

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAL HURUF
UNTUK ORANG TUA ANAK DISLEKSIA**



PERANCANGAN

Oleh

Khoerunnisa

NIM 2012658024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAL HURUF
UNTUK ORANG TUA ANAK DISLEKSIA**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAL HURUF UNTUK ORANGTUA ANAK DISLEKSIA** diajukan oleh Khoerunnisa, NIM 2012658024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 197407301998022001/NIDN 0030077401

Pembimbing II

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 198211132014041001/NIDN 0013118201

Cognate/Penguji Ahli

Dr.Sn. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 196502091995121001/NIDN 0009026502

Koordinator Program Studi/Ketua/Anggota

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/NIDN 0029017304



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, laporan Tugas Akhir yang berjudul *Perancangan Buku Aktivitas Mengenal Huruf untuk Orang Tua Anak Disleksia* dapat diselesaikan tepat waktu.

Perancangan ini dibuat karena kekhawatiran penulis atas sulitnya akses media pendukung pembelajaran yang diperuntukkan bagi anak disleksia. Buku ini dirancang dengan harapan dapat bermanfaat dan membantu orang tua anak disleksia dalam mendampingi anak pada saat proses belajar konsep huruf dengan menyenangkan. Adapun perancangan ini dibuat untuk memenuhi kewajiban dan syarat guna memperoleh program sarjana pada Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Hasil perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis memohon maaf apabila ditemukan kesalahan atau kurang dalam penulisan ataupun karya ini. Saran dan kritik yang membangun diharapkan untuk perbaikan kedepannya agar perancangan bisa dikembangkan lebih maksimal.

Yogyakarta, 25 Mei 2025

Penulis



Khoerunnisa

NIM 2012658024

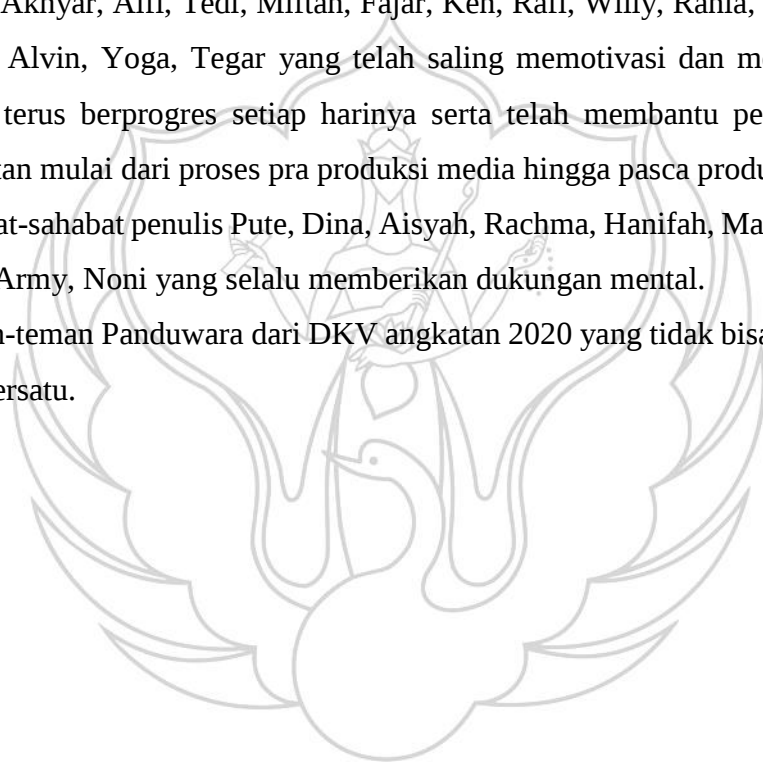
UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan perancangan ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan dan bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa atas karunia dan kehendaknya penulis diberikan kesehatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn.,M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan yang membuka perspektif baru penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini
7. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam menyusun laporan Tugas Akhir.
8. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan selama kuliah.
9. Bapak Edi Jatmiko , S.Sn., M.Sn. dan Bapak Drs., Asnar Zacky , M.Sn. yang telah membimbing penulis selama kuliah dan memotivasi penulis untuk terus menggali potensi di bidang ilustrasi.
10. Ibu Afiyah Latifah A.Md.TW., S.Psi. selaku terapis yang telah memberikan wawasan baru tentang perspektif anak disleksia, memberikan masukan dalam

proses perancangan serta berkenan untuk melakukan uji media di Rumah Terapi Almas meskipun terbatas oleh jarak.

