

# **ANALISIS BAHASA RUPA DESAIN MOTIF ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS PADA PENGEMBANGAN KONSEP DIGITALISASI**

**Dede Ananta K.P., Martien Roos Nagara**

## **PENDAHULUAN**

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memerlukan penanganan khusus karena adanya gangguan perkembangan dan kelainan yang dialami anak. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia 2013, menjelaskan bahwa anak berkebutuhan khusus adalah: “Anak yang mengalami keterbatasan atau keuarbiasaan, baik fisik, mental-intelektual, sosial, maupun emosional, yang berpengaruh secara signifikan dalam proses pertumbuhan atau perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lain yang seusia dengannya”. Secara umum dapat disimpulkan bahwa anak berkebutuhan khusus (Heward, 2002) adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik. Istilah lain bagi anak berkebutuhan khusus adalah anak luar biasa dan anak cacat. Anak dengan kebutuhan khusus (*special needs children*) dapat diartikan secara simpel sebagai anak yang lambat (*slow*) atau mengalami gangguan (*retarded*) yang sangat sukar untuk berhasil di sekolah sebagaimana anak-anak pada umumnya. Mereka membutuhkan perhatian dan penanganan khusus supaya bisa mencapai potensinya. Dukungan dan pola asuh yang tepat dalam penanganan anak berkebutuhan khusus menumbuhkan potensi dan bakat kreatif yang dapat berkembang secara optimal serta menghasilkan karya seni yang lebih hebat dari anak normal pada umumnya.

Karya seni diciptakan dengan tujuan memberikan pengalaman atau pesan yang dapat mempengaruhi perasaan, pikiran, dan pandangan hidup manusia. Begitu juga dalam fashion, karya seni yang tercipta dapat diterjemahkan dan diaplikasikan ke dalam desain atau produk fashion dengan menerapkan unsur-unsur visual juga prinsip-prinsip desain. Pengembangan produk fashion tidak lepas dari seorang kreator yang merancang dan membuat sebuah karya, hal ini bisa saja dilakukan oleh siapapun yang memiliki nilai seni dan kreativitas. Oleh karena itu penelitian ini berkolaborasi dengan anak-anak berkebutuhan khusus

sembari melatih kreativitas mereka untuk menciptakan sebuah karya seni dalam pengembangan produk dengan teknik digital.



Gambar 1; SLB B Pangudi Luhur Jakarta Barat  
(Sumber: Dokumentasi Tim Peneliti, 2023)

Anak-anak berkebutuhan khusus ini merupakan siswa SMK Pangudi Luhur Jakarta Barat kelas 8 dan 9 yang terdiri dari 3 siswa dan 3 siswi, nantinya mereka akan membuat sebuah karya seni rupa sesuai dengan kreativitas masing-masing sehingga karya tersebut dapat diterapkan dalam pengembangan desain produk. Hasil karya seni rupa dari anak-anak berkebutuhan khusus ini menjadi minat dan interest untuk dapat menerapkannya dalam desain produk sebagai upaya mengangkat nilai kreativitas dari gambar-gambar yang mereka ciptakan.

## ISI

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak lain pada umumnya (Budi, S. 2022, hlm. 192). Keadaan ini menuntut anak kebutuhan khusus menerima layanan yang khusus juga sesuai dengan jenis kebutuhannya masing-masing. Anak yang membutuhkan penanganan khusus adalah mereka yang mengalami penyakit emosional, perilaku, intelektual bahkan fisik. Geniofam (2010) pernah mengemukakan bahwa anak berkebutuhan khusus memiliki kecacatan intelektual dan kurangnya transmisi emosi, membuat anak berkebutuhan khusus sulit untuk diprediksi karena ketidakstabilan emosi bahkan kelainan fisik. Anak berkebutuhan khusus perlu dipacu tumbuh kembangnya, perlakuan khusus dari anggota keluarga dan perlakuan khusus dari

sekolah, terutama asuhan orang tua dan orang-orang yang berada di sekitarnya.

