

## Perancangan Buku Ilustrasi Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) untuk Anak Tuna Rungu dengan Tema Pengenalan Hewan Laut di SDLB Negeri Semarang

Haliza Permata Gustariani<sup>1</sup>, Dzuha Hening Yanuarsari<sup>2</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
e-mail: 114202103805@mhs.dinus.ac.id, dzuha.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id

---

### INFO ARTIKEL

---

**Riwayat Artikel :**

Diterima : 8 Februari 2026

Disetujui : 30 Maret 2026

---

**Kata Kunci :**

anak tuna rungu, buku ilustrasi, hewan laut, pembelajaran visual, SDLB, SIBI.

---

### ABSTRAK

Anak tuna rungu menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran berbasis teks dan verbal. Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) sebagai bahasa resmi di SLB masih jarang tersedia dalam bentuk media visual yang menarik. Untuk itu, dirancang sebuah buku ilustrasi yang menggabungkan pengenalan hewan laut dengan gerakan isyarat SIBI. Buku ini ditujukan bagi siswa SDLB Negeri Semarang sebagai media belajar yang menyenangkan dan komunikatif. Penelitian menggunakan metode kualitatif melalui pengumpulan data lewat observasi, wawancara, studi literatur, dan dianalisis dengan menggunakan metode analisis 5W+1H untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Proses perancangan mengikuti lima tahap desain Robin Landa yang meliputi orientasi, analisis, konsep, pengembangan, dan implementasi, menghasilkan buku ukuran 20x20 cm dengan ilustrasi kartun, warna cerah, serta gerakan isyarat sederhana untuk mendukung pemahaman anak tuna rungu.

---

### ARTICLE INFO

---

**Article History :**

Received : February 8, 2026

Accepted : March 30, 2026

---

**Keywords:**

deaf children, illustrated book, SDLB, sea animals, SIBI, visual learning.

---

### ABSTRACT

Deaf children face difficulties in understanding learning materials that rely on text and spoken language. The Indonesian Sign System (SIBI), the official language used in special schools (SLB), is still rarely available in engaging visual media. Therefore, an illustrated book was designed combining the introduction of sea animals with SIBI sign movements. This book is intended for students of SDLB Negeri Semarang as a fun and communicative learning medium. The study employed a qualitative method by collecting data through observation, interviews, and literature review, and analyzed it using the 5W+1H method to identify user needs. The design process followed Robin Landa's five design stages orientation, analysis, concept, development, and implementation resulting in a 20x20 cm book with cartoon-style illustrations, bright colors, and simple sign gestures to support deaf children's comprehension.

## 1. PENDAHULUAN

Jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai 22,97 juta jiwa atau sekitar 8,5% dari total penduduk. Di Kota Semarang sebagai ibu kota Jawa Tengah, tercatat 6.340 penyandang disabilitas, dengan 689 di antaranya merupakan penyandang tuna rungu (Heroe Soekendar, 2022). Tuna rungu adalah kondisi individu yang mengalami gangguan pada indera pendengaran sehingga tidak mampu menangkap rangsang suara secara optimal (Tin Suharmini, 2009).

Dalam bidang pendidikan, anak tuna rungu memiliki hak memperoleh layanan yang setara melalui Sekolah Luar Biasa (SLB). SLB menyediakan fasilitas, kurikulum, serta tenaga pendidik yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus. Pada usia sekolah dasar (6–12 tahun), anak berada pada tahap perkembangan kognitif aktif dengan daya imajinasi tinggi, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan visual untuk mendukung proses membaca dan pemahaman materi.

