



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## TUGAS AKHIR SPESIFIKASI PROYEK DESAIN

### PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF “PEMUDA DAN SINGA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI ABK DI SEKOLAH KHUSUS KAK SETO



Oleh:

**AZKIYA NUR SHAFRINA**

**1906421017**

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK**

**2023**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Interaktif “Pemuda dan Singa”  
Sebagai Media Edukasi ABK di Sekolah Khusus Kak Seto

Penulis : Azkiya Nur Shafrina

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir

Depok, 18 Juli 2023

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds

NIP. 198812152018032001

Dosen Pembimbing II

Drs. Cecep Gunawan, M.Si

NIP. 196104261997021001



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF “PEMUDA DAN SINGA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI ABK**  
**DI SEKOLAH KHUSUS KAK SETO**

Oleh:

AZKIYA NUR SHAFRINA  
1906421017

Disahkan:

Depok, 31 Juli 2023

Penguji I

Andriyanto, S.E., M.Kom.

NIP. 23272015100119730629

Penguji II

Anggi Anggarini, M.Ds.

NIP. 19850216201022002

Ketua Jurusan

Jurusan Grafika Penerbitan  
  
Drs. Wiwi Prastiwinarti, M.M.  
NIP. 196407191997022001



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF “PEMUDA DAN SINGA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI ABK DI SEKOLAH KHUSUS KAK SETO

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 26 Juli 2023

Yang menyatakan,



Azkiya Nur Shafrina

1906421017



## ABSTRAK

Saat ini, pemanfaatan media pembelajaran pada sekolah khusus masih belum diperuntukkan secara spesifik untuk anak berkebutuhan khusus. Pemanfaatan media hanya sebatas digunakan oleh siswa normal pada umumnya dengan karakteristik yang hampir sama (Tumanggor et al., 2023). Oleh karena itu, sebagai lembaga yang bergerak di pendidikan khusus, Sekolah Khusus Kak Seto memiliki keinginan membuat media pembelajaran berupa buku yang dikhususkan untuk anak berkebutuhan khusus agar dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran dan membantu siswa berkebutuhan khusus memahami materi yang disampaikan. Dalam hal ini, buku cerita interaktif menjadi solusi dalam permasalahan tersebut. Dalam perancangannya, buku cerita interaktif berjudul “Pemuda dan Singa” menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Adapun metode riset yang digunakan ialah metode design thinking. Hasil yang diperoleh berupa penggunaan layout asimetris dengan ilustrasi yang ramai dan menyebar, warna earth tone yang cerah, tipografi judul dengan jenis huruf dekoratif yang menyenangkan, tipografi isi dengan jenis font sans serif yang mudah dibaca, penggunaan gaya ilustrasi sederhana serta tekstur krayon pada karakter. Terdapat beberapa media pendukung seperti stiker, puzzle, dan lembar mewarnai. Selain itu, buku cerita ini memuat konsep interaktif yang dapat mendukung alur cerita sehingga anak berkebutuhan khusus dapat memahami pesan yang disampaikan. Melalui perancangan ini, tujuan yang ingin dicapai ialah merancang media edukasi bagi siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Khusus Kak Seto berupa buku cerita interaktif “Pemuda dan Singa” serta media pendukung melalui proses perancangan yang menerapkan teori desain grafis.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, buku cerita interaktif, anak berkebutuhan khusus, pemuda dan singa.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## ABSTRACT

*Currently, the use of learning media in special schools is still not specifically intended for children with special needs. The use of media is only limited to being used by normal students in general with almost the same characteristics (Tumanggor et al., 2023). Therefore, as an institution engaged in special education, Kak Seto Special School has the desire to make learning media in the form of books specifically for children with special needs so that they can assist teachers in teaching activities and help students with special needs to more easily understand learning material. In this case, interactive storybooks are the solution to this problem. In its design, the interactive storybook entitled "Youth and the Lions" uses a descriptive qualitative method by collecting data through interviews, observation, and literature studies. The research method used is the design thinking method. The results obtained are in the form of using an asymmetrical layout with lively and spreading illustrations, bright earth tone colors, title typography with a fun decorative typeface, content typography with an easy-to-read sans serif font type, use of a simple illustration style and crayon texture on the characters. There are several supporting media such as stickers, puzzles, and coloring sheets. In addition, this storybook contains interactive concepts that can support the storyline so that children with special needs can understand the messages conveyed. Through this design, the goal to be achieved is to design educational media for students with special needs at the Kak Seto Special School in the form of an interactive story book "Youth and Lions" as well as supporting media through a design process that applies graphic design theory.*

**Keywords:** *Learning media, interactive story books, children with special needs, youth and lions.*

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## PRAKATA

Alhamdulillahirobbil ‘aalamin, Puji syukur atas nikmat yang diberikan Allah SWT atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyusun Laporan Tugas Akhir dengan baik. Shalawat serta salam tak lupa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan manusia ke jalan yang benar.

Laporan Tugas Akhir ini disusun guna melengkapi persyaratan kelulusan mahasiswa Program Studi Desain Grafis D4, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Dengan terselesaikannya penulisan Laporan Tugas Akhir ini, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Dr.sc., Zainal Nur Arifin, Dipl. Ing. HTL., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra, Wiwi Prastiwinarti, MM., selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Anggi Anggarini, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta.
4. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Materi yang sangat berjasa membimbing, membantu, serta memberikan solusi dan arahan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir.
5. Bapak Cecep Gunawan, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Teknis penulisan Tugas Akhir.
6. Seluruh jajaran dosen Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya dosen program studi Desain Grafis yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingannya selama ini.
7. Umi Yayuk yang telah menjadi ibu terbaik bagi anaknya, yang senantiasa selalu memberikan doanya, mendukung, memberi solusi serta memfasilitasi segala kebutuhan anaknya.
8. Mas Hamzah yang selalu memberikan “semangat” dan mensponsori segala kebutuhan adiknya.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Ni'matus yang tidak bosan mendengarkan keluh kesah dan tangisan penulis, menemani saat pahit dan manis, sekaligus pemberi saran terkait teknis dalam penyusunan Tugas Akhir.
10. Teman-teman kelas Desain Grafis A 2019, terkhusus Sekar Najwa Kamila yang telah membantu menyusun perancangan Tugas Akhir.

Juga semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu, yang telah berjasa membantu menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini, semoga Allah membalas semua kebaikannya.

