulan produk dengan memperhatikan hal-hal dari internal dan eksternal yang meliputi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*).

Tabel 4. 1 Analisis SWOT

	<b>Strengths</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak autistik memiliki kemampuan visual yang bagus</li> <li>- Jenis-jenis hewan peliharaan merupakan materi dasar yang harus dikenalkan</li> </ul>	<b>Weaknesses</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak autistik mengalami hambatan berkomunikasi</li> <li>- Anak autistik cenderung sibuk dengan dunianya sendiri</li> <li>- Tingkat konsentrasi anak autistik yang masih rendah dan mudah terdistraksi</li> <li>- Berbagai jenis hewan peliharaan yang berjumlah banyak</li> </ul>
<b>Opportunities</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak autistik lebih mudah memahami media visual</li> <li>- Belum adanya buku yang membahas hewan peliharaan dengan teknik interaktif <i>lift-the-flap</i> dan <i>participation</i> khusus pembaca anak autistik usia 3-5 tahun</li> <li>- Media visual merupakan alat bantu komunikasi anak autistik</li> </ul>	<b>Strategi S – O</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang buku interaktif pengenalan hewan peliharaan yang didesain dengan visual menarik dan sesuai dengan karakteristik anak autistik usia 3- 5 tahun</li> <li>2. Menyajikan buku interaktif dengan kalimat yang terdiri sedikit kosakata untuk memudahkan pemahaman bagi anak autistik</li> <li>3. Buku interaktif bergambar yang dapat digunakan sebagai media terapi visual</li> </ol>	<b>Strategi W – O</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang buku yang dapat membuat anak fokus dan tertarik yaitu hanya mengenalkan 5 hewan peliharaan berdasarkan jenis makanannya yang umum dikenal dengan memakai warna-warna cerah.</li> <li>2. Menyajikan buku interaktif dengan fokus pengenalan hewan peliharaan, berbagai pose hewan, makanan, dan mainannya</li> </ol>

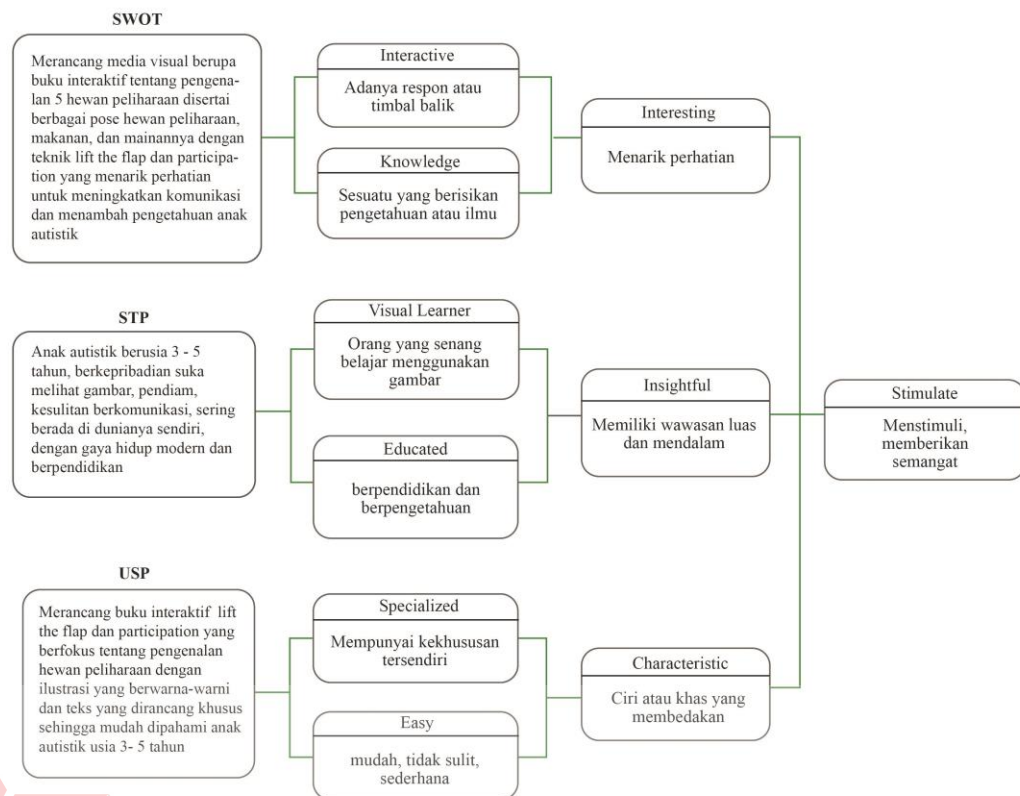
<b>Threat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Banyaknya jenis buku interaktif anak yang beredar dari luar negeri</li> <li>- Adanya berbagai macam terapi untuk anak autistik</li> <li>- Biaya cetak buku yang terbilang cukup mahal</li> </ul>	<b>Strategi S – T</b> Merancang buku pengenalan hewan dengan teknik <i>lift-the-flap</i> dan <i>participation</i> sebagai pembeda kompetitor yang ada, namun tetap mempertimbangkan biaya	<b>Strategi W – T</b> Merancang buku interaktif <i>lift-the-flap</i> dan <i>participation</i> yang berfokus pada pengenalan hewan peliharaan yang mudah dipahami oleh anak autistik usia 3-5 tahun
<b>Kesimpulan untuk Strategi Utama</b> Merancang media visual berupa buku interaktif tentang pengenalan 5 hewan peliharaan disertai berbagai pose hewan peliharaan, makanan, dan mainannya dengan teknik <i>lift-the-flap</i> dan <i>participation</i> yang menarik perhatian untuk meningkatkan komunikasi dan menambah pengetahuan anak autisti.		

