

PERANCANGAN MEDIA VISUAL UNTUK ANAK DISABILITAS NETRA RINGAN

Raditya Linggar Satria¹, Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn.²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹raditsatria@students.telkomuniversity.ac.id , ²syarip@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Tunanetra merupakan suatu istilah umum yang biasa dilakukan pada kondisi seseorang yang memiliki gangguan atau kesulitan dalam indra pengelihatannya. Tunanetra sendiri dibagi menjadi dua jenis, yaitu buta total (*blind*) dan yang masih memiliki pengelihatannya (*low vision*). Ketika seseorang mengalami keterbatasan dalam indera pengelihatannya ia akan merasa ketidakpuasan dalam kehidupannya, hal itu dipengaruhi oleh perasaan tidak menyenangkan seperti kecewa, sedih, takut malu, dan minder. Perasaan-perasaan inilah yang akan mempengaruhi kesejahteraan hidup dari individu atau penderita tunanetra. Dengan diadakannya sarana dan prasarana aksesibilitas yang memungkinkan mereka dapat mengakses layanan publik serta persamaan kesempatan dalam berpartisipasi di berbagai kegiatan kehidupan sehari-hari, kemasyarakatan, pendidikan dan politik. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan metode kualitatif seperti wawancara, studi pustaka, dan melakukan observasi langsung. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam memenuhi anak berkebutuhan khusus adalah multimodal learning. Multimodal learning merupakan sebuah kegiatan dalam berkomunikasi dengan menggunakan metode yang berbeda disaat yang bersamaan. Diharapkan dengan aplikasi *mobile* ini dapat membantu proses mengajar murid tunanetra. Guru dituntut untuk memiliki cara atau strategi komunikasi berbeda dari murid biasanya, strategi yang dilakukan guru adalah mengembangkan kekuatan indera pendengar dari murid. Salah satu metode pembelajaran yang peneliti dapat melalui observasi dalam pra penelitian yaitu guru menerapkan metode pembelajaran dengan memanfaatkan alat indera pendengar adalah memberikan video dan audio yang baik agar murid dibantu untuk berimajinasi.

Kata Kunci: Pengelihatannya, Informasi, Pendidikan, Aplikasi.

Abstract

Blindness is a general term commonly used in the condition of a person who has a disorder or difficulty in his sense of sight. Blind people themselves are divided into two types, namely blind (blind) and those who still have vision (low vision). When a person experiences limitations in his sense of sight he will feel dissatisfaction in his life, it is influenced by unpleasant feelings such as disappointment, sadness, fear of shame, and inferiority. These feelings will affect the welfare of the individual or blind person. With the availability of accessibility facilities and infrastructure that enable them to access public services and equal opportunities in participating in various activities of daily life, community, education and politics. In collecting data, this study uses qualitative methods such as interviews, literature studies, and direct observation. One learning method that can be applied in meeting children with special needs is multimodal learning. Multimodal learning is an activity in communicating using different methods at the same time. It is expected that this mobile application can help the teaching process of blind students. The teacher is required to have a communication method or strategy different from the usual student, the strategy that is carried out by the teacher is to develop the sensory power of the listeners of the students. One of the learning methods that researchers can through observation in pre-research is that the teacher applies the learning method by utilizing the listener's sense tools is to provide good video and audio so that students are helped to imagine.

Keywords: Vision, Information, Education, Application

1. Pendahuluan

Ketika seseorang mengalami keterbatasan dalam indera penglihatannya ia akan merasa ketidakpuasan dalam kehidupannya, hal itu dipengaruhi oleh perasaan tidak menyenangkan seperti kecewa, sedih, takut malu, dan minder. Perasaan-perasaan inilah yang akan mempengaruhi kesejahteraan hidup dari individu atau penderita tunanetra. Para aktivis penyandang disabilitas sudah berupaya keras menuntut diadakannya sarana dan prasarana aksesibilitas yang memungkinkan mereka dapat mengakses layanan publik serta persamaan kesempatan dalam berpartisipasi di berbagai kegiatan kehidupan sehari-hari, kemasyarakatan, pendidikan dan politik. Setiap penyandang disabilitas berhak menikmati hak-hak mereka yang paling hakiki (Irwanto, 2010: Analisis Situasi Penyandang Disabilitas di Indonesia).

