

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Autis

Autisme merupakan suatu gangguan perkembangan neurobiologis yang rumit, yang memengaruhi kemampuan individu dalam berinteraksi sosial, berkomunikasi, dan menampilkan pola perilaku yang khas dan terbatas. Kondisi ini mulai muncul sejak usia dini dan memiliki tingkat keparahan yang beragam. Menurut Joko Yuwono (2009:26), autisme adalah sebuah gangguan perkembangan neurologis yang sangat kompleks, yang mencakup berbagai aspek seperti perilaku, interaksi sosial, komunikasi, bahasa, serta melibatkan gangguan emosi dan persepsi sensoris, bahkan dampaknya bisa terlihat pada aspek motorik. Tanda-tanda gejala autisme umumnya muncul sebelum anak mencapai usia tiga tahun.

Dalam Bahasa Yunani Autisme berasal dari dua kata yaitu, kata “*Aut*” = diri sendiri, dan “*Isme*” *Orientation/State* = orientasi/keadaan. Maka dapat diartikan bahwa Autisme adalah kondisi dimana seseorang yang secara tidak wajar terpusat pada dirinya sendiri; kondisi seseorang yang senantiasa berada dalam dunianya sendiri. (Mohamad Sugiarmun “*individu dengan gangguan autism*” : 1).

Menurut Azwandi Yosfan (2005:16), Autisme merupakan suatu proses perkembangan neurobiologis yang kompleks dan terjadi pada tiga tahun pertama kehidupan. Dalam proses ini, terjadi gangguan pada berbagai bidang, termasuk komunikasi, bahasa, kemampuan kognitif, interaksi sosial, dan adaptasi fungsi. Dampaknya, anak-anak dengan autisme tampak memiliki gaya hidup yang "berbeda" atau "aneh," seakan-akan mereka menjalani kehidupan dalam dunia mereka sendiri. Seiring waktu, perkembangan mereka cenderung tertinggal dibandingkan dengan teman sebaya mereka seiring bertambahnya usia.

Dr. Yulianti S.Psi M.Pd M.Mpd sebagai konselor Pendidikan dan *psikoterapis* di *Art Therapy Center*, mengatakan bahwa *autisme* adalah hambatan yang terjadi pada proses tumbuh kembang yang berkaitan dengan keterlambatan komunikasi, interaksi dan munculnya *behavior* atau kebiasaan yang sering diulang – ulang (stereotip). Ibu Yuli berpendapat bahwasanya *spectrum Autisme* ini tidak dapat disembuhkan dengan obat melainkan dengan adanya bantuan rehabilitasi berbasis

keluarga. Beliau juga sependapat dengan *statement* “orang tua dan guru adalah pemahat otak anak” (*Brain Sculptor* – Irene Phiter).

Ibu Silvy selaku tenaga pengajar di Sekolah Luar Biasa (SLB) Agro Industri Cisarua Kabupaten Bandung Barat, menyatakan bahwa ABK adalah singkatan dari Anak berkebutuhan khusus, yang dalam penanganannya mereka membutuhkan pelayanan khusus. Yang menjadikan pembeda antar anak berkebutuhan khusus dengan anak normal pada umumnya bisa dilihat dari karakteristik dengan umur yang sama tetapi terbatas dengan segi perkembangan yang berbeda pada setiap karakteristiknya.

Individu dengan gangguan autisme mengalami kelainan neurobiologis pada susunan saraf pusat. Kelainan ini berupa pertumbuhan sel otak yang tidak sempurna pada beberapa bagian otak. Gangguan pertumbuhan sel otak ini, terjadi selama kehamilan, terutama kemahilan muda dimana sel-sel otak sedang dibentuk. Sejak bayi.

