

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SENI LUKIS TIMBUL UNTUK TUNANETRA BERJUDUL SENTUH AKU

Felicia Andi Zahra^{*)}, Martha Tisna Ginanjar Putri, Dian Handayani

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka Raya No. 58 C, Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12530

*Penulis korespondensi: Felicia Andi Zahra, feliciazahra44@gmail.com, Bekasi, Indonesia

Abstrak Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang buku cerita bergambar Sentuh Aku yang dapat menginspirasi dan membantu penyandang tunanetra dan pendamping untuk mengeksplorasi dan menekuni dunia seni melalui seni lukis timbul. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data diperoleh melalui wawancara dengan seorang guru dengan pengalaman dalam mengajar anak-anak tunanetra, observasi, buku-buku, kamus, artikel dalam jurnal, skripsi, ensiklopedia, undang-undang, modul, artikel majalah, klasifikasi medis, dan halaman web. Diketahui bahwa penyandang tunanetra jenis low vision masih dapat melihat bentuk sederhana berukuran besar dan warna cerah dan bahwa anak-anak penyandang tunanetra dapat mengikuti kegiatan yang pada umumnya menggunakan indera penglihatan dengan bantuan dan bimbingan pendamping. Anak-anak tersebut juga memiliki rasa penasaran dan keinginan untuk mengalami pengalaman yang baru. Seni lukis timbul dapat menjadi sebuah jembatan aksesibilitas bagi anak tunanetra dengan seni, maka dorongan untuk menekuni seni lukis timbul diperlukan. Hasil dari penelitian merupakan perancangan buku cerita bergambar berjudul Sentuh Aku. Buku cerita dibuat dengan kertas khusus braille berukuran 18 x 46 cm yang memiliki efek timbul pada huruf braille serta ilustrasi utama setiap halaman. Buku juga memiliki dua jenis huruf yaitu alphabet dengan *font* Verdana dan braille. Terdapat 35 ilustrasi pada buku yang dibuat dengan warna yang cerah dan gaya ilustrasi yang sederhana.

Kata Kunci: Seni Lukis Timbul, Lukisan Timbul, Tunanetra.

Abstract: *The purpose of this study is to design the picture book Sentuh Aku as an inspirational and educational tool for visually impaired individuals and their guardians, encouraging them to explore and engage with the world of art through embossed painting. This research employs a qualitative method, collecting data through interviews with an experienced teacher of visually impaired children, observations, books, dictionaries, journal articles, theses, encyclopedias, laws, modules, magazine articles, medical classifications, and web pages. Findings reveal that individuals with low vision can still perceive large, simple shapes and bright colors. Additionally, visually impaired children, with proper guidance and assistance, can participate in activities typically reliant on vision. These children exhibit curiosity and a desire to explore new experiences. Embossed painting serves as an accessible medium connecting visually impaired children to art, emphasizing the need to nurture their interest in this field. The study's outcome is the design of the picture book Sentuh Aku, crafted using special braille paper measuring 18 x 46 cm, featuring embossed braille letters and main illustrations on each page. The book uses two font types: Verdana and Braille. It contains 35 illustrations characterized by bright colors and simple artistic styles, enhancing the book's accessibility and appeal.*

Keywords: *Art of Embossed Painting, Embossed Painting, Blind.*

Pendahuluan

Seni merupakan hasil akal seseorang yang diciptakan dengan keahlian yang sangat baik menjadi sesuatu yang bernilai tinggi. Menurut Encyclopedia Britannica (2024), seni adalah objek visual atau pengalaman yang diciptakan melalui keterampilan atau imajinasi secara sadar. Beberapa contoh dari seni merupakan ukiran, tarian, dan lukisan.

Embossed painting atau seni lukis timbul dapat dicapai dengan melakukan *embossing*. *Embossing* merupakan sebuah proses untuk menghasilkan pola timbul pada berbagai macam permukaan, seperti logam, kulit, tekstil, kertas, dan bahan lainnya (Britannica, 2019). Maka, seni lukis timbul adalah hasil dari teknik dimana karya memiliki perbedaan ketinggian pada objek lukisan dengan permukaan atau latar belakang lukisan, sehingga objek lukisan timbul atau menonjol. Selain itu, seni lukis timbul juga mempergunakan tekstur sebagai unsur karya, sehingga pengamat dapat merasakan perbedaan tekstur yang terdapat pada lukisan.

Seni lukis timbul dapat dibuat dengan menggunakan beragam media, alat, dan bahan. Dua jenis karya yang menonjol dalam konteks aksesibilitas bagi penyandang tunanetra adalah lukisan *impasto* dan *tactile graphic*. Kedua jenis karya seni dari seni lukis timbul ini memberikan cara terbaik sebagai jembatan antara seni dengan penyandang tunanetra.

Teknik *impasto* adalah suatu teknik dimana cat atau pasta kental yang terdiri dari pigmen, bahan pengikat dan terkadang dengan tambahan bahan lainnya. Sapuan kuas menjadi terlihat, memberikan bobot dan tekstur pada lukisan (Weyer dkk., 2015, h. 100).

Impasto berasal dari bahasa Italia yang berarti adonan atau campuran (Museum of Modern Art, n.d.). Teknik *impasto* digunakan oleh banyak pelukis, salah satunya adalah Rembrandt Harmenszoon van Rijn yang populer akan teknik *impasto* yang ia gunakan. Van Rijn menggunakan cat timah putih yang diaplikasikan secara tebal dibagian yang terang pada lukisan untuk menciptakan tekstur yang kuat. Pelukis lainnya yang juga terkenal akan teknik *impasto*-nya adalah Vincent van Gogh, dengan karyanya yang terpopuler adalah *The Starry Night* yang sudah dikenal oleh banyak orang. Karya milik van Gogh banyak yang menggunakan teknik *impasto*, dengan salah satunya yang berjudul *Cypresses*.

