

PERANCANGAN BUKU DENGAN POLA VISUAL UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN MEMBACA BAGI ANAK DISEIDETIK DISLEKSIA

DESIGNING BOOKS WITH VISUAL PATTERNS TO SUPPORT READING LEARNING FOR CHILDREN WITH DYSEIDETIC DYSLEXIA

Winda Hasna Nafisah¹, Paku Kusuma² dan Dimas Krisna Aditya³

*1,2,3 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
windahasnanafisah@sutudent.telkomuniversity.ac.id, masterpaku@telkomuniversity.ac.id,
deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id*

Abstrak: Disleksia merupakan gangguan belajar yang memengaruhi kemampuan membaca, salah satu jenisnya adalah diseidetik disleksia yang berkaitan dengan kesulitan dalam mengenali kata secara visual. Hal ini banyak terjadi di daerah Tebet, Jakarta Selatan, di mana lingkungan tersebut padat sekolah. Perlunya media pembelajaran visual yang dirancang khusus untuk anak diseidetik disleksia guna membantu mereka belajar membaca secara efektif di tengah tuntutan membaca pada usia prasekolah yang masih belum ramah terhadap kebutuhan mereka. Perancangan ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi berbasis pola visual sebagai media pendukung pembelajaran membaca bagi anak usia 6–8 tahun dengan diseidetik disleksia. Metode yang dilakukan untuk penelitian ini menggunakan metode kualitatif meliputi observasi, wawancara dengan psikolog dan guru, serta studi literatur untuk memahami kebutuhan visual anak disleksia, lalu data tersebut diolah dan dianalisis menggunakan metode analisis matriks dan SWOT. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi berjudul “Tama si Harimau Sumatra”, yang menggunakan tipografi ramah disleksia. Buku tersebut diharapkan dapat menjadi salah satu media pendukung untuk pembelajaran membaca bagi anak diseidetik disleksia dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai kebutuhan mereka.

Kata kunci: diseidetik disleksia, media belajar, pola visual, anak usia 6-8 tahun

Abstract: *Dyslexia is a learning disorder that affects reading ability, and one of its types is diseidetic dyslexia, which involves difficulty in visually recognizing words. This condition is commonly found in areas such as Tebet, South Jakarta, where schools are densely concentrated. There is a strong need for visual-based learning media specifically designed for children with diseidetic dyslexia to help them learn to read effectively,*

especially amid early childhood reading demands that are often not accommodating to their needs. This design project aims to develop an illustrated book using visual patterns as a supportive reading tool for children aged 6–8 with dyslexia. The research employs a qualitative method involving observation, interviews with psychologists and teachers, and literature review to understand the visual needs of children with dyslexia; the collected data is then processed and analyzed using matrix and SWOT analysis. The final outcome is an illustrated book titled “Tama the Sumatran Tiger,” which incorporates dyslexia-friendly typography. The book is expected to serve as an engaging and needs-oriented learning aid for children with dyslexia in developing their reading skills.

Keywords: *dyslexia, learning media, visual patterns, 6-8 years old children*

PENDAHULUAN

Disleksia merupakan hambatan dalam proses belajar yang berdampak pada keterampilan memahami teks, penulisan, lisan, serta mengeja. Gangguan ini bukan karena rendahnya kecerdasan, tetapi karena perbedaan cara otak memproses bahasa. Salah satu jenis disleksia adalah disleksia visual, di mana anak kesulitan mengenali kata secara visual sebagai satu kesatuan, terutama jika ejaannya tidak sesuai dengan pengucapan. Situasi ini sering terjadi dan dapat ditemukan pada anak-anak dalam rentang umur 6 hingga 8 tahun dan berdampak langsung pada kemampuan literasi awal mereka.

Anak dengan disleksia sering kali belum siap menghadapi tuntutan calistung pada masa prasekolah hingga awal sekolah dasar. Akibatnya, banyak dari mereka harus mengulang jenjang prasekolah karena belum lancar membaca. Fenomena ini terlihat di kawasan padat seperti Tebet, Jakarta Selatan, di mana beberapa sekolah swasta menetapkan syarat kemampuan membaca sejak dini. Anak-anak ini membutuhkan pendekatan belajar khusus yang sesuai dengan karakteristik visual mereka.

