

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
MEDIA BELAJAR INTERAKTIF BAGI ANAK
PENYANDANG DISLEKSI DI KOTA
PALEMBANG**



Sidang Akhir
Tugas Akhir Karya
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

Amalia Ainunnisa

2020620009

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
MEDIA BELAJAR INTERAKTIF BAGI ANAK
PENYANDANG DISLEKSIA DI KOTA PALEMBANG**

Dijukan oleh,

Amalia Amunnisa
NIM. 2020620009

Telah dipertahankan pada tanggal 6 Agustus 2024
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1

Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0203078701

Pembimbing 2

Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202

Penguji 1

Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0221017901

Penguji 2

Mukhsin Patriansah, M.Sn
NIDN. 0220058801

Ketua Penguji

Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0203078701

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 14 Agustus 2024

Mengetahui
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual

Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202

FARUKAS.org
 Menyetujui,
Dekan STPB

Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.
NIDN. 0222028203

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Walaupun berbagai badai telah dilalui, jalan yang penuh darah yang telah di tempuh, percayalah bahwa kesempatan terbaik untuk sukses datang bagi mereka yang membuatnya sendiri dengan kerja keras dan usaha”

Saya Persembahkan karya ini dengan segenap hati dan cita kepada:

Bunda saya, Siti Salda dan Ayah saya Agus Mawandi

Serta sepupu saya Alfiyah Zuhra dan Bella Rossada, serta pacar saya M. Ihsan Nugraha serta teman-teman dan orang lain yang senantiasa memberikan bantuan, semangat, do'a, dukungan baik fisik maupun mental, dan motivasi selama perancangan tugas akhir pembuatan Karya Tugas Akhir ini.

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amalia Annurrisa
NIM : 2020620009
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggungjawaban tertulis dengan judul

**"PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
MEDIA BELAJAR INTERAKTIF BAGI ANAK
PENYANDANG DISLEKSIA DI KOTA PALEMBANG"**

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiarisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 14 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



(Amalia Annurrisa)

NPM : 2020620009

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, dengan ini mari kita panjatkan puji dan syukur atas kehadirat-Nya yang telah melimpahkan rahmat-Nya serta karunia-Nya, sehingga perancang dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir Karya dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Media Belajar Interaktif Bagi Anak Penyandang Disleksia di Kota Palembang” dengan baik dan tepat waktu.

Proposal ini telah ditulis dengan semaksimal mungkin dan tentunya dengan bantuan dari beberapa pihak, maka dari itu perancang mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Pimpinan Universitas Indo Global Mandiri, Dr. H. Marzuki Alie. SE., M.M, selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri.
2. Dr. Sumi Amariena Hanim, ST., MT., IPM., ASEAN Eng., Selaku Wakil Rektor I Universitas Indo Global Mandiri
3. Dr. H. Juhaini, M.M., Selaku Wakil Rektor II Universitas Indo Global Mandiri
4. Prof. Erry Yulian T. Adesta., PhD., Selaku Wakil Rektor III Universitas Indo Global Mandiri
5. Dr Doris Febriyanti, S.IP., M.Si, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri
6. Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn. Selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual
7. Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn. Selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing perancang dengan memberikan arahan, bimbingan serta dorongan yang membantu dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir
8. Pembimbing 2, Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn, yang telah membantu perancang menghasilkan karya tulis Proposal Tugas Akhir serta memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.

Akhir kata perancang berharap agar hasil dari Proposal Tugas Akhir ini dapat diambil manfaatnya sehingga dapat memberikan inspirasi terhadap pembaca. perancang meyakini bahwa penyusunan dari Proposal Tugas Akhir ini masih jauh dari kata Sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca dan penguji sangat dibutuhkan oleh perancang untuk memperbaiki kesalahan yang ada.