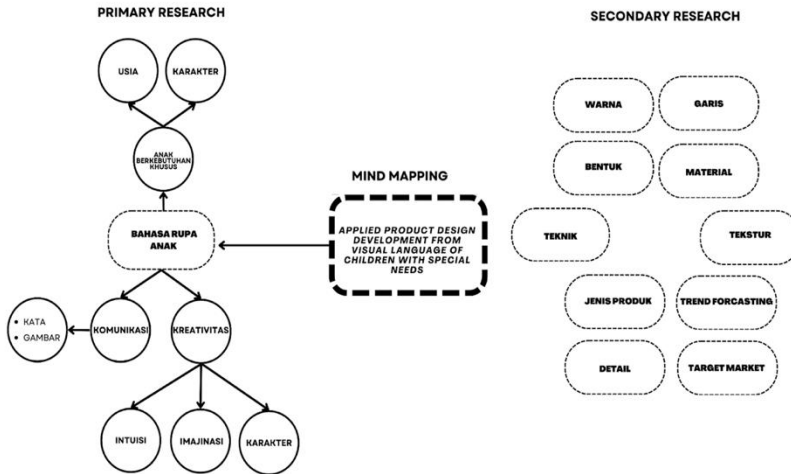
Memahami kehidupan anak dengan kebutuhan khusus, pertumbuhannya yang bertumpu pada lingkungan menjadi tujuan dalam mengembangkan potensi yang mereka miliki. Sekolah inklusi menjadi harapan bagi anak dengan kebutuhan khusus untuk belajar mengembangkan potensi mereka, seperti kualitas pendidikan guru luar biasa, tenaga dan perlengkapan yang memadai dan suportif yang bisa mereka dapatkan di sekolah inklusi. Septa dkk, 2021 mengatakan bahwa anak-anak dengan kebutuhan khusus dapat mengikuti atau berpartisipasi penuh dalam kegiatan sekolah dan dapat menerima pengajaran atau kursus yang berkaitan dengan kebutuhan mereka. Pada proses belajar anak adalah dimana saat anak belajar mengetahui dunia sekitarnya dan proses komunikasi pun ikut beriringan mendampingi (Nagara M, 2022).

Dalam penelitian ini, peneliti berkesempatan untuk mengkaji perkembangan kreativitas anak berkebutuhan khusus dalam mendesain sebuah motif digital lewat komputersasi. Proses kreatif ini memiliki sistem metode pembelajaran yang diterapkan yaitu dengan sistem pembelajaran tatap muka dan tutorial. Sistem pembelajaran tatap muka merupakan suatu kegiatan dimana siswa akan didampingi oleh seorang guru untuk membimbing pembelajaran, seperti kegiatan pembelajaran pada umumnya. Sedangkan sistem pembelajaran tutorial bersifat interaktif, inspiratif, menarik, menantang, dan menginspirasi siswa untuk berperan aktif, serta memberikan ruang untuk menambahkan tingkat kreativitas peserta didik yang cukup dan memadai.

## **Tahapan Pembuatan Konsep**

### **1. *Mind Map***

*Mind Map* merupakan sebuah tahapan dasar dalam memetakan beberapa ide berupa bentuk kerangka yang terstruktur untuk membantu mengingat atau menganalisis sebuah masalah. Dimana terdapat beberapa manfaat dalam membuat mind map seperti membantu memahami konsep baru, menemukan ide kreatif dan membantu merumuskan masalah.



Gambar 3: *Mind Mapping*  
(Sumber:Tim Peneliti, 2023)

## 2. Konsep (*Mood Board*)

*Moodboard* merupakan sebuah kumpulan gambar-gambar yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah referensi untuk menentukan gagasan utama perancangan produk yang akan diciptakan serta berfungsi sebagai stimulus untuk dapat memberikan gambaran konsep karya keseluruhan secara spesifik (Perangin Angin, D. 2023. Hlm. 115-123). Hal tersebut diwujudkan dalam bentuk kumpulan gambar (*image*) yang berfungsi sebagai stimulan untuk memberikan gambaran keseluruhan konsep karya dan menjadi konsep inspirasi perancangan produk. Materi ini dijelaskan terlebih dahulu kepada anak-anak berkebutuhan khusus secara perlahan dan jelas sehingga mereka dapat memahami apa yang disampaikan dan dapat dipraktekkan secara langsung pada media digital.

Pada proses pembuatan konsep berupa moodboard, anak-anak berkebutuhan khusus menggunakan teknik digital serta mengoperasikan *software adobe photoshop*. Aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang paling populer dan banyak digunakan oleh kalangan profesional maupun non profesional dalam pengolahan gambar serta memiliki banyak fitur sesuai dengan keperluan penggunaanya (Felisa, J. 2020. Hlm. 61). Pada dasarnya anak-anak berkebutuhan khusus sudah memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam mengoperasikan *software adobe photoshop* dikarenakan hal tersebut merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah, sehingga pada proses pembuatan konsep dengan teknik digital tidak terlalu banyak kekeliruan dalam pengopersian *softwear adode photoshop*.