Sayangnya, media pembelajaran yang ada belum secara spesifik ditujukan untuk anak disleksia. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi berbasis pola visual menjadi solusi untuk mendukung pembelajaran inklusif. Buku ini dirancang agar sesuai

dengan kebutuhan anak diseditik, namun tetap bisa digunakan anak lain secara umum. Penelitian menunjukkan bahwa ilustrasi dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat visual (Thiessen, 2008; Hasballah, 2023). Kebaruan perancangan ini terletak pada fokus visual yang khusus ditujukan untuk anak diseditik disleksia. Buku ini juga bertujuan menjadi panduan bagi orang tua, guru, dan terapis dalam proses belajar, serta berkontribusi pada pengembangan media belajar inklusif di Indonesia.

LANDASAN TEORI

Teori Desain Komunikasi Visual

Perpaduan antara penyampaian pesan dan ungkapan melalui elemen-elemen visual, untuk menyampaikan pesan secara efektif melalui media seperti gambar, tipografi, warna, dan tata letak (Kusrianto, 2007). Cenadi (1999) menyebutkan tiga fungsinya: identifikasi, informasi dan instruksi, serta presentasi dan promosi, yang masing-masing membantu mengenali, memahami, dan menarik perhatian audiens.

Prinsip Desain Komunikasi Visual

Anggraini dan Nathalia (2014) menyatakan bahwa kaidah-kaidah desain memiliki peran penting dalam penerapan desain visual, agar pesan dapat tersampaikan secara efektif. Prinsip tersebut mencakup proporsi (perbandingan ukuran elemen), keseimbangan (penataan elemen secara simetris atau asimetris), kontras (perbedaan mencolok untuk penekanan), irama (pola repetisi visual), dan kesatuan (keterpaduan elemen dalam satu kesan utuh).

Elemen Desain Komunikasi Visual

Untuk mencapai tujuan komunikasi yang efektif, desain visual harus menggabungkan berbagai elemen dasar seperti garis, bentuk, tekstur, kontras, ukuran, dan warna (Anggraini & Nathalia, 2014). Elemen-elemen ini membentuk struktur visual yang dapat memperkuat pesan. Dalam konteks perancangan buku anak, elemen visual, warna, dan tipografi menjadi elemen yang lebih dominan karena lebih sesuai dengan karakteristik pembaca anak-anak.

Visual

Visual mencakup elemen yang dapat dilihat seperti gambar, grafik, dan warna, yang berfungsi menyampaikan pesan secara lebih jelas, emosional, dan mudah diingat (ProAv, 2024). Dalam desain dan pendidikan, visual menjadi jembatan antara pesan dan pemahaman. Pada perancangan ini, pola visual menjadi fokus utama, yaitu susunan gambar atau bentuk geometris dengan aturan tertentu, baik berupa pola berulang maupun bertahap (Kershaw & Spong, 2024).

Warna

Warna merupakan aspek penting dalam desain visual yang memiliki dimensi hue (jenis warna), saturation (intensitas warna), dan lightness (kecerahan warna) yang memengaruhi persepsi mata terhadap objek (Yuliani et al., 2015). Warna juga memiliki pengaruh psikologis, seperti merah yang memberi kesan energi dan urgensi, atau biru yang menggambarkan kepercayaan dan profesionalitas (Lischer, 2025). Menurut Sanyoto (2005), warna dapat dibedakan menjadi warna aditif (RGB) dan warna subtraktif (CMYK). Pemahaman terhadap klasifikasi warna ini sangat penting dalam membangun komunikasi visual yang efektif, terutama dalam media untuk anak-anak.

Tipografi

Tipografi adalah seni menata huruf agar teks memiliki struktur yang teratur dan fungsional. Selain aspek estetika, tipografi membantu menciptakan pengalaman membaca yang nyaman dan jelas (Bringhurst, 2004). Fungsi utama tipografi antara lain untuk meningkatkan keterbacaan, menyampaikan suasana, memperindah desain, dan memudahkan navigasi (Parmadi & Kusuma, 2016). Dalam konteks buku anak, pemilihan tipografi yang ramah dan mudah dikenali sangat penting. Menurut Craig (2006), jenis tipografi diklasifikasikan menjadi serif, sans serif, script, monospace, dan display, masing-masing dengan karakteristik dan kesan visual yang berbeda.

Buku dan Buku Ilustrasi Anak

Buku didefinisikan sebagai kumpulan lembaran berisi teks atau gambar yang disusun dan dijilid menjadi satu kesatuan, yang berfungsi sebagai media penyampaian gagasan penulis (Hanahatiha et al., 2021). Dalam konteks anak-anak, buku ilustrasi

memiliki pendekatan berbeda. Buku ilustrasi anak dirancang tidak hanya untuk menyampaikan cerita, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan pengembangan emosi anak. Menurut Bettelheim (1991), buku anak mendukung perkembangan sosial dan psikologis melalui penguatan kosakata, serta pembentukan respons terhadap konflik atau emosi. Bella et al. (2020) menekankan bahwa visual menjadi bagian penting karena anak-anak lebih mudah memahami gambar dibanding teks panjang.