2.1.1. Penyebab *Autisme*

Secara spesifik faktor-faktor yang menyebabkan anak menjadi *autisme* belum ditemukan secara pasti, meskipun secara umum ada kesepakatan di dalam lapangan yang membuktikan adanya keragaman tingkat penyebabnya. Termasuk bersifat genetik, metabolik dan gangguan saraf pusat, infeksi pada masa hamil (*rubella*), gangguan pencernaan hingga keracunan logam berat. Struktur otak yang tidak normal seperti *hydrocephalus* juga dapat menyebabkan anak autisme.

Pada awalnya penyebab *Autisme* masih menjadi misteri sehingga menimbulkan banyak opini yang berkembang tentang penyebab *Autisme*, salah satu teori yang mendapatkan atensi luas yaitu teori tentang *Autisme* disebabkan oleh “Ibu yang dingin” teori ini memaparkan bahwa terjadinya hambatan emosional atau *Autisme* ini dikatakan bahwa anak masuk ke dunianya sendiri dikarenakan merasa ditolak oleh ibunya yang dingin. Namun teori ini banyak yang menentang karena tidak memberikan gambaran secara pasti dan oleh sebab itu hal ini memberikan dampak penanganan dan pemahaman yang diberikan tidak cukup dan kurang tepat bahkan pula tidak jarang akan berlawanan hingga menimbulkan dampak buruk bagi perkembangan ABK khususnya *Autisme*. (*Mohamad Sugiarmun “individu dengan gangguan autism” : 1-2*).

2.1.2 Karakteristik Anak *Autisme*

Sejak usia bayi, tanda-tanda yang mencolok pada anak-anak dengan *autisme* adalah kurangnya kontak mata dan respons yang minim terhadap orang tua atau pengasuh. Mereka sering diidentifikasi sebagai bayi yang bersifat pasif atau gelisah secara berlebihan. Bayi yang pasif cenderung tenang tanpa banyak meminta perhatian dari orang tua, sedangkan bayi yang gelisah cenderung menangis terus-menerus saat terjaga. Dibandingkan dengan teman sebaya, anak-anak dengan *autisme* sering mengalami keterlambatan dalam kemampuan berkomunikasi, keterampilan sosial, dan kemampuan kognitif. Selain itu, perilaku yang tidak fungsional mulai terlihat, seperti melakukan aktivitas berulang dan perilaku tanpa tujuan, seperti menggoyangkan tubuh atau melipat tangan. Beberapa mungkin juga terlibat dalam perilaku yang menyakiti diri sendiri, mengalami kesulitan makan dan tidur, serta kurang responsif terhadap rasa sakit. Perilaku merusak diri, seperti menggigit diri atau memukulkan kepala, mungkin merupakan bentuk stereotip yang parah, mungkin terjadi karena peningkatan kadar endorfin menurut teori terbaru. (Septy Nurfadillah, dkk “*analisis anak berkebutuhan khusus (autism) di sekolah inklusi cipondoh 3 kota*” 2021 : 462).

Anak *Autisme* juga memiliki karakteristik dalam bidang komunikasi, interaksi sosial, sensoris, pola bermain, perilaku dan emosi sebagai berikut:

A. Komunikasi

- a. Perkembangan bahasa lambat atau sama sekali tidak ada.
- b. Anak tampak seperti tuli, sulit berbicara, atau pernah bicara tapi kemudian sirna.
- c. Kadang kata-kata yang digunakan tidak sesuai artinya.
- d. Mengoceh tanpa arti berulang ulang dengan bahasa yang tidak dapat dimengerti orang lain.
- e. Bicara tidak dipakai untuk alat komunikasi.
- f. Senang meniru atau membeo (*echolalia*). Bila senang meniru, dapat hafal betul kata-kata atau nyanyian tersebut tanpa mengerti artinya. Beberapa anak ini tidak berbicara atau berbicara sedikit hingga dewasa. Mereka sering menarik tangan orang lain saat ingin sesuatu.

B. Interaksi Sosial

- a. Penyandang autistik lebih suka menyendiri.
- b. Tidak ada atau sedikit kontak mata atau menghindari untuk bertatapan.
- c. Tidak tertarik untuk bermain bersama teman.
- d. Bila diajak bermain, ia tidak mau dan menjauh.

