

## MENGENALKAN *NEURODIVERSITY* MELALUI PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INKLUSIF DI PERGURUAN TINGGI

Muhammad Naufal Fadhlurrahman <sup>1</sup>, Rosa Karnita <sup>2</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi  
Nasional Bandung

E-mail: [moch.naufalnese@mhs.itenas.ac.id](mailto:moch.naufalnese@mhs.itenas.ac.id), [karnita@itenas.ac.id](mailto:karnita@itenas.ac.id)

### Abstrak

*Neurodiversity adalah sebuah pemahaman atau konsep yang mengacu kepada keberagaman saraf, baik itu Bipolar, Disleksia, Autisme, hingga Skizofrenia, yang perlu dihargai, dilindungi, dan dipenuhi hak-hak dalam lingkungan sosial. Perancangan dilakukan dalam rangka mengetahui pengaruh antara buku ilustrasi interaktif untuk memperkenalkan neurodiversity dalam pembelajaran inklusif di perguruan tinggi dengan mengetahui empati civitas akademika terhadap neurodivergent di lingkungan kampus. Hal ini dilakukan karena lingkungan atau atmosfer perguruan tinggi yang belum bisa dikatakan inklusif dengan alasan bahwasanya masih banyak civitas akademika yang belum memenuhi hak-hak para neurodivergent dengan cara memahami, berempati, serta menolong mereka. Perancangan dilakukan dengan riset terlebih dahulu mengenai neurodiversity untuk kemudian dirancang ke dalam buku ilustrasi interaktif untuk civitas akademika di perguruan tinggi agar empati dapat muncul dan mereka mampu memahami para neurodivergent. Hasil sebaran kuesioner menyatakan bahwasanya banyak responden yang mau membaca buku ilustrasi interaktif untuk pembelajaran inklusif mengenai neurodiversity di perguruan tinggi dengan syarat konten harus menarik dan ringan serta mudah dipahami, terlebih membahas mengenai mental health issues.*

*Kata Kunci: neurodiversity, inklusif, civitas akademika, empati.*

### Abstract

*Neurodiversity is an understanding or concept that refers to neurodiversity, be it Bipolar, Dyslexia, Autism, to Schizophrenia, which needs to be valued, protected, and fulfilled rights in the social environment. The design was carried out in order to find out the influence between interactive illustration books to introduce neurodiversity in inclusive learning in college by knowing the empathy of the academic community towards neurodivergent thinking in the campus environment. This is done because the environment or atmosphere of higher education cannot be said to be inclusive on the grounds that there are still many academicians who have not fulfilled the rights of neurodivergent thinking by understanding, empathizing, and helping them. The design is done by first researching neurodiversity and then designing it into an interactive illustration book for the academic community in college so that empathy can arise and they are able to understand neurodivergent. The results of the questionnaire distribution stated that many respondents were willing to read an interactive illustration book for inclusive learning about neurodiversity in college with the condition that the content must be interesting and light and easy to understand, especially discussing mental health issues.*

*Keywords: neurodiversity, inclusive, academic community, empathy.*

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Pemenuhan dan peningkatan empati oleh semua mahasiswa dan civitas akademika terhadap keragaman kelainan saraf atau *Neurodiversity* di lingkungan kampus menjadi alasan buku ini dirancang dengan menargetkan kurikulum ataupun pendidikan inklusif agar lebih berkembang di kampus merdeka dengan alasan bahwasanya jika dilihat sejauh ini, pendidikan di Indonesia masih mengalami *Bottleneck Pedagogy Learning* atau mengalami fase stagnasi yang signifikan antara mahasiswa dengan dosen, kurikulum, serta profesi masa depan yang akan mereka tuju (Sturts & Mowatt, 2012.)

Terlebih, tidak sedikit para mahasiswa yang notabene nya memasuki fase dewasa awal yang mengalami *Quarter Life Crisis* sehingga memunculkan permasalahan mental yang laten tetapi serius terhadap para mahasiswa. Banyak *treatment* yang menghadapi permasalahan tersebut, hanya saja *treatment* yang dihasilkan pada akhirnya merobohkan semangat dan daya juang para mahasiswa yang seharusnya menjadi tonggak penegak bangsa kedepannya. Terlebih, dalam sudut pandang para mahasiswa, masih banyak di antara mereka yang bersikap diskriminatif terhadap para mahasiswa yang memiliki keragaman kelainan saraf atau *Neurodiversity* yang seharusnya di dalam pendidikan inklusif tidak hanya berempati dan menolong mereka, tetapi juga melakukan pemenuhan hak-hak mereka yang memiliki *Neurodiversity*. Terdapat kekosongan penelitian yang belum dipecahkan antara hubungan kesehatan mental dengan *Academic Burnout*. Kepastian terkait keselarasan sebab-akibat antara kedua hal tersebut belum terkuak sehingga perlu diteliti lebih lanjut. Hal ini menjadi motivasi dalam penelitian dan perancangan buku ilustrasi interaktif ini agar bagaimana caranya masyarakat khususnya civitas akademika dan yang terkait didalamnya mampu bersama-sama memahami dan mengimplikasikan pendidikan berbasis inklusif melalui media buku ilustrasi interaktif agar kedepannya kurikulum kampus merdeka dapat lebih berkembang dan merata secara menyeluruh di Indonesia (Vhalery et al., 2022.)