Salah satu media yang relevan adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi mampu membantu anak memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan penguasaan kosakata melalui dukungan visual. Di Sekolah Luar Biasa Negeri Semarang (SLBN Semarang), penggunaan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) menjadi bagian penting dalam pembelajaran bagi siswa tuna rungu. SIBI merupakan sistem isyarat resmi yang digunakan dalam pendidikan formal dan telah diadopsi pemerintah, meskipun dalam praktik sehari-hari komunitas tuna rungu juga menggunakan BISINDO. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SDLBN Semarang (24 Oktober 2024, 29 Oktober 2024, dan 12 Maret 2025), ketersediaan buku ilustrasi SIBI masih sangat terbatas. Buku yang tersedia cenderung berbentuk teks monoton, kurang ilustratif, dan belum disesuaikan dengan karakteristik visual anak sekolah dasar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya konsentrasi dan minat belajar siswa. Pihak sekolah mengharapkan adanya buku ilustrasi SIBI dengan materi tematik yang lebih spesifik dan menarik bagi anak.

Tema pengenalan hewan laut dipilih karena Indonesia merupakan negara kepulauan dengan luas laut mencapai sekitar 7,9 juta km<sup>2</sup> atau 70% dari total wilayah negara (KKP, 2019). Ekosistem laut memiliki peran penting dalam keseimbangan lingkungan, sehingga pengenalan sejak dini menjadi bagian dari pendidikan karakter dan kepedulian lingkungan. Hewan laut juga memiliki daya tarik visual yang tinggi, sehingga sesuai dengan karakteristik belajar anak tuna rungu yang mengandalkan pengamatan visual. Selain itu, tema ini relevan dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sekolah dasar mengenai keanekaragaman hayati dan ekosistem.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan perancangan Buku Ilustrasi Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) dengan tema pengenalan hewan laut bagi anak tuna rungu di SLBN Semarang. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media edukatif yang menarik, visual, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa tuna rungu, sehingga dapat meningkatkan pemahaman kosakata, minat belajar, serta efektivitas pembelajaran SIBI.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang berorientasi pada perancangan (design research). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam permasalahan pembelajaran Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) pada anak tuna rungu serta merancang solusi berupa buku ilustrasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung melakukan proses pengumpulan dan analisis data di lapangan.

Subjek penelitian adalah guru dan siswa tuna rungu di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri Semarang (SDLBN Semarang). Informan utama dalam penelitian ini adalah dua guru pengampu siswa tuna rungu, yaitu Cahyo dan Nisa, yang memberikan informasi terkait proses pembelajaran, karakteristik siswa, serta kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran SIBI.

Penelitian dilaksanakan di SDLBN Semarang yang beralamat di Jalan Elang Raya No. 2 Semarang, dengan waktu pelaksanaan observasi dan wawancara pada Oktober 2024 hingga Maret 2025.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Wawancara dilakukan secara langsung dan terbuka, di mana pihak sekolah mengetahui tujuan penelitian yang dilakukan. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi mengenai karakteristik belajar anak tuna rungu, hambatan dalam memahami materi SIBI, serta kebutuhan media pembelajaran yang bersifat visual. Selain melalui wawancara, peneliti juga melakukan observasi secara langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan pada tanggal 23 Desember 2024 dan 6 Januari 2025 dengan mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan untuk siswa tuna rungu di SDLBN Semarang.

Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kompleks, terutama ketika materi hanya disampaikan melalui teks atau bahasa isyarat tanpa dukungan visual yang memadai. Beberapa siswa juga terlihat mengalami penurunan konsentrasi ketika sesi pembelajaran berlangsung terlalu lama atau disajikan secara monoton. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang hanya berbasis teks kurang efektif bagi anak tuna rungu.

Buku yang hanya berisi materi teks tidak mampu menyajikan konsep-konsep SIBI dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Anak-anak tuna rungu cenderung lebih cepat merasa bosan dan kehilangan fokus ketika materi disampaikan secara monoton dan penuh tulisan. Mereka memerlukan stimulus visual yang dapat membantu proses pemahaman, seperti gambar, diagram, atau video yang dapat menggambarkan gerakan dan ekspresi dalam bahasa isyarat. Tanpa adanya dukungan ilustrasi atau media visual lainnya, proses pembelajaran menjadi lebih sulit dan kurang menarik, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya konsentrasi serta kreativitas siswa.