**Tabel 1. Moodboard Anak–Anak Berkebutuhan Khusus**

No	Nama	Moodboard
1.	Gendi	
2.	Lina	
3.	Farell	

<p>4.</p>	<p>Azel</p>	
<p>5.</p>	<p>Margaux</p>	
<p>6.</p>	<p>Thomas</p>	

Terdapat 6 moodboard hasil kreativitas anak-anak berkebutuhan khusus yang mana pada prosesnya mereka mencari berbagai jenis gambar sesuai dengan keinginan mereka, sehingga dari ke 6 moodboard pada tabel diatas semua moodboard terdapat sosok wanita yang menjadi target market mereka yang memiliki karakter

mandiri, kuat dan feminin, kemudian dari segi warna terdapat 6 warna yang berbeda pada masing-masing *moodboard* seperti pada *moodboard* karya Gendi lebih dominan warna hijau yang terinspirasi dari daun dan alam pegunungan yang memberikan kesan sejuk dan tenang. Selanjutnya *moodboard* yang buat oleh Lina memperlihatkan gradasi warna ungu tua hingga merah muda yang memberikan kesan lembut seperti sifat lembut wanita. Berbeda dengan *moodboard* karya Farell yang memiliki warna sedikit gelap seperti hitam, silver dan warna kulit yang memberikan kesan kuat, misterius dan bersahaja. Azel membuat *moodboard* yang menghasilkan warna terang namun tenang dan memiliki karakter ceria, lembut dan hangat. berbeda dengan *moodboard* dari Margaux dan Thomas yang memiliki warna merah serta terinspirasi dari bunga tulip dan mawar sehingga memberikan kesan feminim yang kuat dan berkarakter.

Hasil *moodboard* pada tabel diatas merupakan konsep awal dalam penciptaan dan pengembangan produk dan konsep tersebut akan menjadi acuan untuk mereka dalam menciptakan motif, dimana peneliti mencoba mengolah kreativitas anak-anak berkebutuhan khusus untuk membuat motif secara digital yang dapat diterapkan diatas kain serta bisa diaplikasikan pada busana.




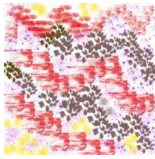



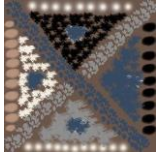








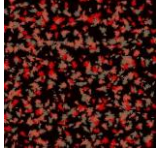

### **3. Pengembangan Desain Digital**

Desain digital merupakan jenis desain yang dibuat dan dikreasikan menggunakan aplikasi atau media desain lainnya sehingga pengembangan desain digital dapat digunakan dengan leluasa dalam menentukan garis desain, warna, bentuk dan tekstur serta detail lainnya pada sebuah desain (Asmayanti, Dkk. 2020. Hlm. 61-72). Maka dari itu desain yang akan dibuat oleh anak-anak berkebutuhan khusus merupakan beberapa desain motif digital yang dikerjakan menggunakan *software adobe photoshop* dan menerapkan elemen desain yang terdapat pada konsep atau *moodboard* sebelumnya.

### **4. Alternatif Desain Motif Digital**

Tahap ini merupakan sebuah proses pembuatan *desain* motif sebagai alternatif desain dengan tujuan mempertimbangkan faktor kebutuhan fungsional dan estetis serta menerapkan elemen desain yang telah ditentukan dalam *mind map* dan juga *moodboard*. Sehingga terdapat beberapa alternatif desain motif yang dibuat menggunakan *software adobe photoshop* sebagai media kreativitas digital dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 2. Desain Motif Digital Anak – Anak Berkebutuhan Khusus**

No	Nama	Motif 1	Motif 2	Motif 3
1.	Gendi			
2.	Lina			
3.	Farell			
4.	Azel			
5.	Margaux			
6.	Thomas			

Tabel diatas merupakan kumpulan desain alternatif yang dibuat oleh anak-anak berkebutuhan khusus dengan menggunakan media digital yaitu *software adobe photoshop*. Masing-masing anak membuat 3 desain alternative motif digital yang terinspirasi dari moodboard sebelumnya, sehingga motif diatas merupakan hasil terjemahan sebuah



*moodboard*. Pada proses nya anak-anak berkebutuhan khusus ini sangat kaku dalam pembuatan motif digital dikarenakan anak-anak tersebut masih belum membebaskan imajinasi nya dalam membuat motif digital dan hal ini terlihat pada desain motif 1 yang masih terlalu simetris dan kaku. Maka pada tahapan selanjutnya peneliti menghimbau kepada anak-anak berkebutuhan khusus untuk dapat mengembangkan ide dalam pembuatan motif digital dengan leluasa dan dengan kreativitas masing-masing menggunakan berbagai macam jenis *tools* pada *adobe photoshop* namun masih mengacu pada *moodboard*.