### 1.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan buku ilustrasi interaktif terkait *Neurodiversity* atau keberagaman belajar dan berpikir serta berperilaku dalam tatanan sosial adalah untuk mengajak atau mempersuasi para pembaca sebagai civitas akademika agar mampu bersama-sama serta bahu-membahu dalam berkegiatan, baik secara akademis, sosial, budaya, serta kegiatan lain di dalam lingkungan kampus.

### 1.3 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai konsep *neurodiversity* untuk pembelajaran inklusif mahasiswa yakni untuk memperluas wilayah inklusi dalam lingkungan kampus yang notabene nya masih banyak mahasiswa yang belum mendapatkan *justice* atau keadilan di atas *Equity* atau kesetaraan. Narasi *neurodiversity* menyusun kembali cara di mana kondisi tertentu dikonseptualisasikan, membuka ruang kemungkinan yang memungkinkan kesejahteraan dan kehidupan yang baik di antara individu *neurodivergent*. Meskipun ini bagi kami tampaknya merupakan wawasan yang berharga, hal ini mengeksplorasi beberapa kesesuaian dengan gagasan bahwa narasi keragaman saraf secara langsung memerangi ketidakadilan epistemik atau teoritik (Russell & Wilkinson, 2023.)

### 1.4 Tinjauan Pustaka

#### 1.4.1 Definisi Desain

Istilah kata desain dalam konteks global memiliki definisi bahwa desain atau perancangan adalah hal yang menunjukkan suatu cara bagaimana setiap bagian menyempurnakan suatu objek secara Bersama, baik yang ditemukan di alam atau buatan manusia, dan setiap objek tersebut memiliki susunannya masing-masing ketika obyek itu dilihat sebagai satu keseluruhan, maka pada saat itu pula kita melihat

itu sebagai satu desain sehingga kesatuan ini merupakan unsur yang paling penting dalam satu desain yang berhasil (Sachari & Sunarya, 2000.)

#### 1.4.2 *Buku Ilustrasi Interaktif*

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan. Buku ilustrasi menjadi salah satu media penyampaian informasi yang sering digunakan di antara media lainnya. Media penyampai informasi rata-rata hanyalah berbentuk teks dan gambar saja, yang seharusnya dapat dikembangkan lebih lanjut dengan teknologi yang ada. Perkembangan teknologi memungkinkan terciptanya media interaktif baru dari buku Ilustrasi. Media interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi dengan media yang ada. Media interaktif dapat memberikan nilai tambah dalam penyampaian informasi dengan cara memberikan kesempatan pengguna berinteraksi secara langsung untuk mendapatkan informasi yang diinginkan (Iliyas & Handriyantini, 2021.)

#### 1.4.3 *Neurodiversity*

*Neurodiversity* merupakan sebuah istilah yang merujuk kepada penerimaan terhadap orang-orang dengan saraf yang berbeda yang mana semua yang terlibat di dalamnya mengalami dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka dengan cara yang berbeda-beda dan perbedaan tersebut tidak dianggap sebagai suatu kekurangan. Gerakan *neurodiversity* tumbuh dari keinginan para pendukung autisme untuk mendapatkan penerimaan atas perbedaan mereka, bukannya 'disembuhkan' dari sesuatu yang menjadi pusat identitas mereka. Meskipun komunitas advokasi diri autisme merupakan pengadopsi awal istilah ini, istilah 'neurodiversity' pada awalnya tidak dimaksudkan untuk merujuk pada autisme saja (Koi, 2021.)

Masyarakat di seluruh dunia memiliki pendekatan yang sangat berbeda terhadap inklusi bagi warganya yang memiliki apa yang sekarang disebut sebagai kondisi *neurodiversity* yang mempengaruhi partisipasi mereka dalam masyarakat yang lebih luas. *Neurodiversity* dalam masyarakat telah mengalami stigma yang parah hingga diterima secara umum. Argumen etis untuk mengecualikan orang dengan keanekaragaman syaraf dari pekerjaan yang berarti adalah cacat karena mereka mencampuradukkan diagnosis kesehatan mental yang ditentukan secara sosial dengan nilai yang melekat pada individu. Manfaat etis dan praktis dari menyediakan akomodasi untuk meningkatkan inklusi orang-orang dengan berbagai macam gangguan jiwa dalam pendidikan audiologi dan tempat kerja sangat jelas (Kirjava & Witham, 2022.)