Selain itu, buku yang hanya menyajikan materi SIBI tanpa ilustrasi pendukung juga mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasi dan keterampilan motorik yang diperlukan dalam mempelajari bahasa isyarat. Dalam SIBI, bahasa sangat bergantung pada gerakan tangan dan ekspresi visual, sehingga penting untuk menyediakan media pembelajaran yang mampu menggambarkan secara jelas bagaimana suatu isyarat dilakukan. Buku ilustrasi yang menampilkan gerakan tangan secara visual dapat membantu anak tuna rungu lebih mudah memahami dan mengingat tanda-tanda SIBI, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui studi literatur dari berbagai sumber ilmiah. Menurut Hayes et al. (2010) dalam Choirunnisa (2012), dukungan visual merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari yang berfungsi untuk mendukung komunikasi. Dukungan visual mencakup bahasa tubuh, ekspresi wajah, serta media visual yang dirancang khusus untuk membantu individu yang mengalami kesulitan dalam memahami informasi. Dalam konteks pembelajaran anak tuna rungu, dukungan visual memiliki peran yang sangat penting karena mereka mengandalkan indra penglihatan sebagai saluran utama dalam menerima informasi.

Dukungan visual dalam pembelajaran dapat berupa bahasa isyarat, ekspresi wajah, gambar, video, diagram, maupun teks dengan tata letak yang jelas dan mudah dipahami. Selain itu, lingkungan belajar yang mendukung, seperti penggunaan media visual interaktif dan teknologi berbasis aplikasi, juga dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan adanya dukungan visual yang memadai, anak tuna rungu dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, mengatasi hambatan komunikasi, serta terlibat lebih aktif dalam proses belajar.

Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan buku ilustrasi dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan membaca pada anak tuna rungu. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Maulida dan rekan-rekannya menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca awal pada anak tuna rungu secara signifikan. Selain itu, kegiatan bercerita dengan bantuan buku ilustrasi dinilai efektif karena bersifat interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Giana dan timnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti ilustrasi dapat membantu pengembangan kosakata serta pemahaman bahasa secara keseluruhan pada anak tuna

rungu. Dengan demikian, buku ilustrasi tidak hanya memberikan manfaat dalam aspek akademik, tetapi juga membantu meningkatkan kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri melalui bahasa isyarat.

Berdasarkan data yang diperoleh, analisis masalah dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode analisis 5W+1H yang meliputi *what, when, where, who, why, dan how*. Permasalahan utama (*what*) yang diidentifikasi adalah kesulitan anak tuna rungu dalam memahami materi Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI), terutama materi yang bersifat kompleks atau abstrak. Permasalahan ini terjadi (*when*) pada saat proses pembelajaran berlangsung di SDLBN Semarang, khususnya ketika guru menyampaikan materi yang tidak didukung oleh media visual yang memadai. Lokasi terjadinya permasalahan (*where*) adalah di SDLBN Semarang sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Pihak yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini (*who*) adalah siswa tuna rungu yang sedang menempuh pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Penyebab utama permasalahan tersebut (*why*) adalah keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis visual, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, solusi yang dapat dilakukan (*how*) adalah dengan mengembangkan media pembelajaran visual yang lebih menarik dan interaktif, seperti buku ilustrasi yang dilengkapi dengan gambar, diagram, serta dukungan media digital seperti video gerakan SIBI.

Kesimpulan dari analisis masalah menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran visual menjadi salah satu faktor utama yang menghambat pemahaman materi SIBI pada anak tuna rungu di SDLBN Semarang. Buku pembelajaran yang tersedia saat ini masih didominasi oleh teks dan belum dilengkapi dengan ilustrasi yang memadai, sehingga kurang efektif dalam membantu siswa memahami konsep bahasa isyarat. Berdasarkan kebutuhan materi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan pihak sekolah, diketahui bahwa pengenalan lingkungan merupakan salah satu materi penting bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi SIBI dengan tema pengenalan hewan laut dipilih sebagai solusi media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak tuna rungu.