Pada hal ini dapat dilihat pada hasil proses pembuatan desain motif 2 yang tampak sedikit lebih dinamis namun masih berusaha untuk lebih berkembang dan ini terlihat dari pemilihan warna yang lebih beragam, bentuk yang beragam, garisan dan komposisi yang dinamis. Oleh sebab itu penulis memberikan hasil evaluasi pada anak-anak tersebut mengenai hasil dari pembuatan alternative motif ke 2 sehingga mereka bisa jauh lebih percaya diri dan dapat lebih bebas dalam mengembangkan idenya kedalam sebuah motif. untuk itu penulis meminta kepada anak-anak tersebut untuk membuat satu alternatif motif kembali dengan mengembangkan hasil dari evaluasi motif ke 2.



Pada hasil motif ke 3 ini maka terlihat perbedaan yang cukup dinamis mulai dari bentuk, garis, warna dan komposisi bentuk. Hal ini terjadi karena adanya pemberian kesempatan kepada anak-anak berkebutuhan khusus dalam proses berkreasi dan memberikan kesempatan untuk dapat mengeksplor kreativitasnya dalam menciptakan motif digital meskipun dalam proses kegiatannya terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti kurang paham dalam menurunkan konsep ke desain sehingga menyebabkan mereka kesulitan dan *mood* atau perasaan yang sedang mereka alami saat proses kreatif. Sehingga perlu penanganan khusus dalam mengatasi masalah tersebut seperti memberikan mereka waktu istirahat sejenak, memberikan penjelasan yang ringan dan mudah dipahami, memberikan contoh-contoh gambar atau contoh proses penggunaan *tools* pada *software* dan menjaga *mood* mereka agar proses dapat berjalan dengan baik, karena pada dasarnya dilapangan *mood* dari anak-anak berkebutuhan khusus ini mudah berubah dan mereka kurang bisa mengatasi hal tersebut dengan baik sehingga perlu adanya pendampingan oleh guru profesional dalam proses belajar.





Aktivitas kegiatan belajar yang paling menyenangkan untuk menggali kemampuan potensi anak-anak sambil mengekspresikan diri salah satunya adalah dengan melalui kegiatan menggambar. Menggambar merupakan salah satu kegiatan bermain anak yang menarik dan merupakan cabang seni yang sesuai dengan karakteristik



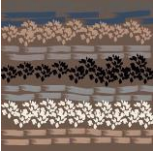


anak, yaitu bebas dan imajinatif. Gambar yang dibuat anak merupakan media komunikasi. Anak-anak berkomunikasi dengan gambar sebelum ia dapat menulis, mereka melakukannya secara alami daripada dengan tulisan yang belum mereka kuasai. Sehingga gambar yang dihasilkan juga berupa coretan-coretan bebas namun mengandung arti tertentu.




Gambar anak bukan hanya sekedar apa yang mereka lihat, tetapi merupakan perpaduan dan kerjasama dari seluruh inderanya yang diolah dalam imajinasi agar dapat menyampaikan pesan atau cerita. Pada proses belajar anak berkebutuhan khusus adalah dimana saat anak belajar mengetahui sekitarnya dan proses komunikasi pun ikut beriringan mendampingi. Hasil karya desain motif digital mereka berupa garis, bentuk, dan warna merupakan gambaran karakter kepribadian masing-masing yang mempunyai keunikan tersendiri yang dapat kita amati sebagai pendekatan untuk memahami anak-anak secara personal dengan baik.