#### 4.6 Key Communication Message

Dalam perancangan buku interaktif pengenalan hewan peliharaan maka akan dibutuhkan *keyword* sebagai panduan untuk perancangan. *Keyword* yang telah ditentukan disusun berdasarkan STP, USP, dan analisis dari SWOT.

Proses menentukan *keyword* dari Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan sebagai Media Terapi Visual Anak Autistik Usia 3-5 Tahun di Surabaya dijelaskan di Gambar 4.3. Berdasarkan proses analisa, maka *keyword* yang didapat adalah *stimulate* (membangkitkan semangat).

*Stimulate* dalam bahasa Indonesia dapat berarti membangkitkan semangat, menstimuli. Kata kunci *stimulate* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki makna yaitu dapat membangkitkan semangat untuk tertarik membaca dan melakukan aktivitas interaktif dan agar dapat berkomunikasi. *Keyword stimulate* akan diimplentasikan pada setiap bagian dalam perancangan seperti bentuk buku pengenalan hewan dengan interaktif *lift-the-flap* dan *participation* yang membuat anak lebih tertarik untuk berkomunikasi. Pemilihan *style* ilustrasi dan warna disesuaikan dengan target audience yang lebih tertarik dengan warna cerah, jenis tipografi dan ukuran huruf, penggunaan *layout* yang sesuai, hingga menggunakan *hardcover* dengan ujung dibentuk *round cut* agar aman untuk dipegang.



Gambar 4. 3 Bagan Keyword

## 4.7 Perancangan Karya

Dalam perancangan buku interaktif pengenalan hewan peliharaan perlu adanya detail buku aspek detail buku secara fisik dan konten sesuai dengan *keyword* yang telah ditentukan agar buku dapat diterima oleh target *audience*.

### 4.7.1 Strategi Kreatif

Perancangan buku interaktif ini menggunakan gaya ilustrasi naturalis (realis) dan menggunakan teknik *vector*. Ilustrasi yang ditampilkan dibuat dengan sangat sederhana dan jelas agar anak dapat mudah membayangkan bentuk hewan peliharaan yang sesungguhnya. Implementasi bahasa yang digunakan berupa kosakata verbal bersifat komunikatif yang sering digunakan sehari-hari dan jumlah teks deskripsi sedikit agar mudah dipahami oleh target audiens.