Dalam pandangan masyarakat atau paradigma mengenai konsep *neurodiversity* bahwasanya pandangan terhadap hal tersebut adalah sebuah keragaman, bukan penyakit, yang harus dirangkul dan dipenuhi hak-hak nya, sebagaimana kita sebagai manusia yang harus memaanusiakan manusia lain. Menggunakan sistem berpikir seperti itu, diharapkan pemahaman akan memajukan *neurodiversity* di masa depan akan jauh lebih baik (Armstrong, 2010.)

Argumen mengenai alasan mengapa *neurodiversity* mendukung pembelajaran inklusif serta hubungannya dengan buku ilustrasi interaktif yakni berlandaskan oleh desain etnografi yang mana mempelajari tentang bagaimana orang menggunakan desain dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan kata lain desain etnografi adalah studi tentang bagaimana orang berinteraksi dengan desain dan perilaku manusia sehari-hari. Kemudian hal ini diperkuat dengan teori *digital field-testing* yang mana merupakan proses pengujian dan evaluasi implementasi dalam kondisi dunia nyata di luar lingkungan pengembangan yang terkontrol. Pengujian ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna nyata dan mengidentifikasi masalah atau perbaikan potensial sebelum peluncuran resmi. Ditambah adanya metode *neurodiversity thinking* yang mana merupakan suatu cara untuk memahami dan mengapresiasi perbedaan pemikiran orang-orang berdasarkan ide mengenai tidak ada yang benar atau

yang salah sebagai manusia karena manusia adalah makhluk yang beragam pemikiran dan nilainya. Metode ini selayaknya mampu mengurangi stigma dan diskriminasi melawan orang-orang yang memiliki perbedaan pemikiran seperti autisme, ADHD, disleksia, bipolar, dan lainnya (Wang et al., 2024.)

Metode pemikiran *neurodiversity* ini bisa juga mendukung kreativitas dan inovasi selayaknya orang-orang dengan berpikiran yang berbeda atau neuro divergen yang sering memiliki sudut pandang unik dan kemampuan yang bisa berkontribusi dalam menyelesaikan masalah dan membuat jalan keluar yang baru. Dalam hal perancangan buku ilustrasi interaktif sejatinya buku itu sendiri mampu menolong orang-orang untuk berempati dengan yang lainnya dengan cara melihat perspektif yang berbeda dari sudut pandang orang lain yang kemudian dapat mengerti perasaan dan pemikiran orang-orang itu sendiri. Buku pun juga memiliki fungsi sebagai pemisah maupun pemersatu yang Namanya stereotip dan membuat kita lebih sadar mengenai emosi dan nilai kita sendiri (Ngura et al., 2020.)

#### **1.4.4 Persuasi Visual**

Persuasi adalah pilihan atau ajakan kepada kebenaran di atas pembenaran yang dibenarkan sehingga persuasi adalah pilihan dalam meyakinkan kebenaran tanpa paksaan. Terdapat empat tema besar dalam persuasi, yakni Persuasi atau Pilihan, Atensi Target, *Call to Action*, serta enam prioritas yang mencakup: Di Depan; Gerak; Fokus; Kontras; Besar, dan; Cerah. Persuasi meyakinkan konsumen atau *audience* untuk menjelaskan *value* atau makna yang terkandung di dalam sebuah produk atau jasa. Adapun empat kunci persuasi visual yakni: Bahasa, komunikasi, dan interaksi; Kontrol sudut pandang audiens; Komposisi elemen visual, dan; *Frame* visual. Dalam proses persuasi, ada evolusi yang berubah seiring berkembang zaman, mulai dari *Cognitive, Affective and Behavioral*, kemudian *Think, Feel, Do*, lalu *Attention, Interest, Desire, and Action (AIDA)*, AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*), dan AIDMA (*Awareness, Interest, Desire, Memorable, Action*) yang masing-masing berlandaskan pada tahapan berkontak, berempati, dan beraksi (*Think, Feel, Do*) (Jordan, 2021.)