Namun lukisan milik van Gogh yang terpajang di banyak museum hanya dapat dilihat dan tidak diraba. Oleh karena itu, penyandang tunanetra tidak akan dapat menikmati lukisan karya van Gogh dengan baik, karena selain tidak dapat menyentuhnya, bantuan audio yang dapat mendeskripsikan lukisan juga masih dinilai kurang, karena sangat bergantung pada imajinasi yang dimiliki oleh sang penyandang.

Penyandang tunanetra berhak menikmati seni karena seni adalah sebuah pengalaman yang berhak untuk dialami oleh semua orang, namun pada kenyataannya, banyak penyandang tunanetra masih kekurangan akses untuk menikmati seni tersebut, khususnya pada seni lukisan.

Semua manusia memiliki hak dalam menikmati seni, terlepas dari latar belakang, pengetahuan, disabilitas, dan berbagai aspek lainnya yang seseorang miliki. Dalam Pasal 27 Ayat 1 dari Deklarasi Universal Hak-Hak Asasi Manusia (1948) bahwa "Setiap orang berhak untuk turut serta dalam kehidupan kebudayaan masyarakat dengan bebas, untuk menikmati kesenian, dan untuk turut mengecap kemajuan dan manfaat ilmu pengetahuan". Setiap orang termasuk penyandang tunanetra memiliki hak untuk berpartisipasi dalam bidang kesenian, sebagaimana orang-orang lainnya. Seni lukis timbul untuk tunanetra dapat menjadi jembatan akses bagi mereka untuk bergabung dalam menciptakan dan menikmati seni.

Seni lukis timbul yang ada pada museum memang tidak boleh disentuh, namun cara pembuatannya dengan menggunakan teknik *impasto* itu sangat baik untuk mengajarkan dan menciptakan karya seni dan membuka aksesibilitas untuk penyandang tunanetra.

Seni lukis timbul umumnya diwujudkan melalui teknik pahat seperti yang terdapat pada relief di candi-candi. Walaupun demikian, teknik pahat bukanlah satu-satunya cara yang dapat digunakan untuk menciptakan efek timbul pada seni lukis timbul, melainkan juga dapat menggunakan metode lain seperti penempelan bahan pada media seni. Contoh teknik ini antara lain meliputi penempelan tanah liat pada kayu atau penggunaan teknik melukis *impasto* dengan menerapkan cat secara tebal pada kanvas.

Karena kekentalan dan masa pengeringannya yang lama, cat minyak merupakan cat yang pada umumnya digunakan untuk membuat lukisan *impasto*. Namun cat akrilik juga dapat digunakan untuk menciptakan efek *impasto* dengan menggunakan gel akrilik dengan tebal (Meyer, 2022). Berbeda dengan cat minyak, cat akrilik mengering dengan lebih cepat sehingga dianggap tidak ideal atau tidak sebagus cat minyak yang lebih lama mengeringnya.

Teknik *impasto* dan lukisannya tidak memiliki tujuan sebagai alternatif untuk penyandang tunanetra agar dapat menikmati karya seni lukisan. Namun, teknik *impasto* memiliki potensial dan faktor yang dibutuhkan untuk membantu penyandang tunanetra dapat menikmati karya seni dan membuat karya seni sendiri, yaitu tekstur. Teknik *impasto* membuat cat yang diaplikasikan pada kanvas timbul. Dengan tingkat ketebalan yang tinggi, tekstur lukisan dapat terlihat jelas dan mudah diraba dan dibedakan, sehingga merupakan teknik ideal yang dapat digunakan oleh penyandang tunanetra.

Di negara lain seperti Amerika, terdapat pameran seperti Please Touch the Art yang digelar oleh The Dorothy and Charles Mosesian Center for the Arts atau Mosesian Arts yang mendorong pengunjung, termasuk penyandang tunanetra untuk menyentuh karya-karya yang sudah disediakan (Mosesian Center for the Arts, 2019). Namun hal ini belum diterapkan di Indonesia. Penyandang tunanetra juga kurang diikutsertakan dalam kegiatan melukis, karena pada umumnya, melukis berbentuk dua dimensi.

Seni lukis timbul dapat ditingkatkan efektivitasnya dengan mempertimbangkan penggunaan faktor sensorik yang berbeda seperti indera penciuman. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan cat yang memiliki aroma yang berbeda-beda untuk setiap warna yang digunakan dalam karya seni tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati (2015, h. 82) yang dilaksanakan terhadap peserta didik tunanetra, ditunjukkan bahwa peserta didik dapat mengidentifikasi warna dengan menggunakan indera penciumannya dan menggunakan cat tersebut untuk membuat karya pada media seni lukis timbul.

Menurut World Health Organization (2022), gangguan penglihatan ringan memiliki ketajaman penglihatan 6/18 atau lebih namun kurang dari 6/12. Sedangkan gangguan sedang memiliki ketajaman penglihatan lebih buruk dari 6/12 namun sama dengan atau lebih baik dari 6/18, dan gangguan penglihatan berat memiliki ketajaman penglihatan lebih buruk dari 6/60 namun lebih baik dari 3/60. Kebutaan dikategorikan pada penglihatan yang lebih buruk dari 3/60. Seseorang dapat disebut sebagai penyandang tunanetra low vision jika mereka memiliki gangguan penglihatan sedang, yaitu lebih buruk dari 6/18 (Widjaya, 2017, h. 16).

Menurut Widjaya (2017, h. 16), anak-anak yang memiliki low vision masih dapat menerima rangsangan cahaya sehingga mereka masih dapat mengikuti program pendidikan dan aktivitas yang menggunakan indera penglihatan meskipun memiliki hambatan.