Dalam proses perancangan media, penelitian ini mengadaptasi metode desain lima tahap yang dikemukakan oleh Robin Landa, yaitu orientasi, analisis dan strategi, pengembangan konsep, pengembangan desain, serta implementasi. Tahap orientasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Tahap analisis dan strategi dilakukan dengan merumuskan pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik belajar anak tuna rungu. Tahap pengembangan konsep meliputi proses pencarian ide dasar, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi konsep. Tahap pengembangan desain dilakukan melalui proses pembuatan sketsa hingga final artwork. Tahap terakhir yaitu implementasi dilakukan dengan merealisasikan desain ke dalam media cetak berupa buku ilustrasi.

Keabsahan data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan studi literatur. Selain itu, dilakukan pula proses konfirmasi ulang kepada informan (*member checking*) untuk memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Konsep dan Visualisasi**

##### **1. Konsep Desain**

Perancangan buku ilustrasi ini mengacu pada metode desain lima tahap dari Robin Landa yang mencakup proses konseptualisasi hingga pengembangan desain. Konsep kreatif perancangan bertujuan menghasilkan media edukatif berbasis visual yang membantu anak tuna rungu memahami kosakata hewan laut melalui Sistem Isyarat Bahasa Indonesia. Materi yang disajikan disesuaikan dengan kurikulum Sekolah Dasar, khususnya pada tema makhluk hidup dan ekosistem dalam pembelajaran IPA.

Judul “Pergi ke Akuarium bersama Mika!” dipilih menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak-anak. Cerita berpusat pada pengalaman seorang anak tuna rungu bernama Mika yang berkunjung ke akuarium dan mengenal berbagai hewan laut, sekaligus menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan laut. Melalui perjalanan tersebut, pembaca diajak mengenal berbagai jenis hewan laut dengan cara yang menyenangkan, informatif, dan mudah dipahami secara visual. Konsep pemilihan konten edukasi dalam buku ini didasarkan pada beberapa pertimbangan logis dan edukatif. Pertama, aspek kepopuleran dan daya tarik visual. Hewan-hewan seperti Ikan Nemo, Lumba-lumba, Paus Orca, dan Penguin sudah dikenal luas oleh anak-anak serta sering muncul dalam film, kartun, maupun media edukatif sehingga lebih mudah menarik perhatian dan diingat. Kedua, keberagaman bentuk dan warna. Hewan-hewan tersebut memiliki karakteristik visual yang beragam, seperti warna cerah pada ikan nemo, bentuk tubuh unik Gurita dan Ikan Pari, hingga ukuran tubuh besar pada paus. Keberagaman ini penting untuk menstimulasi pengenalan visual serta memperkuat daya ingat anak terhadap karakteristik hewan laut yang berbeda.