#### **1.4.5 Visual Storytelling**

Penelitian mengenai narasi Visual Storytelling, berpendapat bahwa investigasi ke dalam Visual Storytelling menyajikan temuan komprehensif mengenai keterlibatan mahasiswa sarjana dengan elemen seni dan desain dalam penciptaan dan analisis narasi visual sehingga pengetahuan dasar dalam seni dan desain mewakili fase awal, yang, ketika digabungkan dengan kerangka kerja kritis lainnya seperti teori ras kritis atau teori feminis, dapat memperkaya pemahaman dan analisis siswa tentang narasi visual, membuka jalan untuk eksplorasi dan interpretasi lebih lanjut (Williams, 2019)

#### **1.4.6 Semiotika Visual**

Studi berjudul "Menuju Pemahaman Fenomenologis Komunikasi Visual" meneliti komunikasi visual dalam pendekatan fenomenologis teori komunikasi. Meskipun tanpa temuan empiris, kontribusinya pada teori komunikasi visual signifikan. Hasil utama termasuk: Kerangka Komunikasi Visual: Menilai pemahaman komunikasi visual dalam paradigma fenomenologis, menyoroti sifat subjektifnya. Pengembangan Bidang yang Koheren: Mengembangkan ranah interdisipliner teori komunikasi visual, fokus pada struktur untuk debat teoritis yang bermanfaat. Pemeriksaan Melalui Teori Komunikasi: Menggunakan pendekatan analitis untuk mempromosikan interpretasi yang lancar dan dinamis, mengakomodasi berbagai perspektif. Masalah dengan Kode Linguistik dalam Menguraikan Semiotika Visual mengakui kesulitan dalam menguraikan tindakan semiotik visual dengan kode linguistik, menganjurkan literasi visual (Barbatsis, 2002)

Artikel ilmiah tentang komunikasi visual menyoroti kemajuan konseptual, bukan temuan empiris tradisional. Hasil investigasi meliputi: Pembentukan Representasi Konseptual: Membangun model universal komunikasi visual untuk menggambarkan teori-teori kunci. Perspektif Interdisipliner: Memadukan wawasan dari berbagai bidang untuk memberikan perspektif berharga, meskipun

menghadapi rintangan kolaborasi interdisipliner. Pengakuan Domain Fundamental mengakui teori dan domain dasar yang mendukung penelitian komunikasi visual lintas disiplin mengatasi hambatan ilmiah dan menyadari hambatan ilmiah interdisipliner, menunjukkan perlunya formulasi model yang diterima secara universal (Moriarty, 1997)

Studi akademis menyoroti hasil investigasi tentang pengaruh produksi seni pada emosi negatif, dengan temuan utama sebagai berikut: Fokus pada Ukuran Hasil: Pemeriksaan menggunakan skor Profil Keadaan Mood (POMS), kecemasan keadaan, dan kecemasan sifat dari State-Trait Anxiety Inventory (STAI) untuk mengukur suasana hati. Skor tinggi menunjukkan suasana hati yang buruk. Pembagian Peserta: Peserta dibagi menjadi Group Produce (penciptaan seni) dan Tampilan Grup (pengamatan seni) untuk membandingkan perubahan suasana hati sebelum dan sesudah keterlibatan. Penemuan Utama: Kohort produksi seni mengalami peningkatan suasana hati positif yang signifikan, dibuktikan melalui pemeriksaan statistik ANOVA dua faktor. Pentingnya Produksi Seni: Keterlibatan dalam produksi seni membawa dampak positif lebih besar pada suasana hati daripada hanya mengamati seni. Bahkan 20 menit sesi menggambar sudah cukup untuk mengurangi suasana hati negatif (Bell & Robbins, 2007)

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data dalam perancangan buku ilustrasi interaktif menggunakan metode observasi, studi literatur, wawancara, *focus group discussion*, serta kuesioner. Tahapan pertama dengan mengobservasi atau mengamati lingkungan kampus yang belum memiliki status sebagai kampus inklusif. Kemudian, melakukan riset mengenai literatur *neurodiversity*, baik itu buku, jurnal, artikel ilmiah, maupun informasi digital lainnya. Dilanjutkan dengan mewawancarai beberapa mahasiswa lintas Angkatan dengan tujuan mendapatkan *insight* mengenai inklusif dan *neurodiversity* di lingkungan kampus. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui *mood* responden melalui lagu tersedih yang pernah mereka dengar serta saran atau rekomendasi gaya ilustrasi yang cocok untuk mewakili mahasiswa yang mampu berempati terhadap *neurodivergent*.

### 2.2 Design Thinking

Metode perancangan menggunakan tahapan *design thinking*. Metode *design thinking* adalah pendekatan pemecahan masalah dengan serangkaian tahapan yang unik yang berpusat pada manusia dengan memungkinkan untuk berfokus pada pilihan dan berulang. *Design thinking* menekankan pentingnya eksplorasi ke dalam kehidupan dan masalah dari orang-orang yang kehidupannya ingin kita tingkatkan sebelum kita mulai menghasilkan solusi. Pendekatan ini menggunakan metodologi penelitian yang bersifat kualitatif dan berempati (Liedtka, n.d.)