C. Gangguan Sensoris

- a. Sangat sensitif terhadap sentuhan, seperti tidak suka dipeluk.
- b. Bila mendengar suara keras langsung menutup telinga.
- c. Senang mencium-cium, menjilat mainan atau benda-benda.
- d. Tidak sensitif terhadap rasa sakit dan rasa takut.

D. Pola Bermain

- a. Tidak bermain seperti anak-anak pada umumnya.
- b. Tidak suka bermain dengan anak sebayanya.
- c. Tidak kreatif, tidak imajinatif.
- d. Tidak bermain sesuai fungsi mainan, misalnya sepeda dibalik lalu rodanya diputar-putar.
- e. Senang akan benda yang berputar seperti kipas angin, roda sepeda.
- f. Dapat sangat lekat dengan benda-benda tertentu yang dipegang terus dan dibawa kemana-mana.

E. Perilaku

- a. Dapat berperilaku berlebihan (hiperaktif) atau kekurangan (deficit).
- b. Memperlihatkan perilaku stimulasi diri seperti bergoyang-goyang, mengepalkan tangan, berputar-putar dan melakukan gerakan yang berulang-ulang.
- c. Tidak suka pada perubahan.
- d. Dapat pula duduk bengong dengan tatapan kosong.

F. Emosi

- a. Sering marah-marah tanpa alasan yang jelas, tertawa-tawa, menangis tanpa alasan.
- b. Temper Tantrum (mengamuk tak terkendali) jika dilarang tidak diberikan keinginannya.
- c. Kadang suka menyerang dan merusak.
- d. Kadang-kadang anak berperilaku yang menyakiti dirinya sendiri.
- e. Tidak mempunyai empati dan tidak mengerti perasaan orang lain.

2.1.3 Peran Orang Tua yang Mempunyai Anak Autisme

“Peran orangtua adalah kunci utama keberhasilan dalam membentuk dan meningkatkan kemampuan otak anak” begitu yang disampaikan oleh Irene Phiter seorang *Brain Fitness Specialist* di BrainFit. Irene juga menambahkan bahwa “program pelatihan yang efektif tentunya juga membantu, tetapi cepat atau lambatnya perubahan yang didapat sepenuhnya bergantung pada komitmen dan keterlibatan orang tua”. Dalam bukunya yang berjudul *Brain Sculptor* Irene Phiter mengatakan dengan jelas bahwa “orang tua dan guru adalah pemahat otak”. (Irene Phiter “*Brain Sculptor* : 2022)

Sebagai seorang konselor Pendidikan sekaligus psikoterapis di *Art Therapy Center*, Ibu Yuli mengungkapkan bahwa Anak Berkebutuhan Khusus adalah individu yang memiliki keunikan dan keistimewaan yang disampingnya ada keterbatasan. Hambatan ini tidak bisa disembuhkan dengan obat, melainkan dengan rehabilitasi atau terapi. Terapi yang dimaksud adalah terapi berbasis keluarga yang dimana peran orang tua dan lingkup rumah akan sangat berpengaruh untuk anak autisme. Orang tua harus mulai menyadari dan mulai belajar lagi karena pada dasarnya orang tua adalah sosok “*best teacher and best therapist*” untuk anaknya sendiri.

2.1.4 Edukasi

A. Edukasi orang tua untuk anak autisme

Pendidikan formal bagi anak autisme adalah pendidikan bagi yang telah diterapi awal dengan baik dan memperlihatkan keberhasilan. Mereka sudah dapat mengendalikan perilakunya sehingga tampak berperilaku normal, berkomunikasi dan berbicara normal, serta mempunyai wawasan akademi yang cukup sesuai anak seusianya (Azwardi Yosfan, 2005: 133).