Jenis dan Peran Ilustrasi Anak

Buku ilustrasi anak terdiri dari berbagai jenis, mulai dari ilustrasi *spot* hingga ilustrasi tersebar dua halaman penuh, yang masing-masing memiliki fungsi dan tingkat detail yang berbeda (Ferreira, 2020). Ilustrasi dalam buku anak bukan hanya dekorasi, tetapi alat komunikasi utama yang mempermudah anak memahami cerita, meningkatkan keterlibatan, serta menyampaikan nilai moral dan budaya (Maa Illustrations, 2023; Sobirov, 2020).

Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang mendukung isi teks dengan tujuan memperjelas pesan dan memperkuat narasi visual (Kusrianto, 2007; Restian, 2020). Fungsi ilustrasi meliputi memperjelas, memperindah, menyoroti, dan menyampaikan informasi atau emosi dalam bentuk visual. Jenis ilustrasi dapat berupa ilustrasi sastra, *vignette*, kartun, komik, maupun karikatur yang masing-masing memiliki tujuan dan gaya penyampaian yang berbeda.

Disleksia dan Diseidetik Disleksia

Disleksia adalah gangguan belajar neurologis yang memengaruhi kemampuan membaca, terutama dalam mengenali kata secara akurat dan lancar, serta mengeja (Sternberg, 2010). Menurut Lamb dan Arnold (1976), faktor pemicu disleksia mencakup faktor fisiologis, intelektual, lingkungan, dan psikologis. Salah satu jenis disleksia yang relevan dengan media visual adalah diseidetik disleksia atau disleksia visual, yaitu gangguan membaca akibat kesulitan dalam pemrosesan visual, bukan fonetik (Sue du Plessis, 2022). Anak dengan kondisi ini sering kesulitan mengenali kata-kata tidak

beraturan secara visual, mengalami kebingungan huruf (seperti b-d atau p-q), kehilangan tempat membaca, dan kesulitan mengeja meski mampu memahami suara kata. Erica Warren (2021) menyarankan pendekatan berbasis pola visual dan penguatan daya ingat sebagai strategi pembelajaran yang lebih efektif bagi anak dengan disleksia tipe ini.

DATA DAN ANALISIS

Pada perancangan media pembelajaran ini, Pengambilan data dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus sebagai landasannya. Data diperoleh melalui tiga teknik utama, yaitu studi pustaka, wawancara, dan observasi.

Data Institusi Pemberi Proyek



*Gambar 1 LOGO GAFA BACA
Sumber : gafabaca.com*

GafaBaca merupakan sebuah lembaga kursus membaca yang terletak di Jl. Tebet Barat Dalam Raya No.39-41, Tebet Bar., Kec. Tebet, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12810.

Data Hasil Observasi Wawancara

Wawancara Pengajar Di GafaBaca Tebet Dan Psikologi Anak



Gambar 2 Wawancara Pengajar Di GafaBaca Tebet Dan Psikologi Anak
Sumber : Nafisah, April 2025

Pokok-pokok informasi :

Anak dengan disidetik disleksia membutuhkan pendekatan belajar khusus karena lebih mengandalkan memori visual daripada fonetik. Pada usia 6–8 tahun, mereka sering kesulitan membaca di masa prasekolah karena tuntutan calistung yang belum sesuai kemampuan, menyebabkan banyak yang harus mengulang jenjang. Di daerah seperti Tebet, Jakarta Selatan, sekolah swasta umumnya menuntut anak sudah lancar membaca sejak awal. Sayangnya, media belajar yang tersedia masih umum dan belum menysasar kebutuhan spesifik anak disidetik.

Diperlukan buku ilustrasi berbasis pola visual yang dirancang khusus untuk mendukung anak disidetik, namun tetap inklusif. Buku yang ada umumnya berbahasa Inggris dan belum ramah disleksia, baik dari segi font, ilustrasi, maupun tata letak. Observasi dan wawancara di GafaBaca menunjukkan bahwa pola visual konsisten, kalimat pendek, dan gambar yang sesuai isi teks efektif membantu proses membaca.

Anak disidetik menunjukkan ketertarikan pada ilustrasi jelas, tokoh familier, warna cerah, teks besar, dan tata letak sederhana. Meski tiap anak unik, mereka umumnya memerlukan rangsangan visual kuat untuk memahami huruf, mengeja, dan fokus. Buku yang ideal harus menggunakan font ramah disleksia, ilustrasi sederhana yang terhubung dengan teks, serta Bahasa Indonesia dengan struktur suku kata terbuka.