11. Sekolah Tumbuh, beserta seluruh staf pengajar dan tenaga pendukung atas kontribusi dan kerja sama yang telah diberikan selama proses pengumpulan data, demi kelancaran penyusunan penelitian ini.
12. Kedua orang tua, yang selalu memberi afirmasi positif dan merawat penulis dengan tulus selama ini, Aa dan Ham yang senantiasa membantu dan menyemangati.
13. Teman-teman seperjuangan tugas akhir selama tahun 2024, Setiadi, Ruth, Tiara, Akhyar, Alfi, Tedi, Miftah, Fajar, Ken, Rafi, Willy, Rania, Dyota, Jeni, Tisya, Alvin, Yoga, Tegar yang telah saling memotivasi dan mengingatkan untuk terus berprogres setiap harinya serta telah membantu penulis ketika kesulitan mulai dari proses pra produksi media hingga pasca produksi.
14. Sahabat-sahabat penulis Pute, Dina, Aisyah, Rachma, Hanifah, Maulida, Zalfa, Rara, Army, Noni yang selalu memberikan dukungan mental.
15. Teman-teman Panduwara dari DKV angkatan 2020 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoerunnisa
NIM : 2012658024
Program Studi : Seni Rupa
Fakultas : Desain
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir penciptaan yang disusun untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas, Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berjudul **PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAL HURUF UNTUK ORANG TUA ANAK DISLEKSIA** merupakan hasil karya sendiri, karya tersebut belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi mana pun, dan belum pernah dipublikasikan, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah. Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 25 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Khoerunnisa

NIM 2012658024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoerunnisa
NIM : 2012658024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAL HURUF UNTUK ORANGTUA ANAK DISLEKSIA.**

Kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 25 Mei 2025
Yang membuat pernyataan,



Khoerunnisa
NIM 2012658024

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAL HURUF UNTUK ORANG TUA ANAK DISLEKSIA

Khoerunnisa

NIM 2012658024

Disleksia adalah gangguan belajar neurologis yang memengaruhi kemampuan membaca, menulis, dan mengeja. Orang tua perlu mendampingi anak disleksia dalam kegiatan belajar di rumah karena pembelajaran formal saja tidak cukup. Perancangan ini bertujuan menghasilkan buku aktivitas multisensori sebagai media pendukung pembelajaran huruf bagi orang tua dan anak disleksia. Menggunakan metode *design thinking* oleh Lewrick yang meliputi tahap *understand, observe, define point of view, ideate, prototype, test, dan reflect*. Media yang dihasilkan berupa buku *wipe and clean* yang dilengkapi alat bantu belajar seperti spidol, akrilik huruf dan karakter, *puzzle*, kubus huruf, stiker velcro, serta panduan orang tua. Uji coba menunjukkan media ini efektif membantu anak disleksia belajar huruf dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Kata kunci: Disleksia, Multisensori, Buku Aktivitas, Huruf, Orang Tua dan Anak

ABSTRACT

DESIGN OF A LETTER RECOGNITION ACTIVITY BOOK FOR PARENTS OF CHILDREN WITH DYSLEXIA

Khoerunnisa

NIM 2012658024

Dyslexia is a neurological learning disorder that affects reading, writing, and spelling abilities. Parental involvement in home-based learning is essential for children with dyslexia, as formal education alone is often insufficient. This study aims to develop a multisensory activity book as a supplementary learning tool for parents and children with dyslexia. The design process adopts the design thinking framework proposed by Lewrick, which includes the stages of understanding, observing, defining a point of view, ideating, prototyping, testing, and reflecting. The resulting medium is a wipe-and-clean book equipped with various learning aids such as markers, letter and character acrylics, puzzles, letter blocks, Velcro stickers, and a parental guidebook. Trial results indicate that this medium is effective in supporting dyslexic children in learning letters in an enjoyable and easily comprehensible manner.

Keyword: Dyslexia, Multisensory, Activity Book, Letters, Parent and Child

DAFTAR ISI

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAL HURUF UNTUK ORANG TUA ANAK DISLEKSIA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan.....	5
H. Metode Analisis Data	6
I. Skematika Perancangan.....	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	7
A. Identifikasi	7
B. Kajian Pustaka	42
C. Analisis Data.....	45
D. Kesimpulan Analisis Data	47
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	48
A. Konsep Kreatif.....	48
B. Program Kreatif	65