Pendidikan formal untuk anak autisme dilaksanakan dengan landasan Yuridis:

- a. UUD 1945 pasal 31 ayat (1) berbunyi “ Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran”. Kata tiap-tiap menunjukkan bahwa semua warga negara Indonesia termasuk anak berkebutuhan khusus berhak memperoleh pendidikan.
- b. UU nomor 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional pasal 8 ayat (1) berbunyi ”Warga negara yang memiliki kelainan fisik dan mental berhak memperoleh pendidikan luar biasa. Selanjutnya pasal 147 ayat (1) berbunyi: “Masyarakat sebagai mitra pemerintah berkesempatan seluas-luasnya dalam penyelenggaraan pendidikan nasional” selanjutnya ayat (2) 23 berbunyi: “Ciri khas satuan pendidikan yang diselenggarakan oleh masyarakat tetap diindahkan”.
- c. Peraturan Pemerintah (PP) nomor 27 tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Biasa pasal 3 ayat (1) “Jenis kelainan peserta didik terdiri atas kelainan fisik, mental dan perilaku”.
- d. Rancangan Peraturan Pemerintah tahun 2002 tentang pendidikan luar biasa yang merupakan penyempurnaan terhadap PP PLB, pada salah satu pasalnya berbunyi bahwa anak yang memerlukan perhatian khusus, sehingga perlu pelayanan pendidikan khusus, antara lain adalah anak autisme.
- e. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor 010/O/2000 tentang Organisasi dan Tata kerja Departemen Pendidikan Nasional pasal 380 poin E yang diantaranya menjelaskan, bahwa salah satu program

Direktorat Pendidikan Luar Biasa adalah “Pengembangan pendidikan untuk anak autisme”.

Ada beberapa model pendidikan formal yang disediakan untuk individu dengan autisme, termasuk kelas transisi, pendidikan terpadu, pendidikan inklusi, sekolah khusus, serta pendidikan di rumah dan panti rehabilitasi. Kelas transisi adalah kelas yang mempersiapkan dan memperkenalkan pengajaran berdasarkan kurikulum sekolah dasar yang ada, dengan modifikasi sesuai kebutuhan anak autisme. Tujuan utamanya adalah membantu anak dalam bertransisi menuju sekolah reguler dan bentuk layanan pendidikan formal lainnya.

Proses pendidikan inklusi dilaksanakan pada sekolah reguler yang menerima anak yang memerlukan layanan khusus termasuk anak *autisme*. Pendidikan inklusi dapat dilakukan pada sekolah dengan persyaratan: (a) Telah mempersiapkan guru terkait, (b) Tersedia tempat khusus bila anak memerlukan layanan individual, (c) Ada guru pembimbing khusus (GPK) dan guru pendamping (*shadow*).

Ketenagaan dalam penyelenggaraan pendidikan *autisme* meliputi: (1) Tenaga kependidikan, (2) Tenaga non kependidikan para akademisi/profesional terkait seperti: Tenaga terapi perilaku, terapi wicara, terapi sensori motorik integrasi, orang tua, psikolog, psikiater dan dokter.

Pelayanan pendidikan bagi anak *autisme* merupakan suatu kegiatan yang terpadu dan juga melibatkan unsur-unsur seperti orang tua merupakan pemegang peran utama, tenaga pendidik, penyelenggara pendidikan, tenaga profesional dan lembaga pemerintah. Masing-masing unsur tersebut harus berbentuk suatu jaringan kerja sehingga dapat mengembangkan program-program yang bersifat inovatif secara berkelanjutan dan mampu memberikan pelayanan pendidikan bagi anak *autisme*.

Lingkungan pendidikan yang perlu diperhatikan bagi pendidikan anak *autisme* tidak hanya di dalam gedung, tetapi juga di luar gedung. Sebaiknya masyarakat lingkungan dipahamkan dulu tentang anak

autisme. Lingkungan yang dimaksud disini adalah keluarga, masyarakat sekitar tempat pendidikan, dan masyarakat luas.

