

LAPORAN TUGAS AKHIR
***DESIGN SENSORIC BOARD* PADA ANAK BERKEBUTUHAN**
KHUSUS UNTUK MELATIH SENSOR MOTORIK DI TK
KABETA SENSORIA

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun Oleh
VINA GLORIA
NIM : 21511044

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : *Design sensory board* pada anak berkebutuhan khusus untuk melatih sensor motorik di TK Kabeta Sensoria Kabanjahe

Penulis : Vina Gloria

NIM : 21511044

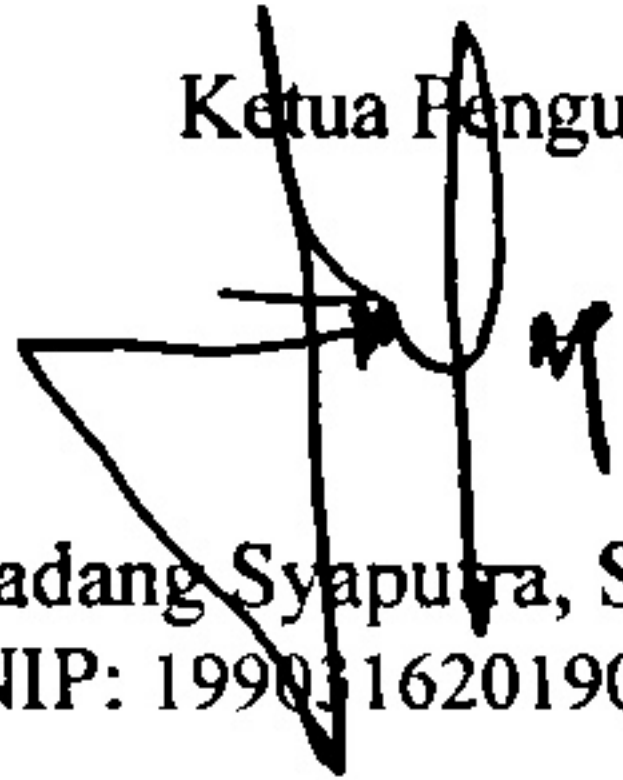
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat tanggal 26 September 2026

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,


Dadang Syaputra, SE., M.Si
NIP: 19903162019031012

Anggota I


Andrian, S.Kom, M.Kom
NIP. 198611302020121004

Anggota II


Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn
NIP. 198307252024212013

Mengetahui, Kepala Unit Pengelola
PNMK PSDKU Medan


Murtopo, S.E., M.Si
NIP. 197205282006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

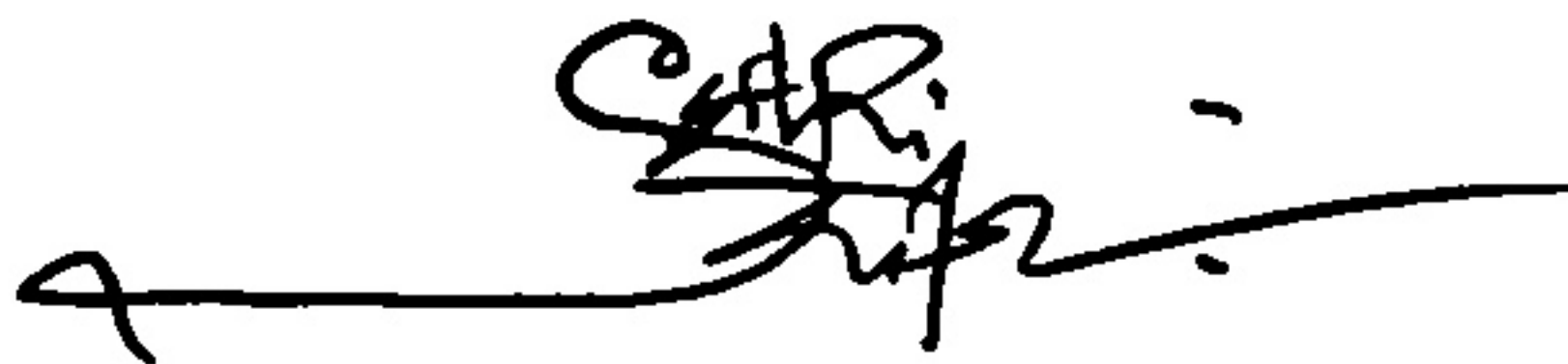
Judul Tugas Akhir : *Design sensory board* pada anak berkebutuhan khusus untuk melatih sensor motorik di TK Kabeta Sensoria Kabanjahe