Palembang, Maret 2024

Amalia Ainunnisa

ABSTRAK

Gangguan membaca pada anak merupakan langkah awal dari pendidikan mereka. Membaca menjadi sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh semua orang, anak-anak, dewasa, orang tua hingga lansia. Dengan membaca menjadi kunci untuk membuka ruang imajinasi serta memperluas proses belajar yang memberikan dampak untuk masa depan setiap anak. Perancangan ini ditujukan untuk mengatasi keterlambatan anak dalam membaca, menulis serta berbahasa pada saat usia 5-12 tahun, disebut dengan Disleksia. Disleksia mengakibatkan pengaruh di diri anak-anak mulai dari faktor pendidikan, sosial bahkan dapat mengganggu psikologis anak. Kesulitan anak-anak dalam mengenal huruf membuat desain komunikasi visual memegang peran penting dalam menghasilkan solusi pesan yang informatif melalui warna, layout, dan tipografi. Media belajar interaktif dihasilkan untuk meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar membaca bagi anak-anak penyandang disleksia serta memberikan informasi kepada masyarakat mengenai cara pencegahan gangguan disleksia pada anak usia 5-17.

Kata kunci: Membaca, Anak-anak, Disleksia, Desain Komunikasi Visual

ABSTRACT

Reading capabilities in children are the first step in their education. Reading is a skill that everyone must have, from children to adults, elderly, and even seniors. Reading is the key to unlocking imagination and expanding the learning process, which significantly impacts every child's future. This design is intended to address delays in children's reading, writing, and language development at ages 7-12 years old, commonly known as Dyslexia. Dyslexia affects children in various ways, including educational, social, and psychological aspects. The difficulties children face in recognizing letters make visual communication design play a crucial role in creating informative solutions through the use of color, layout, and typography. Interactive learning media are developed to enhance the reading skills and motivation of children with dyslexia while also providing information to the public on how to prevent dyslexia in children aged 7-12 years old.

Keywords: *Reading, Children, Dyslexia, Visual Communication Design*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Tujuan Perancangan.....	10
E. Manfaat Perancangan.....	11
a. Manfaat Teoritis.....	11
b. Manfaat Praktis.....	11
F. Kajian Ide Perancangan.....	13
a. Kajian Karya Terdahulu.....	13
b. Kajian Karya Sejenis.....	19
G. Metode Perancangan.....	31
1. <i>Emphatize</i>	31
2. <i>Define</i>	32
3. <i>Ideate</i>	34
4. <i>Prototype</i>	35
5. <i>Test</i>	35
H. Landasan Teori.....	35
1. Teori Desain Komunikasi Visual.....	35

2. Teori Komunikasi	39
3. Teori Estetika A.A Djelantik	41
4. Teori Semiotika	43
5. Teori Media Pembelajaran	45
6. Teori <i>Board Game</i>	46
I. Sistematika Perancangan	48
J. Alur Pemikiran Perancangan	49
K. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir	50
BAB 2.....	51
PENGOLAHAN DATA	51
A. Identifikasi Data.....	51
B. Analisa Data.....	83
C. Sintesis Perancangan.....	88
BAB 3.....	89
KONSEP PERANCANGAN	89
A. Perencanaan Kreatif.....	89
B. Perencanaan Media	107
BAB 4.....	121
VISUALISASI DESAIN	121
A. Visualisasi Desain.....	121
BAB V.....	170
PENUTUP	170
A. Kesimpulan.....	170
DAFTAR PUSTAKA	175
LAMPIRAN	179