Model ini terdiri dari lima tahapan, diantaranya: *Empathize* yakni tahapan yang melibatkan upaya untuk memahami dengan mendalam perspektif dan pengalaman pengguna atau konsumen. Ini melibatkan pengamatan langsung, wawancara, dan interaksi yang mendalam untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan tantangan yang dihadapi oleh mereka; *Define* yakni setelah memahami pengguna dengan baik, tahap ini berfokus pada merumuskan masalah dengan jelas dan mendefinisikan tantangan yang harus diatasi. Ini melibatkan merumuskan pernyataan tugas yang konkrit dan fokus; *Ideate*, dimana pada tahap ini mendorong pembuatan berbagai ide kreatif untuk mengatasi masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Tim atau individu berusaha untuk berpikir di luar batas dan menghasilkan sebanyak mungkin opsi solusi yang beragam; *Prototype*, yakni Ide-ide yang dihasilkan pada tahap sebelumnya kemudian digunakan untuk membuat prototype atau representasi visual dari solusi. Prototipe ini dapat berbentuk model fisik, atau bahkan sketsa kasar, tergantung pada jenis perancangan; *Testing*, dimana prototype yang telah dibuat diuji dengan pengguna atau konsumen yang sesungguhnya. Tujuan uji coba ini adalah untuk memperoleh umpan balik langsung tentang kinerja dan efektivitas prototipe dalam menyelesaikan masalah yang ada. Hasil dari uji coba ini digunakan untuk melakukan perbaikan pada prototype (BINUS University, 2020.)

### 2.3 Analisis Data

Untuk analisis SWOT, dimulai dari *strengths* (Kekuatan): Keberagaman saraf, dimana konsep *neurodiversity* memaparkan tentang keberagaman saraf otak yang dapat menjadi basis konten yang menarik dalam buku ilustrasi interaktif dalam kampus inklusif untuk mahasiswa; Pengakuan potensi, dimana konsep *neurodiversity* memperkaya keragaman pikiran dan kreativitas di kalangan mahasiswa. Individu dengan kecerdasan yang berbeda, seperti autism, ADHD, atau disleksia, seringkali memiliki kekuatan unik dalam bidang tertentu; Inovasi, dimana mahasiswa *neurodivergent* dapat membawa perspektif baru dan solusi inovatif ke dalam lingkungan akademik. Kemudian ada *weaknesses* (Kelemahan): Tantangan kurikulum, yakni beberapa mahasiswa mungkin menghadapi rasa tidak nyaman dan intoleran terhadap mahasiswa *neurodiverse* jika disatukan dalam kurikulum dan kelas yang sama dan setara; Sosial dan emosional, dimana interaksi sosial kepada mahasiswa *neurodiverse* bisa menjadi sebuah tantangan dalam berempati di kampus; Stigma, yakni pandangan terhadap *neurodiversity* masih ada dan dapat memengaruhi kesejahteraan lingkungan kampus inklusif. Selanjutnya ada *opportunities* (Peluang): Pendidikan inklusif, dengan meningkatkan kesadaran tentang *neurodiversity* serta mengadopsi pendekatan inklusif yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih ramah bagi semua mahasiswa; Penelitian dan inovasi, yang mana studi lebih lanjut mengenai *neurodiversity* yang dapat menghasilkan penemuan baru dan pendekatan yang lebih baik dalam pendidikan. Kemudian ada *threats* (Ancaman): Ketidapahaman, dimana kurangnya pemahaman tentang *neurodiversity* dapat menghambat inklusivitas dan dukungan yang diperlukan; Ketidaksetaraan, yang berarti bahwa ketidaksetaraan dalam akses ke sumber daya dan dukungan dapat membatasi kesempatan bagi mahasiswa *neurodiverse*; *Lack of empathy*, yakni kurangnya rasa empati yang tumbuh dalam masing-masing mahasiswa dalam memahami mahasiswa *neurodiverse*. Matriks SWOT yang dipilih adalah *Strength + threats* (S + T) dengan alasan bahwasanya perlu ada media visual interaktif dalam mendapat *awareness* mahasiswa, baik sebagai *neurodiverse* maupun *neurotypical*.

Tabel 1. Matriks SWOT

	Strengths	Weaknesses
Threats	Menghilangkan rasa ketidapahaman dan ketidaksetaraan serta membangun empati melalui perancangan media mengenai keberagaman <i>neurodiversity</i> .	Memperbaiki stigma sosial terhadap konsep <i>neurodiversity</i> dengan meningkatkan empati dalam kurikulum inklusif.
Opportunities	Menjadikan potensi keberagaman saraf sebagai pengusung Pendidikan inklusif melalui kampanye.	Memanfaatkan potensi dan peluang Pendidikan inklusif untuk mengurangi stigma sosial terhadap konsep <i>neurodiversity</i> .