Penulis : Vina Gloria
NIM : 21511044

Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di Medan, 10 Juli 2026.

Pembimbing I



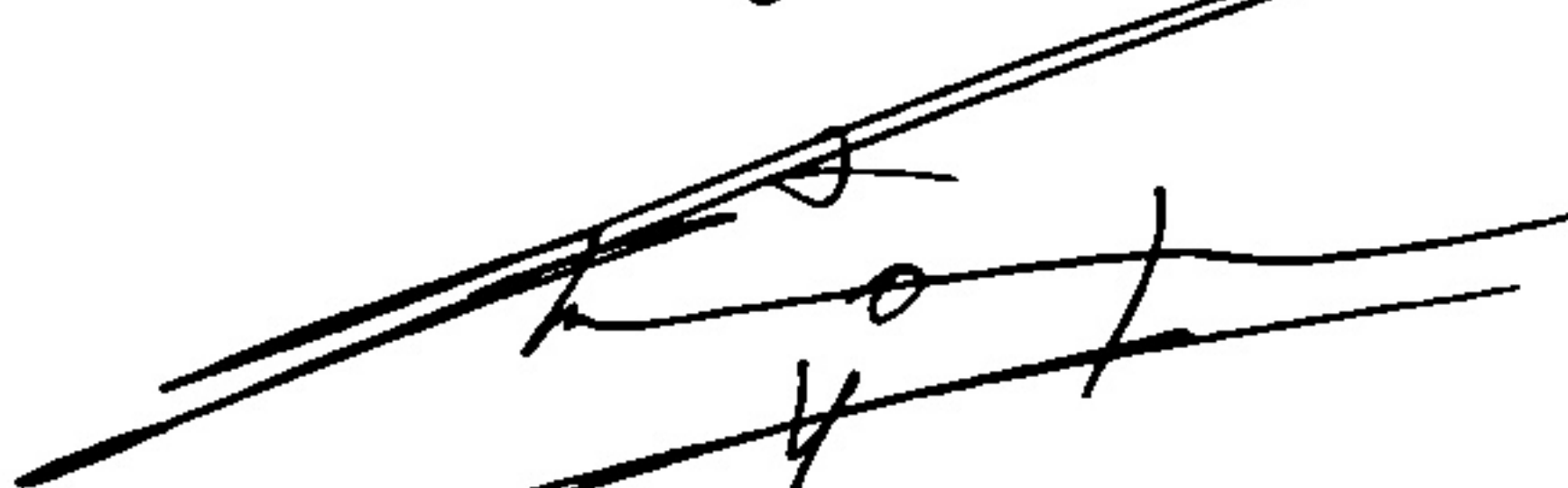
Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn
NIPPPK. 198307252024212013

Pembimbing II



Ratna Wahyuni, S.Pd., M.Si
NIPPPK. 198411122024212020

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM.
NIP. 198006022002121001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