Menurut Manastas (2016, h. 36), murid penyandang tunanetra hanya akan mendapatkan informasi dan pengetahuan sebanyak 80% dibandingkan dengan murid yang memiliki penglihatan normal. Manastas memberikan rekomendasi kepada pendamping atau guru dari murid tunanetra untuk tetap memberikan informasi dan pengetahuan yang sama dengan murid yang memiliki penglihatan normal agar murid dapat mendapatkan lebih banyak pengalaman

sekaligus mengajarkan keterampilan khusus yang akan membantu dalam berkembang dan meningkatkan kemandirian mereka.

Seni lukis timbul untuk tunanetra bertujuan untuk memperkenalkan, memfasilitasi, dan meningkatkan pemahaman serta apresiasi terhadap seni bagi penyandang tunanetra. Mereka perlu bantuan indera peraba dan/atau audio untuk mengapresiasi seni, tetapi deskripsi audio tidak sama dengan pengalaman seni. Menurut Holland (dalam Seoane dkk., 2022, h. 3), mendeskripsikan dengan audio mengenai tampilan fisik karya seni visual tidak sama dengan seni. Bahwa deskripsi bagian-bagian dari karya itu ada, namun karya seni itu sendiri tidak ada secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan indera peraba lebih baik. Seni lukis timbul menjadi alternatif efektif agar penyandang tunanetra dapat menikmati karya seni.

Seorang penyandang tunanetra masih dapat melukis, bahkan ketika mereka tidak memiliki penglihatan sama sekali. Contoh dari kasus tersebut adalah Esref Armagan, seorang pelukis penyandang tunanetra sejak lahir. Armagan melukis dengan tangannya dengan menggunakan informasi yang dimilikinya dari bertanya dan belajar dari orang-orang dan lingkungan di sekitarnya (Balkiz, 2021). Armagan membuktikan bahwa seorang penyandang tunanetra tidak terbatas dalam kreativitas dan seni melukis. Armagan memiliki sebuah channel YouTube bernama Eşref Armağan dimana ia menunjukkan proses yang ia lakukan ketika melukis.

Media yang digunakan adalah buku cerita bergambar yang timbul, agar dapat dibaca oleh penyandang tunanetra. Buku cerita bergambar memiliki gambar dan tulisan yang sedikit, sehingga dianggap tepat untuk topik seni lukis timbul yang merupakan seni visual. Buku dengan jenis ini juga memiliki cerita pendek sehingga tidak mempersulit pembaca yang membacakan kepada penyandang tunanetra. Instruksi visual yang ada pada gambar juga dapat digunakan sebagai landasan ide kegiatan membuat seni untuk penyandang tunanetra.

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif, yang dilakukan dengan mencari artikel, jurnal, skripsi, dan literatur lainnya dari internet dan perpustakaan. Selain itu, dikumpulkan juga data mengenai proyek seni yang dapat dilakukan seorang anak penyandang tunanetra melalui internet dan literatur.

Wawancara dilakukan bersama Woro Indrati, S.Pd. selaku guru pada SLB ABCD YPALB Cepogo Boyolali Jawa Tengah dengan tujuan untuk mempelajari cara mengajarkan seni visual kepada anak penyandang tunanetra, termasuk apa saja kegiatan yang bisa dan tidak bisa dilakukan, serta bahan dan alat apa saja yang diperkirakan dibutuhkan untuk melakukan kegiatan tersebut. Sebagai seorang guru yang sering membimbing dan mengetahui kebutuhan anak-anak penyandang disabilitas, narasumber memiliki wawasan yang luas mengenai memberikan edukasi kepada anak penyandang tunanetra.

Konsep Media

Buku adalah sebuah set lembaran tertulis, tercetak, atau kosong yang diikat menjadi satu yang berada diantara sampul depan dan sampul belakang (Merriam-Webster, n.d.).

Buku cerita bergambar adalah jenis buku yang memiliki fokus pada ilustrasi visual dengan cerita yang pendek dan diperuntukkan bagi anak-anak. Buku cerita bergambar pada umumnya memiliki sedikit tulisan dan memiliki ilustrasi kartun.

Judul untuk buku yang akan dibuat adalah Sentuh Aku. Judul ini dipilih karena berkaitan dengan kegiatan menyentuh lukisan yang dibuat oleh karakter utama dari cerita. Kata “sentuh” yang ada pada judul menunjuk pada menyentuh atau meraba sebuah lukisan sebagai seorang



penyangang tunanetra untuk “melihat” lukisannya, dan kata “aku” merujuk pada lukisan yang akan disentuh.

Ukuran buku sebesar 18 cm x 23 cm dengan permukaan yang timbul pada elemen utama atau key elements yang ada, seperti karakter utama, objek yang difokuskan, dan tulisan braille. Buku cerita bergambar Sentuh Aku memiliki 35 ilustrasi di dalamnya. Media yang digunakan untuk memenuhi rencana ini adalah resin dan kertas braille atau kardus yang timbul.

Alur cerita pada buku ini menceritakan tentang seorang anak gadis tunanetra yang kesulitan untuk mengikuti kelas seni melukis bernama Ria. Pak guru yang ingin membantu Ria mendapat ide untuk menggunakan cat akrilik tebal untuk melukis, agar saat kering nanti, lukisan akan timbul. Ria yang menjadi senang melukis kemudian dibantu oleh ayahnya dalam hobi barunya dan mulai sering membuat lukisan. Di masa depan, Ria menjadi seorang pelukis yang sukses.