Depok, 9 Juli 2023

Azkiya Nur Shafrina

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	I
LEMBAR PENGESAHAN .....	II
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	III
ABSTRAK .....	IV
ABSTRACT.....	V
PRAKATA.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR LAMPIRAN .....	XIV
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....</b>	<b>6</b>
2.1 Media Edukasi.....	6
2.2 Buku Anak.....	6
2.2.1 Jenis buku anak.....	6
2.3 Karakteristik Buku Anak Berkebutuhan khusus .....	8
2.4 Buku Cerita Interaktif.....	9
2.4.1 Fitur pada Buku Interaktif .....	9
2.5 Aspek Visual pada Buku Cerita Interaktif .....	13
2.5.1 Layout.....	13
2.5.2 Warna.....	15
2.5.3 Tipografi .....	16
2.5.4 Ilustrasi .....	17
2.5.5 Tekstur .....	18
2.6 Anak Berkebutuhan Khusus.....	19



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.7 <i>Design Thinking</i> .....	19
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 Metode Riset Design .....	21
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	22
3.2.1 Wawancara .....	22
3.2.2 Observasi .....	23
3.2.3 Studi Literatur.....	23
3.3 Data dan Analisis .....	23
3.3.1 Profil Sekolah Khusus Kak Seto .....	23
3.3.2 <i>Product Knowledge</i> .....	25
3.3.3 Proyek Sejenis .....	27
3.3.4 Wawancara .....	31
3.3.5 Observasi .....	33
3.3.6 <i>Consumer Insight</i> .....	35
3.3.7 SWOT.....	36
3.4 Arahkan kreatif.....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
4.1 <i>Ideate</i> .....	40
4.1.1 <i>Mind Map</i> .....	40
4.1.2 <i>Moodboard</i> .....	41
4.1.3 <i>Sketching</i> .....	48
4.2 <i>Prototype</i> .....	55
4.2.1 Desain Komprehensif .....	55
4.2.2 Dummy dan tes cetak .....	61
4.3 <i>Testing</i> .....	65
4.4 Desain Akhir .....	66
4.4 Media Pendukung .....	70
4.4 Pertimbangan Produksi .....	71
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>73</b>
5.1 Kesimpulan.....	73
5.1 Saran.....	74



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI.....	76
LAMPIRAN.....	78



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Board Books .....	7
Gambar 2. 2 Contoh Picture Books .....	7
Gambar 2. 3 Contoh Buku Middle Grade .....	8
Gambar 2. 4 Contoh Buku Young Adult .....	8
Gambar 2. 5 Contoh Fitur Sound Book .....	10
Gambar 2. 6 Contoh Fitur Lift the Flap .....	10
Gambar 2. 7 Contoh Buku Peep Inside .....	11
Gambar 2. 8 Contoh Fitur Pull the Tab .....	11
Gambar 2. 9 Contoh Pop Up Book .....	12
Gambar 2. 10 Contoh Fitur Touch and Feel .....	12
Gambar 2. 11 Contoh AR Book .....	13
Gambar 2. 12 Layout pada Buku Anak .....	14
Gambar 2. 13 Warna pada Buku Anak .....	16
Gambar 2. 14 Tipografi pada Buku Anak .....	17
Gambar 2. 15 Ilustrasi Karakter pada Buku Anak .....	18
Gambar 2. 16 Penerapan Tekstur Halus pada Karakter .....	18
Gambar 2. 17 Proses Design Thinking .....	20
Gambar 3. 1 Logo Sekolah Khusus Kak Seto .....	23
Gambar 3. 2 Media Montessori Sekolah Khusus Kak Seto .....	25
Gambar 3. 3 Buku Siswa Sekolah Khusus Kak Seto .....	26
Gambar 3. 4 Buku Cerita yang di Gunakan Siswa .....	26
Gambar 3. 5 Cover Buku Timun Mas .....	28
Gambar 3. 6 Halaman Pop Up dan Wayang Kertas Buku Timun Mas .....	28
Gambar 3. 7 Cover Buku Noah's Ark .....	29
Gambar 3. 8 Fitur Interaktif pada Buku Noah's Ark .....	29
Gambar 3. 9 Cover Buku Three Little Pigs .....	29
Gambar 3. 10 Fitur Interaktif pada Buku Three Little Pigs .....	30
Gambar 3. 11 Cover Buku Little Red Riding Hood .....	30
Gambar 3. 12 Fitur Interaktif pada Buku Little Red Riding Hood .....	30
Gambar 4. 1 Mind Mapping .....	41
Gambar 4. 2 Moodboard Karakter .....	42
Gambar 4. 3 Moodboard Layout .....	43
Gambar 4. 4 Moodboard Suasana .....	44
Gambar 4. 5 Moodboard Citra Daerah .....	44
Gambar 4. 6 Sketsa Pemuda Alternatif 1 .....	49
Gambar 4. 7 Sketsa Pemuda Alternatif 2 .....	49
Gambar 4. 8 Sketsa Pemuda Alternatif 3 .....	49
Gambar 4. 9 Sketsa Singa Alternatif 1 .....	50
Gambar 4. 10 Sketsa Singa Alternatif 2 .....	50
Gambar 4. 11 Sketsa Singa Alternatif 3 .....	50
Gambar 4. 12 Sketsa Raja Alternatif 1 .....	51
Gambar 4. 13 Sketsa Raja Alternatif 2 .....	51

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 14 Sketsa Raja Alternatif 3 .....	52
Gambar 4. 15 Sketsa Cover Alternatif 1 .....	53
Gambar 4. 16 Sketsa Cover Alternatif 2 .....	53
Gambar 4. 17 Sketsa Cover Alternatif 3 .....	53
Gambar 4. 18 Storyboard Pemuda dan Singa .....	54
Gambar 4. 19 Sketsa Imposisi .....	55
Gambar 4. 20 Desain Komprehensif Karakter Alternatif 1 .....	56
Gambar 4. 21 Desain Komprehensif Karakter Alternatif 2 .....	56
Gambar 4. 22 Desain Komprehensif Karakter Alternatif 3 .....	56
Gambar 4. 23 Desain Komprehensif Cover Alternatif 1 .....	57
Gambar 4. 24 Desain Komprehensif Cover Alternatif 2 .....	58
Gambar 4. 25 Desain Komprehensif Cover Alternatif 3 .....	58
Gambar 4. 26 Layout Final .....	61
Gambar 4. 27 Dummy Kertas Fitur Pop Up Halaman 2 .....	61
Gambar 4. 28 Dummy Kertas Fitur Lift the Flap Halaman 3 .....	62
Gambar 4. 29 Dummy Kertas Fitur Pop Up Halaman 6 .....	62
Gambar 4. 30 Dummy Kertas Fitur Pop Up Halaman 8 .....	63
Gambar 4. 31 Dummy Kertas Fitur <i>Lift the Flap</i> Halaman 9 .....	63
Gambar 4. 32 Dummy Kertas Fitur Pop Up Halaman 12 .....	63
Gambar 4. 33 Dummy Kertas Fitur Lift the Flap Halaman 14 .....	64
Gambar 4. 34 Hasil Tes Cetak .....	65
Gambar 4. 35 Cover .....	66
Gambar 4. 36 Halaman Preliminary .....	67
Gambar 4. 37 Spread 1 .....	67
Gambar 4. 38 Spread 2 .....	67
Gambar 4. 39 Spread 3 .....	68
Gambar 4. 40 Spread 4 .....	68
Gambar 4. 41 Spread 5 .....	68
Gambar 4. 42 Spread 6 .....	69
Gambar 4. 43 Spread 7 .....	69
Gambar 4. 44 Halaman Soal .....	69
Gambar 4. 45 Media pendukung Stiker .....	70
Gambar 4. 46 Media Pendukung Puzzle .....	71
Gambar 4. 47 Media Pendukung Lembar Mewarnai .....	71



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Psikologi Warna.....	15
Tabel 3. 1 Hasil Observasi Buku Cerita Interaktif di Gramedia.....	34
Tabel 3. 2 Analisis SWOT .....	36
Tabel 3. 3 Creative Brief.....	38
Tabel 4.1 Key Visual .....	41
Tabel 4.2 Isi Halaman Buku Cerita Pemuda dan Singa.....	45





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	78
2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2	79
3. Struktur Organisasi Sekolah Khusus Kak Seto	80
4. Transkrip Wawancara	80
5. Hasil Cek Plagiarisme	89
6. Daftar Riwayat Hidup	90





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Setiap anak berhak memperoleh pendidikan, baik anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus atau lebih dikenal dengan istilah ABK, merupakan anak yang memiliki keterbatasan atau keluarbiasaan dalam hal fisik, mental, intelektual, sosial, maupun emosional, yang mempengaruhi keterlambatan dari proses tumbuh kembangnya dibandingkan dengan anak-anak lain yang seusia dengannya (Kemenpppa, 2018). Dengan kondisi tersebut, anak berkebutuhan khusus membutuhkan pendidikan yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka. Misalnya, dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar di lembaga pendidikan khusus. Melalui pendidikan khusus, ABK dapat belajar dengan anak-anak yang memiliki kebutuhan yang sama dengan mereka tanpa adanya diskriminasi, sehingga mereka mampu menjalani kehidupan layaknya orang normal pada umumnya.