Menurut Daniel P. Hallahan, James M. Kauffman, dan Paige C. Pullen (2009: 380), tunanetra merupakan suatu individu yang memiliki kelemahan penglihatan atau hanya memiliki akurasi penglihatan 6/60 setelah dikoreksi atau tidak memiliki penglihatan. Tunanetra merupakan suatu istilah umum yang biasa dilakukan pada kondisi seseorang yang memiliki gangguan atau kesulitan dalam indra penglihatannya. Tunanetra sendiri dibagi menjadi dua jenis, yaitu buta total (*blind*) dan yang masih memiliki penglihatan (*low vision*). Penderita buta total merupakan mereka yang ketajaman penglihatannya lebih kecil (kurang dari) 20/200f, penderita buta total harus menggunakan huruf braille. Untuk penderita *low vision* ialah mereka yang memiliki ketajaman penglihatan 20/70f sampai dengan 20/200f, tetapi masih dapat membaca tulisan yang diperbesar. Seseorang yang memiliki gangguan penglihatan, dapat diketahui dengan kondisi sebagai berikut :

- a. Ketajaman penglihatannya lebih minim dari ketajaman orang awas.
- b. Terdapat kekeruhan pada bagian lensa mata, atau adanya cairan tertentu.
- c. Posisi mata sulit dikendalikan syaraf otak.
- d. Terjadinya kerusakan susunan syaraf pada otak yang berhubungan dengan indera penglihatan.

Dalam kondisi yang disebutkan umumnya digunakan sebagai acuan atau patokan seseorang termasuk dalam kategori tunanetra atau tidak, yaitu berdasar pada tingkat ketajaman penglihatannya.

Dalam Undang-Undang no.20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha

sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik.

Disebutkan dalam salah satu jurnal (Irwanto, 2010: Analisis Situasi Penyandang Disabilitas di Indonesia), penyandang tunanetra sering dianggap sebagai masyarakat yang tidak produktif, tidak mampu menjalankan tugas serta tanggung jawabnya sehingga hak-haknya pun diabaikan. Hak tersebut disusun dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 dan Undang-Undang no 20 tahun 2003. Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 memiliki bunyi yaitu "Setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan" yang dapat disimpulkan bahwa negara memberikan jaminan secara penuh kepada anak-anak yang berkebutuhan khusus untuk memperoleh layanan pendidikan yang bermutu. Dalam Undang-Undang no.8 pasal 1 ayat 10 memiliki bunyi "Alat Bantu adalah benda yang berfungsi membantu kemandirian Penyandang Disabilitas dalam melakukan kegiatan sehari-hari." Yang dapat disimpulkan bahwa penyandang disabilitas membutuhkan alat bantu untuk memenuhi kesamaan dalam kesempatan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam memenuhi anak berkebutuhan khusus adalah multimodal learning. Multi modal learning merupakan sebuah kegiatan dalam berkomunikasi dengan menggunakan metode yang berbeda disaat yang bersamaan. Menurut Dressman, multimodal merupakan penggabungan yang dibuat dari dua atau lebih, atau model komunikasi, sehingga makna atau pesan menjadi lebih luas dan lebih mudah untuk dipahami dari model komunikasi yang secara terpisah (Daniel:2012). Kegiatan yang menggabungkan alat peraga dalam proses pembelajaran dengan kegiatan linguistik dan alat indera manusia. Menurut Kress, yang tertulis didalam *website Learning Theories*, *multimodality* merupakan sebuah teori yang melihat bahwa manusia tidak berkomunikasi atau berinteraksi satu dengan yang lainnya tidak hanya melalui sebuah tulisan atau satu model saja, melainkan dilihat melalui tatapan, bentuk visual,

dan gesture. Metode multimodal diharapkan dapat menekankan bagaimana cara orang dalam berkomunikasi, dan bagaimana dengan menggunakan metode ini diharapkan benar-benar dapat memahami maksud seseorang.

Saat ini prevalensi penyandang disabilitas di Indonesia diestimasikan mencapai 12.15% dari populasi penduduk Indonesia (*repler.idntimes.com*, 2018). Dalam jurnal Andrianto, Hartanto, Sylvia (2016) diketahui data prevalensi kaum difabel di Indonesia pada usia produktif berkisar 69% dari sekitar 5,1 juta orang dengan jenjang usia 16 - 55 tahun. Dilansir dalam *website databandung.go.id* tercatat di tahun 2017 penyandang tunanetra berjumlah 243 orang di setiap kelurahan yang ada di kota Bandung. Para penyandang disabilitas di kota Bandung memiliki keinginan adanya pengakuan kepada kaum disabilitas secara berkala kedepannya, mendapat kesempatan lebih terbuka dalam fasilitas publik yang ramah, pekerjaan, akses informasi, pendidikan, kesehatan dan lainnya (*jabar.tribunnews.com*, Forum Tunanetra Menggugat: Kesempatan Harus Lebih Terbuka, Terutama Pada Perempuan, 2018).