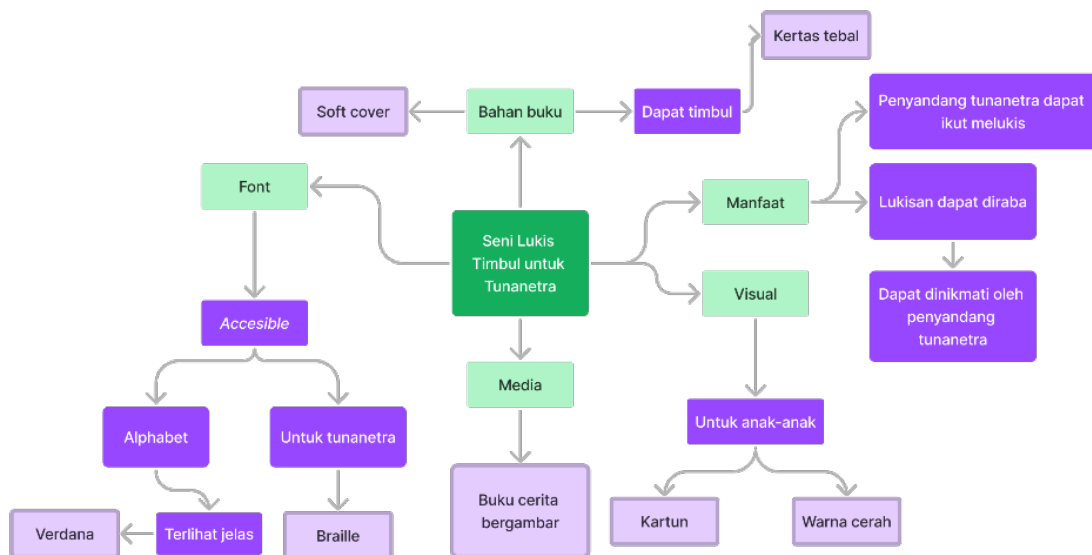
Tokoh pada cerita ini adalah Ria sebagai karakter utama, Pak Guru dan ayah sebagai karakter pendamping, dan teman-teman sebagai karakter figuran. Latar belakang pada bagian awal cerita merupakan TK Kembang dimana Ria pergi bersekolah. Kemudian latar belakang berganti ke rumah Ria dan ayahnya dan terakhir pada galeri dimana Ria menunjukkan karyanya.

Rencana distribusi adalah pada toko buku dan sekolah atau yayasan tunanetra. Toko buku yang dimaksud berupa toko buku besar seperti Granmedia dan Intermedia yang sudah sering dikenal banyak orang. Rencana untuk penerbitan adalah secara fisik di wilayah Jakarta pada toko buku besar dan disediakan pada sekolah dan yayasan SLB.

Konsep Perancangan

MindMapping

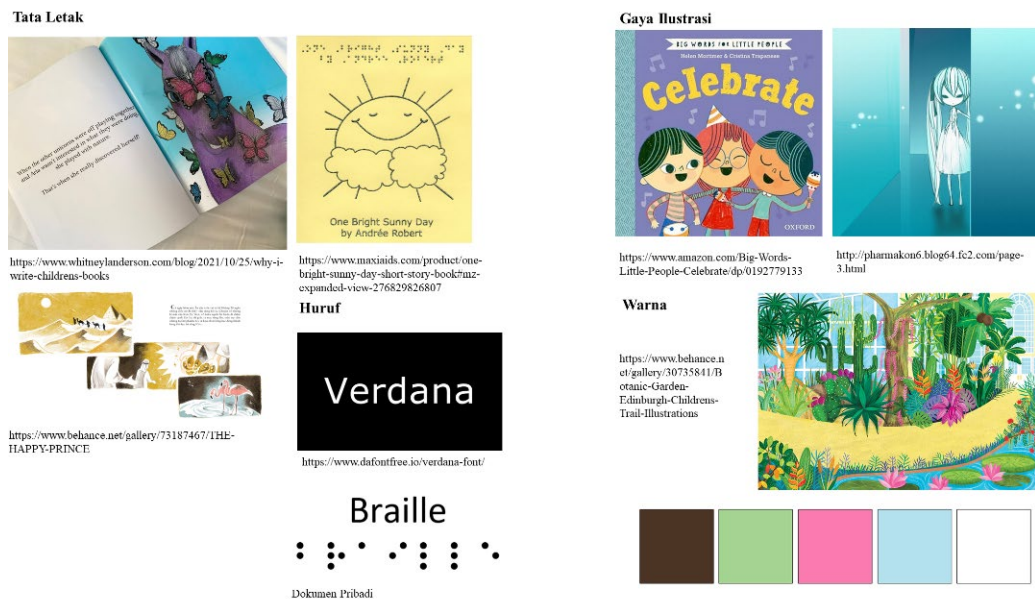
Mindmapping adalah sebuah alat yang mengorganisasikan pikiran, ide, tugas, aktivitas, dan lain sebagainya dalam bentuk diagram (Ken dalam Garner, 2016, h. 1). *Mindmapping* untuk perancangan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. *Mind Mapping* untuk Buku (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Moodboard

Moodboard merupakan media pembelajaran yang membahas suatu konsep, fakta, atau permasalahan dengan mengembangkan ide yang ingin diwujudkan, yaitu dengan media berbentuk papan atau bidang datar lainnya yang didalamnya berisi kolase gambar yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk karya desainer sesuai warna dan jenis benda (Kuniarti dalam Tanaya dkk., 2022, h. 12). Kumpulan rujukan untuk perancangan buku ini dapat dilihat dalam *moodboard* di gambar 2.



Gambar 2.
Moodboard Buku Cerita Bergambar *Sentuh Aku*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Gaya Ilustrasi

Gaya visual adalah penggambaran dari sang pencipta desain atau karakter untuk menuangkan imajinasinya yang dipengaruhi oleh pengayaan dan kreativitasnya (Janottama & Putraka, 2017, h. 27). Gaya visual sangat mempengaruhi kesan yang diberikan kepada khalayak, maka pengayaan harus dibuat sesuai dengan jenis media, tema, dan jenis khalayak yang dituju.

Gaya ilustrasi yang digunakan berupa kartun seperti pada gambar 3 diperuntukan pada anak-anak dengan gaya sederhana dan menyenangkan. Penggayaan sederhana dipilih agar tidak membingungkan penyandang tunanetra yang meraba buku. Karena dengan menambahkan terlalu banyak detail, seorang anak penyandang tunanetra akan mengalami kesulitan dalam membedakan elemen pada buku.