### A. Fisik Buku

Buku dibuat semenarik mungkin yaitu dengan terdapat bagian tertentu yang dapat digerakkan, jenis *boardbook* agar tidak mudah rusak dan menggunakan ujung buku berbentuk *round cut* sehingga aman digunakan bagi anak autistik. Berikut adalah detail fisik pada buku interaktif,

1. Jenis Buku : Buku interaktif
2. Teknik Interaktif : *lift-the-flap* dan *participation*
3. Cover buku
  - Gramatur *Yellow Board* : 350 gr
  - Gramatur *Art Paper* : 150 gr
4. Isi Buku
  - Gramatur *Concorde Import* : 250 gsm
5. Dimensi Buku : 16 cm x 16 cm
6. Jumlah Halaman : 18 halaman dengan ujung *round cut*
7. *Finishing* : *Hard cover* laminasi *glossy*

### B. Jenis Layout

Layout yang digunakan dalam buku interaktif adalah layout jenis *picture window* yaitu terdapat gambar dan ilustrasi yang mendominasi sebuah bidang buku, maka target *audience* lebih tertarik dan mudah memahami dengan adanya gambar yang lebih besar daripada banyak teks (Surianto Rustan, 2009).

### C. Judul

Judul yang digunakan dalam perancangan buku interaktif adalah “ Mengetahui Hewan Peliharaan”, judul dipilih bertujuan untuk mengenalkan sekaligus memberikan pengetahuan mengenai macam-macam hewan peliharaan dari ilustrasi hewan, pose hewan, makan, dan mainannya.

### D. Desain Visual Buku Interaktif

Perancangan buku interaktif ini akan menggunakan teknik vektor. Gaya ilustrasi dibuat dengan sederhana sedikit detail seperti penambahan *shadow* agar

dimensi gambar hewan terlihat dan menimbulkan kesan yang jelas untuk memudahkan target audience memahami bentuk visual dengan cepat.

## E. Tipografi

Buku interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan menggunakan 2 jenis *font*. Pada halaman sampul buku menggunakan *font* Cocogoose untuk Judul dan *font* Linotte untuk subjudul. Kemudian untuk teks isi buku menggunakan *font* Linotte. Font tersebut dipilih karena memiliki bentuk yang jelas, sederhana dan mudah terbaca oleh target audience.

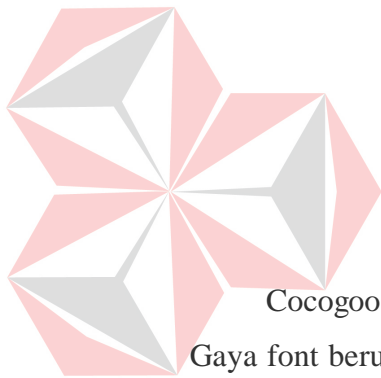
### A. Cocogoose

#### Cocogoose

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 4. 4 Font Cocogoose

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2021



Cocogoose dipilih sebagai font judul karena tingkat keterbacaan yang tinggi. Gaya font berupa jenis sans serif yaitu bercirikan tidak terlalu kaku, cukup tebal, dan gemuk yang memiliki daya tarik bagi target audience agar dapat dibaca dengan jelas.

### B. Linotte

#### Linotte

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 4. 5 Font Linotte

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2021



Linotte dipilih sebagai *font* teks isi buku dan *subheadline* pada *cover* depan yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi karena terlihat jelas antara huruf capital dan non capital. Gaya huruf Linotte terkesan ramah, terbuka dan sangat mudah dibaca bagi anak dan terasa menyenangkan.

### C. Warna Utama Desain Buku Interaktif

Penggunaan warna pada perancangan buku interaktif pengenalan hewan peliharaan akan berdasarkan dari konsep "*stimulate*". Warna yang digunakan menggunakan The Complete Color Harmony karya Tina Sutton dan Bride M. Whelan yang merujuk pada konsep *stimulate* yaitu perpaduan warna-warna hangat dan cerah seperti merah, oranye dan kuning.



Gambar 4. 6 Warna "Stimulate"

(Sumber: The Complete Color Harmony - Tina Sutton dan Bride M. Whelan, 2017)

Warna tersebut memiliki kesan menstimulasi, memberi semangat dan kesenangan. Penggunaan warna cerah dan vibrant pada umumnya dapat memikat perhatian anak-anak khususnya karakteristik anak autistik.

### D. Sinopsis

Lewat media visual berupa buku interaktif ini, anak autistik usia 3-5 tahun dapat menambah pengetahuan dengan mengenal nama dan macam-macam hewan peliharaan, makanannya, dan mainan kesukaan masing-masing hewan yang dilengkapi dengan interaktif menarik yaitu *lift-the-flap* dan *participation* dan dikemas khusus agar membantu anak autistik mengembangkan komunikasi dan interaksinya.

