

DESAIN KARAKTER ILUSTRASI UNTUK PEMBELAJARAN TRANSPORTASI PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

Fitria Ramadhani ¹⁾, Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian ²⁾, dan Widhyasari ³⁾

^{1,2,3)}Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

fitria.ramadhani9908@gmail.com

ABSTRAK

Pada saat ini pandemi COVID-19 telah menghambat berbagai sektor kegiatan mulai dari ekonomi, sosial, transportasi, serta pendidikan. Untuk mencegah penularan virus covid di kalangan sekolah pembelajaran daring merupakan sebuah solusi agar tidak terjadi kerumunan dalam kegiatan pembelajaran, namun dalam pelaksanaannya dirasa kurang efektif. Tidak semua anak mengalami perkembangan yang normal seperti pada umumnya. Beberapa diantara mereka memiliki hambatan, gangguan, keterlambatan dalam proses perkembangannya dengan diperlukannya sebuah penanganan atau intervensi khusus. Adanya perbedaan tersebut membuat mereka digolongkan menjadi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Alat pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) masih terbilang terbatas dan juga belum terjangkau bagi keluarga ABK. Perancangan desain karakter ini bertujuan untuk mengenalkan alat transportasi dengan cara yang mudah dipahami oleh dan cocok untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) agar Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) lebih mengetahui keadaan sekitar dengan cara mengenal berbagai macam alat transportasi yang ada disekitarnya. Serta mempermudah orang tua untuk memberikan edukasi kepada anaknya mengenai alat transportasi melalui pembelajaran dari rumah.

Kata Kunci karakter, anak berkebutuhan khusus, transportasi, media edukasi

ABSTRACT

At this time the COVID-19 pandemic has hampered various sectors of activity ranging from economic, social, transportation, and education. To prevent the transmission of the covid virus among schools, online learning is a solution so that there are no crowds in learning activities, but in its implementation it is felt to be less effective. Not all children experience normal development as in general. Some of them have obstacles, disorders, delays in the development process with the need for a special treatment or intervention. These differences make them classified as Children with Special Needs (ABK). Learning tools for Children with Special Needs (ABK) are still relatively limited and also not yet affordable for ABK families. The design of this character design aims to introduce means of transportation in a way that is easily understood by and suitable for Children with Special Needs (ABK) so that Children with Special Needs (ABK) are more aware of their surroundings by recognizing the various types of transportation that are around them. As well as making it easier for parents to provide education to their children about means of transportation through learning from home.

Keywords character, abk, transportation, educational media

PENDAHULUAN

Pada saat ini pandemi COVID-19 telah menghambat berbagai sektor kegiatan mulai dari ekonomi, sosial, transportasi, serta pendidikan. Dalam sektor pendidikan, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang efektif membutuhkan sebuah interaksi dan dipengaruhi lingkungan yang mendukung. Meskipun di masa pandemi keberlangsungan kegiatan belajar mengajar harus tetap berjalan walaupun semuanya dialihkan secara daring. Untuk mencegah penularan virus Corona di kalangan sekolah pembelajaran daring merupakan sebuah solusi agar tidak terjadi kerumunan dalam kegiatan pembelajaran, namun dalam pelaksanaannya dirasa kurang efektif. Namun, tidak semua anak mengalami perkembangan yang normal seperti pada umumnya. Beberapa diantara mereka memiliki hambatan, gangguan, keterlambatan dalam proses perkembangannya dengan diperlukannya sebuah

penanganan atau intervensi khusus. Adanya perbedaan tersebut membuat mereka digolongkan menjadi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Menurut Desiningrum (2016) Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang perlu mendapatkan sebuah penanganan khusus dikarenakan adanya gangguan perkembangan dan kelainan yang dimiliki oleh anak tersebut. Bila dilihat dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan anak yang memiliki keterlambatan perkembangan dan perbedaan secara fisik atau mental dari anak pada umumnya. Karena Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) memiliki perbedaan dengan anak-anak pada umumnya, maka perlunya perhatian lebih terkait hal yang dipelajari oleh mereka.