Gambar 3.

Referensi Gaya Ilustrasi

(Sumber: <http://pharmakon6.blog64.fc2.com>, 2017)

Skema Warna

Menurut Sidhartani dan Ranuhandoko (2016, h. 30), warna merupakan komponen cahaya yang dilihat oleh mata dan ditangkap sebagai warna yang dapat dikenali oleh mata manusia. Warna memiliki peran yang sangat penting dalam desain dan ilustrasi, karena berbagai macam warna memiliki kepribadiannya sendiri.

Kepribadian yang dimaksudkan adalah kesan yang dapat diterima dari melihat sebuah warna. Sebagai contoh, warna merah memiliki kesan berbahaya, penuh semangat, dan panas. Sedangkan warna biru memiliki kesan tenang, dingin, dan basah.

Warna dapat digunakan untuk mengarahkan khalayak pada perasaan tertentu, dengan menggunakan warna dengan tepat pada desain dan ilustrasi. Penggunaan warna dapat sangat berpengaruh terhadap kesan yang ingin diberikan, karena warna sendiri dapat menceritakan sebuah cerita.

Menurut Jones (2023), seseorang dengan low vision dapat lebih mudah melihat warna solid dan cerah karena warna tersebut dapat memantulkan cahaya yang banyak. Mereka mungkin akan lebih kesulitan dengan warna yang halus atau dengan pola. Sedangkan seseorang dengan kebutaan total tidak dapat melihat warna, namun mereka dapat membayangkannya, terlebih jika seseorang itu sebelumnya dapat melihat warna tersebut, sehingga mereka dapat mengingatnya kembali ketika dideskripsikan.

Berdasarkan wawancara dengan Woro Indrati selaku guru pada SLB ABCD YPALB Cepogo Boyolali Jawa Tengah (23 Januari 2024), diketahui bahwa anak-anak dengan low vision masih dapat membedakan antara bentuk-bentuk jika bentuk tersebut memiliki ukuran besar dan berjarak dekat dengan sang anak. Perbedaan warna antara objek dapat membantu penyandang tunanetra membedakan antara karakter dan objek.

Penting juga pada ilustrasi untuk memberikan kontras antara objek yang difokuskan dengan latar belakang. Warna gelap pada garis atau lineart ilustrasi dapat digunakan sebagai pembeda jelas antara ilustrasi dan latar belakang. Warna yang digunakan harus memiliki kontras yang jauh agar dapat dilihat dengan baik oleh penyandang tunanetra low vision (RNIB, 2020, h. 4).

Skema warna adalah penggabungan warna yang berasal dari lingkaran warna untuk seni dan desain yang menghasilkan kombinasi warna yang harmonis (Himpunan Mahasiswa Desain Interior, 2021).

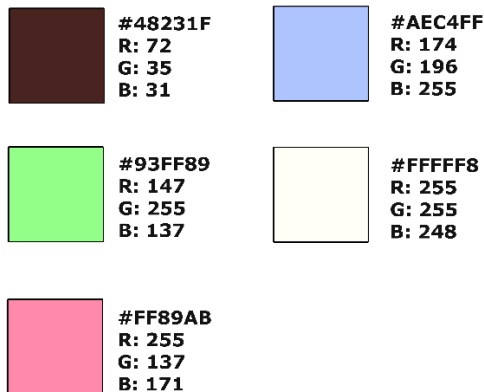
Skema warna akan menggunakan warna cerah dan terang, seperti biru muda, hijau muda, dan merah muda. Referensi dapat dilihat pada gambar 4. Seelain itu, dipakai juga warna dengan kontras tinggi seperti coklat pekat dan putih yang dapat dilihat pada gambar 5, agar dapat dilihat lebih jelas oleh penyandang tunanetra low vision.



Gambar 4.

Referensi *Tone* Warna

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/30735841/Botanic-Garden-Edinburgh-Childrens-Trail-Illustrations>, 2015)



Gambar 5.

Skema Warna dengan Kode Warna Web dan RGB

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Skema warna pada buku cerita bergambar memiliki warna yang cerah untuk membantu anak-anak dengan low vision untuk melihat elemen-elemen yang ada pada buku. Warna pada buku dibuat sedikit lebih cerah daripada referensi untuk memaksimalkan kejelasan (*clarity*) pada ilustrasi.

Pemilihan huruf

Tipografi adalah ilmu dalam memilih dan mengatur komposisi penempatan dengan mempertimbangkan peletakkan dan penyebarannya pada ruang yang digunakan untuk memberikan kesan tertentu (Raden, 2016, h. 21).



Font adalah bentuk yang digunakan untuk menciptakan *typeface*. Sedangkan *typeface* sendiri adalah kumpulan karakter, angka, huruf, tanda baca, dan simbol yang memiliki desain yang berbeda-beda (Ambrosse dalam Raden, 2016, h. 21).

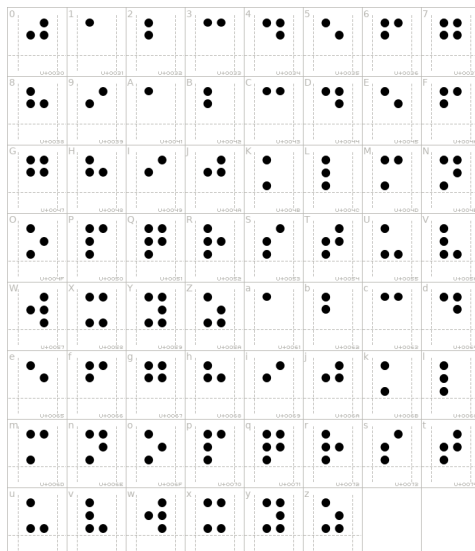
Type family adalah kumpulan keluarga dari sebuah *typeface*, dimana terdapat sekumpulan variasi pada *typeface* dan *font* yang terlihat perbedaannya pada lebar, berat, dan kemiringannya (Raden, 2016, h. 29).