## 4.7.2 Perancangan Desain Layout

### A. Sketsa desain cover depan dan cover belakang



Gambar 4. 7 Sketsa Cover Belakang (Kiri) Dan Cover Depan (Kanan)

Layout pada cover depan buku menampilkan 5 gambar hewan peliharaan yang terdiri dari gambar burung, kucing, ikan, anjing dan kelinci. Terdapat ilustrasi rerumputan pada bagian bawah yang melambangkan tumbuhan dari lingkungan yang ditempati hewan peliharaan. Kemudian penempatan judul berada di atas dengan background kotak agar pembaca fokus dengan judul. *Subheadline* bertuliskan “*lift-the-flap book & participation book*” bertujuan agar pembaca mengetahui bahwa buku tersebut memiliki unsur interaktif. Pada cover belakang menampilkan informasi tentang buku, judul dan subjudul ditempatkan pada bagian atas dan dilengkapi logo DKV Universitas Dinamika dan logo Universitas Dinamika, kontak penulis dan barcode di bagian kanan.

### B. Sketsa media utama



Gambar 4. 8 Sketsa Media Utama

Layout yang digunakan pada media utama menggunakan jenis *picture window* yang mana ilustrasi lebih mendominasi halaman dan sedikit teks kemudian pada halaman sebelah kanan dibagi menjadi dua bagian.

### 4.7.3 Implementasi Karya

#### A. Media Utama



Gambar 4. 9 Visualisasi Buku, Cover Depan – UU Sanksi Pelanggaran

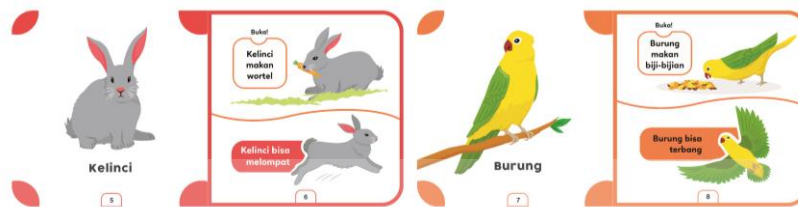
Pada cover depan menampilkan 5 jenis hewan peliharaan dengan warna sesuai aslinya dan tambahan *outline* putih agar terlihat jelas. Terlihat juga logo DKV Universitas Dinamika di bagian kiri dan bagian kanan untuk logo Universitas Dinamika. Warna cover depan disesuaikan dengan konsep yaitu berwarna oranye, untuk judul berwarna merah dengan background persegi panjang warna putih agar menarik perhatian anak.

Halaman selanjutnya yaitu berisikan sebuah prakata dari penulis yang memberikan maksud serta tujuan dari rancangan buku ini. Kemudian terdapat halaman Undang-Undang Sanksi Pelanggaran.



Gambar 4. 10 Visualisasi Buku Halaman 1-4

Halaman pertama terdapat gambar kucing dan teks bertuliskan “kucing” dibawah gambar. Halaman 2 menampilkan ilustrasi kucing bermain bola. Bagian bawah gambar kucing sedang makan dan penerapan interaktif *lift-the-flap* dengan bentuk ikon kotak *frame* warna merah disertai teks “Buka!” dibawahnya agar pembaca dapat mengetahui dan membuka lembar tersebut. Setiap ilustrasi diberi sekat garis agar dapat dibedakan. Kemudian terdapat deskripsi mengenai setiap ilustrasi kucing. Menuju halaman ke 3 - 4 yaitu terdapat gambar anjing dan halaman berikutnya menampilkan pose anjing berlari dan ilustrasi anjing sedang makan disertai teks deskripsi.



Gambar 4. 11 Visualisasi Buku Halaman 5-8

Halaman ke 5 menunjukkan ilustrasi kelinci dan teks “kelinci” dibawah ilustrasi agar anak mengetahui nama hewan peliharaan yang ditampilkan. Pada halaman ke 6 terdapat ilustrasi kelinci sedang memakan wortel dengan ilustrasi rumput yang melambangkan tempat habitat kelinci disertai kotak deskripsi disertai teknik *lift-the-flap* disampingnya. Kemudian dibawahnya terlihat pose kelinci sedang melompat disertai penjelasan ilustrasi. Setiap teks deskripsi diberi background kotak dengan warna-warna yang berbeda sesuai konsep agar target audience dapat membedakan.