Media ini diharapkan menjadi jembatan literasi sekaligus alat bantu bagi guru, orang tua, dan terapis.

Hasil User Testing

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak menunjukkan respons positif terhadap buku Tama, terutama pada aspek ilustrasi yang mampu menarik perhatian dan membantu pemahaman cerita. Beberapa anak masih mengalami kesulitan membaca, namun tetap menunjukkan minat untuk melanjutkan aktivitas membaca, terutama dengan dukungan guru atau pendamping. Meskipun terdapat perbedaan preferensi visual, keseluruhan hasil ini menunjukkan bahwa buku ini cukup efektif dalam membangun ketertarikan awal terhadap aktivitas membaca, khususnya melalui kekuatan ilustrasi dan narasi visual yang menarik bagi anak-anak.

Konsep Perancangan Dan Hasil Perancangan

Konsep Pesan

Memberikan dukungan kepada anak disidetik disleksia dalam proses belajar membaca dengan memanfaatkan kata-kata terbuka dan mendorong perkembangan imajinasi mereka. Selain itu, kisah ini juga dimaksudkan untuk mendorong anak agar lebih terlibat secara aktif dalam menjelajahi, memahami, serta menghargai berbagai pengalaman baru di lingkungan sekitar. Melalui karakter Tama yang gemar berjalan-jalan, memperhatikan sekeliling, dan mengunjungi tempat-tempat baru seperti air terjun, anak-anak diajak untuk melihat dunia dengan rasa ingin tahu yang tinggi. **Kata Kunci** : media ilustrasi, disidetik disleksia, keberanian, dan menyenangkan.

Konsep Media

Media Utama

Tahapan perancangan terdiri dari berbagai tahapan yaitu dengan tahapan plot, desain karakter, sketsa, storyboard, desain cover buku, dan desain isi buku.

Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan ini media sosial, poster, banner, brosur, gantungan kunci, gantungan *Do Not Disturb*, puzzle, stiker, *pouch*, botol minum, dan *notepad*.

Hasil Perancangan

Media Utama

Desain Karakter



Gambar 3 Desain Karakter
Sumber : Nafisah, Mei 2025

Tama adalah seekor Harimau Sumatra yang suka menjelajahi hutan rimba. Tama digambarkan seperti seekor harimau kecil, karena layaknya seorang anak-anak yang suka sekali bereksplorasi terhadap lingkungan sekitar.

Media Pendukung



Gambar 6 Media Pendukung
Sumber : Nafisah, Juni 2025

Media pendukung seperti gantungan kunci, *Do Not Disturb*, *puzzle*, stiker, *pouch*, botol minum, dan *notepad* dirancang untuk memperkuat keterikatan anak dengan karakter Tama, mendukung fokus belajar, serta menjadi media promosi yang fungsional dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Anak dengan disleksia disekidit, khususnya pada usia 6–8 tahun di wilayah padat seperti Tebet, Jakarta Selatan, menghadapi tantangan tambahan akibat tuntutan membaca sejak dini, terutama di sekolah swasta. Jenis disleksia ini ditandai dengan kesulitan mengenali kata secara visual, sehingga anak membutuhkan pendekatan belajar yang berbeda dari anak pada umumnya. Sayangnya, media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk membantu anak disekidit disleksia masih sangat terbatas, terlebih dalam bentuk buku berbahasa Indonesia. Buku ilustrasi sebagai media belajar yang dekat dengan keseharian anak menjadi pilihan ideal, namun buku yang benar-benar ramah bagi kebutuhan visual mereka masih jarang tersedia.

Melalui tugas akhir ini, dilakukan penelitian dan perancangan buku ilustrasi berbasis visual yang ditujukan khusus untuk mendukung pembelajaran membaca anak disidetik disleksia. Buku yang dirancang berupa *board book* 22 halaman, mengisahkan petualangan Tama, seekor Harimau Sumatra, dengan ilustrasi penuh warna, kalimat terbuka dan pendek, serta penggunaan *font* ramah disleksia. Hasil uji coba menunjukkan bahwa visualisasi buku ini mampu menarik perhatian anak, membantu mereka memahami cerita, serta memunculkan keterlibatan emosional. Diharapkan, buku ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan inklusif bagi anak disidetik disleksia di Indonesia.