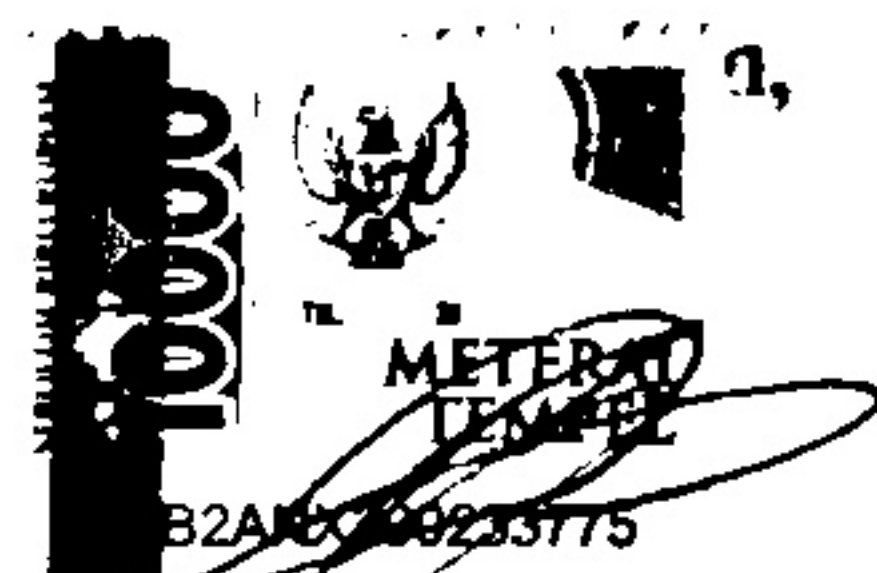
Nama : Vina Gloria
NIM : 21511044
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Design sensory board pada anak berkebutuhan khusus untuk melatih sensor motorik di TK Kabeta Sensoria Kabanjahe 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.

Medan, 10 Juli 2026



Vina Gloria

NIM. 21511044

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

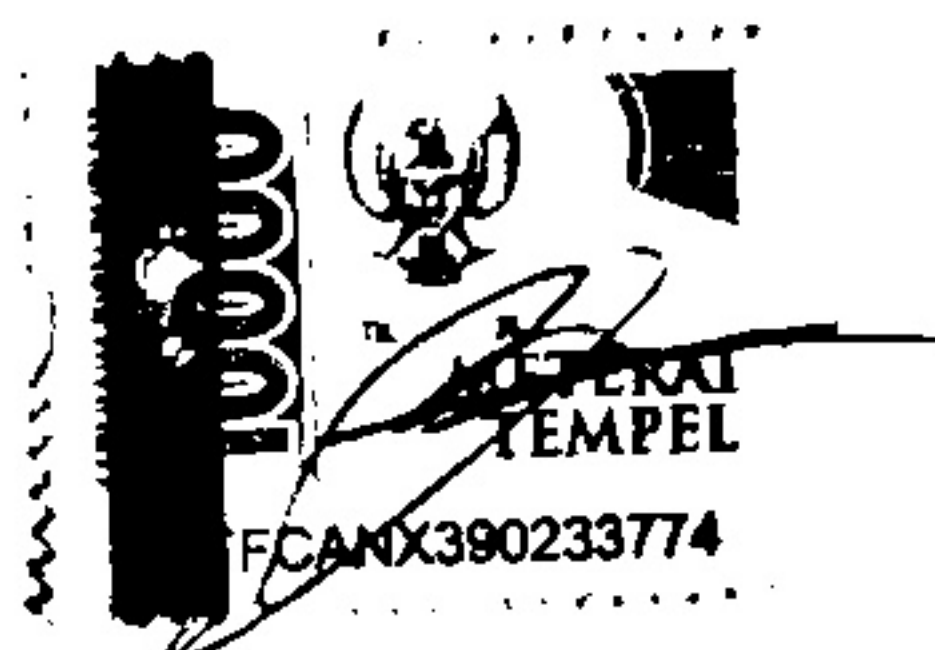
Nama : Vina Gloria
NIM : 21511044
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian 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: *Design sensory board pada anak berkebutuhan khusus untuk melatih sensor motorik di TK Kabeta Sensoria Kabanjahe* 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