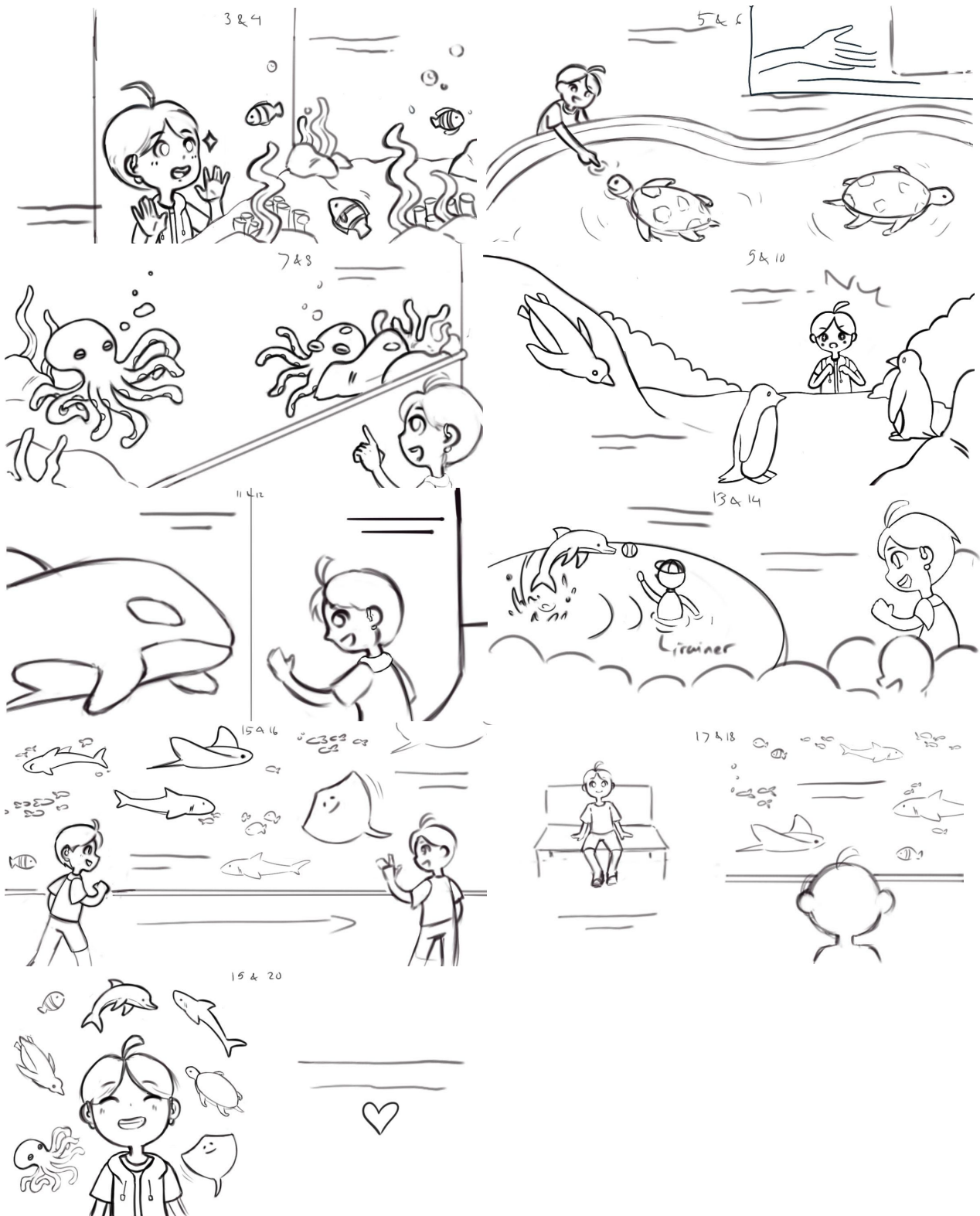
Ketiga, representasi ekosistem laut yang beragam. Pemilihan hewan dilakukan agar dapat mewakili berbagai kelompok kehidupan laut, seperti ikan kecil (ikan nemo), invertebrata laut (gurita), mamalia laut (lumba-lumba dan paus orca), reptil laut seperti Penyu, burung laut (penguin), predator besar seperti Hiu, serta ikan bertulang datar seperti ikan pari. Dengan demikian, anak-anak dapat memperoleh gambaran sederhana mengenai keanekaragaman makhluk hidup yang terdapat di ekosistem laut. Keempat, nilai edukasi dan konservasi. Beberapa hewan seperti penyu dan paus orca sering dikaitkan dengan isu lingkungan dan konservasi laut, sehingga dapat menjadi sarana awal untuk menanamkan kesadaran menjaga alam sejak usia dini. Kelima, keseimbangan antara hewan yang familiar dan unik. Hewan seperti lumba-lumba dan penguin sudah cukup akrab bagi anak-anak, sementara gurita atau ikan pari memberikan unsur keunikan yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi dalam proses belajar.