Pada dasarnya, pendidikan khusus merupakan sistem penyelenggaraan pendidikan yang harus menyesuaikan kebutuhan siswanya, mulai dari materi pendidikan, fasilitas, tenaga pengajar, hingga media edukasi. Di sini, media edukasi menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan. Sayangnya, saat ini pemanfaatan media pembelajaran pada sekolah khusus masih belum diperuntukkan secara spesifik untuk anak berkebutuhan khusus. Pemanfaatan media hanya sebatas digunakan oleh siswa normal pada umumnya dengan karakteristik yang hampir sama (Tumanggor et al., 2023). Padahal, Berdasarkan data wawancara dengan Kepala Sekolah dari Sekolah Khusus Kak Seto, Selain dapat membantu guru dalam mendukung kegiatan mengajar, media edukasi juga membantu siswa berkebutuhan khusus agar lebih mudah memahami apa yang disampaikan. Oleh karena itu, media edukasi perlu dirancang dengan menarik agar dapat mencapai keberhasilan saat proses pembelajaran. Salah satu media edukasi yang menarik serta efektif untuk anak berkebutuhan khusus yaitu buku cerita interaktif. Buku cerita interaktif



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

merupakan media edukasi berupa buku yang memvisualisasikan isi cerita dalam bentuk gambar dengan memadukan fitur interaktif di dalamnya. Fitur interaktif ini berfungsi untuk menumbuhkan kemampuan fisik motorik dan sensoris serta meningkatkan motivasi belajar anak berkebutuhan khusus sehingga memudahkannya dalam menyerap informasi dengan baik.

Sekolah Khusus Kak Seto merupakan Lembaga Pendidikan Formal berbasis vokasi dan *life skill* yang melayani pendidikan bagi siswa berkebutuhan khusus. Sekolah ini tidak hanya mengembangkan kemampuan Calistung dasar yang bersifat aplikatif, tetapi juga turut memberikan pendidikan moral serta melatih kemampuan kecakapan hidup siswa berkebutuhan khusus agar dapat melakukan aktivitas kehidupan sehari-harinya secara mandiri. Di dalam pembelajarannya, Sekolah Khusus Kak Seto menggunakan buku cerita sebagai media edukasi yang diaplikasikan ke berbagai mata pelajaran. Namun, pada kenyataannya Sekolah Khusus Kak Seto masih belum memiliki buku cerita berbentuk interaktif yang memenuhi standar untuk anak berkebutuhan khusus. Buku cerita yang dipakai masih terbilang umum dan kurang variatif, visualisasi dari karakternya tidak kontekstual dengan kehidupan nyata, serta penggunaan teks yang lebih mendominasi daripada gambar. Hal tersebut membuat guru kesulitan saat melakukan kegiatan pembelajaran pada siswa berkebutuhan khusus, mereka yang masih terkendala pada fokus dan komunikasi akan sulit untuk menerima apalagi mempelajari buku tersebut. Padahal, buku cerita dapat mendorong anak untuk menerapkan nilai-nilai moral yang telah disampaikan pada kehidupan sehari-hari. Salah satu cerita yang memiliki pesan moral yang baik adalah Pemuda dan Singa. Sebuah cerita yang dapat menanamkan pesan moral untuk selalu berbuat baik pada semua makhluk, serta dapat bertanggung jawab atas tindakannya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, menjadi hal yang penting untuk melakukan perancangan buku cerita interaktif “Pemuda dan Singa” sebagai media edukasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Khusus Kak Seto. Sehingga tidak hanya memudahkan siswa dalam mencerna informasi, tetapi juga membantu para guru untuk memfokuskan siswa berkebutuhan khusus terhadap kegiatan belajar mengajar.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: bagaimana merancang buku cerita “Pemuda dan Singa” yang menarik dan interaktif sebagai media edukasi untuk anak berkebutuhan khusus di Sekolah Khusus Kak Seto?

## 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Agar menghindari penyimpangan pada pembahasan masalah, maka diperlukan batasan masalah berupa ruang lingkup, yang akan terfokus pada:

1. Perancangan buku cerita yang interaktif tentang “Pemuda dan Singa” sebagai media edukasi untuk anak berkebutuhan khusus di Sekolah Khusus Kak Seto.
2. Buku cerita “Pemuda dan Singa” dan gaya interaktif pada buku cerita.
3. Penerapan elemen, prinsip, serta teori desain grafis dalam perancangan buku cerita interaktif tentang “Pemuda dan Singa” sebagai media edukasi untuk anak berkebutuhan khusus di Sekolah Khusus Kak Seto.
4. Media pendukung buku cerita interaktif “Pemuda dan Singa” sebagai media edukasi untuk anak berkebutuhan khusus.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

Terdapat tujuan dan manfaat dari penyusunan Tugas Akhir ini, yaitu sebagai berikut:

### 1.4.1 Tujuan

Tujuan penelitian Tugas Akhir ini adalah merancang media edukasi berupa buku cerita interaktif tentang “Pemuda dan Singa” serta media pendukung berupa *puzzle*, *sticker*, dan lembar mewarnai untuk anak berkebutuhan khusus di Sekolah Khusus Kak Seto melalui proses perancangan yang menerapkan teori desain grafis.

### 1.4.2 Manfaat

- a. Manfaat bagi Sekolah Khusus Kak Seto

Dengan adanya perancangan buku cerita interaktif ini, Sekolah Khusus Kak Seto dapat memiliki media edukasi yang menarik, efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Selain itu, para guru dapat dengan



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

mudah mengaplikasikannya kepada para murid berkebutuhan khusus saat proses pembelajaran, sehingga tidak membutuhkan upaya lebih untuk mencari media belajar yang sesuai untuk siswanya.

b. Manfaat bagi anak berkebutuhan khusus

Dengan adanya buku cerita interaktif ini, akan memberikan kemudahan pada siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Khusus Kak Seto dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan desain yang menarik dan mudah dipahami, siswa akan senang belajar membaca, menulis, berhitung bahkan mendongeng melalui buku ini.

c. Manfaat akademis

Diharapkan perancangan buku cerita interaktif ini dapat menjadi acuan referensi khususnya di bidang Desain Grafis mengenai perancangan buku cerita interaktif untuk anak berkebutuhan khusus.

## 1.5 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang dari perancangan buku cerita interaktif sebagai media edukasi bagi siswa berkebutuhan khusus. Bab ini juga terdiri dari rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat perancangan, serta sistematika penulisan Tugas Akhir.

### BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori yang digunakan untuk mendukung perancangan buku cerita interaktif untuk anak berkebutuhan khusus. Seperti teori mengenai psikologi dari anak berkebutuhan khusus, definisi dan fitur dari buku cerita interaktif, serta teori-teori desain grafis yang menjadi dasar dari perancangan meliputi, layout, warna, tipografi, ilustrasi dan tekstur.

### BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi mengenai metode pengumpulan data, metode riset desain yang digunakan, analisis data, serta arahan kreatif yang

digunakan sebagai acuan untuk perancangan buku cerita interaktif sebagai media edukasi bagi anak berkebutuhan khusus di Sekolah Khusus Kak Seto.

#### BAB IV

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini proses desain buku cerita interaktif “Pemuda dan Singa” dijabarkan melalui tahapan *design thinking* mulai dari *empathize, define, ideate, prototype, testing*, hingga desain akhir.

#### BAB V

#### PENUTUP

Bab ini memaparkan kesimpulan dari perancangan buku cerita interaktif “Pemuda dan Singa” dan saran yang akan dijadikan acuan untuk penelitian serupa selanjutnya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Dalam merancang media edukasi berupa buku cerita interaktif “Pemuda dan Singa”, didapatkan beberapa kesimpulan yaitu pembuatan buku ini menggunakan tahapan *design thinking* mulai dari *empathize* hingga *testing*. *Empathize* digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan hingga menemukan solusi yang tepat melalui pendekatan dengan *user*, survei, dan wawancara. Kemudian, data tersebut dituangkan dan disusun ke dalam *creative brief* untuk selanjutnya diidentifikasi dan di analisis pada tahap *define*. Selanjutnya, pembuatan konsep melalui *brainstorming* dalam tahap *ideate* menggunakan metode *mind map*, *moodboard*, dan *sketching*. *Mindmap* untuk mengembangkan ide yang ada pada *brief*, *moodboard* untuk memvisualisasikan kata kunci yang ditentukan dalam *mindmap*, dan *sketching* untuk menggambarkan konsep desain secara manual terdiri dari karakter, *cover*, *storyboard*, dan imposisi. Selanjutnya, konsep tersebut diwujudkan ke dalam bentuk visual melalui tahap *prototype*, dimulai dari digitalisasi hingga pembuatan *dummy*. Setelah melalui tes cetak, tahap selanjutnya adalah *testing* dengan *user* yaitu guru dan siswa berkebutuhan khusus untuk melihat bagaimana desain digunakan dan mendapatkan *feedback* untuk perbaikan desain ke depannya.

Dalam menghasilkan buku cerita interaktif, penerapan elemen desain grafis didasari pada *key visual* yang ditentukan dalam *mindmap*. Penggunaan layout asimetris memberi kesan yang informal dan bebas agar memudahkan mereka dalam memahami pesan yang disampaikan, layout dibuat dengan ilustrasi yang ramai menyebar di seluruh halaman dengan teks yang sedikit agar siswa berkebutuhan khusus tertarik untuk membaca buku. Warna dengan *earth tone* yang cerah digunakan untuk memberikan kenyamanan anak berkebutuhan khusus saat melihat buku. Tipografi judul menggunakan jenis huruf dekoratif untuk memberi kesan yang menyenangkan, sedangkan isi menggunakan tipografi *sans serif* yaitu *Louis George Café* yang sederhana dan memiliki kesan yang santai dan tidak kaku. Pada ilustrasi, karakter dibuat bergaya kartun dengan desain yang sederhana namun tetap menarik agar anak-anak dapat memahaminya dengan baik. Penggunaan tekstur



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

crayon dimaksudkan karena mereka cenderung menggunakan crayon saat mewarnai. Jika sudah familiar dengan tekstur tersebut, mereka akan lebih mudah beradaptasi dengan buku.

Penerapan konsep interaktif *pop up*, *lift the flap* dan *pull the tab* dalam buku ini dimaksudkan agar anak berkebutuhan khusus dapat belajar berimajinasi sambil bermain. Fitur *pop up* diterapkan agar mereka tertarik untuk membuka tiap halaman buku dan menjadikan proses pembelajaran terasa menyenangkan. Sedangkan, fitur *lift the flap* dan *pull the tab* di terapkan agar siswa berkebutuhan khusus dapat ikut berpartisipasi serta berinteraksi dengan isi cerita.

Buku cerita interaktif “Pemuda dan Singa” menggunakan media turunan yaitu stiker, *puzzle*, dan lembar mewarnai. Stiker agar anak berkebutuhan khusus dapat bermain dengan menempelkannya dimana saja, *puzzle* untuk melatih sensori dan motorik anak berkebutuhan khusus, serta lembar mewarnai yang dapat mendukung proses pembelajaran mereka.

### 5.1 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan perancangan diatas, berikut merupakan saran untuk penelitian serupa:

1. Perbanyak referensi dalam penggalan data, baik data dari klien maupun data saat wawancara dan observasi. Wawancara juga perlu dilakukan dengan narasumber yang ahli di bidangnya, misalnya wawancara dengan psikolog anak untuk mengetahui bagaimana kebutuhan dari siswa berkebutuhan khusus.
2. Saat mendesain, gunakan sudut pandang anak berkebutuhan khusus. Karena, apa yang menurut kita mampu, anak berkebutuhan khusus belum tentu dapat melakukannya, begitu juga dengan dengan hal-hal yang mereka sukai. Dengan desain yang dirancang sesuai dengan kebutuhan mereka, anak berkebutuhan khusus akan lebih mudah menyerap informasi yang diberikan sekaligus senang saat pembelajaran karena desain sudah sesuai dengan kebutuhan mereka.
3. Perbanyak pembuatan media pendukung pembelajaran. Media pendukung dapat digunakan untuk menangani masalah perilaku pada anak berkebutuhan khusus seperti tantrum. Karena pada saat belajar, seringkali mereka tidak fokus

dan cepat bosan. Oleh karena itu, media pendukung harus dirancang seedukatif dan sekreatif mungkin agar mereka tidak hanya bermain, tetapi sekaligus mendapatkan pengalaman belajar dari media pendukung tersebut.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Anggadewi, B. (2017). Digital story telling sebagai media bagi guru untuk mengembangkan komunikasi anak berkebutuhan khusus. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, Vol 1 (2017)*. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selararupa/article/view/95>
- Anggarini, A. (2019). *Layout Desain Publikasi: Eksplorasi Teks dan Gambar*. PNJ Press.
- Anggraini S., L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendikia.
- Atoriq, R. (2021). *Pengertian Interaktif*. <https://www.diwarta.com/2021/10/08/pengertian-interaktif.html>
- Azizah, I. (2022). Metode Pengajaran Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa (SLB). *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan, Vol. 11, No. 1*. <https://openjournal.unmuhpnk.ac.id/JPK/article/view/1953/2126>
- Cahyani, A. (2021, May 11). 7 Rekomendasi Buku Cerita untuk Anak Berkebutuhan Khusus.pdf [Book]. *Kejarcita*. <https://blog.kejarcita.id/7-rekomendasi-buku-cerita-untuk-anak-berkebutuhan-khusus/>
- Catherine, R., & Satriadi. (2021). Pemanfaatan Tipografi Untuk Anak Usia Dini Melalui Media Komunikasi Visual. *Academia edu*. [https://www.academia.edu/49017231/PEMANFAATAN\\_TIPOGRAFI\\_UNTUK\\_ANAK\\_USIA\\_DINI\\_MELALUI\\_MEDIA\\_KOMUNIKASI\\_VISUAL](https://www.academia.edu/49017231/PEMANFAATAN_TIPOGRAFI_UNTUK_ANAK_USIA_DINI_MELALUI_MEDIA_KOMUNIKASI_VISUAL)
- Farisakta, B., Narulita, E., & Indira, W. (2022). Perancangan Buku Panduan Menggambar Karakter “Naga Bonbon” sebagai Maskot Studio Bonbin. *AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 143–151.
- Kemenpppa. (2018, February 22). *Membangun Masa Depan Anak Berkebutuhan Khusus*. KEMENTERIAN PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DAN



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERLINDUNGAN ANAK REPUBLIK INDONESIA.

