

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF DENGAN HURUF

RAMAH DISLEKSIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI INKLUSIF UNTUK

ANAK USIA DINI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

RAHMA CAESARINA SYAHRANI

NIM: 2290472035

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MAKASSAR

2025

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Dengan Huruf Ramah Disleksia Sebagai Media Edukasi Inklusif Untuk Anak Usia Dini
Penulis : Rahma Caesarina Syahrani
NIM : 2290472035
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar pada hari

Kamis, 31 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



M. Djazman Addin S., S.Si., M.Si.
NIP. 197209082005022002

Penguji I



Ferawaty Svam, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0018039304

Penguji II



H. Suardi, S.Sos., M.Si.
NIP. 196206161990021001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Dengan
Huruf Ramah Disleksia Sebagai Media Edukasi
Inklusif Untuk Anak Usia Dini
Penulis : Rahma Caesarina Syahrani
NIM : 2290472035
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Makassar, 3 Juli 2025.

Pembimbing I



H. Suardi, S.Sos., M.Si.
NIP. 196206161990021001

Pembimbing II



Besse Irna Tawaddud, S.KM., M.Kes.
NIP. 198901312019032014

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rahma Caesarina Syahrani
NIM	: 2290472035
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025 Genap

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir penulis dengan judul:

“Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Dengan Huruf Ramah Disleksia Sebagai Media Edukasi Inklusif Untuk Anak Usia Dini”

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, penulis bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar benarnya.

Makassar, 23 Juni 2025

Yang Menyatakan,


Rahma Caesarina Syahrani
NIM. 2290472035

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahma Caesarina Syahrani
NIM : 2290472035
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah penulis yang berjudul:

“Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Dengan Huruf Ramah Disleksia Sebagai Media Edukasi Inklusif Untuk Anak Usia Dini”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir penulis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya

Makassar, 23 Juni 2025

Yang Me



Rahma Caesarina Syahrani
NIM. 2290472035

ABSTRAK

*Children with dyslexia often face difficulties in learning to read due to challenges in recognizing, pronouncing, and writing letters. The lack of inclusive and dyslexia-friendly learning media is one of the obstacles in supporting their education. This study aims to design an interactive illustrated book as an inclusive educational medium to help children with dyslexia learn to read in an enjoyable way. The book, titled *Taman Membaca (Reading Garden)*, is developed using a visual approach and interactive activities such as letter recognition, pronunciation practice, letter puzzles, and word completion. The design process consists of three stages: pre-production (literature study, observation, interviews), production (illustration, layout, activity development), and post-production (evaluation, revision, and testing). Testing was conducted with three children aged 6–7, including two with dyslexia and one without. The method involved observation and guided questions focusing on their ability to recognize, name, match letters, and read words using visual aids. The results showed an improvement in basic literacy skills, particularly in children with dyslexia.*

Keywords: *Dyslexia, Inclusive Education, Interactive Book, Illustration, Children.*

Anak dengan disleksia sering mengalami kesulitan dalam belajar membaca akibat keterbatasan dalam mengenali, mengucapkan, dan menulis huruf. Kurangnya media pembelajaran yang inklusif dan ramah disleksia menjadi tantangan dalam mendukung pendidikan mereka. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi interaktif sebagai media edukasi inklusif yang membantu anak disleksia belajar membaca secara menyenangkan. Buku berjudul *Taman Membaca* ini dirancang dengan pendekatan visual dan aktivitas interaktif, seperti pengenalan huruf, latihan pengucapan, puzzle huruf, dan melengkapi huruf dalam kata. Proses perancangan meliputi tiga tahap: pra-produksi (studi pustaka, observasi, wawancara), produksi (ilustrasi, tata letak, aktivitas), dan pasca-produksi (evaluasi, revisi, dan pengujian). Pengujian dilakukan pada tiga anak usia 6–7 tahun, terdiri dari dua anak disleksia dan satu non-disleksia. Metode pengujian berupa observasi dan tanya jawab yang menilai kemampuan mengenali, menyebutkan, serta memasang huruf, dan membaca kata. Hasil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi dasar, khususnya pada anak dengan disleksia.