**Tabel 4.1 Bahasa Rupa pada Desain Motif Digital Anak-anak Berkebutuhan Khusus**





No.	Gambar	Bahasa Rupa	
		Wimba	Tata Ungkap
1.		<p>Wimba 1</p>  <p>Cara wimba: digambarkan dengan garis gelombang secara berulang memenuhi bidang gambar.</p> <p>Wimba 2</p>	<p>Tata unkap pada desain tersebut adalah tata unkap dalam dimana isi wimba digambarkan dalam satu bidang gambar. Penggambaran wimba didominasi oleh garis lengkung dan gelombang yang dibuat secara berulang memenuhi bidang gambar yang menyatakan penting. Garis lengkung yang meliuk-liuk seperti dalam keadaan bergerak dan berpindah yang menyatakan gerak. Komposisi wimba satu dan lainnya</p>

		 <p>Cara wimba: digambarkan dengan garis lengkung pendek secara berulang memenuhi bidang gambar.</p> <p>Wimba 3</p>  <p>Cara wimba: digambarkan dengan garis gelombang tipis secara berulang memenuhi bidang gambar.</p>	<p>dibuat tidak teratur seakan-akan seperti terbolak-balik yang menyatakan ruang.</p>
<p>2.</p>		<p>Wimba 1</p>  <p>Cara wimba: digambarkan dengan unsur titik secara berulang membentuk sebuah motif/ pola baru dibagian tengah bidang gambar.</p> <p>Wimba 2</p>	<p>Tata ungkap pada desain tersebut adalah tata ungkap dalam dimana isi wimba digambarkan dalam satu bidang gambar. Penggambaran wimba didominasi oleh unsur titik secara berulang membentuk sebuah motif/ pola baru memenuhi bidang gambar yang menyatakan penting. Komposisi wimba satu dan lainnya dibuat terpola, bagian satu sisi sama dengan bagian sisi lainnya</p>

		 <p>Cara wimba: digambarkan dengan unsur titik secara berulang membentuk sebuah motif/ pola baru di setiap sisi bidang gambar.</p> <p>Wimba 3</p>  <p>Cara wimba: digambarkan dengan menggunakan motif daun secara berulang memenuhi bidang gambar.</p>	<p>seperti digeser sehingga terlihat kesan keseimbangan yang menyatakan ruang.</p>
<p>3.</p>		<p>Wimba 1</p>  <p>Cara wimba: digambarkan dengan menggunakan motif daun secara berulang membentang memenuhi bidang gambar dari satu sisi ke sisi lain.</p> <p>Wimba 2</p> 	<p>Tata ungkap pada desain tersebut adalah tata ungkap dalam dimana isi wimba digambarkan dalam satu bidang gambar. Penggambaran wimba terdapat dua pola yang menyatakan penting karena mendominasi dan dibuat secara berulang membentang dari satu sisi ke sisi lain secara sejajar. Garis yang membentang dari satu sisi ke sisi lain digambarkan berjarak dan terpolo dengan jarak yang sama</p>

		<p>Cara wimba: digambarkan dengan menggunakan motif garis secara berulang membentang memenuhi bidang gambar dari satu sisi ke sisi lain.</p>	<p>sehingga seperti dalam keadaan bergerak dan berpindah yang menyatakan gerak.</p>
4.		<p>Wimba 1</p>  <p>Cara wimba: digambarkan dengan garis gelombang secara berulang memenuhi bidang gambar.</p> <p>Wimba 2</p>  <p>Cara wimba: digambarkan dengan unsur titik dengan ukuran besar membentuk sebuah lingkaran yang utuh.</p> <p>Wimba 3</p>	<p>Tata unkap pada desain tersebut adalah tata unkap dalam dimana isi wimba digambarkan dalam satu bidang gambar. Penggambaran wimba didominasi oleh garis lengkung dan gelombang yang dibuat secara berulang memenuhi bidang gambar. Wimba 2 digambarkan dengan ukuran yang diperbesar yang menyatakan penting. Garis lengkung yang meliuk-liuk seperti dalam keadaan bergerak dan berpindah yang menyatakan gerak. Komposisi wimba satu dan lainnya dibuat tidak teratur seakan-akan seperti terbolak-balik yang menyatakan ruang.</p>

		 <p>Cara wimba: digambarkan secara berulang dengan menggunakan motif cipratan yang memenuhi bidang gambar.</p>	
5.		<p>Wimba 1</p>  <p>Cara wimba: digambarkan dengan garis lengkung pendek secara berulang memenuhi bidang gambar.</p> <p>Wimba 2</p>  <p>Cara wimba: digambarkan dengan garis gelombang yang menyatu dan tidak terputus pada bagian tengah bidang gambar</p>	<p>Tata unkap pada desain tersebut adalah tata unkap dalam dimana isi wimba digambarkan dalam satu bidang gambar. Penggambaran wimba didominasi oleh garis lengkung dan gelombang yang dibuat secara berulang memenuhi bidang gambar yang menyatakan penting. Komposisi wimba 1 dan wimba 4 digambarkan berjarak dan terpola dengan jarak yang sama sehingga seperti dalam keadaan bergerak dan berpindah yang menyatakan gerak. Penempatan wimba yang terpola dengan jarak tertentu terkesan</p>

