

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK SLB D - D1 YPAC JAKARTA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK-ANAK PENYANDANG DISABILITAS *CEREBRAL PALSY*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)



Disusun oleh:

NAURA QURROTUN AINI

NIM : 2290442109

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK SLB
D - DI YPAC JAKARTA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ANAK-ANAK PENYANDANG
DISABILITAS *CEREBRAL PALSY*

Penulis : Naura Qurrotun Aini
NIM : 2290442109
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada **Kamis, 17 Juli 2025**.

Ketua Penguji,



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn
NIP. 198201042023211009

Anggota 1,



Budi Utomo, M.I.Kom
NIDN. 0024017504

Anggota 2,



Yayah Nurrahmah, M.Pd
NIP. 199308012020122013



Ketua Jurusan Desain,
Tri Fajar Yurmana S., S.Kom., MT.
NIP. 19801122010122003

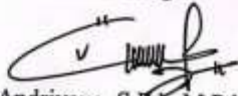
LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif untuk SLB D-DI
YPAC Jakarta sebagai media pembelajaran anak-anak
Penyandang Disabilitas Cerebral Palsy
Penulis : Naura Qurrotun Aini
NIM : 2290442109
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 02 Juli 2025

Pembimbing 1



Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP.199312162020121007

Pembimbing 2



Citrani Eka Nur Lamda
S.Sn., M.I.Kom

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurastah, M.Pd
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN
BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naura Qurrotun Aini
NIM : 2290442109
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan buku interaktif untuk anak SLB D-DI YPAC Jakarta sebagai media pembelajaran anak-anak Penyandang Disabilitas *Cerebral Palsy* adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

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

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,

Naura Qurrotun Aini

NIM. 2290442109

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Naura Qurrotun Aini
NIM : 2290442109
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik: 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan buku interaktif untuk anak SLB D-D1 YPAC Jakarta sebagai media pembelajaran anak-anak Penyandang Disabilitas *Cerebral Palsy* adalah original beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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 saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,


Naura Qurrotun Aini
NIM. 2290442109

ABSTRACT

Children with disabilities Cerebral Palsy (CP) have special needs in the learning process, especially in terms of motor and sensory limitations. With the existence of learning media specifically for children with disabilities Cerebral Palsy (CP), they can be able to follow school learning. This author aims to design interactive books as learning media that can stimulate the motor, cognitive, and sensory abilities of children with disabilities. Cerebral Palsy (CP). The methods used in this design include observation, interviews with teachers and therapists, and distributing questionnaires to determine student preferences and needs. The results of this process are used as a basis for designing an interactive book equipped with attractive visual elements and audio as a learning guide. This interactive book is expected to increase the effectiveness of the teaching and learning process at SLB D-D1 YPAC Jakarta and provide a more enjoyable and participatory learning experience for children with disabilities. Cerebral Palsy (CP).

Keywords: *Interactive books, Cerebral Palsy (CP), disability, learning media.*

ABSTRAK

Anak-anak penyandang disabilitas *Cerebral Palsy* (CP) memiliki kebutuhan khusus dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal keterbatasan motorik dan sensorik. Dengan adanya media pembelajaran yang khusus untuk anak-anak disabilitas *Cerebral Palsy* (CP), mereka dapat mampu mengikuti pembelajaran sekolah. Penulis ini bertujuan untuk merancang buku interaktif sebagai media pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan motorik, kognitif, dan sensorik anak-anak penyandang disabilitas *Cerebral Palsy* (CP). Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi observasi, wawancara dengan guru dan terapis, serta penyebaran kuesioner untuk mengetahui preferensi dan kebutuhan siswa. Hasil dari proses ini dijadikan dasar dalam merancang buku interaktif yang dilengkapi dengan elemen visual menarik dan audio sebagai pemandu belajar. Buku interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar di SLB D-D1 YPAC Jakarta serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif bagi anak-anak penyandang *Cerebral Palsy* (CP).

Kata kunci: buku interaktif, Cerebral Palsy, disabilitas, media pembelajaran

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah merancang karya tugas akhir media pembelajaran interaktif anak tentang “Kegiatanku” Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Buku Interaktif untuk SLB D-D1 YPAC Jakarta sebagai media pembelajaran anak-anak penyandang disabilitas *Cerebral Palsy*”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Direktur, Dr. Tipri Rose Kartika, M.M.
2. Wakil Direktur Bidang Akademik, Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si.
3. Ketua Jurusan Desain, Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
4. Sekretaris Jurusan Desain, Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
5. Koordinator Program Studi Desain Grafis, Yayah Nurasih, M.Pd.
6. Sekretaris Program Studi Desain Grafis, Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
7. Kepada bapak Andriyana S.Pd., M.Pd. Sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam Penyusunan laporan tugas akhir
8. Kepada Ibu Citra Lamda Eka Nur Sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam perancangan karya tugas akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