2. Dasar Pemikiran

2.1 Perancangan (*Design*)

Perancangan merupakan suatu proses perencanaan, penggambaran dan pembuatan sketsa secara acak hingga tersusun dalam suatu kesatuan utuh bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan metode atau cara yang baik dan memiliki fungsi serta tujuan yang jelas.

Perancangan atau dalam desain komunikasi visual biasa dikenal dengan istilah mendesain adalah proses memproduksi desain/rancangan menggunakan bahasa rupa untuk menyampaikan suatu pesan dan disampaikan melalui media (desain) yang bertujuan untuk menginformasikan, mempersuasi, hingga mengubah perilaku sasaran sesuai yang diinginkan (Yuniarti, Desintha, Maulana dalam Prayoga. 2018).

2.2 Media

Sedangkan kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu belajar (Riana dalam Prayoga, 2018).

Dalam perbedaan proses belajar mengajar murid tunanetra, ada strategi komunikasi yang diterapkan guru dalam upaya untuk menjalin interaksi yang baik dan membangun hubungan yang dekat sehingga murid berani untuk berbicara dan nyaman dalam menerima pengetahuan dari guru. Mengajar murid tunanetra, guru dituntut untuk memiliki cara atau strategi komunikasi berbeda dari murid biasanya, strategi yang dilakukan guru adalah mengembangkan kekuatan indera pendengar dari murid. Salah satu metode pembelajaran yang peneliti dapat melalui observasi dalam pra penelitian yaitu guru menerapkan metode pembelajaran dengan memanfaatkan alat indera pendengar adalah memberikan video dan audio yang baik agar murid dibantu untuk berimajinasi. Guru dalam proses pembelajaran ini, menarasikan kembali maksud dari suara yang bersumber dari video yang ditayangkan. Selain itu, metode kreatif dalam pembelajaran yang diterapkan oleh guru dengan memanfaatkan sentuhan. Guru dalam proses belajar mengajar dituntut untuk dapat merangsang otak muridnya dalam menangkap informasi pengetahuan dari guru (Saragi, Emiliana. 2018: Strategi Komunikasi Guru Dalam Proses Belajar Anak Tunanetra Di SLBNA Bandung).

2.3 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu.

Pengertian Desain Komunikasi Visual menurut beberapa para ahli adalah sebagai berikut; desain komunikasi visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata (Sanyoto dalam Prayoga, 2018).

2.4 Elemen dan Unsur Pada Desain

Elemen disebut juga termasuk bagian dari suatu karya desain. Setiap elemen memiliki keterikatan antar satu dengan yang lain. Elemen-elemen tersebut dapat memancing berbagai sensasi, menciptakan persepsi, memberi sugesti dan dapat memperkaya imajinasi orang yang melihatnya. Elemen terdiri dari garis, bidang, warna, ruang, dan tekstur.

2.5 Layout

Layout atau tata letak yaitu proses untuk menempatkan, mengatur dan menata teks dengan unsur visual seperti, gambar, teks, dan foto pada

suatu halaman agar menimbulkan kesan harmonisasi yang indah. Layout adalah sebuah sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Usaha untuk menyusun, menata dan memadukan unsur komunikasi grafis menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata cetak (Pujiriyanto dalam Prayoga, 2018).

2.6 Tipografi

Teks merupakan bagian yang sangat penting pula dalam desain grafis selain ilustrasi. Menurut Adi Kusrianto dalam Prayoga (2018), tipografi adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf cetak, suatu proses seni dalam menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Desain komunikasi visual membutuhkan tipografi sebagai unsur pendukung. Setiap bentuk huruf yang terbentuk memiliki makna dan persepsi yang dapat di artikan berbedabeda. Tipografi yang dipilih dan digunakan harus disesuaikan dengan pesan yang di ungkap dan target pembaca. Huruf terdiri dari bagian yang memiliki fungsi spesifik dalam ilmu tipografi. Anatomi huruf akan menjadi acuan bagaimana dan kapan kita memanfaatkannya.

2.7 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menjelaskan makna yang terkandung didalam pesan tersembunyi dengan konteks yang sudah di konsepkan (Wojirsch dalam Prayoga, 2018). Pengertian ilustrasi secara umum gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks sekaligus menciptakan daya tarik (Supriyono dalam Prayoga, 2018).