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
 Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 1234567890 ! @ # \$ £ € % & * ? , ; :
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
*1234567890 ! @ # \$ £ € % & * ? , ; :*

Gambar 6.

Font Verdana

(Sumber: <https://learn.microsoft.com/en-us/typography/font-list/verdana>, 2022)

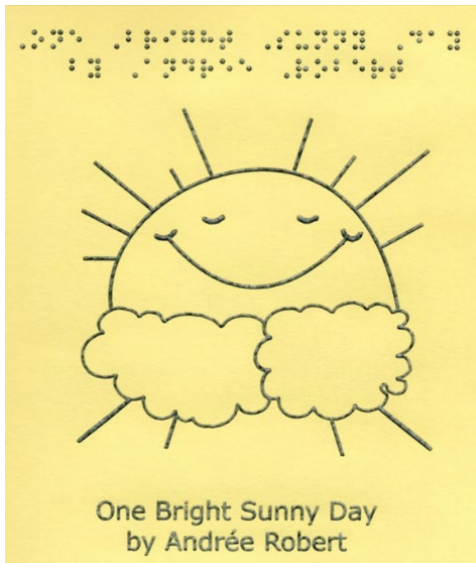


Gambar 7.

Font Braille

(Sumber: <https://www.1001fonts.com/braille-font.html>, n.d.)

Untuk tipografi, akan digunakan dua jenis, yang pertama dengan menggunakan *font* Verdana dengan Braille dibawahnya. Verdana, seperti terlihat pada gambar 6, adalah sebuah *font* dengan jenis Sans Serif dan dipilih karena merupakan salah satu *font* yang mudah dibaca oleh penyandang tunanetra dengan low vision. Braille, seperti terlihat pada gambar 7, digunakan untuk memberikan aksesibilitas pada penyandang tunanetra yang memiliki penglihatan yang lebih rendah dan buta total. Contoh penggunaan Braille ada di gambar 8 berikut.



Gambar 8.

Contoh Penggunaan *Font Braille* dengan *Font Jenis Sans Serif*

(Sumber: <https://www.maxiaids.com/product/one-bright-sunny-day-short-story-book>, n.d.)

Konsep Tata Letak

Menurut Anggaraini dalam Hidayat (2018), *layout* merupakan tata letak ruang yang dapat dilihat, contohnya pada majalah, website, dan bahkan susunan furnitur. *Layout* dapat diartikan sebagai peletakkan benda-benda pada sebuah desain untuk menciptakan keharmonisan pada visual secara keseluruhan. Peletakkan ini bisa didasarkan pada komposisi pada desain.

Tata letak yang digunakan dalam buku cerita bergambar *Sentuh Aku* ada dua berdasarkan peletakkan tulisan dan ilustrasi. Yang pertama terdapat tata letak dimana tulisan berada di sudut halaman dengan ilustrasi mencakup kedua halaman.



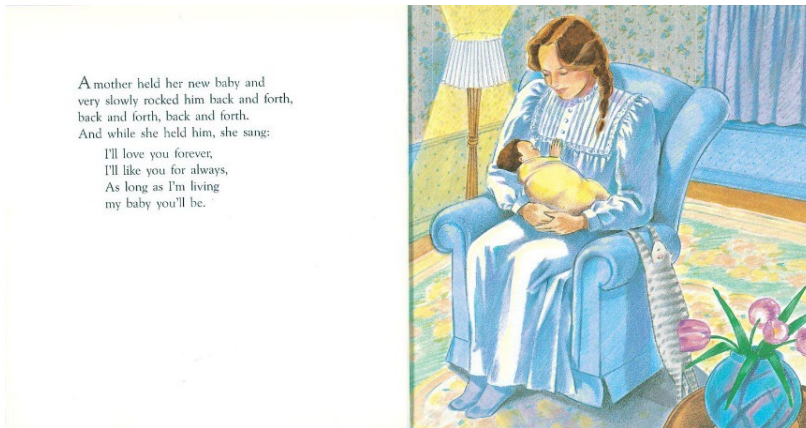
Gambar 9.

Referensi Tata Letak Atas

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/73187467/THE-HAPPY-PRINCE>, 2018)

Penempatan tata letak seperti pada gambar 9 ini memberikan banyak fokus kepada ilustrasi dengan menaruh tulisan pada bagian sudut halaman. Tata letak ini digunakan untuk ilustrasi yang melibatkan dua halaman agar kedua elemen dapat tertata dengan baik.





Gambar 10.

Referensi Tata Letak Samping

(Sumber: <https://www.youcustomizeit.com/p/The-Love-You-Forever-Book/453309>, n.d.)

Untuk tata letak seperti di gambar 10 ini, ilustrasi hanya mengisi satu halaman dan menyisakan satu halaman disebelahnya kosong. Pada buku cerita bergambar, tulisan diletakkan pada halaman yang kosong disamping halaman dengan ilustrasi. Namun pada buku *Sentuh Aku*, halaman kosong tidak hanya berwarna putih, namun mengikuti warna dasar yang ada pada ilustrasi disebelahnya sehingga menciptakan sebuah kesatuan.

Proses Perancangan

Alternatif Cover Buku

Buku cerita bergambar *Sentuh Aku* memiliki dua *cover* alternatif. *Cover* dibuat dengan tujuan untuk memperlihatkan apa yang dapat diekspektasikan dalam buku.



Gambar 11.

Alternatif Cover Pertama

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Alternatif pertama pada gambar 11 menunjukkan Ria, sang karakter utama, yang sedang melukis dan dibimbing oleh Pak Guru. Latar belakang pada *cover* ini adalah ruangan kelas. *Cover* ini memperlihatkan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh kedua karakter dalam buku dan dapat memberikan khalayak ide tentang apa yang ada di dalam buku.