C. Program Media.....	85
VISUALISASI.....	90
A. Data Visual	90
B. Studi Visual.....	96
C. <i>Layout</i> Buku Aktivitas	101
D. <i>Dummy</i> Buku Aktivitas.....	111
E. Konsultasi Desain dengan Ahli.....	112
F. Karya Final	114
G. Final Media Pendukung	133
H. Uji Media	137
PENUTUP.....	141
A. Kesimpulan	141
B. Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	144
A. Buku.....	144
B. Jurnal.....	144
C. <i>Website</i>	147
LAMPIRAN.....	148
A. Lembar Konsultasi.....	148
B. Pengecekan Turnitin	152
C. Surat Izin Penelitian.....	153
D. Lembar Panduan Wawancara	155
E. Rekap Hasil Wawancara	157
F. Kuesioner.....	168
G. <i>Empathy Map</i>	179
H. <i>Mindmapping</i>	180
I. Dokumentasi Pameran dan Tugas Akhir.....	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan.....	6
Gambar 2. 1 Perbedaan otak normal dan otak penyandang disleksia	10
Gambar 2. 2 Bunyi Huruf A-Z.....	14
Gambar 2. 3 Aktivitas Menghubungkan Titik	20
Gambar 2. 4 Aktivitas Menebalkan Garis.....	21
Gambar 2. 5 Aktivitas Memasangkan Gambar	21
Gambar 2. 6 Aktivitas Menggambar dan Mewarnai.....	21
Gambar 2. 7 Aktivitas Labirin	22
Gambar 2. 8 Aktivitas Mencari Perbedaan	22
Gambar 2. 9 Buku <i>Pop Up</i>	23
Gambar 2. 10 Buku <i>Pull Tab</i>	24
Gambar 2. 11 Buku <i>Lift the Flap</i>	24
Gambar 2. 12 Buku <i>Volvelles</i>	24
Gambar 2. 13 Buku <i>Peek a boo</i>	25
Gambar 2. 14 Buku <i>Participation</i>	25
Gambar 2. 15 Buku <i>Hidden Object</i>	25
Gambar 2. 16 Buku <i>Puzzle</i>	26
Gambar 2. 17 Buku <i>Play a Song and Sound</i>	26
Gambar 2. 18 Buku <i>Touch and Feel</i>	27
Gambar 2. 19 Permainan Mengenal Huruf	35
Gambar 2. 20 Media kartu dan susun huruf.....	35
Gambar 2. 21 Buku Latihan Baca Tulis.....	36
Gambar 2. 22 Kartu Baca.....	36
Gambar 2. 23 Cover Buku Aktivitas 60 Jam Pintar Baca Tanpa Dieja	37
Gambar 2. 24 Isi Buku Aktivitas 60 Jam Pintar Baca Tanpa Dieja.....	37
Gambar 2. 25 Buku Aktivitas Cara Cepat Belajar Membaca Sejak Dini	38
Gambar 2. 26 Isi Buku Cara Cepat Belajar Membaca Sejak Dini	38
Gambar 2. 27 Membaca Menyenangkan Ala Montessori.....	39
Gambar 2. 28 Membaca Menyenangkan Ala Montessori.....	39
Gambar 2. 31 Grafik jenis <i>prototype</i> berdasarkan tingkat kedetailannya.....	41

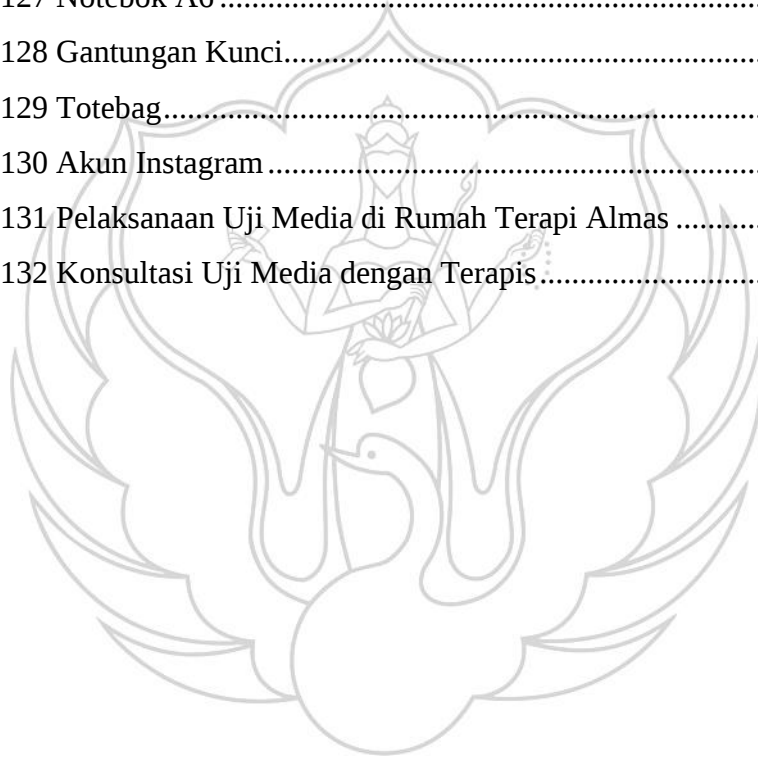
Gambar 3. 1 Empathy Map Orang Tua Anak Disleksia	49
Gambar 3. 2 Wawancara bersama Terapis Wicara & ABK.....	57
Gambar 3. 3 Mind Map Disleksia	58
Gambar 3. 4 Mind Map Konsep Kreatif	59
Gambar 3. 5 Ilustrasi oleh Christine Almeda.....	64
Gambar 3. 6 Contoh gaya visual huruf magnetik	64
Gambar 3. 7 <i>Color Palette</i>	81
Gambar 3. 8 <i>Font Fredoka</i>	82
Gambar 3. 9 <i>Font Dongle</i>	83
Gambar 3. 10 <i>Made Tommy Soft Medium</i>	83
Gambar 3. 11 <i>Made Tommy Soft Light</i>	84
Gambar 4. 1 Data Visual Karakter Doni.....	90
Gambar 4. 2 Data Visual Anak-anak	90
Gambar 4. 3 Data Visual Ayah	90
Gambar 4. 4 Data Visual Ibu.....	91
Gambar 4. 5 Data Visual Guru.....	91
Gambar 4. 6 Data Visual Rumah	91
Gambar 4. 7 Data Visual Dapur.....	92
Gambar 4. 8 Data Visual Taman.....	92
Gambar 4. 9 Data Visual Kelas.....	92
Gambar 4. 10 Data Visual Ikan, Hiu, Gurita dan Buaya.....	93
Gambar 4. 11 Data Visual Buaya, Gajah, Jerapah, Flamingo, Elang.....	93
Gambar 4. 12 Data Visual Singa, Rusa, Zebra, Ular, Quokka, Monyet	93
Gambar 4. 13 Data Visual Sapi, Ayam, Kelinci, Kucing, Bebek	94
Gambar 4. 14 Data Visual Nanas, Apel, Tomat, Pir, Cabai, Durian.....	94
Gambar 4. 15 Data Visual Minuman Botol, Burger, Kue.....	94
Gambar 4. 16 Sepeda, Bus, Roket, Sepeda Es Krim, Kereta Api.....	95
Gambar 4. 17 Data Visual Vas, Xray, Lilin, Lemari, Keran, Cermin.....	95
Gambar 4. 18 Data Visual Obat, Telepon, Jam, Bel, Bola, Baterai	95
Gambar 4. 19 Data Visual Kancing, Payung, Pensil, Buku, Sepatu, Kaos kaki... ..	96
Gambar 4. 20 Data Visual Gayung, Palu, Paku, Ban, Tas, Balon, Kursi	96
Gambar 4. 21 Studi Visual Karakter Doni	96