		<p>dengan ketebalan yang berbeda.</p> <p>Wimba 3</p>  <p>Cara wimba: digambarkan dengan unsur titik yang memenuhi bidang gambar.</p> <p>Wimba 4</p>  <p>Cara wimba: digambarkan dengan garis lurus zigzag yang memenuhi bidang gambar.</p>	<p>bergeser yang menyatakan ruang.</p>
<p>6.</p>		<p>Wimba 1</p>  <p>Cara wimba: digambarkan secara berulang dengan menggunakan motif goresan kuas yang</p>	<p>Tata unkap pada desain tersebut adalah tata unkap dalam dimana isi wimba digambarkan dalam satu bidang gambar. Penggambaran wimba didominasi oleh pola goresan yang dibuat secara acak dan berulang memenuhi bidang gambar yang menyatakan penting.</p>

		memenuhi bidang gambar.	
--	--	-------------------------	--

Berdasarkan hasil analisis bahasa rupa yang terdapat pada enam buah desain motif digital anak berkebutuhan khusus, dapat disimpulkan bahwa terdapat pola-pola dan wimba yang mendominasi yang diimplementasikan dalam desain yaitu berupa coretan-coretan bebas tetapi mengandung arti tertentu yang dapat dibaca untuk membantu memahami karakteristik setiap anak.

1. Wimba garis lengkung dan gelombang yang digambarkan Gendi pada gambar 1 dan Azel pada gambar 4 dapat dimaknai bahwa kepribadian mereka merupakan sama-sama bukan tipe anak yang kaku dan serius. Meski sedikit berbeda garis gelombang yang dibuat Gendi lebih banyak liukannya bisa diartikan bahwa Gendi sedikit lebih emosional dan sensitif.

2. Gambar 2 yang dibuat Lina dan gambar 3 yang dibuat Farell sama-sama memiliki pola yang teratur, tenang, dan rapi. Walaupun pola penempatan desain yang digambarkan Lina cukup variatif tetapi Lina dan Farell sama-sama hanya memilih dua wimba yang mendominasi untuk diimplementasikannya dalam bidang gambar. Pola yang digambarkan mereka mengartikan penuh dengan kehati-hatian dalam berekspresi.

3. Gambar 5 yang dibuat oleh Margaux terlihat sedikit lebih kompleks karena dalam desainnya terdapat banyak wimba yang ia masukan. Garis lengkung, gelombang, titik, dan zigzag ada dalam desain motifnya dapat diartikan bahwa ia cenderung ragu dan bingung dalam mengekspresikan idenya dalam sebuah desain. Margaux menggambarkan wimba garis lengkung dan unsur titik yang mendominasi secara keseluruhan desainnya dengan pola yang cukup teratur, tetapi beberapa penempatan wimba lainnya dikomposisikan secara acak bahkan dibuat bertumpuk hanya untuk memenuhi bidang yang kosong saja.

4. Berbeda halnya dengan gambar 6 yang dibuat oleh Thomas, wimba yang dipilih hanya satu unsur goresan saja dan digambarkan secara berulang memenuhi keseluruhan bidang gambar. Unsur motif goresan yang terdapat pada gambar menjadisa-tunya wimba yang dipilih Thomas untuk diimplementasikannya dalam sebuah desain. Wimba goresan tersebut terkesan kaku dan cepat yang dapat dimaknai bahwa Thomas merupakan anak yang tegas dan penuh keyakinan, ia mampu berekspresi mendesain sebuah motif walaupun hanya dengan



menggunakan satu macam jenis *tools*. *Sense of art* yang ada pada Thomas sudah sangat baik.

Penggambaran wimba pada bahasa rupa yang dibuat oleh anak-anak berkebutuhan khusus dalam mendesain sebuah motif digital sangat unik dan berkarakter. Masing-masing pribadi memiliki kekhasannya tersendiri. Wimba yang mereka gambarkan merupakan cara khas dalam bahasa rupa yaitu ruang waktu datar, dimana setiap wimba dibuat secara utuh. Wimba yang dianggap penting dibuat dengan ukuran yang lebih besar atau dibuat lebih banyak dibanding wimba lainnya dan wimba tersebut menjadi wimba yang menjadi kekhasannya. Wimba yang menyatakan gerak adalah wimba yang digambarkan dengan garis yang meliuk-liuk atau wimba yang terlihat seperti berpindah tempat karena memiliki warna dan karakter yang sama sehingga terkesan bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Wimba yang menyatakan ruang merupakan tata ungkapan dengan cara penggambaran terpola dengan jarak tertentu yang terkesan bergeser atau wimba satu dan lainnya yang dibuat tidak teratur seakan-akan seperti terbolak-balik melayang sehingga ada kesan ruang.