Kurangnya kepekaan mereka terhadap lingkungan sekitar merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi oleh orang tua Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Dalam sebuah diskusi bersama orang tua Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) mereka menyampaikan bahwa sebenarnya anak mereka tertarik dengan hal-hal yang ada disekitar mereka contohnya seperti alat transportasi. Cukup sulit bagi orang tua untuk memberikan media pembelajaran yang cocok bagi anaknya masih sedikit dan harganya terlalu mahal bagi mereka sehingga orang tua cukup kewalahan untuk mengajari mereka secara berulang dikarenakan tidak mendukungnya media pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Selain itu, Anak Berkebutuhan Khusus memiliki berbagai macam klasifikasi. Contohnya adalah *slow learner*, anak *slow learner* memiliki keterbatasan dalam kemampuan belajarnya dikarenakan memiliki kemampuan yang lebih lambat dari teman sebayanya. Anak yang lambat belajar ini membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan anak sebaya yang memiliki potensi intelektual yang sama, Desiningrum (2016).

Dalam sebuah media pembelajaran, dibutuhkan adanya karakter guna menyampaikan isi cerita yang ada dalam buku tersebut. Menurut Bryan Tillman (2012) dalam menciptakan sebuah karakter, dibutuhkan sebuah cerita. Sebuah cerita dapat membantu dalam pencarian dan membangun karakter, sehingga akan terbentuk gambaran yang kuat untuk mendesain sebuah karakter yang diinginkan. Pentingnya karakter dalam media pembelajaran bagi ABK adalah mempermudah mereka untuk mengingat materi yang mereka baca dengan mengingat karakter yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Banyaknya hal yang ada disekitar kita dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak termasuk bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). salah satu hal yang ada di sekitar kita adalah alat transportasi.

Pandemi ini mewajibkan kita untuk “*stay at home*”, membuat ruang gerak ABK menjadi terbatas dalam mengenal alat transportasi disekitar mereka. Menurut Nasution (2008) transportasi memiliki arti sebagai alat pemindahan barang serta manusia dari lokasi awal menuju ke tempat yang akan dituju. Berdasarkan permasalahan di atas, Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) memiliki sifat/karakter yang berbeda dengan anak pada umumnya. Karena itu, pemanfaatan Desain Komunikasi Visual dapat mendukung proses pembelajaran dan berperan penting bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Salah satu media yang dapat digunakan adalah sebuah karakter ilustrasi dengan menonjolkan gambar visual agar dapat menarik perhatian anak-anak berkebutuhan khusus. Dengan adanya karakter ilustrasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) untuk lebih mengenal lingkungan di sekitar mereka tanpa harus keluar rumah karena adanya pandemi ini, terutama materi dalam media pembelajaran ini adalah alat transportasi yang menjadi ketertarikan mereka terhadap materi pembelajaran tersebut.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan buku ilustrasi mengenal alat transportasi bagi Anak Berkebutuhan Khusus, metode penelitian yang digunakan terbagi menjadi beberapa tahapan serta teknik analisis yang digunakan. Tahapan penelitian merupakan tahapan pengumpulan data yang nantinya data tersebut akan digunakan untuk menentukan sebuah visual karakter dari buku ilustrasi mengenal alat transportasi bagi Anak Berkebutuhan Khusus. Tahapan pengumpulan data meliputi pengumpulan data kualitatif. Untuk teknik analisis yang digunakan berupa analisis *The Design Process*.

Metode pengumpulan data dan analisis data

1. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan melihat secara langsung bagaimana Anak Berkebutuhan Khusus ketika menggambar dan mewarnai serta mengenal alat transportasi. Tempat observasi dilakukan di Yayasan Peduli Kasih ABK ketika ada kelas menggambar. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus dan bagaimana keseharian mereka ketika sedang mengikuti salah satu kelas di Yayasan Anak Berkebutuhan Khusus.

2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan bersama Ketua Yayasan Peduli Kasih ABK. Wawancara ini bertujuan untuk lebih mengenal karakteristik ABK dan cara menyikapi kebiasaan Anak Berkebutuhan Khusus. Wawancara ini dilakukan agar mengetahui secara mendalam bagaimana Anak Berkebutuhan Khusus dengan klasifikasi *slow learner*. Serta dalam wawancara ini dilakukan dengan cara terstruktur sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan dalam pedoman wawancara.