<https://www.kemennppa.go.id/index.php/page/read/31/1621/membangun-masa-depan-anak-berkebutuhan-khusus>

Kusumawati, Y. A., & Abednego, V. A. (2019). Heritage of East Java: Konsep Visual pada Buku Ilustrasi Anak Tentang Pengenalan Pariwisata di Jawa Timur. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 4(2), 73. <https://doi.org/10.17977/um037v4i2p73-77>

Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. CV Pustaka Abadi.

Marsudi, U., & Nanda, J. (2020). Analisa Desain Ilustrasi Buku Cerita Anak Tema Sains Biologi Berjudul “Laskar Bakteri Baik.” *Narada : Jurnal Desain dan Seni*, 7(2), 169. <https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i2.003>

Pusey, M. (2021, September 23). *How to Write A Children's Book.pdf* [Education]. Self Publishing School. <https://self-publishingschool.com/how-to-write-a-childrens-book/#:~:text=Children's%20books%20are%20everything%20from,opposite%20ends%20with%20children's%20books.>

Rustan, S. (2020). *Layout 2020* (1st ed.). CV. Nulis Buku Jendela Dunia.

Tumanggor, S., Siahaan, P. A., Aruan, J. S., Sitorus, W. W., Manik, I. S., Simaremare, Y., & Widyastuti, M. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Sekolah Luar Biasa (SLB) Dalam Menggunakan Media. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i1.873>

Valentino, D. (2019). Pengantar Tipografi. *TEMATIK*, 6(2), 54–71. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LAMPIRAN

### 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1

NAMA MAHASISWA Azkiya Nur Shafrina  
NAMA PEMBIMBING Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds  
JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Buku Cerita Interaktif "Pemuda dan Singa" sebagai Media Edukasi ABK di Sekolah Khusus Kak Seto

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	18/03/23	Pertama kali bimbingan	Perbaiki judul dan pengarahan mengenai rencana & data penelitian
2	31/03/23	Bimbingan Bab 1 (perbaiki latar belakang, tujuan, ruang lingkup) serta perbaiki kerangka teori	Merevisi sesuai arahan, lanjut ke BAB 2
3	14/04/23	Bimbingan Bab 2 dan perbaiki latar belakang, karakteristik buku abk dijadikan sub utama, tambahkan psikologi warna dan metode pembelajaran untuk ABK	Merevisi sesuai arahan dan Lanjut ke BAB 3
4	05.05.23	Bimbingan Bab 3, perbaiki SWOT, lengkapi profil perusahaan, tambahkan wawancara guru, serta perkuat statement di latar belakang	Mewawancarai guru, merevisi sesuai arahan dan persiapan SEMPRO
5	26/05/23	Review feedback nilai seminar proposal	Merevisi sesuai arahan dan lanjut ke BAB 4
6	16/05/23	Bimbingan Bab 4 (perbaiki key visual mindmap, penambahan tabel halaman buku, dan moodboard referensi daerah)	Merevisi sesuai arahan dan menyelesaikan Bab 4
7	11.06.23	Bimbingan bab 4 penambahan halaman instruksi dan desain terpilih	merevisi sesuai arahan dan menyelesaikan bab 4
8	18/06/23	Bimbingan bab 4 dan bab 5 (perbaiki media pendukung, dan memperbaiki saran dan kesimpulan)	merevisi sesuai arahan

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2

## LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Azkiya Nur Shafrina  
NAMA PEMBIMBING Drs. Cecep Gunawan, M.Si.,  
JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Buku Cerita Interaktif  
"Pemuda dan Singa" sebagai Media  
Edukasi ABK di Sekolah Khusus Kak Seto

KETERANGAN:

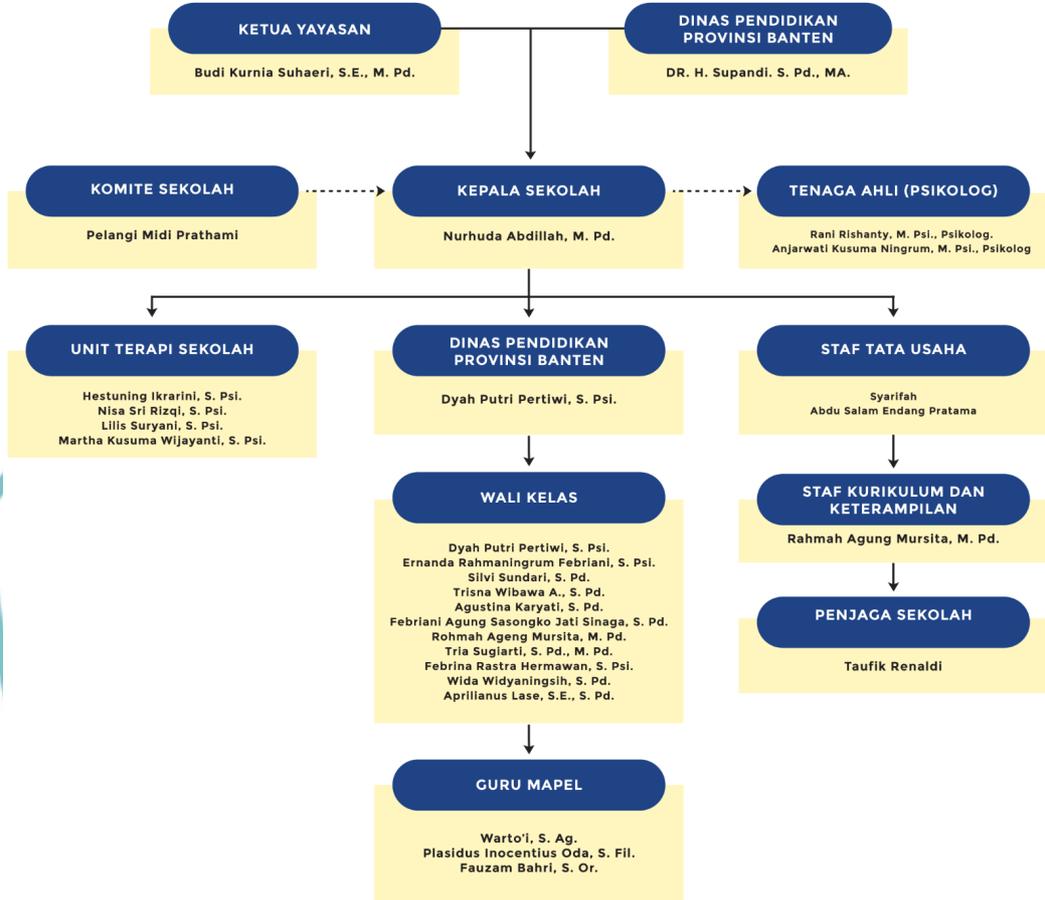
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	05 Mei 2023	Perkenalan, pemberian bab 1-3 melalui email untuk di periksa	Jika sudah mendapatkan feedback, akan direvisi sesuai arahan
2	17 Mei 2023	Penempatan Judul, penyebutan kata bapak/ibu sebelum gelar, nomor halaman, spasi dan enter	merevisi sesuai arahan dan ACC bab 1-3
3	18 Juli 2023	bimbingan bab 4-5	merevisi aturan penulisan sesuai arahan
4			
5			
6			
7			
8			