Secara visual, buku dirancang dalam format cetak landscape berukuran 20 × 20 cm dengan komposisi ilustrasi yang lebih dominan dibandingkan teks, menyesuaikan karakteristik belajar visual anak tuna rungu. Tata letak dibuat sederhana dan tidak terlalu padat agar pembaca dapat lebih fokus pada informasi utama. Setiap halaman juga dilengkapi kode QR yang terhubung dengan video gerakan SIBI, sehingga dapat meningkatkan aksesibilitas serta mendukung pembelajaran mandiri bagi anak.

Gaya ilustrasi menggunakan pendekatan kartun sederhana dengan penggunaan warna *cool tone* dan saturasi yang relatif rendah namun tetap cerah, sehingga menciptakan suasana visual yang nyaman dan tidak berlebihan. Tipografi judul menggunakan font Little Kids DEMO yang memiliki karakter ceria dan ramah anak, sedangkan teks isi menggunakan SmackAttack BB Bold yang tegas dan mudah dibaca. Keseluruhan elemen visual dirancang untuk meningkatkan keterbacaan, daya tarik visual, serta efektivitas penyampaian materi pembelajaran bagi anak tuna rungu.

## 2. Story Board





Gambar 3.1 Story Board

Buku ilustrasi “Ayo Pergi ke Aquarium Bersama Mika!” menceritakan kisah Mika, seorang anak laki-laki tuna rungu yang bersemangat mengunjungi akuarium laut pada suatu pagi yang cerah. Setibanya di Akuarium Center, Mika menyapa para pembaca dan mengajak mereka ikut berpetualang menjelajahi dunia bawah laut yang penuh keajaiban. Ia pertama kali bertemu dengan Ikan Nemo yang

berenang di antara terumbu karang, sambil mempelajari fakta menarik tentang ekosistemnya yang disertai dengan gerakan tangan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia. Petualangan Mika berlanjut ketika ia mengamati berbagai hewan laut lainnya, seperti Penyu yang bergerak tenang, Gurita yang lincah, serta kelompok Penguin yang tampak lucu. Mika juga takjub melihat ukuran besar Paus Orca dan menikmati pertunjukan atraksi Lumba-lumba yang melompat anggun. Saat mengamati Hiu dan Ikan Pari, Mika tetap merasa tenang karena memahami bahwa setiap makhluk laut memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Meskipun Mika tidak dapat mendengar suara laut, ia tetap merasakan keindahan dan keajaiban dunia bawah laut melalui gerakan dan getaran halus dari para hewan yang dilihatnya. Di akhir kunjungannya, Mika duduk terpesona di depan akuarium besar sambil menikmati pemandangan tersebut, lalu mengajak para pembaca untuk lebih peduli dan menjaga kelestarian lingkungan laut agar berbagai makhluk laut dapat terus hidup dan berkembang dengan baik.

### 3. Hasil Akhir





Gambar 3.2 Hasil Akhir

#### 4. Aplikasi Media



Gambar 3.3 Buku Ilustrasi Cetak



Gambar 3.4 QR code



Gambar 3.5 Poster A3



Gambar 3.6 Note A5

## 4. PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan buku ilustrasi ini, dapat disimpulkan bahwa penyusunan media edukatif berupa buku ilustrasi bertema pengenalan hewan laut, yang dikemas dengan gaya ilustrasi kartun serta dilengkapi dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI), mampu menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan efektif bagi anak-anak tunarungu. Penggunaan layout yang atraktif serta bahasa yang sederhana dan mudah dipahami menjadikan informasi dalam buku ini lebih mudah diterima, sehingga anak dapat memahami materi secara optimal tanpa merasa bosan atau tertekan.