Gambar 12.
Alternatif Cover Kedua
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada rancangan kedua di gambar 12, tangan Ria sedang melukis sebatang bunga mawar pada kanvas. Latar belakang berwarna merah muda ini merujuk pada warna meja kelas.

Pada kedua *cover*, judul diletakkan pada sudut kiri atas *cover*. Nama penulis tertulis pada sudut kanan bawah dan logo Unindra Press terletak pada sudut kanan atas.

Alternatif kedua dipilih sebagai *cover* buku *Sentuh Aku*. Namun, warna latar belakang pada *cover* diubah. Hasil akhir untuk *cover* menggunakan warna hijau untuk menunjukkan bahwa target khalayak merupakan semua jenis kelamin.



Gambar 13.
Cover Belakang Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Untuk *cover* belakang di gambar 13, ditunjukkan jari Ria yang sedang melumurkan cat merah melintasi buku. Judul buku tertulis pada sudut kiri bawah *cover*.

Desain Karakter

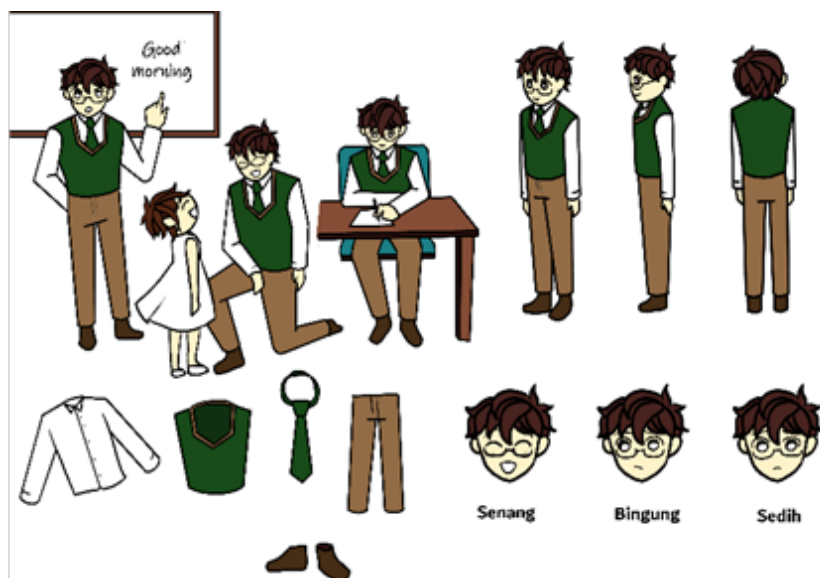
Pada buku cerita bergambar *Sentuh Aku*, terdapat tiga karakter utama, yaitu Ria, Pak Guru, dan Ayah. Sketsa desain awal para karakter utama dibuat pada satu lembar yang sama. Pada lembar kertas ini, terdapat desain Ria dan Pak Guru, serta desain wajah ayah Ria disisi kiri atas. Lalu terdapat digitalisasi dari masing-masing karakter tersebut seperti yang dimunculkan di gambar 14, gambar 15, gambar 16, dan gambar 17 berikut.



Gambar 14.
Sketsa Desain Awal Karakter Utama
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 15.
Digitalisasi Tampilan Karakter Ria
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 16.
Digitalisasi Tampilan Karakter Pak Guru
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 17.
Digitalisasi Tampilan Karakter Ayah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Sketsa Manual Tata Letak



Gambar 18.
Sketsa Layout
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Layout pada gambar 18 dibuat dengan mengikuti tata letak yang dipilih, dengan beberapa halaman menggunakan tata letak atas dengan ilustrasi mengisi kedua bagian kertas, dan tata letak samping dengan ilustrasi hanya mengisi satu sisi kertas.

Hasil Perancangan

Bagian Awal

Cover buku pada gambar 20 menunjukkan tangan seorang anak yang sedang melukis bunga mawar dengan jarinya dengan menggunakan cat yang berada di sampingnya.



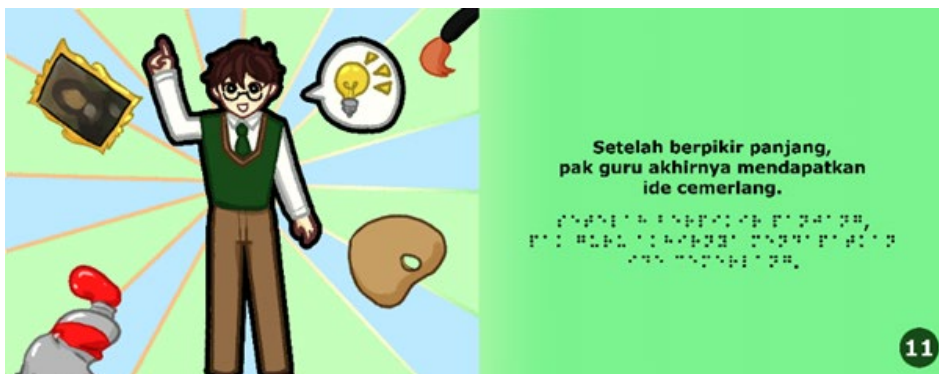
Gambar 20.
Cover Depan Buku Cerita Bergambar Sentuh Aku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Bagian Isi

Isi dari buku cerita bergambar ini terisi dari beberapa gaya *layout*, yaitu dimana ilustrasi memenuhi kedua sisi kiri dan kanan halaman dan ketika hanya satu sisi halaman diisi dengan ilustrasi. Contoh bagian isi dapat dilihat pada gambar 21 dan gambar 22.