3. Focus Group Discussion

Focus Group Discussion dilakukan dengan menggunakan *Google Meet* bersama orang tua ABK. Kegiatan *Focus Group Discussion*. Kegiatan *Focus Group Discussion* ini dilakukan dengan mengobrol kepada orang tua ABK mengenai kegiatan bersama anaknya ketika belajar dan kendala untuk mengajari anak mereka disaat pandemi. Kegiatan *Focus Group Discussion* dilakukan dengan beberapa orang tua ABK yang memiliki klasifikasi sesuai dengan target perancangan yaitu Anak Berkebutuhan Khusus dengan subjek dalam penelitian ini merupakan anak-anak 12- 13 tahun, tujuan mengambil target umur ini dikarenakan menurut klasifikasi dari *slow learner* yang sudah mengerti akan baca, menulis, dan mengenal gambar. Untuk targeting geografis diambil dari keluarga ABK yang berdomisili di perkotaan yaitu Surabaya dan sekitarnya. Serta dengan psikografis yang dikelompokkan menjadi anak yang menyukai alat-alat transportasi dan juga lebih suka dengan pembelajaran yang bergambar dan berbagai warna.

4. Teknik analisis data *The Design Process*

Teknik analisis data yang digunakan adalah *The Design Process*. Tahapan analisis *The Design Process* dapat dimulai dari analisis persepsi, peluang pasar, tahap produksi, penjualan, dan diakhiri dengan pengiriman produk. Tahapan analisis ini berguna untuk mengetahui keinginan *target audience* dalam perancangan produk.

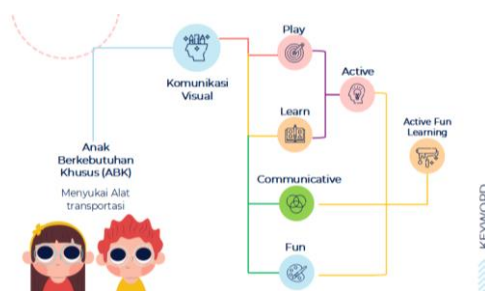
PEMBAHASAN

Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa, adanya penyesuaian teknik mengajar yang berbeda dari anak pada umumnya. Dikarenakan ABK dengan klasifikasi *slow learner* sangat mudah bosan terhadap sesuatu, maka dibutuhkannya media edukasi yang menarik bagi mereka seperti buku gambar dan media ilustrasi lainnya. Sehingga dapat menarik perhatian mereka karena adanya sebuah gambar dalam buku atau media edukasi lainnya. Dikarenakan adanya keterbatasan dalam pembelajaran disaat pandemi membuat orang tua harus mencari metode pembelajaran selain observasi secara langsung di lapangan. Terbatasnya media pembelajaran dan harga media edukasi yang tidak terjangkau menjadi salah satu faktor penting untuk mendukung pembelajaran anak mereka. Menurut Ulrich & Eppinger (2001) proses pengembangan dan perancangan produk dibagi menjadi 5 fase yaitu, perencanaan, pengembangan konsep, perancangan tingkat sistem, perancangan rinci, pengujian perbaikan dan yang terakhir peluncuran produk.