2.2 Perancangan Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual Menurut Widagdo (1993:31) Dalam pengertian kontemporer, desain komunikasi visual adalah desain yang masuk akal, rasional, pragmatis, dan berbasis pengetahuan. Dunia desain komunikasi visual terus-menerus dinamis, bergerak, dan berubah. Hal ini terjadi karena industrialisasi dimungkinkan oleh sains dan peradaban modern. Desain komunikasi visual memiliki konsekuensi sebagai barang budaya yang diproduksi secara massal berkaitan dengan proses sosial ekonomi dan konsumsi massal. Terkait dengan itu, T. Sutanto (2005:15-16) mengatakan bahwa tampilan bentuk yang dapat diserap oleh banyak individu dengan pikiran dan perasaan mereka, selalu terkait dengan desain komunikasi visual. Suatu bentuk yang dapat dipahami (teraba dan dirasakan) oleh khalayak yang luas atau terbatas yang terdiri dari pemahaman (makna), karakter, dan suasana hati. Dalam pandangan Sanyoto (2006:8) Desain komunikasi visual atau desain fasilitas untuk komunikasi yang terlihat oleh mata memiliki pemahaman yang luas. Desain komunikasi visual adalah ilmu yang menyelidiki gagasan komunikasi dan manifestasi kekuatan kreatif dengan menggunakan elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), teks, warna, komposisi, dan tata letak. Desain komunikasi visual sebagai salah satu bidang studi untuk seni praktis yang mempelajari tentang perencanaan dan desain berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Proses kreatifnya dimulai dengan identifikasi masalah komunikasi visual, diikuti dengan pencarian data verbal dan visual, kompilasi konsep kreatif berdasarkan karakteristik target target, dan akhirnya keputusan visualisasi akhir desain untuk mendukung pencapaian komunikasi verbal-visual yang fungsional, membujuk, artistik, estetika, dan komunikatif. Artinya, menurut Sumbo Tinarbuko, untuk mengembangkan desain terbaru di antara desain baru, desain komunikasi visual dapat dilihat sebagai salah satu upaya pemecahan masalah (dalam komunikasi atau komunikasi visual). (Tinarbuko, 1998:66)

2.2.1 Unsur Desain Komunikasi Visual

A. Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Selain itu tujuan ilustrasi juga adalah untuk memperjelas tulisan atau teks seperti pada artikel koran atau media-media lainnya representatif. Ilustrasi adalah lukisan atau gambar yang memiliki fungsi memperjelas atau memperindah sesuatu, tampil secara visual dalam bentuk individu, baik itu warna ataupun hitam putih, selalu membangkitkan rasa keingintahuan, menyentuh perasaan manusia, mengundang opini dan perdebatan dan terkadang memunculkan aksi atau tindakan. (Robert Ross, 1963).

a. Ilustrasi Karakter

Ilustrasi karakter adalah representasi visual atau deskripsi yang mendalam tentang sifat-sifat, kepribadian, penampilan fisik, dan ciri khas dari suatu karakter dalam karya seni atau tulisan, seperti dalam buku, film, komik, atau lukisan. Tujuan dari ilustrasi karakter adalah memberikan gambaran yang jelas dan hidup tentang karakter tersebut kepada pemirsa atau pembaca.

b. Ilustrasi Background

Ilustrasi background adalah gambar atau gambaran visual yang menampilkan latar belakang atau lingkungan di sekitar suatu adegan atau objek. Dalam seni visual, ilustrasi background biasanya digunakan untuk menciptakan suasana, lokasi, atau konteks di mana adegan utama atau objek berada. Hal ini dapat ditemukan dalam berbagai bentuk karya seni seperti ilustrasi buku, komik, animasi, film, permainan video, dan sebagainya.

Ilustrasi background berfungsi untuk menambahkan kedalaman dan detail visual pada karya seni, sehingga menciptakan nuansa dan suasana tertentu.