2.8 Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile secara umum dapat dibagi menjadi aplikasi visual dan audio, komponen visual memiliki komponen utama seperti teks, data, gambar dan video. Sedangkan video memiliki komponen utama yaitu percakapan suara dan juga musik (Widyaharsana dalam Prayoga, 2018).

Sebuah program yang dapat memudahkan anda melakukan mobilitas dengan menggunakan telepon seluler atau handphone. Dengan aplikasi mobile anda dapat dengan mudah melakukan aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, browsing dan lain sebagainya.

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan hasil data dari penelitian yang telah penulis lakukan mengenai kebutuhan anak disabilitas netra di bidang informasi dan pendidikan, difokuskan pada pelajar SMP – SMA yang berusia 15-20 tahun. Penulis ingin menjadikan sebuah media pembelajaran bagi anak disabilitas netra agar mudah memahami informasi pembelajaran yang ingin disampaikan, dengan memahami hal tersebut, anak disabilitas netra akan lebih produktif dan mencari informasi sendiri menggunakan smartphone-nya dan terbentuknya dukungan sosial atas kebutuhan khusus kaum disabilitas khususnya netra.

Maka pesan yang ingin penulis sampaikan pada perancangan ini yaitu Dukungan Sosial Sangat Dibutuhkan kepada Anak Disabilitas Khususnya Netra. Pesan yang ingin disampaikan memiliki hubungan dan tujuan yaitu memberikan informasi di bidang pendidikan untuk dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang tepat, serta dapat menjadikan anak disabilitas netra semandiri mungkin untuk mencari informasi di bidang pendidikan. Dari hal-hal yang disebutkan diatas, maka dapat ditarik konsep pesan yang menjadi acuan perancangan ini sebagai Informasi dan Pendidikan, Kemandirian, Sempel, dan Efisien.

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan adalah media informasi aplikasi mobile yang diberi nama “Bersua” yang memiliki arti “bertemu”, dimana pencarian antara pengguna dengan informasi yang berdekatan atau terhubung. Dengan pola yang menghubungkan ini, pengguna aplikasi bisa mendapatkan akses untuk informasi yang ingin dicari. Ini memberikan makna bahwa aplikasi ini adalah media terbuka sebagai tempat untuk pencarian informasi di bidang pendidikan untuk dukungan sosial kepada disabilitas netra, dapat diakses oleh siapapun, namun lebih diperuntukan untuk pelajar SMP – SMA berusia 15-20 tahun karena disitu sedang terjadinya proses pertumbuhan dan pertukaran informasi.

Aplikasi mobile dipilih sebagai media yang akan dibuat karena sesuai dengan kebiasaan dari target sasaran yaitu anak disabilitas netra berumur 15-20 tahun yang sering menggunakan smartphone didalam maupun diluar kegiatan sekolah, dan sering menghabiskan waktu untuk bermain gadget untuk hiburan tersendiri. Maka dari itu, metode AISAS adalah metode yang cukup efektif untuk

proses pendekatan dengan kebiasaan mengakses informasi lewat internet.

3.3 Konsep Media

Media dalam penggunaannya digunakan untuk menyampaikan pesan informasi dan pendidikan untuk target secara informatif dan persuasif sehingga dapat dipahami dan diterima dengan pesan dan tujuan oleh target sasaran.

3.4 Konsep Visual

Konsep visual yang akan digunakan pada aplikasi ini adalah flat design. Flat design adalah pendekatan desain foto/ilustrasi dalam bentuk vector yang sederhana tanpa ada bayangan, tekstur tetapi berfokus pada tipografi dan warna-warna sejuk. Dengan tampilan sederhana bukan berarti desain yang dihasilkan tidak menarik, warna-warna

sejuk yang cukup dominan dengan elemen desain lainnya, bisa menjadi daya tarik tersendiri.

3.5 Konsep Bisnis

Untuk Konsep bisnis pada perancangan ini akan bekerjasama dengan BRSPDSN Wyata Guna, Bandung. Yayasan ini sering melakukan berbagai macam acara seperti seminar, talkshow, dan acara-acara lainnya. Pada saat itu juga aplikasi ini nantinya akan dikenalkan kepada peserta seminar atau anggota dari yayasan tersebut. Selain itu untuk mengenalkan aplikasi ini kepada masyarakat khususnya target audiens, aplikasi ini akan disebar melalui sosial media seperti instagram, dan page facebook yayasan itu sendiri. BRSPDSN Wyata Guna juga akan mengadakan event di beberapa yayasan untuk anak berkebutuhan khusus netra untuk memberikan edukasi mengenai aplikasi ini.