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya



### 3. Struktur Organisasi Sekolah Khusus Kak Seto



### 4. Transkrip Wawancara

Narasumber : Nur Huda Abdillah

Jabatan : Kepala Sekolah di Sekolah Khusus Kak Seto

1. Menurut kakak Sekolah Khusus Kak Seto itu lembaga yang seperti apa kak?  
“Sebuah Lembaga Formal yang memberikan pelayanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus. Di sini anak-anak dapat belajar, bermain dan memfokuskan kegiatannya kepada bina diri dan vokasi. Bina diri termasuk di dalamnya ada terapi perilaku dan vokasi merupakan pengembangan dari *entrepreneurship* untuk anak-anak berkebutuhan khusus.

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Apa permasalahan utama yang dihadapi Sekolah Khusus Kak Seto, sehingga solusinya adalah dengan pembuatan buku cerita?  
“Di sini kegiatan pembelajaran materinya itu tematik, jadi beberapa pelajaran bisa di gabungkan dalam sekali KBM. Sehingga, gurunya akan diminta sekreatif itu dengan hanya memanfaatkan satu buku saja. Dari situ akhirnya kita membutuhkan banyak media pembelajaran, salah satunya adalah buku cerita. Sebenarnya untuk buku cerita di sekolah ini banyak, hanya saja jika beli di pasaran kontennya acak, kalo bisa membuat desain sesuai dengan kebutuhan anak- anak itu jadi suatu hal yang prestise sendiri. Sehingga bisa menyesuaikan dengan desain yang disukai anak-anak berkebutuhan khusus.”
3. Nantinya, konten atau isi buku ini tentang apa kak?  
“Kontennya bisa ke cerita anak yang sifatnya dongeng atau fantasi yang memiliki nilai-nilai pendidikan dan terdapat pesan moralnya, tidak hanya sekedar bercerita. Karena di sekolah ini ada kelas literasi, dimana nantinya anak-anak membacakan dongeng. Yang penting nantinya anak-anak mau membacakan ceritanya, syukur-syukur mereka bisa mendongeng juga.”
4. Apakah kakak memiliki gambaran yang diinginkan untuk buku ini?  
“Bermain di warna, kemudian kejelasan detail gambar karakternya kalau bisa *attention to details*, pewarnaannya yang kontekstual jadi sesuai dengan realnya sehari hari. Karena jika berbeda dengan kehidupan nyata, mereka akan mempertanyakan hal tersebut. Selayaknya anak-anak, mereka pasti lebih dulu tertarik dengan warnanya, jadi usahakan bisa mengombinasikan warna supaya *eye catching*, tapi juga tidak terlalu ramai sehingga jadi tabrakan. Tulisannya juga harus terbaca, karena tidak selalu orang dewasa yang mendongengkan. Jadi kombinasi antara karakter, warna, dan peletakan ceritanya harus dikomposisikan dengan pas. Inginnya dari desain ini bagaimana caranya anak-anak nanti tertarik untuk mengambil buku, dan bisa fokus dengan buku tersebut. Karena untuk memfokuskan anak-anak terhadap buku saja guru harus butuh *effort* yang lebih, bahkan terkadang harus berdebat dulu dengan anak-anak, harus menunggu suasana yang kondusif, menunggu *mood* siswa, dan lain-lain.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Untuk itu, dibutuhkan desain yang menarik di mata anak-anak, minimal mereka mau ambil dan tertarik dulu sama bukunya, perkara isi nanti menyesuaikan.”

**Narasumber : Anjarwati Kusuma Ningrum**

**Jabatan : Psikolog Pendidikan Anak di Sekolah Khusus Kak Seto**

1. Menurut kakak seperti apa karakteristik anak berkebutuhan khusus?  
“Di Sekolah Khusus Kak Seto cukup bervariasi, tapi mayoritas kondisi kebutuhannya adalah autisme atau disebut *Autism Spectrum Disorder*. Tiap jenjang bahkan ada yang autisme bahkan satu kelas ada yang *full* autisme. Kalau gangguan lain itu ada gangguan pemusat perhatian atau ADHD, permasalahan intelegensi/*intellectual disability*, kemudian permasalahan sensoris atau SPD. Karakteristik itu munculnya dari *assessment* pertama kali ketika siswa mendaftar masuk sekolah. Fungsi *assessment* juga untuk *placement* kelas, program dan jenjang pendidikan sesuai dengan kondisi kebutuhan.”
2. Selanjutnya bagaimana sih kak cara pendekatannya?  
“Pendekatannya ketika di berikan instruksi itu harus tegas, tidak bisa yang lemah lembut seperti “ayo nak belajar”, karna memang pemahaman mereka belum sebaik itu untuk menerima instruksi. Makanya kita biasa untuk memberikan pendekatan yang sifatnya instruksional yang sederhana dan sesingkat mungkin. Misalnya, diminta untuk duduk tertib, kita tidak bisa “ayo duduk anak-anak” tidak bisa seperti itu. Kita biasanya langsung mengarahkan secara verbal dan singkat “Duduk” satu atau dua kata, itu pun kalau masih belum bisa juga kita bantu dengan hal fisik dan diarahkan misalnya dirangkul kemudian di arahkan ke tempat duduk. Jadi pendekatannya memang spesifik itu. Kita tidak bisa mencampuradukkan dengan instruksi verbal yang sifatnya kompleks, jadi harus sederhana mungkin agar anak paham yang dimaksud itu apa, karena kebanyakan kemampuan mereka dalam berkomunikasi juga ekspresifnya masih belum baik maka dari itu kita gunakan bahasa2 yang sederhana.”
3. Lalu seperti apa cara penyampaian materi pembelajaran yang tepat untuk anak berkebutuhan khusus?



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

“Karena kurikulum pembelajaran di Sekolah ini adalah kurikulum pembelajaran khusus yang dirancang untuk bisa dipelajari untuk anak yang memiliki kondisi khusus, penyampaian materinya bisa dilakukan secara klasikal dan individual karena walaupun dikelas itu jumlahnya sedikit 3-5 orang, tapi yang itu pun masih tetap harus diinstruksi atau penyampaian secara *one-on-one* karena kondisinya tadi, kita tidak bisa menyamakan satu dengan yang lain.”

4. Salah satu keterbatasan penalaran anak berkebutuhan khusus adalah dalam menerima informasi dan mengolahnya secara logika. Berarti, apakah media yang digunakannya harus kontekstual dan konkret?

“Tentu harus kontekstual dan konkret, karena itu mereka karakteristiknya mereka banget. Karena tadi keterbatasan mereka secara kemampuan verbal dan ekspresifnya itu masih kurang, jadi kalo pembelajarannya lewat ceramah bayangin kak, mereka hambatannya di situ jadi sulit banget pasti mereka butuh pembelajaran yang sifatnya visual atau yang sifatnya praktikal bisa mereka sentuh benda-bendanya, itu yang menjadi alasan utama kenapa media pembelajaran itu penting.”