Tabel 2. Segmentasi Target Audiens

Demografis	Geografis	Psikografis	Teknografis
Usia dewasa muda (19 – 23 tahun), pria dan wanita, kuliah.	Kota-kota besar di Indonesia yang memiliki kampus inklusif (Bandung, Jakarta, Malang)	Merasa takut dengan orang <i>neurodiverse</i> , belum paham dengan konsep <i>neurodiversity</i> .	Pengguna aktif media sosial sebagai <i>commentator</i> dan <i>gazer</i> .

### 2.4 Perancangan Pesan

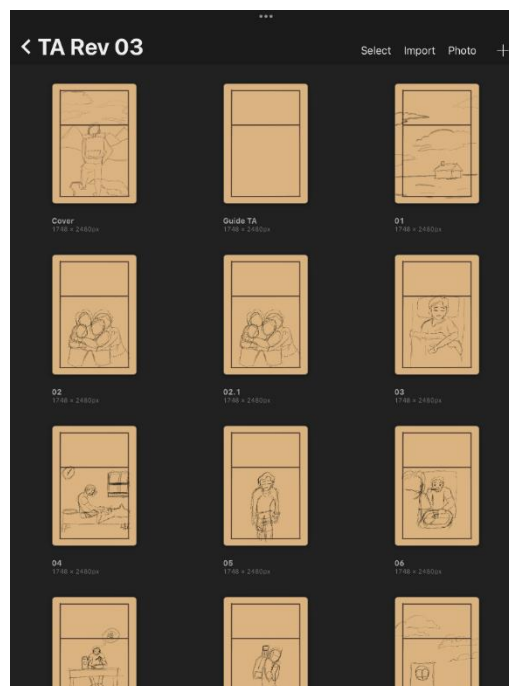
Dilanjutkan dengan mendefinisikan pernyataan masalah dan solusi yang ditawarkan serta menentukan *what to say* dan *how to say* perancangan buku ilustrasi interaktif. *Problem statement* terdiri dari masalah umum dan khusus. Untuk masalah umum yakni terjadi ketidapahaman informasi mengenai konsep *neurodiversity* dalam lingkungan mahasiswa di kampus serta stigma sosial terhadap penerimaan dan pemenuhan hak-hak mahasiswa di lingkungan kampus inklusif masih belum merata.



Untuk masalah DKV yakni belum ada media penyampaian informasi mengenai *awareness* terhadap konsep *neurodiversity* dalam lingkungan kampus inklusif. Adapun *problem solution* yang ditawarkan yakni menghilangkan rasa ketidakpahaman dan ketidaksetaraan serta membangun empati melalui perancangan media buku visual interaktif mengenai keberagaman *neurodiversity*. Untuk *What to Say* adalah “Perjalanan Menuju Rasa”, sedangkan *How to Say* yakni memberikan media berupa buku ilustrasi interaktif kepada mahasiswa dalam ruang lingkup kampus agar meningkatkan *awareness* dan *empathy* terhadap mahasiswa *neurodiverse*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Proses perancangan yakni melakukan sesi *brainstorming* berupa sketsa saat perancangan untuk menghasilkan ide-ide kreatif terkait konten, ilustrasi, dan narasi yang akan ada dalam buku.

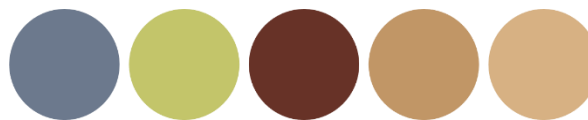


Gambar 1. Perancangan Storyboard



Gambar 2. Perancangan Sampul Depan Buku Berjudul “mencari rumah”

Pada gambar 2, untuk *creative approach*, buku ini berjudul "mencari rumah" yang mengusung pendekatan kreatif bermajas alegori dengan menjelaskan suatu hal secara tidak langsung menggunakan kiasan dan diksi. Untuk pemilihan skema warna, warna yang digunakan memiliki kesan hangat dan berperasaan kelabu dengan saturasi warna yang tidak terlalu tinggi. Hal ini cocok untuk digunakan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif terkait dengan alasan bahwasanya warna seperti cokelat muda dan kuning tua melambangkan keteduhan dan kenyamanan (Scheme & Cerrato, 2012)



Gambar 3. Palet Warna

SLACKSIDE ONE  
ABCDEFGHIJKLMNQRST  
UVWXYZ

Gambar 4. Font Slackside One  
Sumber: (Maniackers Design, n.d.)