Melalui pendekatan visual yang ramah anak dan komunikatif, buku ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan mendorong anak-anak untuk lebih fokus dalam memahami isi materi. Lebih dari itu, buku ini juga bertujuan menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan sejak dini. Anak-anak diajak untuk memahami pentingnya menjaga hewan laut sebagai bagian dari ekosistem yang seimbang. Dengan demikian, diharapkan tumbuh kesadaran bahwa setiap tindakan manusia terhadap lingkungan memiliki konsekuensi, dan merawat makhluk hidup di laut juga berarti menjaga kelangsungan hidup kita bersama.

### 4.2. Saran

Disarankan agar buku ilustrasi ini terus dikembangkan dengan menambah variasi hewan laut serta memperluas tema, seperti pelestarian lingkungan laut atau ancaman terhadap ekosistem, agar materi semakin kaya, relevan, dan mendalam. Selain itu, penting untuk memastikan distribusi dan aksesibilitas buku secara luas, baik dalam bentuk cetak maupun digital, sehingga dapat menjangkau lebih banyak pihak, termasuk sekolah luar biasa (SLB), orang tua, dan komunitas pendidikan inklusif lainnya. Bagi mahasiswa yang nantinya tertarik untuk mengangkat tema serupa sebagai referensi, disarankan untuk melakukan riset mendalam terkait kebutuhan komunikasi visual anak tunarungu serta menjalin kolaborasi dengan pendidik dan praktisi terkait guna menghasilkan karya yang lebih aplikatif, edukatif, dan berdampak langsung pada proses pembelajaran inklusif.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arnold, A. (2019). *Visual Communication Through Illustration*. London: Thames & Hudson.
- Choirunnisa, A. (2012). *Visual Support in Communication*. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2(3), 121-128.
- Irawan, R., & Yuliarti, N. (2024). Anak Tunarungu (Kelainan Pendengaran). *PPSDP Undergraduate Journal of Educational Sciences*, 1(1), 1–17.
- Leton, S., Lakapu, M., Djong, K., Jagom, Y., Uskono, I., & Dosinaeng, W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Visual dan Realistik bagi Siswa Tunarungu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 23–36.
- Zaenuri, & Maemonah. (2021). Strategi Mnemonic Sebagai Solusi Untuk Pengayaan Kosa Kata pada Anak Tunarungu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1825–1833.
- Zahro, F., Habibi, & Herowati. (2018). Pengembangan Media Video Sains Interaktif untuk Siswa SLB Tunarungu. 1(2), 54–68.
- Christine Natalie Djogo, Kurnia Setiawan, & Herlina Kartaatmadja. (2020). Pengaruh Buku Ilustrasi terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 1-10.
- Arumsari, A. (2021). Strategi Belajar Membaca untuk Anak Tunarungu. In *Jurnal Ilmiah Kependidikan (Vol. 12)*.
- Ananda, R., & Pratama, F. F. (2024). *Classic Learning Media Such As Image Media: Do They Still Have An Impact On Learning In Elementary Schools? International Journal of Education and Teaching Zone*, 3(2), 196–209.
- Clark, J. (1999). *Non-Verbal Communication: The Role of Symbols in Interaction*.
- Craven, R. & Himle, S. (1996). *The Fundamentals of Education: Techniques and Practices*. Boston: Pearson Education.
- Danial, E. & Warsiah. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Emilyasari, D., Wijayanti, A., Rahmawati, S. H., Utami, E. S., & Febriyanti, T. L. (2024). Pengenalan ekosistem laut sebagai edukasi anak usia sekolah dasar di SDN 3 Metro, Lampung. *PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 624. ISSN: 2986-7819.
- Fidiyanti, J. A., Riyanto, D. Y., & Yosep, S. P. (n.d.). Perancangan buku ilustrasi pengenalan nama-nama pekerjaan dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) untuk anak-anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya. Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
- Gunarsa, Singgih D. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hayes, J., et al. (2010). *Visual Communication: Strategies and Practices*. New York: McGraw-Hill Education.
- Heroe Soekendar. (2022). *Data Penyandang Disabilitas di Kota Semarang*. Pemerintah Kota Semarang.
- Hidayatulloh, F. (2020). *Perancangan Sistem: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. (2017). *Definisi Bahasa Isyarat*.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions: 5 Steps of Design*. Boston: Cengage Learning.
- Maharsi, N. (2018). *Jenis-Jenis Ilustrasi dalam Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- New York: HarperCollins.
- Prawira, S.D. (1999). *Seni dan Desain: Teori Warna dalam Visualisasi*. Bandung: ITB Press.
- Sanyoto, S.E. (2011). *Pengantar Ilmu Warna*. Yogyakarta: Kanisius.
- Soedarso, N. (2015). *Desain Buku dan Penerbitan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soemantri, E. (1996). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT Remaja RosdakaryaSudijono, A. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharmini, Tin. (2009). *Psikologi Pendidikan: Tinjauan Teoretis dan Praktis*.