## **PENUTUP**

Pada motif digital yang didesain oleh anak-anak berkebutuhan khusus dapat dibaca melalui karakteristik kepribadian dengan menggunakan bahasa rupa, dimana dengan menggunakan metode ini akan membantu pengajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas, bagaimana guru memberikan stimulus dan membangun motivasi agar proses komunikasi dan suasana hati serta kemampuan yang dimiliki oleh anak berkebutuhan khusus dapat tergali. Dengan kegiatan menggambar, mendesain, membuat konsep yang menyenangkan akan membuat anak merasa senang. Anak-anak dapat mengekspresikan dirinya mengkomposisikan unsur-unsur seni rupa yang ada pada *tools* dengan bebas dan imajinatif.

Penelitian ini memang berfokus pada hasil desain motif digital dengan penggunaan *tools* lewat *software photoshop*, dimana anak-anak berkebutuhan khusus dapat dengan mulus mengaplikasikan konsep desain mereka dengan lebih efisien dan efektif seperti memilih warna, memilih bentuk, dan mengatur penempatan objeknya tanpa perlu ribet. Berbeda halnya jika anak-anak harus berkegiatan seni rupa dengan cara manual seperti melukis atau *drawing* yang membutuhkan persiapan alat dan bahan. Oleh karena itu sensitivitas anak pasti akan sedikit berbeda, ketika anak dihadapkan pada cara digitalisasi dan cara manual. Dalam cara digital mereka dapat dengan mudah memahami dan beradaptasi dengan *tools* yang sudah disediakan *software* tanpa membutuhkan

waktu yang lama untuk menyesuaikan diri. Sebaliknya dengan cara manual mereka harus melalui berbagai tahapan rangkaian sensitivitas dan akan membutuhkan waktu yang lama untuk memahami dan menyesuaikan diri dengan menggunakan alat dan bahan menggambar manual. Seperti cara menggoreskan garis dengan media pensil pasti akan berbeda dengan menggunakan media kuas. Saat ingin memilih warna, anak harus mengetahui cara mencampurkan warna primer, sekunder, tersier. Teknik penerapan dalam cara manual untuk menghasilkan tebal tipisnya goresan atau sapuan tidak dapat dilakukan dengan cara yang instan.

Berdasarkan hal tersebut, sensitivitas anak harus selalu dilatih untuk meningkatkan kualitas keterampilan gambarnya. Digital maupun manual sama-sama mempunyai kekuatan dan manfaatnya tersendiri, dalam hal ini guru/ pengajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan kreativitas, imajinasi, dan sensitivitas anak. Guru harus sensitif dalam memilih bahan dan teknik yang digunakan dalam proses belajar, maka dari itu anak-anak berkebutuhan khusus harus sering diperkenalkan berbagai macam teknik menggambar agar mereka juga dapat merasakan emosi yang dirasakan saat berhadapan dengan alat, bahan, dan media yang unik dan menarik lainnya.

## REFERENSI

- Angin, D. A. K. P. (2021). Pengaplikasian Teknik Anyaman Pada Busana Muslim Bergaya Casual Sporty. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 8(3).
- Asmayanti, Mukhirah, Fadilah. (2020). Aplikasi Desain Digital Dalam Dunia Fashion. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 5 (1). 61-72.
- Barnard, M. (2011) . Fashion sebagai Komunikasi Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas dan Gender. Yogyakarta: Jalasutra.
- Basuki. (2021) . Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif. Media Sains Indonesia. Kota Bandung.
- Bbkb. Kemenprin. 2020. Pengertian Motif Batik dan Filosofinya. [https://bbkb.kemenperin.go.id/index.php/post/read/pengertian\\_motif\\_batik\\_dan\\_filosofinya\\_0#:~:text=Motif%20adalah%20suatu%20corak%20yang,suatu%20bentuk%20yang%20beraneka%20ragam](https://bbkb.kemenperin.go.id/index.php/post/read/pengertian_motif_batik_dan_filosofinya_0#:~:text=Motif%20adalah%20suatu%20corak%20yang,suatu%20bentuk%20yang%20beraneka%20ragam). Diakses, 9 Agustus 2023.
- Budi, S. (2022). Implementasi Kurikulum 2013 Bagi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *Educatio*, 17(2), 192–203. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9158>