5. Karakter yang mereka sukai itu seperti apa kak?

“Kebanyakan mereka itu suka yang bisa menggambarkan kondisi diri mereka, seperti cermin yang sifatnya kan reflektif, mereka akan lebih suka sesuatu yang mirip dengan mereka, itu sifatnya semua anak-anak bukan hanya anak berkebutuhan khusus. Jadi suka cerita yang sifatnya reflektif dan sesuai dengan diri mereka, karena menurut mereka itu sefrekuensi.”

6. Warna-warna yang cocok untuk mereka harus seperti apa?

“Yang pasti *colorful* ya, mungkin kakak bisa mendapatkan gambaran lewat karyanya adik-adik saat membuat. Kebanyakan tidak ada yang suka warna-warna kalem, lebih suka yang *colorful*. Ketika mewarnai pun bisa di lihat hasil tugasnya anak-anak. Kebanyakan mereka memilih warna yang *colorful* seperti merah, kuning, biru, seperti itu.”

7. Apakah isi/ tulisan dari buku cerita harus sedikit? adakah minimal kalimat/paragraf dalam 1 halaman buku?



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

“Gambarnya harus banyak dan kalo bisa ceritanya itu sifatnya bukan paragraf. Kalo dari jenis tulisan walaupun tidak semua anak bisa membaca buku cerita tersebut, paling tidak dia bisa melihat bentuk secara jelas. mereka juga ada kegiatan menulis, jadi hindari penggunaan jenis tulisan seperti kaligrafi, sebisa mungkin cukup bisa dibaca. Mungkin spasinya ya penempatan dari kalimat pertama sampai kalimat kedua itu bisa diposisikan sedemikian rupa.”

**Narasumber : Dyah Putri Pertiwi**

**Jabatan : Koordinator Tutor di Sekolah Khusus Kak Seto**

1. Buku yang mereka sukai itu, buku yang seperti apa kak?

“Buku yang warna-warnanya cerah, jika buku yang hitam putih atau yang terlalu banyak tulisannya biasanya hanya dibuka saja untuk dilihat gambarnya, karena bacaannya banyak jadi mereka malas. Jadi, gambarnya memang harus banyak dan tulisannya sedikit mereka itu lebih akan tahan lama melihatnya. Mereka juga ada yang suka menggambar, jadi sekaligus melatih kemampuan menggambar.”

2. Konten/cerita apa yang biasanya mereka sukai?

“Biasanya mereka suka cerita-cerita binatang.”

3. Selain buku materi dan cerita apalagi buku yang mereka sukai?

“Buku-buku yang bentuknya praktikal, mereka mau mencoba mengerjakan. Seperti buku tugas dengan banyak gambar dan warnanya menarik dan ada kegiatan menempel-nempel stiker, jadi pas istirahat mereka mainnya buku ini. Tapi karena stikernya terbatas jadi dibatasi per orangnya, karena satu buku untuk semua anak.”

4. Apa aspek penting yang harus ada pada buku cerita, agar mereka tertarik dengan buku tersebut?

“Yang penting buku untuk anak-anak itu lebih ke *eye catching* dulu, ketika mendapatkan buku yang bisa menarik perhatiannya itu bisa lebih gampang menerima baik cerita maupun materi”

5. Apakah buku cerita anak akan menarik jika ada fitur interaktif seperti pop up?



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

““Itu sangat bagus, waktu itu ada buku pop up tentang pembelajaran luar angkasa gitu nah itu anak-anak tertarik karena bukunya muncul jadinya itu mudah untuk diingat. Biasanya kalo mereka suka buku itu, sampai dibawa kemana-mana, jadi biasanya kalo dia tantrum di bawainnya buku kesukaannya.”

6. Biasanya kecenderungan mereka pada buku itu apa?

“Buku cerita sampulnya suka hilang jadi tidak rapi, karena ada kecenderungan merobek, jahil lah istilahnya.”

**Narasumber : Basma Khoirunnisa**

**Jabatan : Desainer Grafis di perusahaan Beauty Boss dan Kuntum**

1. Menurut kakak desain buku cerita anak yang baik seperti apa sih kak?

“yang pasti bukunya itu *relate* untuk si anak-anak. Dalam artian, bentuk visualnya, aspek alur ceritanya, visual, ukurannya, bentuk dan teksturnya harus menyesuaikan dengan target audiens dari buku itu.”

2. Lalu dalam buku cerita anak kesan/citra apa yang harus tampilkan?

“Anak-anak cenderung suka bermain, jadi mereka berkaitan dengan hal-hal yang *playfull* dan *fun*. Selain itu, buku cerita anak harus ringan tetapi isinya tetap padat, juga pesannya menarik dan seru.”

3. Menurut kakak, apakah penempatan/ layout untuk buku cerita anak ini sebaiknya asimetris?

“Kalo buku anak itu sebenarnya tidak masalah mau simetris atau asimetris. Kalau asimetris kesannya kan lebih dinamis, lalu asimetris kesannya lebih alami dan organik jadi mereka seperti tersihir ke dalam buku ceritanya. Jadi balik lagi ke target *audiencenya*, kalau untuk anak SD masih *relate* memakai layout yang simetris, karena kan lebih rapi dan enak dilihat, nanti tinggal memainkan warna dan gaya ilustrasinya.”

4. Berarti komposisi gambar/ceritanya memang lebih banyak di banding teks ya kak?

“iya”



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5. Salah satu aspek visual utama yang harus diperhatikan pada buku cerita anak yaitu warna, menurut kakak warna-warna yang cocok untuk buku cerita anak seperti apa? Dan alasannya apa?

“Karena mereka diasosiasikan sebagai emosi-emosi yang murni dan alami, jadi pakailah warna yang memang murni dan asli seperti warna primer yang kontras dan *vibrant*. Di samping itu, sebenarnya buku anak-anak tidak selamanya warna-warni, misalkan menceritakan tentang bahaya penebangan hutan, tidak masalah jika memakai warna dengan *tone* coklat. Hanya saja, memang dominasi buku cerita anak yang kita temukan di industri memang yang warna-warni.”
6. Tapi untuk suasana yang memang digambarkan sedih, atau cuaca yang mendung, mau tidak mau harus memakai warna yang gelap, nah apakah diperbolehkan?

“Kalau untuk suasana tertentu perlu diikuti, dengan penggunaan warna yang sesuai dengan realita anak-anak dapat membedakan gambaran perasaan yang terdapat pada buku. Kecuali memang konteksnya itu buku ceritanya fantasi yang imajinatif, baru boleh tidak terikat dengan fakta.”
7. Untuk tipografi, Sebaiknya menggunakan jenis font apa kak?

“Kalau anak-anak, karena mereka tipenya itu suka yang menarik, tidak membosankan, suka bentuk-bentuk yang tidak kaku dan tidak lurus. *Cover* buku cerita itu boleh kalau memakai dekoratif yang memang mendukung suasana tema buku itu. Lalu untuk isi buku, penggunaan tipografi harus yang jelas karena anak-anak masih dalam tahap belajar dan membacanya belum selancar orang dewasa, teksnya juga sedikit saja, ukurannya juga harus disesuaikan jangan terlalu kecil.”
8. Selanjutnya untuk ilustrasi, bentuknya harus seperti apa ya kak? apakah bergaya kartun yang lucu atau bagaimana kak?