- Suryani, T. (2009). Faktor Penyebab Ketunarunguan pada Anak. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.  
83
- Tin Suharmini. (2009). Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudijono, A. (2011). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharmini, Tin. (2009). Psikologi Pendidikan: Tinjauan Teoretis dan Praktis.
- Suryani, T. (2009). Faktor Penyebab Ketunarunguan pada Anak. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tin Suharmini. (2009). Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- American Marketing Association*. (t.t.). Content & Branding | American Marketing Association. ama.org.
- Armstrong, & Kotler. (2003). Prinsip-prinsip pemasaran (9 ed., Vol. 1).
- Asir, M., Ganika, G., Mokodongan, E. N., Adriana, N. P., Zuliensyah, M. A., Widiastuti, R., Zenmira, N., Grashinta, A., Rini, E., Astuti, W., Nuryani, H. S., & Sudirman, A. (2024). PSIKOLOGI KONSUMEN TEORI DAN APLIKASI.
- Bicaku, E. (2024, Mei 16). *Graphic Design Styles: A Visual Guide From Modern to Contemporary*
- Firmansyah, M. A. (2019). Pemasaran Produk dan Merek(Planning & Strategy).
- Interaction Design Foundation. (2024, Januari 19). Color Harmony.
- Kodrat, D. S. (2020). Manajemen Merek dan Strategi E-Commerce. KENCANA.
- kristiyono, J. (2020). Komunikasi Grafis - Google Books. KENCANA.
- Kusnadi. (2018). DASAR DESAIN GRAFIS.
- Nandy. (t.t.). Pengertian Digital Marketing: Jenis, Manfaat, dan Kelebihannya – Gramedia Literasi.
- Perreault+McCharthy. (2009). Pemasaran Dasar 2 - Google Books (16 ed.). Penerbit Salemba.
- Putri, D. E. (2021). BRAND MARKETING. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Rangkuti, F. (2009b). Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication
- Resnick, Elizabeth. (2003). *Design for communication : conceptual graphic design basics*. Wiley & Sons.
- Setyaningrum, A. (2015). Prinsip Prinsip Pemasaran.
- Shaid, N. J. (2022). Apa Itu Promosi: Pengertian, Tujuan, Jenis, dan Fungsinya
- Sugiyono. (2011). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D.
- Sutanto, S. M. (2020). Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi (Ilustrasi Sebagai Elemen Desain Dalam Karya Fiksi). 44.
- Suyanto. (2004). Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan - M.Suyanto, Universitas Amikom
- Tenekejjeva, S. (t.t.). *The Difference between Advertising and Graphic Design*.
- umnadmin. (2023, Juni 14). Perkembangan Aliran Style Desain Grafis dari Masa ke Masa | Universitas Multimedia Nusantara.
- Widya, L. A. D. + D. A. J. (2016). Pengantar Desain Grafis.
- Yulianto. (2018). Buku Sakti Kuasai Desain Grafis.