

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN TACTILE BOOK INTERAKTIF DENGAN TEKNIK
VEKTOR UNTUK LOW VISION TINGKATAN SEKOLAH DASAR**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
Dalam Mencapai Gelar Strata Satu (S1)



Oleh :

Intan Istichomah

NIM 423 170 10036

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Novena Ulita, S.Pd, M.Sn


FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2021

LEMBAR PERNYATAAN

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	---

Semester : 8

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Intan Istichomah
Nomor Induk Mahasiswa : 42317010036
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 15 Juli 2021

Yang memberikan pernyataan,



(Intan Istichomah)

LEMBAR PENGESAHAN

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

Semester: 8

Tahun akademik: 2020/2021

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : "PERANCANGAN TACTILE BOOK INTERAKTIF DENGAN
TEKNIK VEKTOR UNTUK LOW VISION TINGKATAN SEKOLAH

Disusun Oleh :

Nama : Intan Istichomah

NIM : 42317010036

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal, 23 Juli 2021

Pembimbing,



Novena Ulita, S.Pd, M.Sn

UNIVERSITAS
Jakarta, 23 Juli 2021

Mengetahui, Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir Ketua Program Studi Desain



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PERANCANGAN TACTILE BOOK INTERAKTIF DENGAN TEKNIK VEKTOR UNTUK LOW VISION TINGKATAN SEKOLAH DASAR

Intan Istichomah

423 1701 0036

ABSTRACT

Lack of vision (low vision) is a disorder condition where the sufferer experiences a decrease in visual function, but besides that, low vision can still use some of their vision to see visually. The use of learning media for low vision is very limited. Learning media for children with visual impairments seems to be still constrained considering the inadequate reading references. This makes it difficult for them to understand the learning material. The introduction of animals around does not always have to present their physical form directly but can be through intermediary media such as books.

The introduction of animals through tactile books is expected to be an alternative solution in an effort to convey information about forms and outcomes that cannot be explained only from sentences. The method used in this design is in the form of a glass box, as well as data collection through a series of activities such as observations, interviews and literature studies. The data analysis method uses SWOT to find out the opportunities that exist in the book. The design will produce a tactile book that not only presents illustrations but also includes tactile images or tactile objects. Typography in the contents of the book uses primary letters in the form of a combination of braille and the alphabet.

Keyword : *tactile book, braille, animals, visually impaired, low vision, illustration.*

PERANCANGAN TACTILE BOOK INTERAKTIF DENGAN TEKNIK VEKTOR UNTUK LOW VISION TINGKATAN SEKOLAH DASAR

Intan Istichomah

423 1701 0036

ABSTRAK

Kurang pengelihatannya (*low vision*) merupakan kondisi gangguan dimana penderitanya mengalami penurunan fungsi pengelihatannya, namun disamping itu *low vision* masih dapat menggunakan sebagian pengelihatannya untuk melihat visual. Pemanfaatan media belajar bagi *low vision* sangat lah terbatas. Media pembelajaran bagi anak difabel netra rupanya masih terkendala mengingat refrensi bacaan yang belum memadai. Hal ini membuat mereka mengalami kesulitan memahami materi belajar. Pengenalan hewan disekitar tidak harus selalu menghadirkan bentuk fisiknya secara langsung tetapi dapat melalui media perantara seperti buku.

Pengenalan hewan melalui *tactile book* diharapkan menjadi solusi alternatif dalam upaya menyampaikan informasi bentuk dan luaran yang tidak dapat dijelaskan hanya dari kalimat saja. Metode yang digunakan pada perancangan ini yakni berupa *glass box*, serta pengumpulan data melalui serangkaian kegiatan seperti observasi, wawancara dan studi literatur. Metode analisis data menggunakan SWOT untuk mengetahui peluang yang ada pada buku. Perancangan nantinya menghasilkan *tactile book* yang tidak hanya menghadirkan ilustrasi tapi juga disertai gambar taktil atau objek rabaan. Tipografi pada isi buku menggunakan huruf primer yakni berupa gabungan huruf *braille* dan alfabet.

Kata Kunci : *buku taktil, braille, hewan, tunanetra, lemah pengelihatannya, ilustrasi.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kita berbagai macam nikmat terutama nikmat sehat. Dalam perjalanan menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini penulis dibantu oleh banyak pihak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhirnya, ucapan terimakasih kepada :

1. Novena Ulita, S.Pd, M.Sn selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
2. Rika Hindrarumingar, S.Sn, M.Sn selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual.
3. Indria Okta Wardhani, S.Ds selaku *illustrator tactile book* mengenal hewan dan makanannya, yang selama ini memberi dukungan dan masukan selama penyusunan karya Tugas Akhir.
4. Farida Sunar Primastuti, S.Ds selaku *illustrator tactile book* “Hari Minggu Aldi” yang berperan serta memberi dukungan dan masukan selama penyusunan laporan Tugas Akhir
5. Keluarga penulis terimakasih atas dukunga cinta dan kasih sayang yang selama ini diterima.
6. Sahabat, teman-teman maupun rekan sesama jurusan DKV Universitas Mercu Buana yang telah menyayangi dan menyemangati penulis
7. Pihak luar khususnya komunitas difabel netra maupun Pusat Pelayanan Terpadu Low Vision (P2TLV) yang memberi masukan dan arahan kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi penyusunan kalimat maupun tata bahasa. Oleh karena itu penulis memohon maaf sebesar-besarnya atas kekurangan yang ada. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi bagi pembaca. Terimakasih.