Kemudian juga memperlihatkan ilustrasi burung yang sedang bertengger di ranting dengan teks “Burung” dibawah ilustrasi. Halaman berikutnya yaitu halaman 8 yang menunjukkan gambar burung sedang makan biji-bijian disertai kotak deskripsi yang merupakan lembar dapat dibuka (*lift-the-flap*) dan pose burung sedang terbang disertai penjelasan gambar.



Gambar 4. 12 Visualisasi Buku Halaman 9-10

Menuju halaman pengenalan hewan peliharaan yang terakhir yaitu menampilkan gambar ikan berwarna oranye. Halaman berikutnya yaitu ilustrasi ikan di dalam akuarium dan bagian samping terdapat deskripsi dengan ikon frame persegi dengan teks “Buka!” yang merupakan bagian interaktif dari *lift-the-flap*. Ilustrasi akuarium dipakai agar pembaca mengetahui bahwa ikan yang dipelihara hidup di dalam akuarium yang berisi air. Kemudian ilustrasi dibawah yaitu pengenalan jenis makanan untuk ikan dan ilustrasi ikan sedang makan cacing. Setiap jenis makanan diberi ilustrasi dan nama agar pembaca dapat memahami dengan mudah.

Seluruh desain pada halaman buku dibuat sederhana yaitu menggunakan elemen grafis berbentuk lingkaran di setiap sudut dan bentuk frame mengikuti bentuk buku. Hal tersebut dilakukan agar anak tidak terdistraksi dan tetap fokus. Penerapan teknik *lift-the-flap* yaitu di tempatkan bagian kanan halaman berupa ikon berbentuk persegi yang disertai teks instruksi “Buka!” untuk memudahkan pembaca maupun pendamping.



Gambar 4. 13 Visualisasi Buku Halaman 11-16

Pada halaman 11 – 15 adalah lembar aktivitas untuk anak yang merupakan implementasi dari teknik *participation*. Dimulai dari halaman 11 terdapat gambar kucing dengan tingkat kejelasan warna yang rendah dan judul halaman bertuliskan “Tantangan” dan teks berupa instruksi “Cocokkan dan tempel gambar kucing !”

untuk mengajak pembaca mencari kartu gambar hewan peliharaan yang sesuai setelah itu ditempelkan pada halaman buku yang disediakan. Begitupun seterusnya untuk halaman 12-15 mengikuti gambar-gambar hewan peliharaan seperti anjing, kelinci, burung dan ikan.

Kemudian halaman 16 adalah halaman *reward* untuk pembaca karena sudah berhasil menyelesaikan tantangan disertai gambar kado sebagai simbol hadiah. Terdapat teks “Buka!” di atas gambar kado yang lembarnya dapat dibuka. Halaman *reward* bertujuan agar pembaca mengetahui telah melakukan hal positif, merasa senang dan termotivasi untuk belajar lagi.



Gambar 4. 14 Visualisasi Cover Belakang

Pada cover belakang meliputi judul buku dan subjudul di bagian atas, kemudian informasi berupa synopsis buku interaktif. Bagian bawah terdapat logo DKV Universitas Dinamika dan logo Universitas Dinamika, serta informasi kontak penulis dan *QR Code* yang dapat discan untuk mendapatkan buku dengan versi PDF.

## B. Media Pendukung

Beberapa media pendukung untuk mengenalkan buku interaktif pengenalan hewan yaitu stiker, *puppet* hewan, *notebook* dan *feed* instagram.

### 1. Desain Stiker



Gambar 4. 15 Desain Stiker

Desain stiker berjumlah 5 meliputi jenis-jenis hewan peliharaan dengan bentuk lingkaran dan stiker akan dicetak dengan bahan *vinyl*.

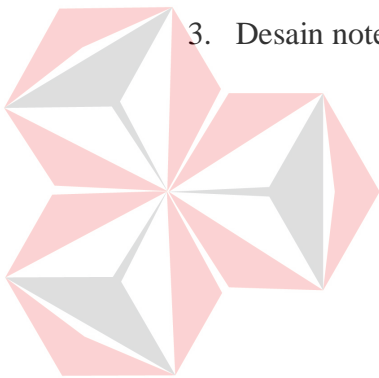
## 2. Desain puppet hewan peliharaan



Gambar 4. 16 Desain Puppet Hewan Peliharaan

Desain puppet menggunakan stik eskrim dan untuk ilustrasi hewan menggunakan kertas karton berlapis stiker laminasi *doff* agar tidak mudah rusak.