SARAN

Perancangan ini ke depannya diharapkan dapat dieksplorasi ke media digital atau bentuk lain yang lebih beragam untuk menyesuaikan kebutuhan tiap anak. Desainer perlu mempertimbangkan variasi gaya belajar anak yang berbeda-beda, sehingga tidak terpaku pada satu format saja. Sementara sebagai peneliti, studi ini disarankan dikembangkan dalam skala lebih luas dengan melibatkan lebih banyak responden dan wilayah, serta memperdalam kajian mengenai aspek neurologis dan genetik dari disidetik disleksia guna memperkuat validitas dan efektivitas media pembelajaran yang dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., Lia dan Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Ardiles, R. (2017). *Bisa menulis 1 buku dalam 5 hari*. Rasi Terbit.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, (2016). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Edisi ke-5. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Bettelheim B. (1991). *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. London: Penguin.
- Brian Lischer. (2025). *Color Psychology in Branding: The Persuasive Power of Color*. San Diego, CA. Diakses dari <https://www.ignitebrands.com/the-psychology-of-color-in-branding/> (9 Maret 2025).
- Cenadi, C.S. (1999). *Corporate Identity, Sejarah dan Aplikasinya*. Makalah Jurusan Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Universitas Kristen Petra.
- Craig, J. (2006). *Designing with type: The essential guide to typography* (5th ed.). Watson-Guptill.
- Dean, J., & Dean, K. (2017). *Pete the Cat 12-book phonics fun!*. HarperCollins.
- Du Plessis, S. (2022). *Dyseidetic dyslexia: What it is, how to help*. Edublox Online Tutor.
- Fadiman, C. (2025). *Children's literature – United States*. Encyclopædia Britannica. Diakses dari <https://www.britannica.com/art/childrens-literature/United-States> (11 Maret 2025).
- Gafabaca. (2010). *Gafabaca – Platform baca buku online*. <https://www.gafabaca.com>.
- Hanahatiha, S. N., Aditya, D. K., & Supriadi, O. A. (2021). *Perancangan Buku Ilustrasi Bercocok Tanam Secara Hidroponik Untuk Pemula*. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Hasballah, M. U., Kway, E. H., & Hasmalawati, N. (2023). *Effectiveness of Using Early Reading Book to Improve Emergent Literature for Children with Dyslexia*. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak*. Diakses dari <https://doi.org/10.37134/jpak.vol12.1.8.2023> (7 Maret 2025).
- Hendi Hendratman. (2023). *Tipografi Praktis dan Estetis: Tata Huruf teknik golden ratio, Geometri, Proporsi*. Penerbit Informatika.
- Kuntarto, N. M. (2017). *Portrait of Indonesian usage in GafaBaca's children's story book series: GafaBaca Series 1 and 2, Fish Series, and Cat Series*. *HORTATORI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 27–40.

- Maa Illustrations. (2023). The role of illustration in children's book. Diakses dari <https://www.maailustrations.com/blogs/magazine/the-role-of-illustration-in-children-s-book> (12 Maret 2025).
- NeuroHealth Arlington Heights. (2021). What are the different types of dyslexia? Diakses dari <https://neurohealthah.com/blog/types-of-dyslexia/> (13 Maret 2025).
- Nugraha, Ali. (2008). Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini. Bandung: JILSI foundation.
- Pertiwi, B. C., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- ProAV. (2024). Apa arti visual | Definisi visual | Maksud dari kata visual. Diakses dari <https://proav.co.id/apa-arti-visual/>(15 April 2025).
- Sobirov, S. T. (2020). Importance of illustrations for perception of content of the book. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8(4), 98–102. Diakses dari <https://www.idpublications.org/wp-content/uploads/2020/04/Full-Paper-IMPORTANCE-OF-ILLUSTRATIONS-FOR-PERCEPTION-OF-CONTENT-OF-THE-BOOK.pdf> (12 Maret 2025).
- Sternberg, R. J. (2010). *Cognitive psychology* (6th ed.). Wadsworth, Cengage Learning.
- Thiessen, M. (2008). *Visualizing Meaning: Literacy Materials for Dyslexic Children*. Diakses dari https://doi.org/10.1007/978-3-540-87730-1_56 (7 Maret 2025).
- Warren, E. (2021). Dysphonetic and dyseidetic dyslexia: What is the difference?. *Good Sensory Learning*. <https://doi.org/10.31294/jumpa.v14i2> (11 April 2025).
- Yuliani, R., Kusuma, P., & Sastrosubroto, A. N. (2015). Perancangan Souvenir Art Book Kain Sasirangan Sebagai Media Promosi Pemerintah Kota Banjarmasin. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).