Gambar 4. 22 Studi Visual Ayah	97
Gambar 4. 23 Studi Visual Ibu.....	97
Gambar 4. 24 Studi Visual Anak-anak	97
Gambar 4. 25 Studi Visual Guru.....	98
Gambar 4. 26 Studi Visual Bangunan Rumah	98
Gambar 4. 27 Studi Visual Bangunan Dapur.....	98
Gambar 4. 28 Studi Visual Bangunan Taman.....	99
Gambar 4. 29 Studi Visual Bangunan Kelas.....	99
Gambar 4. 30 Studi Visual Hewan.....	99
Gambar 4. 31 Studi Visual Sayur dan Buah	100
Gambar 4. 32 Studi Visual Makanan dan Minuman.....	100
Gambar 4. 33 Studi Visual Transportasi.....	100
Gambar 4. 34 Studi Visual Benda.....	101
Gambar 4. 35 Storyboard "Awal Baca"	101
Gambar 4. 36 Storyboard "Kenal Baca"	101
Gambar 4. 37 Storyboard "Hebat Baca"	102
Gambar 4. 38 Sketsa Awal Baca hal. 1-2	102
Gambar 4. 39 Sketsa Awal Baca hal. 3-4	102
Gambar 4. 40 Sketsa Awal Baca hal. 5-6	103
Gambar 4. 41 Sketsa Awal Baca hal. 7-8	103
Gambar 4. 42 Sketsa Awal Baca hal. 9-10	103
Gambar 4. 43 Sketsa Awal Baca hal. 11-12	104
Gambar 4. 44 Sketsa Awal Baca hal. 13-14	104
Gambar 4. 45 Sketsa Kenal Baca hal. 1-2.....	104
Gambar 4. 46 Sketsa Kenal Baca hal. 3-4.....	105
Gambar 4. 47 Sketsa Kenal Baca hal. 5-6.....	105
Gambar 4. 48 Sketsa Kenal Baca hal. 7-8.....	105
Gambar 4. 49 Sketsa Kenal Baca hal. 9-10.....	106
Gambar 4. 50 Sketsa Kenal Baca hal. 11-12.....	106
Gambar 4. 51 Sketsa Kenal Baca hal. 13-14.....	106
Gambar 4. 52 Sketsa Hebat Baca hal. 1-2.....	107
Gambar 4. 53 Sketsa Hebat Baca hal. 3-4.....	107