## 3. Desain notebook kecil



Gambar 4. 17 Desain Notebook Kecil

Notebook kecil ini dibuat berukuran 15 cm x 12 cm dengan cover berbahan kertas *concorde* 250 gsm berlaminasi glossy dan kertas bagian dalam menggunakan kertas HVS.



#### 4. Desain *feed* instagram



Gambar 4. 18 Desain Feed Instagram

Desain untuk *feed* instagram terbagi menjadi 3, bagian pertama dari bawah berisikan latar belakang pembuatan buku dan konten *opening launching* buku. Bagian kedua menunjukkan bentuk buku dan penjelasan singkatnya. Bagian ketiga berisikan konten keunggulan yang dimiliki buku interaktif untuk meningkatkan daya tarik kepada calon konsumen.

#### 4.7.4 Budgeting Media

Sebuah buku harus memiliki penganggaran dana secara rinci sehingga dapat mengetahui kebutuhan biaya yang dipakai untuk memproduksi buku.

##### A. Estimasi Biaya Produksi Buku Interaktif

Tabel 4.2 *Budgeting* Produksi Media Utama

No	Nama Barang	Jumlah Kebutuhan	Harga Satuan	Harga Total
1	Cetak Concorde Import (A3)	4 lembar	20.000	80.000
2	Laminasi <i>glossy</i>	1 lembar		4.000
3	Cetak <i>hard cover</i>	1 kali cetak		60.000
4	Velcro bulat 1 cm	10 biji	250	2.500
5	Lem UHU 20 ml	1 tube		10.500
6	Lem Fox Stick 60 gr	1 botol		7.000
<b>Total</b>				<b>164.000</b>



## B. Estimasi Biaya Produksi Media Pendukung

Tabel 4.3 *Budgeting* Produksi Media Pendukung

No	Nama	Jumlah Kebutuhan	Harga Satuan	Harga Total
1	Stiker Vinyl	20 buah	500	10.000
2	Stiker laminasi <i>doff</i>	10 buah	800	8.000
3	Kertas concorde import laminasi	1 lembar	24.000	24.000
4	Kertas HVS A4	20 lembar	100	2.000
5	Stik es krim	1 pack		3.500
<b>Total</b>				<b>47.500</b>

### 4.7.5 Hasil Cetak Buku Interaktif Pengenalan Hewan Peliharaan

#### A. Perubahan Warna pada Desain dan Hasil Cetak

Sebuah desain berwarna ketika dicetak terkadang akan mengalami perubahan warna dari tampilan komputer. Beberapa faktor penyebabnya yaitu jenis dan kualitas tinta, jenis mesin cetak, jenis kertas dan hasil finishing atau laminasi yang berbeda. Faktor lain yaitu berasal dari warna yang dihasilkan oleh komputer.

Proses desain buku interaktif penulis menggunakan pengaturan warna CMYK dan untuk proses cetak menggunakan *hard cover* berlaminasi *glossy* dan kertas concorde import dengan ketebalan 250 gsm untuk bagian dalam buku. Kemudian pada bagian lembar interaktif yang dapat dibuka dan dilepas pasang menggunakan kertas concorde import 250 gsm ditambahkan laminasi *glossy* agar kertas lebih kuat, tidak mudah terlipat serta rusak. Hasil warna pada buku interaktif pengenalan hewan peliharaan yang telah dicetak mengalami perubahan warna yaitu pada bagian kertas yang dilaminasi warna yang dihasilkan lebih gelap.

Tabel 4.4 Sampling Perbedaan Warna Desain Komputer dan Hasil Cetak

	Desain Komputer	Hasil Cetak
Sampul Depan		
Hal 3 - 4		

## B. Implementasi *Lift-The-Flap* pada Buku Cetak



Gambar 4. 19 Teknik Lift-the-flap Halaman 2 dan 4

Pada penerapan teknik *lift-the-flap* dalam buku interaktif pengenalan hewan peliharaan terletak pada halaman sebelah kanan. Pada halaman 2, terdapat kotak deskripsi kucing sedang makan dan teks instruksi “Buka!” yang berarti lembar tersebut dapat dibuka ke atas. Halaman 4, terdapat gambar anjing sedang makan yang merupakan lembar untuk dibuka dan menampilkan sebuah ilustrasi anjing sedang tidur.