Gambar 21.
Contoh Gaya Layout Ilustrasi Mengisi Dua Sisi Halaman
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 22.
Contoh Gaya Layout Ilustrasi Mengisi Satu Sisi Halaman
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Bagian Penutup

Penutup dari buku cerita bergambar ini adalah cover belakang buku seperti pada gambar 23 yang menunjukkan sebuah tangan melukis dengan cat warna merah dan dapat terlihat judul buku cerita bergambar Sentuh Aku.



Gambar 23.
Cover Belakang Buku Cerita Bergambar Sentuh Aku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Simpulan

Sebuah buku cerita bergambar dibuat untuk memberikan inspirasi dan mengedukasi anak-anak tunanetra dan pendamping mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak tunanetra dapat melakukan aktivitas yang pada umumnya menggunakan indera penglihatan dengan bantuan pendamping dan bahwa menambahkan pengalaman baru dapat membantu menambahkan wawasan dan ketertarikan. Buku dirancang dengan menggunakan cerita dan ilustrasi menarik untuk memikat khalayak agar membaca. Tulisan dan ilustrasi dibuat timbul untuk aksesibilitas penyandang tunanetra. Ilustrasi juga menggunakan warna yang terang dan kontras agar lebih mudah dilihat oleh penyandang tunanetra low vision.

Hasil rancangan buku cerita bergambar merupakan buku dengan 35 ilustrasi dengan 37 halaman secara keseluruhan dan sampul depan dan belakang. Buku dibuat dengan menggunakan kertas braille khusus berukuran 18 x 43 cm yang dapat timbul yang dicetak dengan printer UV. *Layout* yang digunakan pada buku berupa *layout* dimana tulisan berada pada sudut halaman dan dimana ilustrasi dan tulisan masing-masing mengisi satu halaman. Tipografi yang digunakan merupakan *font* Verdana dan Braille untuk tujuan aksesibilitas. Warna yang digunakan merupakan warna cerah dengan tujuan yang sama.

Daftar Pustaka

Balkiz, K. N. (t.t.). *Esref Armagan: A Blind Turkish Painter Who Sees through His Fingertips*. Diambil dari <https://www.trtworld.com/magazine/esref-armagan-a-blind-turkish-painter-who-sees-through-his-fingertips-53568>

- Britannica, T. E. of E. (Ed.). (2019, April 24). *Embossing dalam Encyclopedia Britannica*. Diambil dari <https://www.britannica.com/art/embossing>
- Britannica, T. E. of E. (2024, Januari 2). *Art*. Diambil dari <https://www.britannica.com/art/visual-arts>
- Deklarasi universal hak-hak asasi manusia, 27 (1948).
- Garner, B. (2016). The toolbox using mind maps as teaching tools. *The Toolbox*, 14(5). Diambil dari www.sc.edu/fye/toolbox2
- Hidayat, M. (2018). *Perancangan media promosi berupa buku company profile dan media komunikasi visual pada PT. Anugrah Inti Tooling Kabupaten Tangerang*. Akademi Manajemen dan Ilmu Komputer Raharja Informatika, Tangerang. Diambil dari <https://widuri.raharja.info/index.php?title=TA1214373079>
- Himpunan Mahasiswa Desain Interior. (2021). *Apa itu skema warna?* Diambil 13 Januari 2024, dari <https://student-activity.binus.ac.id/himdi/2021/02/07/apa-itu-skema-warna/>
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 5(0). <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Jones, R. (2023). What do blind people see? Light and color perception. Dalam *Medical News Today*. Diambil dari <https://www.medicalnewstoday.com/articles/what-do-blind-people-see#what-they-see>
- Manastas, L. (2016). *Strategi mengajar siswa tunanetra*. (A. Sobari, Ed.). Yogyakarta: KYTA.
- Merriam-Webster. (t.t.). *Book definition & meaning* - Merriam-Webster. Diambil dari <https://www.merriam-webster.com/dictionary/book#citations>
- Meyer, I. (2022, Oktober 28). *What is impasto in art?* - Learn to Master the Impasto Technique. Diambil 14 Januari 2024, dari <https://artincontext.org/what-is-impasto-in-art/>
- Mosesian Center for the Arts. (2019). *Please touch the art*. Diambil 14 Januari 2024, dari <https://www.mosesianarts.org/product/717?v=970>
- Museum of Modern Art. (t.t.). *Impasto*. Diambil 3 Januari 2024, dari <https://www.moma.org/collection/terms/impasto>
- Raden, A. Z. M. (2016). *Modul tipografi dasar*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- RNIB. (2020). *Colour and contrast for people with sight loss*. Diambil dari https://media.rnib.org.uk/documents/Colour_and_contrast_for_people_with_sight_loss_2020.pdf
- Seoane, A. F., Araújo, V. L. S., & Vieira, R. C. C. (2022). Designing a method to acessibilize visual arts for the visually impaired. *Revista GEMInIS*, 12(3), h. 54–71. <https://doi.org/10.53450/2179-1465.rg.2021v12i3p54-71>
- Sidhartani, S., & Ranuhandoko, N. (2016). *Desain elemen dwimatra*. Universitas Indraprasta PGRI.
- Tanaya, L. M., Mayuni, P. A., & Angendari, M. D. (2022). pengembangan media moodboard pada mata pelajaran desain busana untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Seririt. *Jurnal BOSAPARIS*:



Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, 13(1), h. 11–19.
<https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i1.43786>

Weyer, A., Roig, P., Pop, D., Cassar, J., Özköse, A., Vallet, J.-M., & Srša, I. (2015). *EwaGlos: European Illustrated glossary of conservation terms for wall painting and architectural surfaces*. Hornemann Institute. <https://doi.org/10.5165/hawk-hhg/300>

Widjaya. (2017). *Seluk-beluk tunanetra & strategi pembelajarannya*. (Chrisna, Ed.). Yogyakarta: Javalitera.

World Health Organization. (2022). *International classification of diseases eleventh revision (ICD-11)*. Diambil 23 Juni 2024, dari <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/en#1103667651>