Gambar 4. 54 Sketsa Hebat Baca hal. 5-6.....	107
Gambar 4. 55 Sketsa Hebat Baca hal. 7-8.....	108
Gambar 4. 56 Sketsa Hebat Baca hal. 9-10.....	108
Gambar 4. 57 Sketsa Hebat Baca hal. 11-12.....	109
Gambar 4. 58 Sketsa Hebat Baca hal. 13-14.....	109
Gambar 4. 59 Sketsa Akrilik Huruf	109
Gambar 4. 60 Sketsa Kartu Huruf.....	110
Gambar 4. 61 Sketsa <i>Box Packaging</i>	110
Gambar 4. 62 <i>Prototype X is Finished</i>	111
Gambar 4. 63 <i>Prototype Gel Tulis</i>	111
Gambar 4. 64 <i>Prototype Halaman Magnet</i>	112
Gambar 4. 65 Konsultasi Desain dengan Ahli	112
Gambar 4. 66 Awal Baca hal.7-8.....	113
Gambar 4. 67 Awal Baca hal.5-6.....	113
Gambar 4. 68 Kenal Baca hal.3-4.....	114
Gambar 4. 69 Final Judul seri "Dadu"	114
Gambar 4. 70 Final Judul Buku	114
Gambar 4. 71 Final Maskot Alfa Beta Charlie	115
Gambar 4. 72 Final Buku "Awa Baca", hal. 1-2.....	115
Gambar 4. 73 Final Buku "Awal Baca" hal. 3-4.....	115
Gambar 4. 74 Final Buku "Awal Baca" hal. 5-6.....	116
Gambar 4. 75 Final Buku "Awal Baca" hal. 7-8.....	116
Gambar 4. 76 Final Buku "Awal Baca" hal. 9-10.....	117
Gambar 4. 77 Final Buku "Awal Baca" hal. 11-12.....	117
Gambar 4. 78 Final Buku "Awal Baca" hal. 13-14.....	118
Gambar 4. 79 Final Buku "Kenal Baca" hal. 1-2.....	118
Gambar 4. 80 Final Buku "Kenal Baca" hal. 3-4.....	119
Gambar 4. 81 Final Karya "Kenal Baca" hal. 5-6.....	120
Gambar 4. 82 Final Buku "Kenal Baca" hal. 7-8.....	120
Gambar 4. 83 Final Buku "Kenal Baca" hal. 9-10.....	121
Gambar 4. 84 Final Buku "Kenal Baca" hal.11-12.....	121
Gambar 4. 85 Final Buku "Kenal Baca" hal. 13-14.....	122

Gambar 4. 86 Final Buku "Hebat Baca" hal. 1-2	122
Gambar 4. 87 Final Buku "Hebat Baca" hal. 3-4	122
Gambar 4. 88 Final Buku "Hebat Baca" hal. 5-6	123
Gambar 4. 89 Final Buku "Hebat Baca" hal. 7-8	123
Gambar 4. 90 Final Buku "Hebat Baca" hal. 9-10	124
Gambar 4. 91 Final Buku "Hebat Baca" hal. 11-12	124
Gambar 4. 92 Final Buku "Hebat Baca" hal. 13-14	125
Gambar 4. 93 Final Sampul Buku "Awal Baca"	125
Gambar 4. 94 Final Sampul Buku "Kenal Baca"	126
Gambar 4. 95 Final Sampul Buku "Hebat Baca"	126
Gambar 4. 96 Sampul Buku Panduan	126
Gambar 4. 97 Pendahuluan Buku Panduan	127
Gambar 4. 98 Daftar Isi Buku Panduan	127
Gambar 4. 99 Buku Panduan hal. 1-2	127
Gambar 4. 100 Buku Panduan hal. 3-4	127
Gambar 4. 101 Buku Panduan hal. 5-6	128
Gambar 4. 102 Buku Panduan hal. 7-8	128
Gambar 4. 103 Buku Panduan hal. 9-10	128
Gambar 4. 104 Buku Panduan hal. 11-12	128
Gambar 4. 105 Buku Panduan hal. 13-14	129
Gambar 4. 106 Buku Panduan hal. 15-16	129
Gambar 4. 107 Buku Panduan hal. 17-18	129
Gambar 4. 108 Buku Panduan hal. 19-20	129
Gambar 4. 109 Buku Panduan hal. 21	130
Gambar 4. 110 <i>Mockup</i> Buku Panduan	130
Gambar 4. 111 Final Akrilik Huruf	130
Gambar 4. 112 <i>Mockup</i> Akrilik Huruf	130
Gambar 4. 113 Final Kartu Huruf	131
Gambar 4. 114 Final <i>Mockup</i> Kartu Huruf	131
Gambar 4. 115 Final Kubus Huruf	131
Gambar 4. 116 Final Sticker Velcro	132
Gambar 4. 117 <i>Spidol Wipe and Clean</i>	132