## COMING SOON ABCDEFGHIJKLMNOPS

*Gambar 5. Font Coming Soon*  
*Sumber: (Open Window, n.d.)*

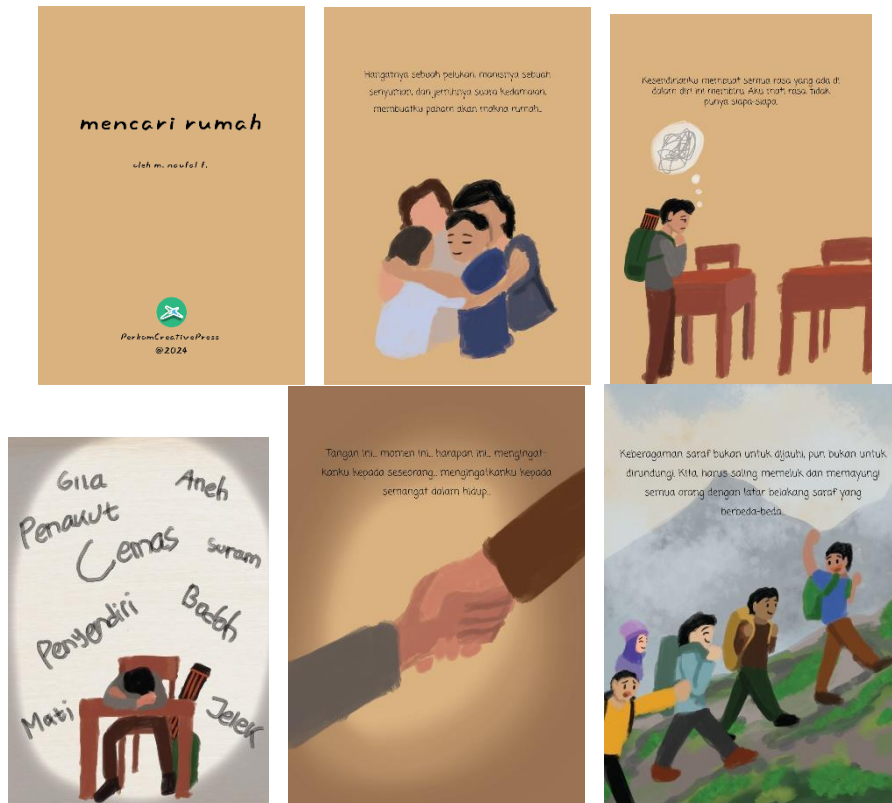
Karakter yang dijadikan referensi yakni karakter-karakter yang ada di dalam game *indie* dengan alur cerita yang menyedihkan dengan harapan agar pembaca atau *audience* mampu berempati terhadap cerita yang dibawakan di dalam buku ilustrasi interaktif. Karakter utama yang ada di dalam buku ilustrasi interaktif yakni seorang mahasiswa baru yang mengalami penyakit *attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD) dan Bipolar yang merasa terisolir dari lingkungannya karena penyakitnya tersebut. Ia selalu mengenakan baju berwarna biru gelap karena berdasarkan *modals* barat yang berbunyi “feeling blue” yang dikorelasikan dengan makna kesedihan dan melankolik (HOPE, 2024)



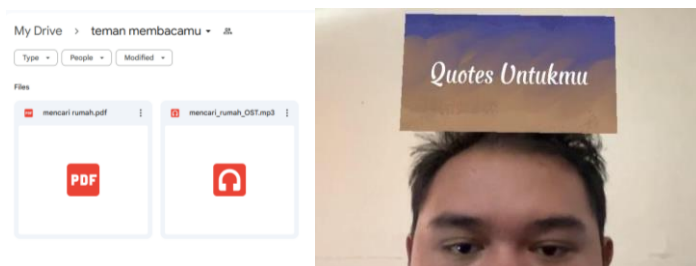
*Gambar 6. Studi Referensi Karakter*  
*Sumber: (Leonid Kaliagin, 2019; MHarringtonStudios, 2023; The Geekiary, 2021)*



*Gambar 7. Desain Karakter Utama*



Gambar 8. Kompilasi Scene Pada Perancangan Buku



Gambar 9. Media Interaktif E-Book, Soundtrack, dan Filter Instagram

#### 4. Kesimpulan

Pemenuhan dan peningkatan empati oleh semua mahasiswa dan civitas akademika terhadap keragaman kelainan saraf atau *Neurodiversity* di lingkungan kampus menjadi alasan buku ini dirancang dengan menargetkan kurikulum ataupun pendidikan inklusif agar lebih berkembang di perguruan tinggi. Perancangan dilakukan dengan riset terlebih dahulu mengenai *neurodiversity* untuk kemudian dirancang ke dalam buku ilustrasi interaktif untuk civitas akademika di perguruan tinggi agar empati dapat muncul dan mereka mampu memahami para *neurodivergent*. Perancangan sebaiknya perlu dikembangkan lebih lanjut, khususnya terkait korelasi antara media penyampaian yang interaktif dengan zaman atau generasi target audiens yang lebih maju, serta publikasi yang perlu diperkuat lagi terkait strategi membangun citra atau *brand* dari buku berjudul “mencari rumah”.