Gambar 4. 20 Teknik Lift-the-flap Halaman 6 dan 8

Pada halaman 6, terdapat lembar yang merupakan deskripsi dari gambar kelinci makan wortel dengan ikon persegi yang dapat dibuka ke arah bawah untuk melihat ilustrasi wortel. Menuju halaman ke 8 terlihat lembar persegi berisikan deskripsi burung yang dapat dibuka ke arah atas dan memperlihatkan gambar biji-bijian.



Gambar 4. 21 Teknik Lift-the-flap Halaman 10 dan 16

Penerapan *lift-the-flap* terdapat di halaman 10 yang ditunjukkan pada kotak deskripsi di samping gambar ikan di dalam akuarium yang dapat di buka ke arah bawah dan memperlihatkan gambar akuarium. Pada halaman 16, gambar kotak hadiah dapat di buka untuk menampilkan gambar emoji senyum dan teks berupa pujian agar memperlihatkan kesan *surprise* kepada pembaca.

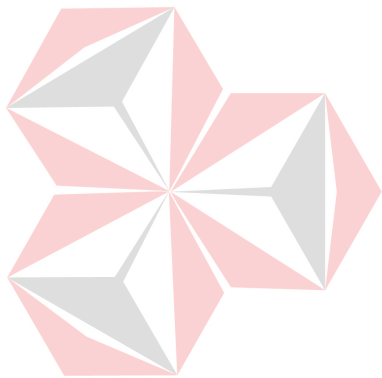
### C. Implementasi *Participation* pada Buku Cetak



Gambar 4. 22 Teknik Participation Halaman 11 - 16

Penerapan teknik *participation* pada buku interaktif terletak di halaman 11 hingga 16 yang merupakan lembar aktivitas dalam bentuk tantangan. Pada setiap halaman ditampilkan kalimat intruksi dan ilustrasi hewan peliharaan dengan tingkat kejelasan yang rendah dan terdapat 2 buah velcro untuk merekatkan kartu bergambar yang sudah disediakan. Pada halaman 11 tantangannya yaitu pembaca diminta untuk mencocokkan gambar dan menempelkan kartu gambar kucing,

kemudian halaman selanjutnya mengikuti gambar –gambar hewan yang telah ditampilkan pada halaman 1 – 10.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Perancangan buku interaktif pengenalan hewan peliharaan dengan teknik *lift-the-flap* dan *participation* ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi dan mengenalkan hewan peliharaan pada anak autistik usia 3-5 tahun. Konsep *keyword* yang telah ditemukan yaitu “*stimulate*” yang berarti membangkitkan semangat. Kemudian konsep ini menunjukkan buku interaktif dapat menstimuli dan membangkitkan semangat anak untuk memahami isi buku dan teknik interaktif yang mendorong anak untuk dapat berkomunikasi. Pemilihan jenis font, gaya ilustrasi dan warna juga disesuaikan dengan *keyword* dan karakteristik pembaca anak autistik usia 3-5 tahun sehingga akan terlihat menarik. Pembahasan yang disajikan di buku ini yaitu pengenalan 5 hewan peliharaan, berbagai pose hewan, makanan dan mainan kesukaan hewan peliharaan. Hasil perancangan ini terdiri dari media utama berupa buku interaktif berjudul “Mengenal Hewan Peliharaan” dan media pendukung yaitu *feed* instagram, *notebook* kecil, stiker dan *puppet* hewan.