Gambar 4. 118 Plastisin	132
Gambar 4. 119 Akrilik Karakter Doni	133
Gambar 4. 120 Final <i>Box Packaging</i>	133
Gambar 4. 121 <i>Sticker Huruf Kiss Cut</i>	133
Gambar 4. 122 <i>Sticker Karakter Die Cut</i>	134
Gambar 4. 123 Poster	134
Gambar 4. 124 Katalog	134
Gambar 4. 125 <i>Mockup Graphics Standar Manual</i>	135
Gambar 4. 126 Alat Tulis.....	135
Gambar 4. 127 Notebok A6	135
Gambar 4. 128 Gantungan Kunci.....	135
Gambar 4. 129 Totebag.....	136
Gambar 4. 130 Akun Instagram	136
Gambar 4. 131 Pelaksanaan Uji Media di Rumah Terapi Almas	137
Gambar 4. 132 Konsultasi Uji Media dengan Terapis	139



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Media Belajar Huruf di Pasaran 1.....	35
Tabel 2. 2 Tinjauan Media Belajar Huruf di Pasaran 2.....	36
Tabel 2. 3 Tinjauan Media Belajar Huruf di Pasaran 3.....	37
Tabel 2. 4 Tinjauan Media Belajar Huruf di Pasaran 4.....	38
Tabel 2. 5 Tinjauan Media Belajar Huruf di Pasaran 5.....	39
Tabel 3. 1 Proses Perancangan Buku Aktivitas	48
Tabel 3. 2 Timeline Wawancara	54
Tabel 3. 3 Tabel Naskah Awal Baca.....	67
Tabel 3. 4 Naskah Kenal Baca	69
Tabel 3. 5 Naskah Hebat Baca	70
Tabel 3. 6 Naskah Buku Panduan dan Instruksi Orang Tua	76
Tabel 3. 7 Naskah Audio Fonik	78
Tabel 3. 8 Kata Benda.....	79
Tabel 3. 9 Sisi Kubus Huruf.....	79
Tabel 3. 10 Padanan Kubus Huruf	80
Tabel 3. 11 <i>Bill of Material</i>	89
Tabel 3. 12 Biaya Persiapan dan Penyelesaian	89
Tabel 4. 1 Skala Penilaian Kuesioner	137
Tabel 4. 2 Intepretasi Nilai Rata-rata Kuesioner.....	137
Tabel 4. 3 Pertanyaan dan hasil kuesioner	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I.....	148
Lampiran 2 Lembar Konsultasi Pembimbing II.....	150
Lampiran 3 Pengecekan Turnitin	152
Lampiran 4 Surat Izin Survei/Penelitian kepada Afiyah Latifah, A.Md.....	153
Lampiran 5 Surat Izin Survei/Penelitian kepada dr. Kristiantini Dewi, Sp.A	154
Lampiran 6 Lembar Panduan Wawancara Terapis	155
Lampiran 7 Lembar Panduan Wawancara Ketua Asosiasi Disleksia Indonesia.	156
Lampiran 8 Rekap Hasil Wawancara Terapis.....	157
Lampiran 9 Rekap Hasil Wawancara Ketua Asosiasi Disleksia Indonesia	164
Lampiran 10 Kuesioner Kebutuhan Buku Aktivitas untuk Anak Disleksia	168
Lampiran 11 Kuesioner Tahap Empathy Map Orang Tua Anak Disleksia	170
Lampiran 12 Kuesioner Uji Media	177
Lampiran 13 <i>Empathy Map</i>	179
Lampiran 14 <i>Mindmap</i> Disleksia	180
Lampiran 15 <i>Mindmap</i> Konsep Kreatif	181
Lampiran 16 Dokumentasi Pameran dan Tugas Akhir	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jumlah populasi anak yang mengalami disleksia cukup besar. Dari situs *The International Dyslexia Association* (n.d.) mengungkapkan bahwa 10-15% populasi dunia menderita disleksia. Menurut pernyataan Ketua Asosiasi Disleksia Indonesia, diperkirakan sebanyak 5 juta dari 50 anak usia sekolah di Indonesia mengalami disleksia. Sedangkan, jumlah kasus disleksia yang teridentifikasi mencapai rata-rata 2 juta setiap tahunnya (Annisia et al., 2022).

Definisi yang diungkapkan oleh *World Federation of Neurology* mengenai disleksia adalah kelainan pada anak-anak yang meskipun memiliki kelas konvensional, tetapi gagal mencapai keterampilan bahasa membaca, menulis dan mengeja yang sepadan dengan kemampuan intelektual mereka (Fawcett, A & Nicolson, 2017). Sedangkan dalam DSM-5 (*Diagnostic, Statistical Mental Manual Disorder* edisi ke 5) disleksia digunakan sebagai istilah lain untuk menggambarkan pola kesulitan belajar yang ditandai oleh adanya masalah dalam mengenali dan mengakurasi kata, kesulitan dalam proses *decoding*, dan keterbatasan dalam kemampuan mengeja. Disleksia hanya dapat dilihat ketika anak sudah duduk di sekolah dasar (Widyorini & Tiel, 2017).