3.6 Hasil Perancangan

a. Logo



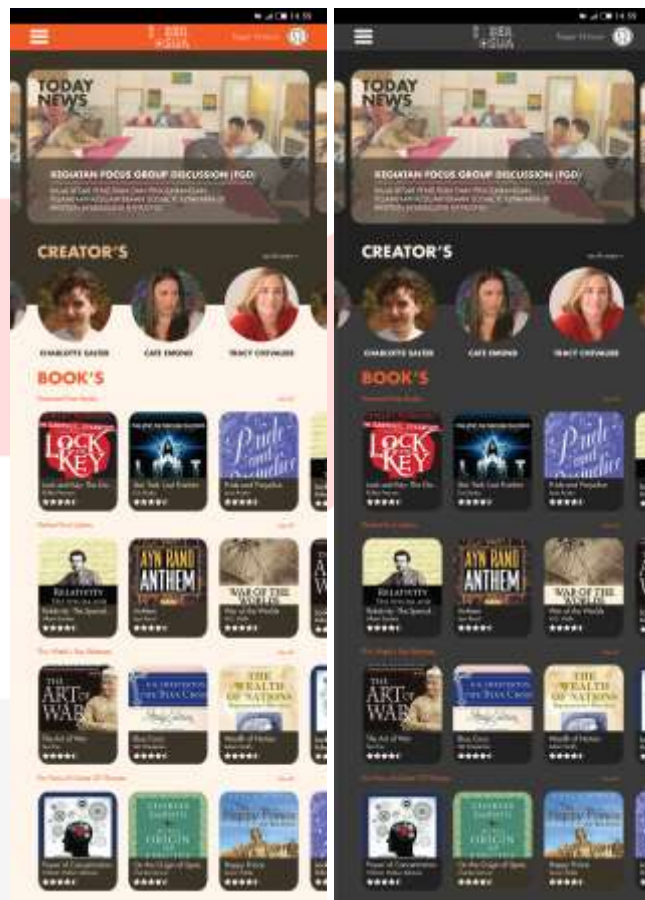
Logo Bersua
Sumber : Raditya L Satria (2019)

b. Tampilan Awal Aplikasi



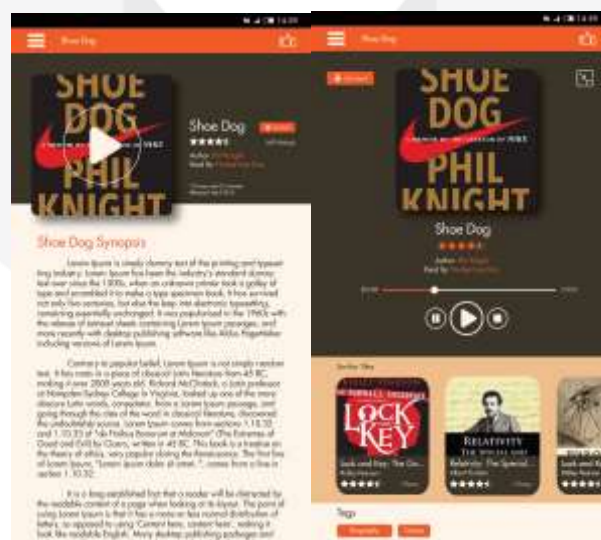
Tampilan Awal Aplikasi
Sumber : Raditya L Satria (2019)

c. Menu Utama



Menu Utama Aplikasi
Sumber : Raditya L Satria (2019)

d. Menu Play



Play Button
Sumber : Raditya L Satria (2019)

3.7 Hasil Media Pendukung

a. Poster



Poster Aplikasi Bersua
Sumber : Raditya L Satria (2019)

b. Retail display



X-Banner
Sumber : Raditya L Satria (2019)

c. Web Banner



Web Banner Portrait
Sumber: Raditya L Satria (2019)



Web Banner Landscape
Sumber: Raditya L Satria (2019)

d. Baju



Official t-shirt BERSUA
Sumber: Raditya L Satria (2019)

e. Seminar Kit



Buku Saku BERSUA
Sumber: Raditya L Satria (2019)

f. Notebook



Notebook BERSUA
Sumber: Raditya L Satria (2019)