Kata Kunci: *Disleksia, Edukasi Inklusif, Buku Interaktif, Ilustrasi, Anak.*

PRAKATA

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kesempatan, dan kesabaran sehingga penyusunan tugas akhir ini tersusun dengan sebaik-baiknya.

Dalam tersusunnya tugas akhir ini ada orang-orang hebat yang secara langsung maupun tidak langsung ikut dalam penyelesaian laporan ini, baik itu lewat bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi. Maka dari itu terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. H. Suardi, S.Sos., M.Si. Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar sekaligus Dosen Pembimbing I.
4. Fadly Shabir, S.Kom., M.T. Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Besse Irna Tawaddud, S.KM., M.Kes. Sebagai Dosen Pembimbing II.
6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis selama mahasiswa menempuh pendidikan di sini.
7. Permataku Makassar, instansi tempat penulis meneliti, terima kasih telah memberikan kesempatan, waktu dan tempat selama melaksanakan penelitian penulis.
8. Almarhumah Ibunda Husnah Syah, terima kasih telah mendidik penulis hingga umur 9 tahun, terima kasih karena telah membuat penulis bisa menjalani hidup penulis secara mandiri dimulai pada saat penulis kehilangan ibunda. Ibu abadi dalam hati penulis.
9. Ayah, Bunda, Mama dan Ti, terima kasih telah mendidik penulis, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi tiada henti dalam menyelesaikan studi di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
10. Kepada kerabat Maskur Al Munawar, terima kasih telah banyak membantu dan kebersamai di segala proses hidup ini. Terima kasih atas segala bantuan, support, waktu dan kebaikan yang diberikan kepada penulis selama ini.

11. Kepada Sahabat penulis Naya, Kayo dan Valen (Antanija). Terima kasih atas segala bantuan, support, waktu dan kebaikan yang tiada henti diberikan kepada penulis sejak Sekolah Menengah Atas hingga saat ini, semoga kita selamanya.
12. Rekan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar terutama Aqilah, Athalah, Jojo, Lia, Marno dan teman-teman Desain Grafis angkatan 2022 (Hierarki), terima kasih telah memberikan saran dan masukan dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
13. Kepada Hindia, Nadin Amizah, Sal Priadi, Dewa 19 dan *The Smith*, Terima kasih atas karya-karya kalian yang menemani penulis selama beberapa tahun terakhir ini. Karya kalian abadi dalam hidup penulis.
14. Dan yang terakhir, kepada Rahma Caesarina Syahrani. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, meskipun banyak sekali hal buruk dan hal baik yang kamu dapatkan sejak kecil. Terimakasih karena kamu tetap menjadi orang baik terhadap orang-orang yang melukaimu maupun tidak, Selamat atas pencapaianmu saat ini. Semoga kau tetap menjalani hidupmu dengan baik dan tetap menjadi orang baik untuk sekitarmu. Apapun kurang dan lebihmu mari kita merayakan diri sendiri.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan tugas akhir ini.

Makassar, 23 Juni 2025
Penulis,



Rahma Caesarina Syahrani
NIM. 2290472035

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
1. Bagi penulis.....	5
2. Bagi Instansi	6
3. Bagi Masyarakat.....	6
BAB II.....	7
A. Anak Disleksia	7
1. Definisi Disleksia	7
2. Sifat-sifat Umum Disleksia	8
3. Jenis-jenis Disleksia	9
4. Faktor Penyebab Disleksia	10
5. Penanganan khusus	12
B. Media Edukasi Inklusif.....	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Pendidikan Inklusif.....	15
C. Buku Ilustrasi Interaktif Untuk Anak Disleksia.....	19
1. Pengertian	19
2. Kelebihan.....	20
3. Elemen Desain.....	21
BAB III METODE PELAKSANAAN	24
A. Data dan Objek Penulisan	24
1. Profil Sekolah & Pusat Terapi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Permataku.....	24
2. Visi dan misi Sekolah & Pusat Terapi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Permataku.....	26
B. Metode Pengumpulan Data	26
1. Observasi	27
2. Wawancara	27
3. Studi Pustaka	27
C. Ruang Lingkup	28