Gejala disleksia pada anak tidak sama antara satu sama lainnya. Bentuk-bentuk gejala yang sering tampak pada anak disleksia yaitu kesulitan membedakan bunyi-bunyi huruf yang mirip, menulis huruf secara terbalik, gangguan ingatan jangka pendek, sulit dalam konsep urutan, gangguan koordinasi motorik kasar dan halus serta lambat dalam menyelesaikan sesuatu (Solek & Dewi, 2013: 67-73). Menurut dr. Qodri Santosa, konsulen tumbuh kembang anak mengatakan bahwa meskipun diagnosis disleksia baru bisa ditegakkan ketika anak masuk sekolah, gejala-gejala awal disleksia dapat terlihat sejak anak berusia prasekolah (Vinta, 2024).

Kesulitan belajar ini dapat menyebabkan keterlambatan belajar yang tak jarang membuat anak disleksia merasa minder. Pada situasi dimana siswa menghadapi disleksia, mereka cenderung memiliki tingkat *self-esteem* atau harga diri yang lebih rendah daripada teman sebaya yang tidak mengalami disleksia karena pengalaman negatif yang muncul akibat kesulitan membaca (Hidayah & Hidayati, 2023: 32232). Berbeda dengan anak-anak yang berkembang secara normal dan sudah menunjukkan kemampuan membaca sejak usia enam atau tujuh tahun, anak-anak dengan disleksia seringkali mengalami kesulitan ini hingga usia 12 tahun (Irdamurni et al., 2018a: 29).

Gangguan belajar yang dialami oleh penyandang disleksia cenderung berkurang saat bertambah dewasa bukanlah karena disleksia sudah sembuh. Gangguan disleksia berkurang karena individu berhasil menemukan solusi dalam mengatasi tantangan yang dihadapi akibat kondisi disleksia yang mereka alami. Meskipun tidak dapat disembuhkan, penyandang disleksia dapat dibantu melalui terapi dan latihan dengan metode pembelajaran khusus yang cocok sehingga memudahkan mereka dalam belajar membaca (Pertiwi, 2016).

Dalam upaya mengatasi disleksia pada anak terdapat beberapa pendekatan yang efektif, salah satunya adalah metode multisensori. Metode multisensori merupakan latihan yang melibatkan semua jenis sensori yang dimiliki anak untuk mempelajari sesuatu. Berbagai penelitian membuktikan bahwa metode multisensori (visual, auditori, kinestetik, dan taktil (VAKT)) memanfaatkan seluruh pembelajaran jalur pada otak untuk meningkatkan daya ingat dan pembelajaran (Jeyasekaran, 2015: 315).

Keterlibatan orang tua memegang peran kunci sebagai pendamping dalam proses belajar anak, terutama bagi anak dengan disleksia yang memerlukan latihan tambahan di luar kegiatan belajar formal di sekolah. Di rumah, orang tua berperan sebagai fasilitator utama bagi anak dengan cara menyediakan media ajar dan mendampinginya. Oleh karena itu, dibutuhkan media pendukung pembelajaran yang tidak hanya dirancang untuk anak, tetapi juga mempertimbangkan kemudahan penggunaan bagi orang tua.

Pada umumnya, media belajar huruf yang digunakan oleh anak usia sekolah adalah buku aktivitas. Menurut Fhatrina (2023) Buku aktivitas adalah buku yang memuat rangkaian kegiatan interaktif, yang dirancang untuk mendukung proses belajar anak sehari-hari. Buku aktivitas menggabungkan unsur bermain dan belajar melalui rangkaian aktivitas yang bervariasi seperti menghubungkan titik, menebalkan garis, dan mewarnai sehingga dapat membantu proses pengenalan huruf menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Buku aktivitas yang beredar dipasaran, biasanya berbasis *paper and pencil*, sehingga belum cukup mengakomodasi kebutuhannya anak disleksia dalam belajar huruf. Menurut dr. Kristiantini Dewi, Ketua Asosiasi Disleksia Indonesia mengatakan bahwa kegiatan belajar bagi anak disleksia tidak cukup hanya dengan *paper and pencil* tetapi juga harus melibatkan berbagai indera atau multisensori (Wawancara, 10 September 2024). Sayangnya, keberadaan buku aktivitas yang dirancang secara khusus untuk anak disleksia masih sangat terbatas. Dari hasil kuesioner yang melibatkan 51 responden yang terhubung dengan anak disleksia, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebanyak 58,8% menyatakan belum pernah melihat buku aktivitas yang dirancang khusus untuk anak disleksia dalam mengenal huruf, sementara 23,5% mengaku masih jarang menemukannya.

Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan media belajar yang sesuai dengan ketersediaan media yang ramah disleksia bagi orang tua di lapangan. Maka dari itu perancangan buku aktivitas multisensori belajar huruf untuk orang tua anak disleksia diperlukan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku aktivitas multisensori sebagai media pendukung pembelajaran untuk membantu orang tua mengenalkan huruf kepada anak disleksia usia 7 tahun?