4. Kesimpulan dan Saran

Perancangan aplikasi mobile ini bertujuan sebagai alat bantu berupa media yang berfungsi untuk membantu informasi di bidang pendidikan untuk anak disabilitas netra low vision. Bantuan dengan alat seperti apps ini diharapkan membuat anak disabilitas netra low vision merasa puas dengan adanya informasi yang masuk di smartphone mereka. Alasan mengapa aplikasi mobile ini dipilih sebagai media utama karena dijamin yang semakin canggih dan banyak juga anak disabilitas netra yang menggunakan smartphone untuk berinteraksi dengan teman-temannya, dan smartphone juga termasuk alat yang mudah untuk proses pertukaran informasi. Selain itu juga di dalam aplikasi ini terdapat sharing session yang dibuat untuk mendapatkan informasi lewat pengguna lain secara mudah, dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Dari perancangan yang telah dilaksanakan mulai dari identifikasi masalah, rumusan masalah, hingga perancangan aplikasi mobile, penulis simpulkan bahwa dengan adanya bantuan berupa aplikasi di dalam smartphone, penulis bertujuan membantu proses pembelajaran antara pembimbing netra dengan anak disabilitas netra low vision dengan informasi dan pendidikan itu sendiri.

Dengan adanya aplikasi Bersua ini diharapkan dapat mendapatkan informasi di bidang pendidikan, dan membantu proses pembelajaran antara pembimbing dengan anak disabilitas netra itu sendiri. Penulis juga menyarankan agar kerjasama dengan berbagai pihak bisa di per erat lagi untuk membantu anak disabilitas netra yang ingin mendapatkan informasi dengan menggunakan aplikasi bersua ini.

Daftar Pustaka :

- Azwar, s. (2009). Sikap manusia. *Pustaka pelajar*.
- Kiptiya. (2019). Positive psychology: the science of happiness and human strenghts. *Brunner-routledge*.
- Kiptiya. (2019). Aplikasi analisis multivariate dengan program ibm spss 19. *Badan penerbit universitas dipenogoro*.
- Kiptiya. (2019). Emotional intelligence (terjemahan). *Pt gramedia pusaka utama*.
- Kiptiya. (2019). Pendidikan anak berkebutuhan khusus tunanetra. *Luxima*.
- Djati, h. P., & hidayat, s. (2018). Perancangan media informasi mengenai kelainan tulang belakang. *Eproceedings of art & design*, 5(3).
- Djati, h. P. (2019). Media pendidikan. *Grafindo persada*.
- Djati, h. P. (2019). Desain komunikasi visual dan aplikasi. *Andi publisher*.
- Djati, h. P. (2019). Desain grafis komputer. *Andi publisher*.
- Yuniarti, i., maulana, s., & desintha, s. (2015). Perancangan buku panduan mengkonsumsi kulit buah jeruk keprok untuk usia 9-10 tahun. *Eproceedings of art & design*, 2(3).
- Irwanto. (2019). Analisis situasi penyandang disabilitas di indonesia: sebuah desk review. *Universitas indonesia*.

Sumber lain:

- Kress. (2005). Teori multimodal dalam learning theories. Diakses pada <https://www.learning-theories.com/multimodality-kress.html>. (dikutip 8 februari 2019, 20.43)
- Dinas kependudukan dan pencatatan sipil. (2016). Data penyandang disabilitas kota bandung per kelurahan tahun 2016. Diakses pada <http://data.bandung.go.id/dataset/jumlah-penduduk-penyandang-disabilitas-di-kota-bandung-per-kelurahan-tahun-2016>. (dikutip 8 februari 2019, 20.47)
- Bitar. (2018). Mata: pengertian, bagian & fungsinya menurut ahli mata lengkap. Diakses pada <https://seputarilmu.com/2018/12/mata-pengertian-bagian-fungsinya-menurut-ahli-mata-lengkap.html>. (dikutip 18 maret 2019, 17.25)
- Somov, a. (2019). Graphic design and the use of colour. Diakses pada <http://www.poisseydesign.com/graphic-design-and-the-use-of-colors/>. (dikutip 18 maret 2019, 18.20)
- Call, m. (2018). Logo design: serif vs sans-serif. Diakses pada <https://97thfloor.com/blog/serif-vs-sans-serif/>. (dikutip 18 maret 2019, 18.38)
- Uuri. (2016). Undang-undang republik indonesia nomor 8 tahun 2016 tentang penyandang disabilitas. Diakses pada <http://pug-pupr.pu.go.id/uploads/pp/uu.%20no.%208%20th.%202016.pdf>. (dikutip 21 januari 2019, 22.18)