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Poster Festifal Literasi Nasional Sumsel	8
Gambar 1. 2	Poster dan Infografis Dyslexia Awarness Month.....	14
Gambar 1. 3	Buku baca dan tulis bagi orang tua anak penyandang disleksia	16
Gambar 1. 4	Kartu Alphabet Pop-Up	18
Gambar 1. 5	Media perancangan Brain Gym	19
Gambar 1. 6	Boardgame Mine Adventure	21
Gambar 1. 7	Logo dan Buku Pertualangan Taku.....	23
Gambar 1. 8	Math Series Flashcard.....	25
Gambar 1. 9	Buku Smart Calistung.....	26
Gambar 1. 10	Motion Graphic Lagu Fonik	27
Gambar 1. 11	Motion Graphi: Belajar ABC	29
Gambar 1. 12	Tabel Huruf	30
Gambar 1. 13	Unsur Semiotika Roland Barthes.....	44
Gambar 1. 14	Bagan Sistematika Perancangan	48
Gambar 1. 15	Bagan Sistematika Perancangan	49
Gambar 2. 1	Disleksia.....	51
Gambar 2. 2	Suasana Pembelajaran Kelas 2B	58
Gambar 2. 3	Dokumentasi Wawancara Bersama Ruang Kita Psychology Consultant...	63
Gambar 2. 4	SDIT Al-Furqon	64
Gambar 2. 5	Dokumentasi Wawancara Bersama Firmansyah., S.Pd	67
Gambar 2. 6	Usia Responden	69
Gambar 2. 7	Gender Responden	70
Gambar 2. 8	Perkerjaan Responden	70
Gambar 2. 9	Responden yang mengenal disleksia	71
Gambar 2. 10	Tingkat Keseringan Mencari Informasi Disleksia Responden.....	72
Gambar 2. 11	Responden yang mengetahui penyebab Disleksia	73
Gambar 2. 12	Responden yang mengetahui dampak negatif disleksia	73
Gambar 2. 13	Rata-rata responden yang mengalami kesulitan membaca	74
Gambar 2. 14	Responden yang memiliki relasi dengan gangguan Disleksia	74
Gambar 2. 15	Pentingnya membaca bagi anak	75
Gambar 2. 16	Mengajarkan membaca pada anak.....	76
Gambar 2. 17	variasi metode pembelajaran membaca pada anak.....	76
Gambar 2. 18	Efektivitas media belajar interaktif	77
Gambar 2. 19	Responden yang pernah melihat media belajar.....	78
Gambar 2. 20	Media belajar yang sering digunakan responden	79
Gambar 2. 21	Ketertarikan Responden	80
Gambar 2. 22	Logo Dinas Pendidikan	81
Gambar 2. 23	Logo IDAI	82
Gambar 2. 24	Mind Mapping	83
Gambar 3. 1	Big Idea	90
Gambar 3. 2	Pictogram Pada masa Prasejarah	91

Gambar 3. 3 Cuneiform	92
Gambar 3. 4 Aksara Paku Babilonia	92
Gambar 3. 5 Komperasi Perkembangan Alfabet	93
Gambar 3. 6 Ujung Huruf Serif	95
Gambar 3. 7 Huruf sans serif	96
Gambar 3. 8 Objek Visual Huruf	102
Gambar 3. 9 Warna Perancangan	102
Gambar 3. 10 Tipografi Kids Magazine	104
Gambar 3. 11 font TT Fors Trail Variable	104
Gambar 3. 12 Gaya Tampilan Desain 1	105
Gambar 3. 13 Gaya Tampilan Desain 2	106
Gambar 3. 14 Gaya Tampilan Desain 3	106
Gambar 4. 1 Rough Layout Poster 1, 2, dan 3	121
Gambar 4. 2 Rough Layout Poster 4	122
Gambar 4. 3 Comprehensive Layout Poster	123
Gambar 4. 4 Final Design Poster	124
Gambar 4. 5 Rough Layout Feed Instagram	125
Gambar 4. 6 Final Design Feed Instagram	126
Gambar 4. 7 Rough Layout Gameboard	127
Gambar 4. 8 Interactive Learning Table	128
Gambar 4. 9 Tampak atas Interactive Learning Table	129
Gambar 4. 10 Tampak interactive learning table dan Kursi	130
Gambar 4. 11 Main Media Fisik	131
Gambar 4. 12 Rough Layout Logo	132
Gambar 4. 13 Comprehensive Layout Logo	133
Gambar 4. 14 Final Design Logo	134
Gambar 4. 15 Rough Layout Maskot	135
Gambar 4. 16 Comprehensive Layout Maskot	136
Gambar 4. 17 Final Design Maskot	137
Gambar 4. 18 Rough Layout Magic card 1	138
Gambar 4. 19 Rough Layout Magic card 2	138
Gambar 4. 20 Comprehensive Layout Magic card	139
Gambar 4. 21 Final Design Magic card	140
Gambar 4. 22 Rough Layout Acrylic Alphabet	141
Gambar 4. 23 Rough layout Acrylic Alphabet	142
Gambar 4. 24 Final Design Magnetic Alphabet	143
Gambar 4. 25 Rough Layout Boneka	144
Gambar 4. 26 Comprehensive Layout boneka	144
Gambar 4. 27 Final Design Maskot	145
Gambar 4. 28 Rough Layout Tas Sekolah	146
Gambar 4. 29 Comprehensive Layout Tote bag Serut	147
Gambar 4. 30 Final Design Tote Bag Serut	148
Gambar 4. 31 Rough Layout T-Shirt	149