C. Batasan Masalah

1. Batasan Konten

Pengenalan huruf dari A-Z yang berjumlah 26 huruf dan kata benda yang sering ditemui di kehidupan sehari-hari, yang dekat dengan lingkungan anak.

2. Batasan Media

Perancangan media ini berupa media cetak.

3. Batasan Target Audiens

Target audiens dari perancangan ini adalah orang tua sebagai pembimbing dengan anak penyandang disleksia berusia 7 tahun.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan media pendukung pembelajaran buku aktivitas untuk orang tua anak disleksia yaitu membantu proses belajar mengenal huruf alfabet dengan metode multisensori yang menyenangkan dan ramah bagi anak disleksia.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Menambah ilmu dan mengasah kemampuan dalam menciptakan buku aktivitas yang edukatif

2. Bagi Lembaga Pendidikan

Sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran mengenai huruf bagi pengajar. Sebagai sarana tambahan referensi bagi perancangan-perancangan lain.

3. Bagi Target Audiens

Perancangan media ini diharapkan dapat membantu orang tua anak disleksia dalam mendampingi anak belajar mengenal huruf.

4. Bagi Masyarakat

Menambah ilmu pengetahuan mengenai media pendukung pembelajaran untuk anak disleksia dengan buku aktivitas.

F. Definisi Operasional

1. Disleksia

Disleksia adalah kesulitan belajar spesifik, dimana seseorang mengalami kesulitan signifikan dalam bidang berbahasa, termasuk kesulitan dalam mengeja dan membaca. Istilah "disleksia" berasal dari bahasa Yunani yaitu *dyslexia*, “*dys*” berarti kesulitan dan “*lexis*” berarti berbahasa (Kristiantini Dewi, 2015: 7).

2. Metode Multisensori

Metode Multisensori adalah pendekatan yang melibatkan berbagai jenis sensoris yang dimiliki anak dalam memahami atau mempelajari sesuatu.

3. Huruf

Huruf menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, n.d.) adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota ajad yang melambangkan bunyi bahasa.

4. Buku Aktivitas

Buku aktivitas merupakan jenis buku yang dirancang dengan serangkaian kegiatan terkait topik pembelajaran yang sedang dipelajari (Wulan, 2018: 4).

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Verbal

Data dalam bentuk teori atau informasi berasal dari jurnal, buku, internet dan sumber lainnya yang diakui oleh ahli dan sumber terpercaya terkait disleksia.

b. Data Visual

Data melalui sumber visual dalam bentuk infografis, ilustrasi, audiovisual, yang berkaitan dengan disleksia dan buku aktivitas.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pengumpulan data berfokus pada analisis dan informasi dari artikel jurnal, buku, penelitian dan literatur yang telah diterbitkan.

b. Wawancara

Pengumpulan data melalui wawancara satu arah dengan ahli tumbuh kembang anak atau bidang terkait, dan target audiens baik melalui tatap muka, ataupun daring.

c. Kuesioner

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

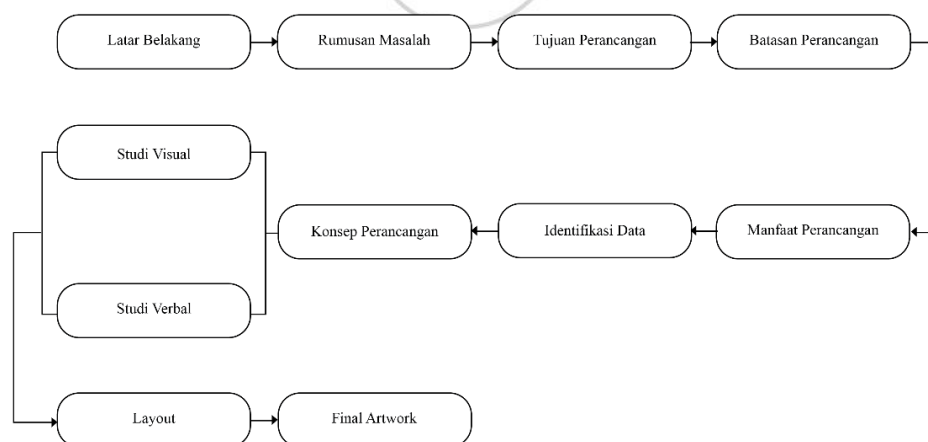
3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking* yang dikembangkan oleh Michael Lewrick, dimana menekankan proses inovatif secara iteratif melalui tahapan-tahapan terstruktur, mulai dari *understand*, *observe*, *define point of view*, *ideate*, *prototype*, *test*, dan *reflect*.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W+1H. 5W+1H merupakan pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data yang didapat dan memperjelas alasan mengapa perancangan ini perlu dilakukan.

I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan
(Sumber: Khoerunnisa, 2025)