1. Peran Penulis	28
2. Kategori Karya	28
3. Ide Kreatif.....	28
D. Langkah Kerja.....	29
1. Pra Produksi	29
2. Produksi.....	29
3. Pasca Produksi.....	31
BAB IV PEMBAHASAN	32
A. Pra Produksi	32
1. Pengumpulan dan Pengolahan Data	32
2. Pengumpulan Referensi.....	33
3. Perancangan Konsep Awal Buku Ilustrasi Interaktif	35
B. Produksi	36
1. Pembuatan Sketsa Awal	36
2. Proses Digitalisasi.....	40
3. Pengumpulan Bahan.....	43
4. Proses Pembuatan Prototype	43
5. Proses Finishing.....	45
C. Pasca Produksi.....	47
1. Testing.....	47
2. Distribusi	50
BAB V PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Anak-anak sedang belajar menggunakan buku interaktif.....	21
Gambar 2. 2 Buku pembelajaran dengan ilustrasi yang menarik.....	22
Gambar 2. 3 Puzzle huruf warna-warni.....	22
Gambar 4. 1 Penulis Melakukan Observasi dan Wawancara Pada Psikolog di Permataku.....	32
Gambar 4. 2 Penulis Mencari Referensi Melalui Media Digital	33
Gambar 4. 3 Penulis Melihat Referensi Buku Interaktif untuk Anak di Toko Buku	34
Gambar 4. 4 Contoh Ketebalan Buku Interaktif untuk Anak	35
Gambar 4. 5 Hasil Mind Mapping yang Dilakukan Oleh Penulis.....	36
Gambar 4. 6 Sketsa Sampul Depan	37
Gambar 4. 7 Sketsa Halaman Bagian Pertama (Menenal Huruf).....	38
Gambar 4. 8 Bagian kedua (Petunjuk Pengucapan)	38
Gambar 4. 9 Bagian ketiga (Puzzle Huruf).....	39
Gambar 4. 10 Gambar Bagian Keempat (Kata Rumpang).....	39
Gambar 4. 11 Proses Digitalisasi Menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator	40
Gambar 4. 12 Proses Digitalisasi Menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator	40
Gambar 4. 13 Penggunaan Jenis Huruf Poppins	41
Gambar 4. 14 Penggunaan Jenis Huruf Chewy.....	42
Gambar 4. 15 Penggunaan Warna Pada Buku Interaktif	42
Gambar 4. 16 Penulis Mencari dan Mengumpulkan Bahan yang Sesuai.....	43
Gambar 4. 17 Proses Pembuatan Prototype	44
Gambar 4. 18 Proses Pengeleman Bahan Kinstruk Pada Karton	44
Gambar 4. 19 Proses Pembuatan Elemen Tambahan (Puzzle Huruf)	45
Gambar 4. 20 Halaman Depan Buku.....	46
Gambar 4. 21 Halaman Isi Interaktif (Menulis dan Menyusun Puzzle).....	46
Gambar 4. 22 Halaman Sampul Belakang Buku.....	47
Gambar 4. 23 Proses Testing Bersama Psikolog Sekaligus Sebagai Tenaga Pengajar Permataku.....	48
Gambar 4. 24 Proses Testing Kepada Anak-anak.....	49
Gambar 4. 25 Proses Testing Media Interaktif Kepada Anak-anak	49
Gambar 4. 26 Proses Testing Media Interaktif Kepada Anak-anak	49
Gambar 4. 27 Hasil Testing Dari Tiga Anak	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	55
Lampiran 2 Daftar Pertanyaan dan Jawaban Wawancara	56
Lampiran 3 Berita Acara Wawancara.....	59
Lampiran 4 Data Hasil Testing Bersama Anak Disleksia.....	60
Lampiran 5 Kesanggupan Sebagai Dosen Pembimbing.....	62
Lampiran 6 Kesanggupan Sebagai Dosen Pembimbing.....	63
Lampiran 7 Bebas Biaya Pendidikan	64
Lampiran 8 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	65
Lampiran 9 Lembar Pmbimbingan Tugas Akhir	66
Lampiran 10 Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Tugas Akhir	67
Lampiran 11 Penilaian Pembimbing Tugas Akhir	69
Lampiran 12 Penilaian Pembimbing Tugas Akhir.....	70