Gambar 4. 32	Comprehensive Layout T-shirt.....	150
Gambar 4. 33	Final Design T-Shirt.....	151
Gambar 4. 34	Rough Layout tumblr.....	152
Gambar 4. 35	Comprehensive Layout Tumblr	152
Gambar 4. 36	Final Design Tumblr	153
Gambar 4. 37	Rough Layout LED Keychain	154
Gambar 4. 38	Comprehensive Layout LED Keychain	154
Gambar 4. 39	Final Design LED Keychain.....	155
Gambar 4. 40	Rough Layout Acrylic Alphabet.....	156
Gambar 4. 41	Comprehensive Layout Acrylic Letter	156
Gambar 4. 42	Final Design Acrylic Alphabet.....	157
Gambar 4. 43	Rough Layout Pencil Case	158
Gambar 4. 44	Comprehensive Layout Pencil Case	159
Gambar 4. 45	Final Design Pencil Case.....	160
Gambar 4. 46	Rough Layout Pen Holder.....	161
Gambar 4. 47	Comprehensive Layout Pen Holder.....	162
Gambar 4. 48	Final Design Pen Holder	163
Gambar 4. 49	Rough Layout Car Playmat	164
Gambar 4. 50	Comprehensive Layout Car Playmat	165
Gambar 4. 51	Final Design Car Playmat	166
Gambar 4. 52	Rough Layout Sticker Sheet	167
Gambar 4. 53	Comprehensive Layout Sticker Sheet.....	168
Gambar 4. 54	Final Design Sticker Sheet	169

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Pelaksanaan TA	50
Tabel 2. 1 Hasil Wawancara bersama Ruang Kita Psychology Consultant	59
Tabel 2. 2 Hasil Wawancara Bersama Guru Sekolah Dasar	65
Tabel 3. 1 Headline Perancangan	99
Tabel 3. 2 Subheadline Perancangan	99
Tabel 3. 3 Tagline Perancangan	100
Tabel 3. 4 Panduan Pre Media	114
Tabel 3. 5 Panduan Main Media	114
Tabel 3. 6 Panduan Follow up Media	115
Tabel 3. 7 Program Media	117
Tabel 3. 8 Biaya Pre Media	118
Tabel 3. 9 Biaya Main Media	119
Tabel 3. 10 Biaya follow up media	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Halaman Revisi.....	179
Lampiran 2	Formulir Bimbingan Pembimbing 1 Tugas Akhir.....	180
Lampiran 3	Formulir Bimbingan Pembimbing 2 Tugas Akhir.....	181
Lampiran 4	Lembar Persetujuan Sidang Final Tugas Akhir.....	182
Lampiran 5	Lembar Persetujuan Sidang Final Tugas Akhir.....	183
Lampiran 6	Surat Rekomendasi Dosen Pembimbing Tugas Akhir.....	184
Lampiran 7	Surat Pernyataan Mahasiswa Tugas Akhir.....	185
Lampiran 8	Dokumentasi Kegiatan Pameran Tugas Akhir.....	187