- Davido, Roseline. (2012) . Mengenal Anak Melalui Gambar. Jakarta: Salemba Humanika.
- Desi Ningrum, D. R. (2017). Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus.
- Felisa, J. (2020). Penerapan Actionsript pada Adobe Photoshop. *Media Informatika*, 19(2), 61–64. <https://doi.org/10.37595/mediainfo.v19i2.42>.
- Gunawan, A. I., Sosianika, A., Rafdinal, W., & Ananta, D. (2022). Discovering advancement in technology and mass media influence on gen Y male fashion consciousness. *Diponegoro International Journal of Business*, 5(2), 146-157.
- Hanisha, F., & Djalari, Y. A. (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 63-82.
- Hendriyana, Husen. (2020). Metodologi Penelitian Penciptaan Karya. Yogyakarta. ANDI.
- Indarti, I. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(2), 128-137.
- Irvan, Muhammad. (2011). Fase Pengembangan Konsep Produk Dalam Kegiatan Perancangan Dan Pengembangan Produk. *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta*, 4(3), 261-274.
- Kotler, Philip dan Armstrong, Gary. 2008. *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, D. A. (2013). Pemanfaatan Limbah Kaos dan Katun sebagai Trimming pada Busana Casual Wanita Dewasa.
- Lasalewo, Trifandi, Subagyo, Hartono. B., & Yuniarto, A. H. (2015). Perspektif Pengembangan Produk Berdasarkan Kajian Literatur. *Proceeding The 5th Annual Engineering Seminar*.
- Murdiyanto, Eko. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. LPPM UPN Veteran. Yogyakarta Press.
- Nagara, M. R. (2023). CREATIVITY AND LEARNING PROCESS IN VISUAL LANGUAGE OF EARLY CHILDHOOD. *Cultural Arts International Journal*, 3(1).
- Nagara, Martien Roos. (2022). Proses Kreativitas pada Gambar Anak Usia Dini di TK A Santo Yusup II Bandung. *Jurnal Rupa*, 7(1), 19-29.
- Naradika, Della. (2020). Masa Depan Pada Gambar Anak, Kumpulan Esai. Yogyakarta: Gorga.
- Patappa, M. M. (2019). STUDI TENTANG PEMBUATAN DESAIN MOTIF BATIK LONTARA.COM. *JURNAL IMAJINASI*, 3(2), 36. <https://doi.org/10.26858/i.v3i2.13038>.

- Perangin Angin, D. (2023). Implementation of Weaving Techniques in Products Fashion Men's Ready To Wear. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ART & DESIGN*, 7(1), 115-123. Retrieved from <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/ijad/article/view/22798>
- Prasetyo, D., & Disarifianti, N. (2021). Studi Pengembangan Desain Motif Batik Tulis Lasem Rembang. *Prosiding Seminar Nasional Desain Komunikasi Visual*, 1, 14–25. <https://doi.org/10.33479/sndkv.v1i.120>.
- Ramadhan, M. S., Yulianti, K. N., & Ananta, D. (2022). Inovasi Produk Fashion dengan Menerapkan Karakter Visual Chiaroscuro Menggunakan Teknik Cetak Tinggi Cukil Kayu Block Printing. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 192-201.
- Riadi, Muchlisin. 2020. *Strategi Komunikasi (Pengertian, Teknik, Langkah dan Hambatan)*.
- Setiyo, Adi Nugroho. dkk. 2021. Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, Vol. 14, No. 1, hlm. 48-75.
- Sunarmi. 2013. Peran Riset Dalam Perwujudan Desain. *Jurnal Brikolase*, Vol. 5, No. 1, hlm 14.
- Suwandi, E. F., & yan Sunarya, Y. (2021). Motif tenun sebagai bentuk bahasa rupa dari masyarakat Suku Mbojo di Bima Nusa Tenggara Barat. *JURNAL RUPA*, 6(1), 24-33.
- Tabrani, Primadi. 2014. *Proses Kreasi - Gambar Anak - Proses Belajar*. Bandung: Erlangga.
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Tobroni, M. I. (2013). Menggali Kreativitas Seni pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Humaniora*, 4(1), 221-227.