10. Kepada staff dan karyawan Polimedia yang sudah membantu administrasi penulis
11. Kepada Ibunda Siti Hidayati dan Tsabita Aqilah yang sudah senantiasa mendukung penuh dan mendoakan dengan sepuh hati untuk penulis
12. Kepada Ibu Ai, Ibu Kiki, Bapak Agus dan staff YPAC Jakarta lainnya yang telah mengizinkan dan membantu dalam mengumpulkan informasi terkait Anak-anak penyandang disabilitas *Cerebral Palsy* dan media pembelajarannya
13. Kepada Satrio, Hafizh, Salwa, Nadiya, Divana, Darma, Pandu, Reza dan teman dekat penulis lainnya yang telah memberi dukungan kepada penulis
14. Kepada kakak-kakak dari IGS production yang telah memberi dukungan kepada penulis
15. Kepada Rafazya, Tsana, Nabila, Delfi dan Cindy yang sudah saling memberi dukungan dan berjuang bersama dengan penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir
16. Kepada teman-teman Degradia angkatan 15 yang telah berjuang bersama

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

Jakarta, 08 Juli 2025

Penulis,



Naura Qurrotun Aini

NIM. 2290442109

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penulisan	7
F. Manfaat Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Teori Umum.....	8
1. Desain Grafis	8
2. Tipografi	11
3. Ilustrasi	14
4. Warna	18
5. <i>Layout</i> (Tata Letak)	21
B. Teori Khusus.....	23
1. Media Pembelajaran	23
2. Buku Interaktif.....	26
3. Buku <i>Pop Up</i>	27

4. Buku <i>Peep show</i>	30
5. Perancangan Buku Interaktif	31
6. Animasi Visual	33
7. <i>QR Code</i>	33
8. Disabilitas	35
9. <i>Cerebral Palsy</i>	38
BAB III METODE PELAKSANAAN	42
A. Data/Objek Penulisan	42
1. Objek penulisan	42
2. Objek Karya.....	43
3. Spesifikasi Karya.....	44
B. Media Pendukung	45
C. Analisis Khalayak Sasaran.....	47
1. Demografis	47
2. Psikografis	47
3. Geografis	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	48
1. Studi Pustaka	48
2. Observasi	49
3. Wawancara	50
E. Ruang Lingkup	50
1. Peran penulis	50
2. Kategori karya	51
3. Ide Kreatif.....	51
F. Langkah Kerja	51
1. Pra-Produksi	51
2. Produksi	52
3. Pasca Produksi	53
BAB IV PEMBAHASAN	55
A. Jenis Perancangan	55
B. Pra-produksi.....	55

1. Observasi	56
2. Konsep.....	57
3. Mind Mapping	59
4. <i>Moodboard</i>	60
5. <i>Storyline</i>	61
6. Sketsa.....	64
C. Produksi	70
1. Karakter	70
2. <i>Cover</i>	70
3. Karya Utama.....	71
1. Pasca Produksi	87
BAB V PENUTUP	89
A. Simpulan	89
B. Saran	89
1. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif (Polimedia).....	89
2. Bagi Tenaga Pengajar di SLB D-D1 YPAC Jakarta	90
3. Bagi Orang Tua Anak Penyandang Disabilitas <i>Cerebral Palsy</i>	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Media pendukung	47
Tabel 2. <i>Storyline</i> Buku panduan	63
Tabel 3. <i>Storyline</i> Buku interaktif	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cerebral Palsy.....	2
Gambar 2. Kirana	4
Gambar 3. Tipografi	11
Gambar 4. Ilustrasi	14
Gambar 5. Warna.....	18
Gambar 6. Layout.....	21
Gambar 7. Media Pembelajaran	23
Gambar 8. Pop up.....	27
Gambar 9. Peep show	30
Gambar 10. Cerebral Palsy.....	38
Gambar 11. Logo YPAC Jakarta.....	42
Gambar 12. Sketsa konsep	57
Gambar 13. Mind Mapping	59
Gambar 14. Moodboard.....	60
Gambar 15. Sketsa cover	65
Gambar 16. Layout Buku panduan.....	66
Gambar 17. Layout Buku Peep Show	67
Gambar 18. Sketsa karakter.....	68
Gambar 19. Font.....	68
Gambar 20. Warna.....	69
Gambar 21. Niki dan Niko	70
Gambar 22. Cover Buku panduan	71
Gambar 23. Cover Buku interaktif	71
Gambar 24. Halaman pertama.....	73
Gambar 25. Halaman kedua	74
Gambar 26. Halaman ketiga.....	74
Gambar 27. Halaman keempat	75
Gambar 28. Halaman kelima.....	76
Gambar 29. Halaman keenam	76

Gambar 30. Halaman pertama.....	77
Gambar 31. Halaman kedua.....	78
Gambar 32. Halaman ketiga.....	79
Gambar 33. Halaman keempat.....	79
Gambar 34. Halaman Kelima.....	80
Gambar 35. Halaman keenam.....	81
Gambar 36. Animasi Visual.....	82
Gambar 37. Poster.....	83
Gambar 38. X-Banner.....	84
Gambar 39. Notebook.....	85
Gambar 40. Sticker Niki.....	85
Gambar 41. Sticker Niko.....	86
Gambar 42. Keychain.....	86
Gambar 43. Totebag.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 BIODATA PENULIS	91
Lampiran 2 WAWANCARA	94
Lampiran 3 DOKUMENTASI	95
Lampiran 4 DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR	99