#### 5. Daftar Referensi

- Armstrong, T. (2010). *PRAISE FOR The Power of Neurodiversity*.  
 Barbatsis, G. (2002). Toward a Phenomenological Understanding of Visual Communication. *Journal of Visual Literacy*, 22(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/23796529.2002.11674578>

- Bell, C. E., & Robbins, S. J. (2007). Effect of Art Production on Negative Mood: A Randomized, Controlled Trial. *Art Therapy, 24*(2), 71–75. <https://doi.org/10.1080/07421656.2007.10129589>
- BINUS University. (2020, March 17). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. BINUS University. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- HOPE, L. C. of. (2024, February). *Feeling Blue vs. Being Depressed: What Is the Difference?* Lindner Center of HOPE. <https://lindnercenterofhope.org/blog/feeling-blue-vs-being-depressed-what-is-the-difference/>
- Iliyas, R. S., & Handriyantini, E. (2021). Perancangan Media Interaktif Buku Ilustrasi Menggunakan Augmented Reality. *Teknika, 10*(3), 206–213. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i3.389>
- Jordan, L. (2021). *Techniques of Visual Persuasion + Create powerful images that motivate*. [www.pearson.com/permissions](http://www.pearson.com/permissions)
- Kirjava, S. A., & Witham, K. (2022). Practical and ethical considerations for neurodiversity inclusion in audiology education and practice. *Trends in Neuroscience and Education, 29*, 100185. <https://doi.org/10.1016/j.tine.2022.100185>
- Koi, P. (2021). Genetics on the neurodiversity spectrum: Genetic, phenotypic and endophenotypic continua in autism and ADHD. *Studies in History and Philosophy of Science Part A, 89*, 52–62. <https://doi.org/10.1016/j.shpsa.2021.07.006>
- Leonid Kaliagin. (2019). *Ori and The Will of The Wisps - Cover Art*. <https://www.artstation.com/artwork/1nzQNK>
- Liedtka, J. (n.d.). *DESIGN THINKING FOR THE GREATER GOOD*.
- Maniackers Design. (n.d.). *Slackside One*. Retrieved July 11, 2024, from <https://fonts.google.com/specimen/Slackside+One/about?query=slackside+one>
- MHarringtonStudios. (2023). *Spiritfarer-Inspired Postcard*. [https://www.etsy.com/listing/1351425180/spiritfarer-inspired-postcard?dd\\_referrer=https%3A%2F%2Fid.pinterest.com%2F](https://www.etsy.com/listing/1351425180/spiritfarer-inspired-postcard?dd_referrer=https%3A%2F%2Fid.pinterest.com%2F)
- Moriarty, S. E. (1997). A Conceptual Map of Visual Communication. *Journal of Visual Literacy, 17*(2), 9–24. <https://doi.org/10.1080/23796529.1997.11674518>
- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 7*(2), 118–124. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.94>
- Open Window. (n.d.). *Coming Soon*. Retrieved July 11, 2024, from <https://fonts.google.com/specimen/Coming+Soon/about?query=coming+soon>
- Russell, G., & Wilkinson, S. (2023). Co-opting the “neuro” in neurodiversity and the complexities of epistemic injustice. In *Cortex* (Vol. 169, pp. 1–4). Masson SpA. <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2023.09.002>
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *PENGANTAR TINJAUAN DESAIN*. <https://www.researchgate.net/publication/306012610>
- Scheme, C. C., & Cerrato, H. (2012). *Triad Color Scheme The Meaning Of Colors o o*.
- Sturts, J. R., & Mowatt, R. A. (2012). Understanding and Overcoming Bottlenecks in Student Learning. *SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education, 27*(1), 39–45. <https://doi.org/10.1080/1937156X.2012.11949364>
- The Geekiary. (2021, June 10). *Visually Stunning Platformer “Planet of Lana” Revealed at Summer Game Fest*. <https://thegeekiary.com/planet-of-lana-platformer-revealed-at-summer-game-fest/97128>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). KURIKULUM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA: SEBUAH KAJIAN LITERATUR. *Research and Development Journal of Education, 8*(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Wang, S., Wu, T., Liu, J., & Guan, W. (2024). Relationship between perceived discrimination and social anxiety among parents of children with autism spectrum disorders in China: The mediating roles of affiliate stigma and perceived social support. *Research in Autism Spectrum Disorders, 111*, 102310. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2023.102310>
- Williams, W. R. (2019). Attending to the visual aspects of visual storytelling: using art and design concepts to interpret and compose narratives with images. *Journal of Visual Literacy, 38*(1–2), 66–82. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2019.1569832>