“Ilustrasi yang digunakan harus yang terkesan menyenangkan dan bisa diterima sama mereka. Bukan yang tipe-tipe berat sampai pewarnaannya memainkan terang gelap, cukup yang *flat* menurut aku masih oke buat mereka, yang jelas mereka bisa menangkap keseluruhannya, itu gambar apa, begitu.”



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Menurut kakak, penambahan tekstur pada ilustrasi/karakter itu perlu tidak sih kak?  
“Menurut aku tekstur itu tergantung konteks.”
10. Menurut kakak dengan pemberian fitur interaktif ini apakah akan menjadi nilai tambah pada buku cerita anak kak?  
“Kalau untuk interaktif dia itu seru banget dan *fun* gitu ya. Menurut aku interaktif itu nilai tambah, tapi pilih yang risikonya tidak sebesar itu dalam artian ketika dimainkan itu rusak atau tidak? Kalau memang ada gurunya yang mendampingi buat aku paling bagus sih kalau interaktif karena kan akan terjaga ya”
11. Kalau untuk ukuran buku yang sebaiknya digunakan untuk buku cerita anak berapa? Apakah *square*? *Landscape/portrait*?  
“Untuk *size* format buku itu balik ke konteksnya, kalau untuk pengajaran di depan jelas dia harus besar karena agar bisa terlihat sampai ke belakang, dan aku juga baca penelitian dan jurnal kalau anak ABK itu di cenderung sukanya besar-besar, gambarnya, teksnya jadi alangkah baiknya kalau ukurannya besar.”

**Narasumber : Ernanda Rahmaniingrum Febriani, S. Psi**

**Jabatan : Tutor kelas 3 dan 4 di Sekolah Khusus Kak Seto**

1. Mayoritas kebutuhan mereka itu apa kak?  
“Mereka satu kelas ketunaannya berbeda, ada yang autis ada yang tunagrahita.”
2. Seperti apa karakteristik dari siswa berkebutuhan khusus di sekolah khusus kak seto ini?  
“Kalau karakteristik pembelajaran, mereka cara belajarnya berbeda-beda, ada yang tidak bisa diberikan satu materi yang isinya full bacaan, ada yang harus menggunakan gambar, ada juga yang fleksibel.”
3. Kalau mereka menolak atau tantrum, cara membujuk/pendekatannya seperti apa kak?  
“Biasanya kita suruh tarik nafas, bernyanyi terlebih dahulu, atau dialihkan dengan bermain dan bercerita baru coba fokus lagi ke pembelajaran.”



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Kalau begitu, menurut kakak pembelajaran yang tepat dan efektif untuk anak berkebutuhan khusus itu yang bagaimana kak?

“Waktunya tidak terlalu lama, harus ada jeda/istirahat, harus tenang kelasnya, materinya di sesuaikan dengan kebutuhan anaknya.”
5. Kalau untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dikelas, biasanya menggunakan media pembelajaran apa kak?

“Biasanya memakai mainan pancingan, gunting tempel, mewarnai, mozaik, video cerita rakyat.”
6. Mereka biasanya tertarik dengan buku cerita yang seperti apa kak?

“Tertarik dengan buku cerita yang bahasanya mudah dipahami, yang tidak terlalu sulit bagi mereka.”
7. Seperti yang sebelumnya saya katakan, bahwa saya akan membuat buku cerita interaktif untuk siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Khusus Kak Seto, dengan isi dari buku tersebut berasal dari cerita yang sudah ada dengan judul "Pemuda dan Singa". Menurut kakak, apakah buku cerita interaktif ini merupakan media edukasi yang efektif untuk siswa berkebutuhan khusus?

“Menarik kak, tapi kertasnya mungkin harus agak tebal, takutnya mereka kan penasaran dan suka main ambil gitu.”
8. Pada saat mewarnai/membaca buku cerita bergambar biasanya mereka menyukai warna-warna yang seperti apa kak?

“Warna sejauh ini ga terlalu mencolok, masih soft tapi tetap berwarna”
9. Apakah isi/ tulisan dari buku cerita harus sedikit? adakah minimal kalimat/paragraf dalam 1 halaman buku?

“Tulisan tetap hitam, terbaca dan biasanya soal ujian fontnya sebesar 18pt”
10. Biasanya mereka menyukai gambar-gambar yang seperti apa kak?

“Gambar2 kartun, tapi masih teridentifikasi”
11. Apakah ada kriteria khusus terhadap buku cerita yang mereka gunakan?

“Mungkin nanti bacaannya ga terlalu banyak, gambarnya yang banyak, buku ceritanya mungkin ada pemahaman bacanya, atau soal cerita berhitung, dan kertasnya agak tebal.”



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Azkiya Nur Shafrina1\_DG

### ORIGINALITY REPORT

<b>14%</b> SIMILARITY INDEX	<b>14%</b> INTERNET SOURCES	<b>2%</b> PUBLICATIONS	<b>3%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

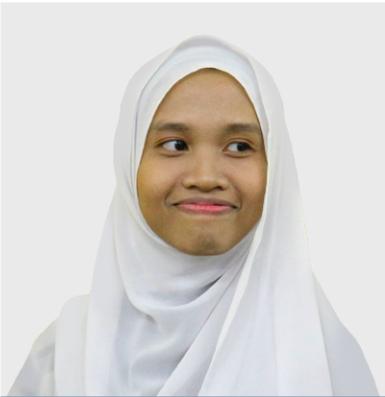
### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.pnj.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>penaungu.com</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>fliphtml5.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universitas Pelita Harapan</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>
<b>6</b>	<b>blog.kejarcita.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>eprints.upj.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>repository.unair.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>widuri.raharja.info</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



PROFILE

24th May 1999  
Female  
Bogor, Indonesia

CONTACT

✉ azkiyashafrina@gmail.com  
📷 @azkiyashfrna  
📞 0878-8335-9534  
🌐 <https://online.fliphtml5.com/qnuap/jkqp/>

SOFTWARE SKILLS



INTERESTS



# AZKIYA NUR SHAFRINA

Graphic Designer

EDUCATION

- 2019 - 2023 ● Graphic Design of Politeknik Negeri Jakarta (State Polytechnic of Jakarta)
- 2016 - 2019 ● SMAIT Buahati Islamic School (Buahati Islamic Senior High School)
- 2011 - 2014 ● SMPN 1 Tajurhalang (1 Junior High School, Tajurhalang)

JOB EXPERIENCES

- 2022 ● Graphic Design Intern at Homeschooling Kak Seto (5 month)
- 2022 ● Created and found a brand called MeOwn for a university project

ORGANIZATION EXPERIENCES

- 2020-2023 ● Member of Ikatan Alumni Buahati Islamic Senior High School
- 2019-2023 ● Member of Campus Dakwah Institution Fikri
- 2017-2018 ● Member of Students Council of Buahati Islamic Senior High School
- 2017-2018 ● Member of Islamic Student Organization of Buahati Islamic Senior High School
- 2015-2016 ● Member of Students Council of 1 Junior High School, Tajurhalang

SCHOOL ACTIVITIES

- 2019 ● Best academic achievement of Buahati Islamic Senior High School
- 2019 ● Best tahfidz progress achievement of Buahati Islamic Senior High School
- 2018 ● Participant of English Camp Program of Arrahman English Center
- 2017 - 2018 ● Committee of Buahati Annual Festival