#### 5.2 Saran

Perancangan buku interaktif ini memiliki beberapa kekurangan seperti jumlah jenis hewan yang terbatas dan teknik interaktif yang masih sedikit. Adapun beberapa saran yang dapat diberikan pada pencipta buku selanjutnya agar lebih baik, yaitu

1. Mengenalkan berbagai jenis hewan peliharaan dengan jumlah yang banyak.
2. Menggunakan penambahan media interaktif lain pada buku, seperti interaktif *touch and feel*, penambahan audio, dan sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Meranti, Tanti. 2013. *Psikologi Anak Autis*. Yogyakarta: Familia
- Nafi, Dian. 2020. *Belajar dan Bermain Bersama ABK dan Anak Autis*. Yogyakarta: Familia
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- S., Lia Anggraini dan Kirana Nathalia. 2018. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa
- Widodo. 2017. *Metodologi Penelitian Populer & Praktis*. Jakarta: Rajawali Pers
- Yuwono, Joko. 2019. *Memahami Anak Autistik*. Bandung: Penerbit Alfabeta

### Jurnal Ilmiah

- Alfinna, Tahta dan Yunita Dyah Puspita Santik. “Kejadian Autism Spectrum Disorder pada Anak di Kota Semarang”, Higeia Journal of Public Health Research and Development 3 (4). 2019.
- Alhamdi, Mohamad Dzikri., Hafiz Aziz Ahmad., dan Riama Maslan Sihombing. “Perancangan Buku Bergambar Interaktif Lift a Flap untuk Membantu Keterlambatan Wicara Anak ASD (Autism Spectrum Disorder) di Rumah”, Jurnal Demandia, Vol. 05 No. 01. 2020.
- Heryati, Euis dan Een Ratnengsih. “Penggunaan Metode PECS (Picture Exchange Communication System) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Autis”, PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 15 No. 1. 2017.
- Pamuji. “Adaptasi Media Pembelajaran Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Anak Autis”, Jurnal Ortopedagogia, Volume 1, Nomor 2, Hal 117-127. 2014.
- Puspitasari, Dewi Endah. “Studi Analisis Kebutuhan Lift The Flap Book sebagai Media Pembelajaran untuk Mengurangi Perilaku Gadget Addiction pada Siswa Tingkat Dasar”, Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol 4 No 2. 2019.
- Rahmawati, Citra. “Perancangan Flap Book sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia untuk Anak Usia 7-10 Tahun”, Jurnal Seni Rupa, Volume 06 Nomor 01. 2018.

Sirait, Jessica Sindy dan Shinta Melia Desiana. “*Animal-Assisted Therapy sebagai Pengobatan Pasien Autism Spectrum Disorder pada Anak*”, Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa Volume 2 No 3, Hal 163 – 170. 2019.

Soedarso, Nick. “*Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*”, Jurnal HUMANIORA Vol 5 No 2. 2014

### **Skripsi**

Agustin, Fanny. 2015. “*Pengujian Analisis Cluster Terhadap Nilai-Nilai Dan Perilaku Konsumsi Dari Pemilik Hewan Peliharaan*”. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ekonomi. Universitas Atma Jaya: Yogyakarta.

Nuari, Nukky Rizki dan Patra Aditia. 2013. “*Perancangan Buku Interaktif Pop Up Hewan Seri Mamalia untuk Anak Usia 3 Hingga 6 Tahun*”. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom: Bandung.

Nugrahaeni, Hardiana Saraswati. 2017. “*Hubungan antara Pet Attachment dengan Kualitas Hidup pada Pemilik Hewan Peliharaan*”,. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang: Semarang

Sammona, Pretty Putri. 2019. “*Perancangan Buku Dongeng Interaktif sebagai Media Pembelajaran Moral dengan Tema Dongeng Si Pahit Lidah*”. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Seni dan Sastra. Universitas Pasundan: Bandung

### **Sumber dari Internet**

*Animal-assisted therapy*. Internet. <https://raisingchildren.net.au/autism/therapies-guide/animal-assisted-therapy>. Diakses 17 Maret 2021

Animals And Autism: A Promising Treatment Approach. Internet. <https://www.relias.com/blog/animal-assisted-therapy-for-autism>. Diakses 17 Maret 2021

Jenis Kertas dan Kegunaannya. Internet. <https://only-print.com/jenis-kertas-dan-kegunaannya/>. Diakses 3 April 2021.

Jumlah Anak Autis Terus Meningkat. Internet. <https://auticare.id/jumlah-anak-autis-terus-meningkat/>. Diakses 11 Maret 2021.

Kenali Autisme Sejak Dini. Internet. <https://fk.ugm.ac.id/kenali-autisme-sejak-dini/>. Diakses 11 Maret 2021.

Sekilas tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan Movable Book. Internet. <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>. Diakses 1 April 2021