Dalam cerita naratif, ilustrasi background membantu memperjelas lokasi dan waktu yang menjadi latar belakang peristiwa, membantu penonton atau pembaca memahami konteks di mana cerita berkembang.

B. Tipografi

Huruf atau sering disebut dengan tipografi, merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Dikenal pula seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama.

Klasifikasi Huruf

Untuk mengenal lebih dalam tentang tipografi, dapat dimulai dengan pengetahuan klasifikasi huruf. Klasifikasi dibuat berdasarkan latar belakang sejarah perkembangan tipografi yang diambil dari momentum-momentum penting dalam perjalanan sejarah penciptaan dan pengembangan bentuk huruf

a. *Serif*

Jenis huruf *serif* mempunyai kaki/sirip (*serif*) yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan baca (*readability*) yang cukup tinggi

b. *Sans Serif*

Sans serif diartikan tanpa sirip/*serif*, jadi huruf ini tidak mempunyai sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. *Sans serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, masa kini, dan futuristik. Huruf jenis ini cocok bila didampingkan dengan grafis yang berkesan *modern*.

c. *Script*

Huruf *script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Ada dua jenis huruf *script*, yaitu formal *script* dan *casual script*.

d. Dekoratif

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk- bentuk huruf yang sudah ada, ditambah hiasan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki oleh jenis huruf ini adalah dekoratif dan ornamental.

C. *Layout*

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Secara umum, *layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* dapat dilihat

pada majalah, *website*, iklan televisi, bahkan susunan furnitur di salah satu ruang rumah.. dalam desain komunikasi visual, *layout* merupakan salah satu hal yang utama, sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu.

a. Sequence

Sequence adalah urutan perhatian dalam *layout* atau aliran pandangan mata ketika melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada *layout*. Maka disini urutan *pe-layout-an* sebaiknya diatur sesuai prioritas.

b. Emphasis

Emphasis yaitu penekanan dibagian-bagian tertentu pada *layout*. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau focus pada bagian yang penting.

Emphasis/penekanan dapat diciptakan dengan cara berikut:

- Memberi ukuran huruf yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut.
- Menggunakan warna yang kontras dengan latar belakang dan elemen lainnya.
- Meletakkan hal yang penting tersebut pada posisi yang menarik perhatian.
- Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

D. Warna (color)

Warna merupakan faktor yang sangat penting dalam mendesain, setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda pula. Pada setiap Negara memiliki makna atau arti warna yang berbeda-beda, namun arti warna berikut ini berdasarkan lingkup yang universal.

2.2.2 Media

A. *Guide Book* (media utama)

Buku panduan merupakan buku yang digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan informasi dan petunjuk dalam melakukan suatu kegiatan. Bertujuan untuk memandu dan memberikan tuntunan kepada pembaca dalam melakukan langkah-langkah yang akan dilakukan di buku tersebut. Buku panduan atau Manual book juga memiliki arti buku yang menyajikan informasi yang memandu atau memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan dalam buku tersebut.

B. *Poster*

Poster merupakan suatu gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata dengan maksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat. Tujuan pembuatan poster yang paling utama adalah menyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Poster sendiri adalah sebuah pengumuman ataupun iklan dalam bentuk gambar ataupun tulisan yang berisi mengenai himbuan atau ajakan untuk melakukan sesuatu.

C. *Merchandise*

Merchandise merupakan segala bentuk produk yang menampilkan nama perusahaan atau brand, logo dan profil lainnya, yang diberikan kepada konsumen. Bukan hanya perusahaan besar saja yang memberikan merchandise kepada pelanggan, pelaku usaha kecil dan menengah juga bisa menggunakannya untuk kegiatan promosi bisnis.

D. *X-banner*

X-banner adalah jenis banner yang dapat berdiri tegak. Hal ini karena memiliki rangka berbentuk menyilang yang berada di belakang banner yang hampir membentuk huruf x. X-banner memiliki ukuran yang standar, yang pada umumnya berkisar pada 160x60 cm.