Medan, 10 Juli 2026

Yang menyatakan,



Vina Gloria

NIM. 21511044

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *Design Sensoric Board* sebagai media pembelajaran sensor motorik bagi anak berkebutuhan khusus di TK Kabeta Sensoria Kabanjahe. Media ini dirancang karena keterbatasan media pembelajaran sensorik yang tersedia sehingga stimulasi sensorimotorik belum terlaksana secara optimal. Metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Proses perancangan dilakukan melalui tahap perancangan desain, penerapan permainan dan stimulus sensorimotorik, serta visualisasi desain. Produk akhir berupa *Design Sensoric Board* berbahan kayu yang dilengkapi dengan permainan tekstur kasar dan halus, Penggunaan warna pastel dan penataan visual diterapkan untuk menciptakan media yang menarik, aman, dan nyaman digunakan. Hasil akhir menunjukkan bahwa *Design Sensoric Board* dapat menjadi media pembelajaran yang membantu guru dalam memberikan stimulasi sensorimotorik serta mendukung perkembangan koordinasi gerak, konsentrasi, dan respons indera anak berkebutuhan khusus di TK Kabeta Sensoria Kabanjahe.

Kata Kunci: *Design Sensoric Board*, media pembelajaran, sensor motorik, anak berkebutuhan khusus.

ABSTRACT

This study aims to design a *Design Sensoric Board* as a sensor motor learning medium for children with special needs at TK Kabeta Sensoria Kabanjahe. This media was developed due to the limited availability of sensory learning media, resulting in less optimal sensorimotor stimulation. The methods used were observation, interviews, and literature review. The design process consisted of design planning, the application of games and sensorimotor stimuli, and design visualization. The final product is a wooden *Design Sensoric Board* equipped with rough and smooth texture games. Pastel colors and visual arrangements were applied to create a learning medium that is attractive, safe, and comfortable to use. The results show that the *Design Sensoric Board* can support teachers in providing sensorimotor stimulation and help improve movement coordination, concentration, and sensory responses of children with special needs at TK Kabeta Sensoria Kabanjahe.

Keywords: *Design Sensoric Board*, learning media, sensor motor skills, children with special needs.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, kemampuan, kesehatan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

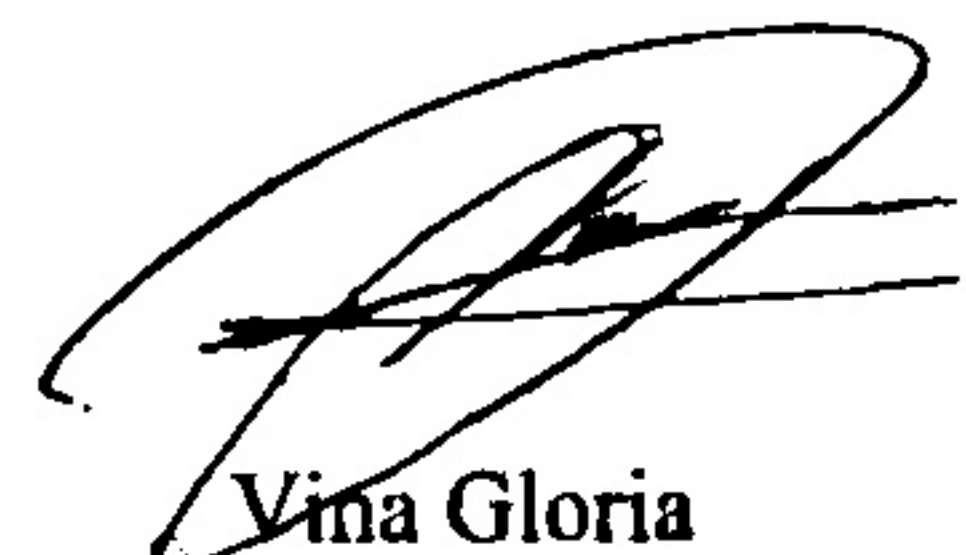
Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai perancang media pembelajaran sensor motorik bagi anak berkebutuhan khusus melalui perancangan *Design Sensoric Board* di TK Kabeta Sensoria Kabanjahe. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir yang berjudul “***Design Sensoric Board* sebagai Media Pembelajaran Sensor Motorik bagi Anak Berkebutuhan Khusus di TK Kabeta Sensoria Kabanjahe.**”