Gambar 1. Analisis *The Design Process*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Dalam perancangan desain karakter alat transportasi bagi Anak Berkebutuhan Khusus, target perancangan ditentukan melalui teknik sampling yang diambil dari populasi dan sampel. Menurut Morissan (2012) populasi adalah sebuah kumpulan dari subjek, konsep, variabel, dan fenomena yang dapat diteliti untuk mengetahui sifat populasi yang bersangkutan. Serta sampel menurut Sugiyono (2008) sampel adalah sebuah bagian dari keseluruhan dari sebuah populasi. Selain itu, sampel merupakan sebagian dari sebuah populasi yang dijangkau dan memiliki kesamaan sifat dari populasi tersebut (Nana Sudjana & Ibrahim 2004). Perancangan desain karakter ini mengambil *target audience* yaitu Anak Berkebutuhan Khusus yang berumur 12-13 tahun dengan klasifikasi *slow learner* yang sudah mengerti akan baca, menulis, dan mengenal gambar. Sedangkan dalam targeting geografis dan psikografis telah ditentukan dari daerah Kota Surabaya dan sekitarnya, serta psikografis yang dikelompokkan menjadi anak yang menyukai alat-alat transportasi dan juga lebih suka dengan pembelajaran yang bergambar dan berbagai warna. Perumusan konsep dalam perncangan ini bertujuan untuk menentukan sebuah *keyword* yang nantinya akan digunakan sebagai dasar penyusunan desain karakter ilustrasi ini. Penggunaan ilustrasi dalam karakter ini menggunakan warna yang disesuaikan dengan *target audience* yang telah ditentukan yaitu anak-anak. Setelah perumusan konsep dilakukan, muncul sebuah *keyword* yang dapat diambil dari analisis data diatas. Sehingga hadir sebuah *keyword* yaitu *Active Fun Learning*, mari belajar hal yang baru dengan senang dan aktif. Hal yang mendasari dari *keyword* tersebut merupakan karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus yang semangat mempelajari hal yang baru dan juga aktif dalam berkomunikasi dengan orang disekitarnya mengenai hal baru yang mereka pelajari. Ini sesuai dengan karakter dari Anak Berkebutuhan Khusus *slow learner* dengan minat belajar yang tinggi.



Gambar 2. *Keyword*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Makna Denotatif dan Makna Konotatif dari *keyword* “*Active Fun Learning*” adalah sebagai berikut:

- Makna Denotatif

Makna *keyword* dalam denotatif adalah, aktif menurut KBBI adalah giat, kuat, bersemangat. Yang mengartikan bahwa semangat dalam mempelajari suatu hal atau berkegiatan. Komunikatif menurut KBBI adalah suatu tindakan yang memperlihatkan bahwa dirinya senang berbicara, bergaul, dan

bekerjasama dengan orang lain. Menyenangkan menurut KBBI adalah suatu tindakan yang membuat hati senang; menarik hati; membuat bersuka hati. Maka dari itu, *Active Fun Learning* memiliki arti bahwa suatu tindakan yang memiliki yang membuat hati menjadi senang serta bersemangat untuk mempelajari hal baru bersama orang lain.

- Makna Konotatif

Makna keyword dalam konotatif adalah "*Active Fun Learning*" yang memiliki arti media edukasi yang memudahkan keluarga ABK dalam mengajari anak mereka ketika belajar. Dengan muatan konten yang nantinya berfokus pada visual ilustrasinya sehingga ramah dan mudah dipahami oleh Anak Berkebutuhan Khusus.

Konsep Visual

Dalam perancangan ini visual merupakan fokus utama dalam media edukasi bagi Anak Berkebutuhan Khusus. Konsep visual dalam perancangan ini merupakan desain karakter ilustrasi yang nantinya akan digunakan dalam media edukasi.

1. Ilustrasi



Gambar 3. Ilustrasi
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

Menurut Supriyono (2010) sebuah ilustrasi memiliki arti bahwa sebuah gambar atau foto yang menerangkan tekstual sekaligus menciptakan sebuah daya tarik yang baru. Sebuah ilustrasi dapat menyampaikan sebuah pemahaman secara lebih utuh dari sebuah teks. Ilustrasi merupakan sebuah visual/gambar yang dihadirkan agar memperjelas konteks yang bersifat tekstual. Ilustrasi dapat berfungsi sebagai pelengkap dalam sebuah teks (Wiratmo 2007). Adanya ilustrasi dapat menyampaikan sebuah pemahaman yang lebih utuh dalam sebuah teks. Karena itu, ilustrasi merupakan sebuah gambaran visual yang dihadirkan guna memperjelas konteks yang bersifat tekstual. Sebuah ilustrasi memberikan gambaran terhadap informasi yang nantinya akan disampaikan.

2. Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam menarik perhatian pembaca. Menurut Supriyono (2010) merupakan salah satu bagian dalam elemen visual yang dapat menarik perhatian *Audience*. Sedangkan warna merupakan salah satu komponen dalam desain yang membentuk sebuah sugesti, perspektif, dan suasana tertentu (Alieta 2018:21). Penggunaan warna yang simpel dan lembut yang akan digunakan dalam perancangan ini sehingga memberikan kenyamanan bagi anak-anak

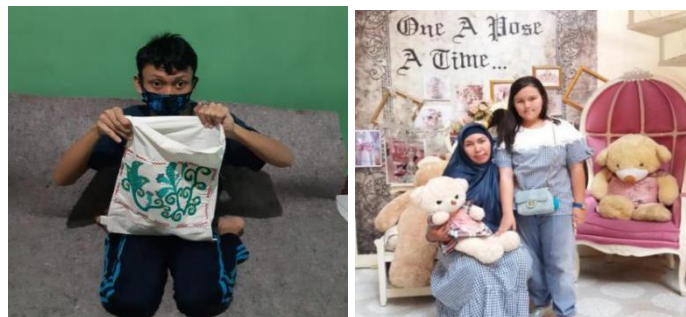


Gambar 4. Warna
Sumber: *id.pinterest.com*,2021

3. Karakter



Gambar 5. Karakter
Sumber: *Dokumen Pribadi*,2021



Gambar 6. Karakter dari ABK
Sumber: *Dokumen Pribadi*,2020

Menurut Bryan Tillman (2012) dalam menciptakan sebuah karakter, dibutuhkan sebuah cerita. Sebuah cerita dapat membantu dalam pencarian dan membangun karakter, sehingga akan terbentuk gambaran yang kuat untuk mendesain sebuah karakter yang diinginkan. Dasar pengambilan karakter diambil dari ABK itu sendiri dengan klasifikasi *slow learner*.

Konsep Media

Dalam merancang sebuah desain karakter pada media edukasi, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan *target audience*. Berikut media yang dipakai dalam perancangan ini yaitu, media utama yang berupa karakter ilustrasi. Media ini berupa desain karakter pdengan menggambaran yang sederhana dan serta memiliki warna-warni agar ABK menjadi tertarik untuk belajar.



Gambar 7. Media Utama
Sumber: *Dokumen Pribadi*,2021

KESIMPULAN

Pada saat ini pandemi COVID-19 telah menghambat berbagai sektor kegiatan mulai dari ekonomi, sosial, transportasi, serta pendidikan. Dalam sektor pendidikan, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang efektif membutuhkan sebuah interaksi dan dipengaruhi lingkungan yang mendukung. Terlebih lagi, ABK membutuhkan sebuah metode pengajaran yang berbeda dari anak pada umumnya. Media Alat pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) masih terbilang terbatas dan juga belum terjangkau bagi keluarga ABK. Perancangan desain karakter dalam buku ilustrasi ini bertujuan untuk mengenalkan alat transportasi dengan cara yang mudah dipahami oleh dan cocok untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) agar Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) lebih mengenal keadaan sekitar dengan cara mengenal berbagai macam alat transportasi yang ada disekitarnya. Serta mempermudah orang tua untuk memberikan edukasi kepada anaknya mengenai alat transportasi.

REFERENSI

- A., Morissan M. et al. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Kencana.
- Desiningrum, D. R. 2016. *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Psikosain.
- Nasution . 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rustan, Surianto. 2017. *Font&Tipografi*. Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*.Yogyakarta:ANDI
- Sudjana, N., & Ibrahim. 2004.*Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo
- Tillman, B. 2012.*Creative Character Design*. *Creative Character Design*. Routledge.
- Ulrich, Karl T., and Steven D. Eppinger. 2001.*Perancangan & Pengembangan Produk*. Jakarta:Salemba Teknika.
- Wiratmo, T., G. 2007. *Transformasi Fungsi Gambar dalam Ilustrasi: Dari Dekorasi Visual Interpretasi Visual, Jurnal Visual Sampai Opini Visual*.(<http://desaingrafisindonesia.wordpress.com/2009/01/07/transformasifungsi-gambar-dalam-ilustrasi-dari-dekorasi-visual-interpretasi-visualjurnal-visual-sampai-opini-visual/> Diakses pada tanggal 25 November 2020)