E. Media sosial

- Feeds Instagram

Feeds Instagram mengacu pada halaman profil utama akun Instagram yang berisi foto profil, bio, tautan, sorotan cerita, serta foto dan video yang akan dibagikan.

- Twibbon Instagram

Twibbon adalah bingkai foto yang dibuat dengan sedemikian rupa yang ditujukan untuk dukungan, promosi dan lainnya. Apa manfaat menggunakan Twibbon? Twibbon sangat berperan dalam hal promosi sebuah acara yang akan diselenggarakan dalam waktu dekat.

F. Brosur

Brosur adalah buklet kecil, atau kertas lipat yang memberikan detail singkat tentang apa yang dipromosikan. Brosur biasanya berisi ilustrasi dan dibuat untuk menarik perhatian dan mudah dibaca. Gaya brosur yang umum adalah satu lembar, sering kali dilipat menjadi tiga agar ukurannya pas untuk dimasukkan ke amplop.

G. Photo booth

Photo booth merupakan kegiatan foto dengan latar belakang dan setting (pengaturan) yang sama sehingga orang-orang dapat mengabadikan moment (saat) penting serta foto langsung dicetak dengan sangat cepat hanya hitungan 15-30 detik foto langsung dicetak di tempat.

H. Venue event

Venue atau tempat acara dilangsungkan merupakan hal yang perlu dipertimbangkan serta dicari dari awal. Venue pun memiliki pengaruh besar pada suksesnya sebuah acara.

I. Booth merchandise

Adalah suatu tempat yang menyediakan berbagai macam jenis merchandise, biasanya dihias sesuai dengan tema dan seperti bazar yang menggunakan tenda sebagai pelindung.

J. Umbul – umbul

Umbul-umbul adalah simbol penanda ada upacara perayaan dan merupakan elemen penting dari perayaan, upacara dan festival Islam yang dapat ditemukan di hampir semua Masjid dalam acara pengajian, ramadhan, lebaran. Juga dalam acara budaya seperti pada upacara Sedekah Bumi, festival, dan lain-lain.

K. Baliho

Baliho adalah suatu sarana atau media berpromosi yang mempunyai unsur memberitakan informasi event atau kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat luas, selain itu baliho juga digunakan untuk mengiklankan suatu produk baru. Media ini bersifat luar ruangan (outdoor) dan dipasang tinggi sesuai dengan situasi penempatan baliho tersebut. Baliho biasanya dipasang di tempat terbuka yang banyak dilalui orang, di tempat strategis seperti jalan raya yang banyak dilalui kendaraan dan di jalur hijau jalan utama.

L. Video edukasi

Video edukasi adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah yang memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir, meningkatkan pengetahuan, meningkatkan sumber daya manusia.

2.2.3 Pengertian Media Edukasi

Menurut (R.Ibrahim dan Nana Syaodih S, 2003) media edukasi diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan sehingga dapat mendorong proses belajar.

2.2.4 Manfaat Media Edukasi

Menurut (Sudjana dan Rivai, 2007) Manfaat media edukasi dalam proses belajar adalah:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.

2.2.5 Kegunaan Media Edukasi

Menurut (Miarso, 2007) kegunaan media edukasi dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media mampu memberikan rangsangan kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal.
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki.
- c. Media mampu menghasilkan keseragaman pengamatan.
- d. Media mampu membangkitkan keinginan dan minat baru.
- e. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- f. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak
- g. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.

2.3 Editorial

Editorial adalah bentuk tulisan opini yang berisi pandangan dan penilaian dari penerbit atau lembaga media tentang isu-isu penting atau peristiwa terkini. Tujuannya adalah untuk mempengaruhi opini pembaca dan membuka diskusi mengenai topik yang dibahas.

2.3.1 Margin

Margin adalah istilah yang merujuk pada area kosong atau ruang yang terletak di sekitar tepi atau batas dokumen atau halaman. Dalam konteks desain grafis, margin adalah jarak atau spasi antara isi konten dan tepi dari media, seperti kertas, halaman buku, atau elemen grafis lainnya.

Margin memiliki beberapa fungsi penting dalam desain dan tata letak, di antaranya:

- a. Estetika: Margin memberikan tampilan visual yang rapi dan teratur pada desain. Dengan menyediakan ruang kosong di sekitar konten, desain akan terlihat lebih seimbang dan lebih mudah dibaca.
- b. Keterbacaan: Margin yang cukup membantu meningkatkan keterbacaan teks atau isi konten. Jika teks terlalu dekat dengan tepi halaman, akan sulit bagi mata untuk mengikuti konten dengan nyaman.

- c. Perlindungan Konten: Margin memberikan perlindungan bagi isi konten dari kemungkinan pemotongan atau penyimpangan saat dokumen dicetak atau diterbitkan. Jika tidak ada margin yang cukup, ada risiko teks atau gambar dipotong oleh tepi media.
- d. . Penempatan Elemen: Margin memungkinkan penempatan elemen tambahan, seperti catatan kaki, nomor halaman, atau keterangan, tanpa mengganggu isi utama dari halaman.

Dalam desain grafis, margin dapat diatur sesuai dengan preferensi desainer atau kebutuhan media. Biasanya, margin memiliki ukuran yang konsisten di seluruh halaman untuk menciptakan konsistensi visual. Desainer grafis dapat menggunakan margin sebagai bagian dari strategi tata letak untuk menciptakan desain yang harmonis dan profesional.

2.3.2 Border

Di lingkup desain grafis, "border" adalah garis atau tepi yang mengelilingi sebuah elemen atau area desain. Border sering digunakan untuk memberikan tampilan visual yang lebih menarik dan terstruktur pada elemen-elemen seperti gambar, teks, kotak, atau objek lainnya dalam desain grafis. Border dapat memiliki berbagai bentuk, warna, tebal, dan gaya, tergantung pada tujuan dan gaya desain yang diinginkan.

Penggunaan border dalam desain grafis dapat membantu memisahkan elemen-elemen, menyoroti bagian penting dari desain, atau menambahkan elemen dekoratif untuk menciptakan tampilan yang menarik. Border juga dapat digunakan untuk membuat frame atau bingkai untuk gambar atau konten lainnya. Penting untuk mengatur ketebalan dan warna border dengan bijaksana agar sesuai dengan gaya dan tujuan desain secara keseluruhan. Penggunaan border yang tepat dapat meningkatkan estetika desain dan memberikan kesan profesional.

2.3.3 Ukuran Halaman

Ukuran halaman buku ilustrasi dapat berbeda-beda tergantung pada kebutuhan dan preferensi desain. Beberapa ukuran umum yang digunakan untuk buku ilustrasi adalah :

- a. A5 : 14,8 cm x 21 cm
- b. Square : 20 x 20 cm atau 25 x 25 cm
- c. B5 ISO : 17,6 cm x 25 cm

Pilih ukuran ilustrasi yang sesuai dengan tata letak buku dan pertimbangkan kepraktisan dalam proses produksi serta kenyamanan pembaca. Pastikan ilustrasi tidak terlalu besar atau kecil agar tetap estetis dan sesuai dengan format buku. Format ilustrasi juga harus sesuai dengan spesifikasi teknis penerbitan untuk memastikan kualitas gambar dan tampilan yang menarik bagi pembaca.

2.3.4 Zona Aman

Zona aman dalam buku ilustrasi anak adalah area di sekitar tepi halaman di mana elemen penting seperti teks dan gambar harus ditempatkan agar tidak terpotong dan tetap terlihat jelas saat proses produksi buku. Biasanya mencakup sekitar 5-10mm dari tepi halaman.