Laporan Tugas Akhir ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi kepada penulis selama proses penyusunan dan pelaksanaan Tugas Akhir. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Murtopo, SE., M. Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Sudirman, Kom.M.Kom sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.

6. Fitri Evita, SE., S. Pd., M. Sn., selaku Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, saran selama penyusunan tugas TA ini.
7. Ratna Wahyuni S.Pd., M.Si selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam tugas akhir ini
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. TK Kabeta Sensoria Kabanjahe yang telah memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
10. Netti br Sinukaban, selaku satu-satunya orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan finansial serta memberikan kesempatan dan dukungan berulang kali kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Saya mengucapkan terima kasih kepada sahabat terdekat saya Cia, Khairulnisa wulandari A.Md.Ds, dan Goci yang merupakan teman terdekat penulis karena selalu menemani proses pengerjaan serta memberikan dukungan selama penyusunan tugas akhir ini.
12. Saya mengucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah berjuang, bertahan, dan menyelesaikan proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Medan, 30 juni 2026



NIM. 21511044

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSTUJUAN.....	iv
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
1. Bagi Penulis	5
2. Bagi Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.....	5
3. Bagi TK Kabeta Sensoria.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. <i>Design</i>	7
B. Sensor Motorik	8
C. <i>Sensoric Board</i>	9
D. Anak Berkebutuhan Khusus.....	10
E. Anak PAUD	13
F. <i>Software</i>	14

BAB III METODE PELAKSANAAN.....	15
A. Data/Objek Penelitian.....	15
B. Teknik Pengumpulan Data	17
1. Observasi.....	17
2. Wawancara	17
3. Studi Pustaka	18
C. Konsep Karya	18
1. Kategori Karya	18
2. Ide Kreatif	18
D. Langkah Kerja	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
A. Perancangan Design Sensoric Board	23
B. Penerapan Permainan dan Elemen Sensorimotorik.....	27
C. Visualisasi Design Sensoric Board	32
BAB V PENUTUP	34
A. Kesimpulan	34
B. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

Table 1. Perancangan <i>Design Sensoric Board</i>	20
Table 2. Penerapan Permainan dan Stimulus Sensorimotorik	21
Table 3. Visualisasi <i>Design Sensoric Board</i>	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Foto Bangunan TK Kabeta Sensoria.....	16
Gambar 2. Bagan tahapan <i>Design Sensory Board</i>	19
Gambar 3. Moodboard Sensory Board.....	23
Gambar 4. Warna pastel paaa anak berkebutuhan khusus	24
Gambar 5. Sketsa awal.....	25
Gambar 6. Sketsa terpilih.....	26
Gambar 7. Sketsa digital	26
Gambar 8. Permainan.....	27
Gambar 9. Pemasangan engsel pada kayu	30
Gambar 10. Proses pengecatan	31
Gambar 11. Pemasangan permainan	31
Gambar 12. Hasil Visualisasi Senoric Board.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Biodata Penulis.....	38
LAMPIRAN 2. Salisan Lembar Bimbingan TA.....	39
LAMPIRAN 3. Surat Keterangan Izin Penelitian.....	43
LAMPIRAN 4. Surat Balasan Penelitian TA	44
LAMPIRAN 5. Surat Selesai Penelitian TA.....	45
LAMPIRAN 6. Transkrip Wawancara.....	46
LAMPIRAN 7. Bukti-Bukti Pengerjaan Secara Utuh	48