Jakarta, 20 Agustus 2021

Penulis



Intan Istichomah

NIM. 42317010036

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan	3
C. Manfaat Perancangan.....	3
II. METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas.....	4
B. Target / Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	7
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	8
D. Skema Proses Desain.....	18
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	20
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	20
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	21
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	22
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	25
A. Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level).....	25
B. Tataran Sistem (System Level).....	25
C. Tataran Produk (Product Level)	26
D. Tataran Komponen (Components Level).....	30
V. UJI DESAIN	38
A. Deskripsi Karya.....	38
B. Kegiatan Uji Desain	39
C. Hasil Uji Desain	43
KEPUSTAKAAN	49
LAMPIRAN	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cover depan pada tactile book.....	5
Gambar 2. Bagian isi pada tactile book.....	5
Gambar 3. Cover depan tactile book.....	6
Gambar 4. Bagian isi tactile book.....	6
Gambar 5. Bahan bulu domba sintetis.....	10
Gambar 6. Kain velboa.....	11
Gambar 7. Kain bulu rasfur panjang.....	11
Gambar 8. Kulit sintetis.....	12
Gambar 9. Bulu ayam.....	12
Gambar 10. Bulu angsa utuh.....	13
Gambar 11. Mika film (<i>cover jilid</i>).....	13
Gambar 12. <i>Stylus</i> dan papan <i>reglet</i>	14
Gambar 13. Lem bening <i>Deli</i>	14
Gambar 14. Pinset.....	15
Gambar 15. Alas potong (<i>cutting mat</i>).....	15
Gambar 16. Gunting bahan.....	16
Gambar 17. Gabungan huruf <i>braille</i> regular dan display Dot.....	22
Gambar 18. Penempatan objek pada gambar.....	23
Gambar 19. Cover tactile book “Menenal Hewan”.....	27
Gambar 20. Sketsa objek hewan.....	27
Gambar 21. Sketsa Ornamen Latar.....	28
Gambar 22. Proses pewarnaan objek hewan dan latar.....	28
Gambar 23. <i>Layouting</i> dan <i>finishing</i>	29
Gambar 24. Bagian isi buku.....	29
Gambar 25. Karakter hewan pada buku.....	30
Gambar 26. <i>Color palette</i>	31
Gambar 27. Tipografi.....	31
Gambar 28. Huruf gabungan.....	32
Gambar 29. Cover buku pada tactile book.....	32

Gambar 30. <i>Cover</i> buku (<i>hardcover</i>).....	33
Gambar 31. Realisasi <i>cover</i> buku	33
Gambar 32. Bahan isi pada buku	34
Gambar 33. Tampilan isi pada buku	35
Gambar 34. Proses pembuatan <i>braille</i> manual.....	35
Gambar 35. Penempatan manual <i>braille</i> pada halaman judul.....	36
Gambar 36. Halaman nomor dengan terjemah <i>braille</i>	36
Gambar 37. Keterangan gambar yang diikuti terjemah <i>braille</i>	37
Gambar 38. Jilid pada tactile book.....	37
Gambar 39. Tactile book “Mengenal Hewan”	38
Gambar 40. Layar karya.....	39
Gambar 41. Tampilan galeri TA DKV genap.....	40
Gambar 42. Tampilan karya melalui web FDSK	42
Gambar 43. Tingkat relevansi media.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inspirasi Karya Sejenis.....	6
Tabel 2. Inspirasi Karya Sejenis.....	7
Tabel 3. Biaya Pra-Produksi.....	16
Tabel 4. Biaya Produksi.....	17
Tabel 5. Biaya Media Pendukung.....	17
Tabel 6. Biaya Total Keseluruhan.....	17
Tabel 7. Kritik & saran.....	48



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi.....	51
Lampiran 2. Wawancara dengan kak Marilyn.....	53
Lampiran 3. Wawancara dengan kak Novi.....	54
Lampiran 4. Wawancara dengan ibu Egha.....	55
Lampiran 5. Membicarakan material <i>art braille</i>	56
Lampiran 6. Membicarakan taktil book <i>low vision</i>	56
Lampiran 7. Mempelajari <i>braille</i> otodidak.....	57
Lampiran 8. Membahas karakter anak <i>low vision</i> dan media <i>low vision</i>	57
Lampiran 9. Membicarakan relevansi media tactile book.....	58
Lampiran 10. Asesmen terkait media tactile book.....	58
Lampiran 11. Perbincangan terkait masukan pada media	59
Lampiran 12. Bimbingan laporan dan membahas karya.....	60
Lampiran 13. Pebukaan pameran.....	60
Lampiran 14. Pameran karya tugas akhir.....	60
Lampiran 15. Surat keterangan hasil sidang akhir	61