

MEDIA BELAJAR INTERAKTIF UNTUK ANAK PENYANDANG DISLEKSIA DI KOTA PALEMBANG

Amalia Ainunnisa¹, Yosef Yulius², Husni Mubarat³

^{1,2,3} Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya,
Universitas Indo Global Mandiri, Jl. Jend Sudirman Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I,
Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129

Email Korespondensi: 2020620009@students.uigm.ac.id

Received: 9 November 2024

Revised: 19 November 2024

Accepted: 19 Desember 2024

Abstrak: Gangguan membaca pada anak merupakan langkah awal dari Pendidikan anak-anak. Membaca menjadi sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh semua orang, membaca menjadi kunci untuk membuka ruang imajinasi serta memperluas proses belajar yang memberikan dampak untuk masa depan setiap anak. Gangguan membaca ini disebut dengan Disleksia. Disleksia mengakibatkan pengaruh di diri anak-anak mulai dari faktor pendidikan, sosial bahkan dapat mengganggu psikologis anak. Masalah utama yang dihadapi adalah bagaimana mengatasi anak yang mengalami gangguan disleksia. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk mengatasi keterlambatan anak dalam membaca, menulis serta berbahasa pada saat usia 7-12 tahun. Kesulitan anak-anak dalam mengenal huruf membuat desain komunikasi visual memegang peran penting dalam menghasilkan solusi pesan yang informatif melalui warna, layout, dan tipografi. Untuk menghasilkan media belajar interaktif dan efektif dalam menuntaskan permasalahan membaca penulis menggunakan metode *design thinking*, sehingga media belajar interaktif yang dihasilkan mampu meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar membaca bagi anak-anak penyandang disleksia dan menambah wawasan masyarakat mengenai cara pencegahan gangguan disleksia pada anak usia 7-12.

Kata Kunci: Membaca, Anak-anak, Disleksia, Desain Komunikasi Visual

Abstract: Reading disorders in children are the first step in children's education. Reading is an ability that everyone must have, reading is the key to opening up space for imagination and expanding the learning process which has an impact on the future of every child. This reading disorder is called Dyslexia. Dyslexia has an impact on children ranging from educational, social factors and can even disturb the child's psychology. The main problem faced is how to deal with children who experience dyslexia. The main aim of this design is to overcome children's delays in reading, writing and language at the age of 7-12 years. Children's difficulties in recognizing letters mean that visual communication design plays an important role in producing informative message solutions through color, layout and typography. To produce interactive and effective learning media in solving reading problems, the author uses the design thinking method, so that the resulting interactive learning media is able to increase the ability and motivation to learn to read for children with dyslexia and increase the public's insight into how to prevent dyslexia disorders in children aged 7- 12.

Keywords: Reading, Children, Dyslexia, