

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep Kreatif

3.1.1. Tujuan Kreatif Pembelajaran

Buku ini diharapkan dapat menjadi salah satu media bantu terapi bagi anak penyandang autisme melalui materi kegiatan seni dan kerajinan tangan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak serta mendukung pengembangan fisik (motorik halus) dan keterampilan. Pembelajaran juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak tentang hal-hal baru yang berhubungan dengan seni dan kerajinan tangan seperti macam warna, alat, bahan, teknik pembuatan dan sebagainya. Media pembelajaran berupa buku panduan disajikan dengan langkah-langkah yang runtut dan disertai dengan gambar ilustrasi untuk membantu pemahaman *target audience*. Selain itu, materi kegiatan kesenian dan kerajinan tangan yang dilakukan anak bersama orang tua diharapkan dapat mempererat hubungan dan mendukung interaksi orang tua dengan anak.

3.1.2. Strategi Kreatif Pembelajaran

3.1.2.1. Topik dan Tema Pembelajaran (Pokok Bahasan)

Tema pembelajaran yang diambil dalam perancangan ini adalah *learning by doing* melalui kegiatan seni dan kerajinan tangan, yang telah disesuaikan dengan teori terapi bagi anak penyandang autisme. Penyesuaian materi kegiatan dengan teori terapi dilakukan agar materi kegiatan yang diberikan tidak hanya dapat mengembangkan kreativitas anak, tetapi juga dapat mendukung proses terapi yang sedang mereka lakukan serta memberikan dampak positif bagi perkembangan motorik mereka. Kegiatan praktek kesenian juga dipilih untuk memberikan dampak positif bagi emosi anak serta meningkatkan *joy of learning*.

Topik pembelajaran mengacu pada kegiatan seni dan kerajinan tangan bagi anak penyandang autisme. Materi yang diberikan berupa langkah-langkah pembuatan karya seni dan kerajinan tangan, berikut kiat-kiat bagi orang tua untuk membimbing anak selama kegiatan berlangsung.

3.1.2.2. Sub Pokok Bahasan

Pokok-pokok bahasan materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui buku panduan mengacu pada kegiatan seni dan kerajinan tangan yang telah disesuaikan dengan teori terapi bagi anak penyandang autisme, yaitu:

a) Membuat aksesoris:

Kegiatan yang termasuk dalam pokok bahasan pembuatan aksesoris adalah kegiatan membulatkan clay, membentuk clay dan merangkai benda-benda kecil. Aksesoris yang dibuat dengan menggunakan clay berupa bentuk-bentuk sederhana yang dapat dikembangkan lagi berdasarkan kreativitas anak dan arahan orang tua. Pemilihan kegiatan tersebut telah disesuaikan dengan teori terapi yang telah dijelaskan dalam bab 2, yaitu untuk melatih motorik halus serta memberikan kegiatan yang bermanfaat bagi anak.

b) Membuat dekorasi rumah (*home décor*):

Kegiatan yang termasuk dalam pokok bahasan *home décor* adalah kegiatan kolase/menyusun dan melukis di berbagai media seperti piring, canvas, pot, batu (*stone painting*), dan sebagainya. Pemilihan kegiatan dalam sub pokok bahasan ini juga didasarkan pada teori terapi yaitu untuk melatih motorik halus anak serta memberikan kesibukan bagi anak.

3.1.2.3. Karakteristik *Target Audience*

a) *Target Audience* Primer: Anak Penyandang Autisme

- Demografis

Umur : 7 – 11 tahun.

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.

Pendidikan : SD kelas 2 – 6, baik sekolah reguler maupun *homeschooling*.

- Psikografis

Tidak mampu berkomunikasi dengan optimal, memiliki kekurangan dalam bidang verbal, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ingin mencoba sesuatu yang baru, menyukai kegiatan seni dan kerajinan tangan.

- Behavioristik
Suka mengulang-ulang aktivitas maupun perkataan, menghindari kontak mata, terampil dan menyukai aktivitas, suka bermain.
- b) *Target Audience* Sekunder: Orang tua
- Demografis
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.
 - Psikografis
Mau mencoba hal baru, menyukai kegiatan seni dan kerajinan tangan, sabar dan telaten, pengertian, *positive thinking*, mendukung pengembangan potensi anak.
 - Behavioristik
Memiliki waktu luang untuk dihabiskan bersama anak, terampil dan menyukai aktivitas, suka berinteraksi dengan anak.

3.1.2.4. Metode Pembelajaran dan Penyajian *Content*

Materi kegiatan seni dan kerajinan tangan disajikan melalui media buku panduan. Buku panduan tersebut berisikan langkah-langkah yang akan dilengkapi dengan menggunakan gambar ilustrasi untuk memudahkan pemahaman *target audience*. Gambar ilustrasi menggunakan gaya kartun dengan *tone* warna yang lembut/*pastel*. Gaya layout yang digunakan dalam buku adalah *simplicity* untuk meningkatkan keterbacaan buku.

3.1.2.5. Indikator Keberhasilan Pembelajaran

- a) Anak menyukai serta mau dan mampu melakukan kegiatan seni dan kerajinan tangan yang terdapat dalam media buku yang dirancang. Anak menunjukkan perkembangan emosi yang positif melalui kegiatan yang dilakukan.
- b) Anak dan orang tua dapat melakukan kegiatan seni dan kerajinan bersama tanpa mengalami kesulitan dalam proses kegiatan. Anak dan orang tua juga dapat menjalin interaksi dan mempererat hubungan selama kegiatan berlangsung.

- c) Anak dapat memahami materi kegiatan yang ada dalam buku serta dapat mengembangkan motorik halus mereka melalui kegiatan ini. Pengembangan motorik halus melalui kegiatan seni dan kerajinan tangan diharapkan dapat mendukung kegiatan terapi yang sedang dilakukan oleh anak penyandang autis.
- d) Proses kegiatan seni dan kerajinan tangan yang dilakukan oleh anak bersama orang tua diharapkan dapat memberikan dampak sekunder kepada orang tua, yaitu mengurangi stress dan memberikan dampak emosi yang positif. Melalui kegiatan seni dan kerajinan tangan, anak dapat menciptakan *artwork* yang diharapkan dapat memberikan kepuasan serta meningkatkan rasa percaya diri anak dan orang tua.

3.1.3. Program Kreatif Desain Media Pembelajaran

3.1.3.1. Konsep Pembelajaran

Anak penyandang autis kurang dapat memahami sesuatu yang bersifat verbal, karena itulah mereka mengalami kesulitan dalam proses belajar. Karena hal tersebut juga, pembimbing yang memberikan materi pembelajaran harus merupakan tenaga ahli yang profesional agar suatu pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Disamping pembelajaran yang bersifat verbal, pengembangan potensi anak dapat dilakukan dengan metode pembelajaran yang bersifat visual. Pembelajaran yang bersifat visual tersebut dapat diterapkan melalui kegiatan seni dan kerajinan tangan. Dengan menggunakan konsep belajar *learning by doing* anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Proses pembelajaran juga dapat dibimbing oleh orang tua maupun keluarga dari anak penyandang autis.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis ingin menerapkan konsep pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan dan membawa dampak emosi yang positif, baik bagi anak maupun orang tua. Proses bimbingan yang dilakukan orang tua akan memberikan suasana psikologis yang lebih kondusif dibandingkan dengan terapis manapun, karena kedekatan psikologis anak dengan orang tua (Mulyadi, 2011). Dengan dasar tersebut, dapat dikatakan bahwa kualitas pembelajaran yang diterima anak akan lebih optimal

apabila dibimbing oleh orang tua mereka. Motivasi orang tua yang tinggi untuk mengembangkan potensi anak juga dapat memberikan dampak emosi yang positif karena tidak ada keterpaksaan untuk menjalankan proses bimbingan kepada anak.

Melalui bimbingan orang tua, anak diharapkan dapat mengikuti langkah-langkah kegiatan dan mempelajari hal-hal baru dengan sendirinya (seperti menghafal warna, alat, bentuk dan sebagainya). Selain itu ada beberapa konsep yang diterapkan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran yaitu:

- a) Berorientasi pada kebutuhan dan kemampuan anak: Penggunaan media disesuaikan dengan kemampuan anak dalam memahami materi karena kemudahan belajar anak adalah acuan yang utama. Selain itu kegiatan seni dan kerajinan tangan yang diberikan tidak hanya digunakan sebagai selingan/pengisi waktu luang atau hiburan, melainkan memiliki tujuan lain yaitu meningkatkan pemahaman anak tentang hal-hal baru yang berhubungan dengan seni dan kerajinan tangan, serta meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak.
- b) *Learning by doing*: Melalui praktek kegiatan langsung, anak dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diberikan. Anak akan diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan.
- c) Mengembangkan keterampilan anak untuk bekal hidup: Pengembangan keterampilan anak melalui kegiatan seni dan kerajinan tangan dapat dilakukan melalui pelaksanaan kegiatan secara rutin. Hal ini dimaksudkan agar anak penyandang autisme dapat mengembangkan potensi diri untuk menjadi anak yang mandiri kedepannya.
- d) Pembelajaran yang dilaksanakan secara bertahap dan berulang: Pembelajaran yang dilakukan bagi anak penyandang autisme harus dilakukan secara bertahap, mulai dari materi yang sederhana hingga yang lebih kompleks. Alur buku panduan akan diterapkan berdasarkan konsep tersebut.
- e) Pemberian kiat-kiat bimbingan bagi orang tua: Kiat-kiat/tips bimbingan yang dapat dilakukan oleh orang tua akan disertakan dalam setiap materi kegiatan untuk membantu memperdalam pemahaman orang tua tentang strategi belajar yang efektif. Tujuan dari setiap materi kegiatan juga akan disertakan untuk

memberikan informasi dampak kegiatan yang diharapkan pada orang tua (seperti melatih motorik halus dan sebagainya).

3.1.3.2. Jenis Multimedia Pembelajaran yang Akan Dirancang

Multimedia Pembelajaran yang akan dirancang dibagi menjadi media utama dan pendukung/promosi:

a) Media Utama: Buku Panduan

Buku panduan yang akan dirancang berisi materi pembelajaran kegiatan seni dan kerajinan tangan. Buku panduan akan dilengkapi dengan ilustrasi untuk memudahkan pemahaman *target audience*. Media buku panduan yang dirancang akan dibagi kedalam beberapa varian yaitu bentuk buku *hardcover*, bentuk buku *softcover* dan berupa paket (buku *hardcover* disertai *crafting kit*).

Crafting kit sebagai salah satu elemen varian buku adalah kumpulan alat dan bahan yang digunakan selama proses pembelajaran, yang dikemas secara praktis dan menarik untuk memudahkan proses berlangsungnya pembelajaran. Pemberian alat dan bahan ini dimaksudkan agar orang tua tidak repot mencari bahan-bahan utama yang harus disediakan dan sulit ditemukan seperti clay, cat, dan lain sebagainya.

b) Media Pendukung/Promosi: Website dan *Social Media*

Website digunakan sebagai galeri karya yang mewadahi *sharing* antara orang tua anak penyandang autisme satu dengan yang lain. *Link* dan informasi website akan disertakan pada bagian akhir buku. Kegunaan/fungsi website:

- Sebagai tempat orang tua dan anak berbagi pengalaman,
- Sebagai tempat untuk memajang hasil karya anak guna meningkatkan rasa bangga dan eksistensi diri,
- Sebagai tempat untuk saling mencari inspirasi melalui karya anak-anak lain,

Website juga dilengkapi dengan pemberian *content* tambahan, seperti materi seni dan kerajinan baru, yang diberikan pada *user* aktif website (*user* yang mem-*posting* hasil karya anak dan memberikan *sharing* pengalaman berkaitan dengan penggunaan media buku panduan). Disamping itu website

dapat dilengkapi dengan beberapa *challenge*/lomba seni dan kerajinan tangan, yang dapat diikuti oleh anak penyandang autisme.

Social Media akan digunakan sebagai media promosi pendukung. *Social media* digunakan sebagai media yang mem-*post* ulang hasil karya anak yang telah di-*post* di website. Kegunaan dari *social media* yang dirancang adalah :

- Memberikan dampak promosi yang baik bagi buku panduan karena dapat menyebarkan hasil karya seni dan kerajinan tangan anak,
- Diharapkan *social media* dapat menjangkau *target market* yang lain sebagai sarana promosi buku.

3.1.3.3. Format Desain Media Pembelajaran

a) Format/Bentuk Media

Bentuk media yang dirancang adalah buku panduan dan *crafting kit* yang dikemas secara praktis dan menarik.

b) Menu *Content*

Content/isi materi yang diberikan dalam buku panduan akan dibagi dalam beberapa bagian, yaitu:

Bagian awal buku:

- Pengenalan tentang kegiatan seni dan kerajinan tangan yang akan dilakukan.
- Pengenalan alat dan bahan serta teknik yang diperlukan dalam keseluruhan kegiatan.

Bagian isi buku:

- Pemberian materi mengenai kegiatan seni dan kerajinan tangan yang berhubungan dengan pembuatan aksesoris, dilengkapi dengan langkah kegiatan untuk anak serta tips bimbingan untuk orang tua. Setiap materi juga dilengkapi dengan tujuan pembelajaran dan dibagi kedalam 4 jenis materi.
- Pemberian materi mengenai kegiatan seni dan kerajinan tangan yang berhubungan dengan *home décor*, dilengkapi dengan langkah kegiatan untuk anak serta tips bimbingan untuk orang tua. Materi dalam kegiatan

ini juga akan dilengkapi dengan tujuan pembelajaran dan dibagi kedalam 4 jenis materi.

Bagian akhir buku:

- Akhir buku akan berisi tentang saran penyajian/panduan untuk memajang hasil karya anak di kamar anak.

c) Alur Desain Interaktif

Cara melakukan kegiatan seni dan kerajinan tangan yang dirancang adalah sebagai berikut:

- Kegiatan dilakukan oleh anak penyandang autisme dan dibimbing oleh orang tua dari anak penyandang autisme.
- Pada bagian awal buku akan terdapat penjelasan mengenai alat dan bahan yang disediakan dalam *crafting kit*, baik nama maupun fungsi dari alat dan bahan tersebut. Bagian awal buku juga berisi keterangan mengenai alat sederhana lain yang perlu disiapkan dan tidak terdapat dalam *crafting kit* seperti gunting, *cutter*, lem, dan sebagainya.
- Materi/*content* yang ada dalam buku akan diurutkan berdasarkan tingkat kesulitan (dari yang mudah hingga kompleks) dan dibagi menjadi 2 sub pokok bahasan. Pokok bahasan yang pertama adalah aksesoris dan yang berikutnya adalah *home décor*.
- Setiap materi dilengkapi dengan kiat-kiat/tips bimbingan yang dapat dilakukan orang tua, disertai dengan langkah-langkah yang runtut tentang proses kegiatan.
- Pada bagian akhir buku, akan disertakan panduan untuk memajang hasil karya anak sebagai salah satu bentuk apresiasi tentang hasil karya mereka.

3.1.3.4. Konsep Visual

a) *Tone Colour*

Tone warna yang digunakan dalam perancangan ini disesuaikan dengan *target audience* primer yaitu anak penyandang autisme. Paduan warna yang digunakan dalam buku panduan adalah warna-warna cerah dan riang dengan intensitas yang rendah. Paduan warna monokromatik akan diterapkan untuk meningkatkan konsentrasi anak.



Gambar 3.1 *Tone colour*

b) *Design Type/Tipografi*

Pemilihan tipografi yang akan digunakan dalam buku panduan disesuaikan dengan fungsi dari buku panduan sendiri yaitu untuk memberikan langkah-langkah dengan jelas. Oleh sebab itu, *font* yang digunakan harus *legible* dan *readable*. Ukuran dan jenis *font* yang dipilih akan disesuaikan dengan visualisasi design yang disajikan. Beberapa font yang digunakan dalam buku adalah:

Futura

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Ikaros Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

YEAH PAPA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

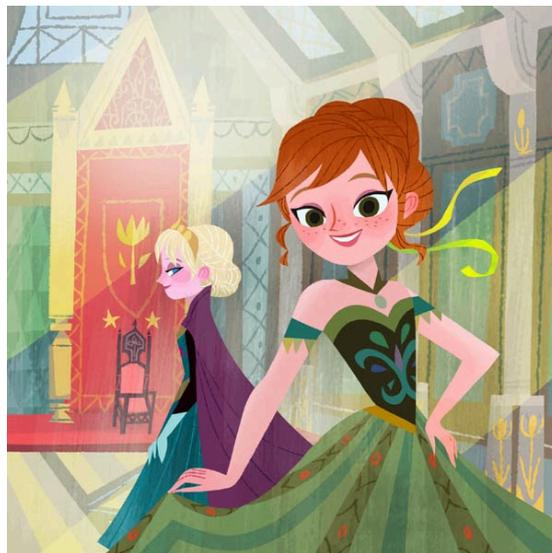
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

c) *Design Style*

Gaya desain yang digunakan dalam keseluruhan buku adalah *simplicity* yang mencerminkan kesan bersih dan simple untuk meningkatkan tingkat keterbacaan buku. Disamping itu akan ditambahkan elemen-elemen visual dan tipografi yang berfungsi untuk memberikan detail yang menarik. Penggunaan gaya *simplicity* juga didasarkan pada kebutuhan anak penyandang autisme, dimana konsentrasi mereka akan menurun apabila ada terlalu banyak *pattern* dan warna dalam sebuah karya visual.

d) *Illustration Visual Style*

Gaya ilustrasi yang diterapkan dalam perancangan ini adalah gaya ilustrasi kartunal untuk menghindari kesalahan persepsi pada *target audience*. Bentuk ilustrasi kartunal juga digunakan untuk memberikan kesan ceria, menarik dan mudah dipahami.



Gambar 3.2 *Illustration visual style*

Sumber: <http://joeyart.blogspot.co.id/2013/10/disney-frozen-picture-book-illustrations.html>



Gambar 3.3 Penerapan ilustrasi dalam buku panduan

Sumber: <https://www.etsy.com/listing/234311565/>

disney-tsum-tsum-ballpoint-pens

e) *Page Layout Style*

Layout style menggunakan prinsip "*Z layout*" untuk memperjelas urutan baca dalam buku panduan yang dirancang. *Layout* yang diterapkan dalam buku menggunakan gaya *simplicity* untuk memberikan kesan yang bersih dan meningkatkan fokus anak penyandang autisme. Elemen-elemen visual baik gambar ilustrasi maupun tipografi akan ditata dengan rapih dan harmonis dengan menggunakan *grid* agar tidak membingungkan anak dan menurunkan tingkat keterbacaan buku.



Gambar 3.4 *Simplicity layout*

Sumber: <http://hellosandwich.blogspot.co.id/2012/07/my-japanese-craft-book.html>

3.1.3.5. Software

Software yang digunakan dalam perancangan media bantu terapi ini adalah *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop* dan *Adobe Indesign*. *Adobe Illustrator* digunakan untuk membuat gambar dan beberapa vector yang dibutuhkan, *Adobe Photoshop* digunakan untuk mengedit foto dan warna gambar dan *Adobe Indesign* akan digunakan untuk *melayout* buku panduan.

3.1.4. Biaya Kreatif

Buku panduan akan dicetak dan dipasarkan kedalam beberapa bentuk antara lain buku *hardcover* disertai *crafting kit*, buku *hardcover* yang dijual terpisah dan buku *softcover*. Buku berukuran 20x25cm yang terdiri dari 80 halaman isi dan dicetak sebanyak 1000 eksemplar. Perincian estimasi biaya buku adalah:

a) Biaya cetak buku *hardcover*

1 lembar kertas ukuran A3 dapat memuat 4 halaman buku bolak-balik. Sehingga untuk mencetak 120 halaman buku dibutuhkan 10 lembar kertas A3. Buku akan dicetak sebanyak 1000 eksemplar sehingga kertas yang diperlukan sebanyak 10.000 lembar atau 30 rim.

Biaya kertas *matte paper* : 30 rim x Rp 500.000,- = Rp 15.000.000,-

Biaya film : 10 x Rp 160.000,- = Rp 1.600.000,-

Biaya cetak : 10 x Rp 800.000,- = Rp 8.000.000,-

Biaya cover : 1000 x Rp 1.600,- = Rp 1.600.000,-

Biaya *hardcover* : 1000 x Rp 15.000,- = Rp 15.000.000,-

Biaya *cutting* : 1000 x Rp 1.000,- = Rp 1.000.000,-

Biaya Laminasi : 1000 x Rp 550,- = Rp 550.000,-

Total biaya 1000 eksemplar buku = Rp 42.750.000,-

Biaya 1 buah buku = Rp 42.750,-

Harga penjualan buku : Rp 42.750,- + laba (20%) + biaya desain (15%)

: Rp 57.800,- (hasil pembulatan dari Rp 57.712,50)

b) Biaya cetak buku *softcover*

Biaya kertas <i>matte paper</i>	: 30 rim x Rp 500.000,-	= Rp 15.000.000,-
Biaya film	: 10 x Rp 160.000,-	= Rp 1.600.000,-
Biaya cetak	: 10 x Rp 800.000,-	= Rp 8.000.000,-
Biaya cover	: 1000 x Rp 1.600,-	= Rp 1.600.000,-
Biaya <i>cutting</i>	: 1000 x Rp 1.000,-	= Rp 1.000.000,-
Biaya Laminasi	: 1000 x Rp 550,-	= Rp 550.000,-
<hr/>		
Total biaya 1000 eksemplar buku		= Rp 27.750.000,-
Biaya 1 buah buku		= Rp 27.750,-
Harga penjualan buku	: Rp 27.750,- + laba (20%) + biaya desain (15%)	
	: Rp 37.500,- (hasil pembulatan dari Rp 37.462,50)	

c) Biaya pembuatan *crafting kit*

Crafting kit akan dimasukkan kedalam *box* kayu bersama buku *hardcover*. Setiap alat dan bahan yang termasuk dalam *kit* akan dikemas secara rapih dan menarik.

Biaya pembuatan <i>box</i> kayu		= Rp 100.000,-
Harga clay	: 6 warna x Rp 40.000,-	= Rp 240.000,-
Harga batu		= Rp 3.000,-
Harga alat clay		= Rp 30.000,-
Harga senar		= Rp 3.000,-
Harga tali		= Rp 3.000,-
Harga klip kertas		= Rp 3.000,-
Harga cincin		= Rp 5.000,-
Harga klip foto		= Rp 3.000,-
Harga pensil		= Rp 5.000,-
Harga kulit kerang		= Rp 10.000,-
Harga stik es krim		= Rp 3.000,-
Harga canvas 20x20 cm		= Rp 20.000,-
Harga kuas		= Rp 30.000,-
Harga kertas <i>watercolor</i>		= Rp 8.000,-
Harga kain flanel		= Rp 30.000,-

Harga cat	: 5 warna x Rp 20.000,-	= Rp 100.000,-
Biaya <i>packaging</i> bahan		= Rp 50.000,-
<hr/>		
Total biaya <i>crafting kit</i>		= Rp 646.000,-
Harga penjualan paket buku beserta <i>crafting kit</i>	: Rp 646.000,-	+ buku
<i>hardcover</i>	: Rp 703.800,-	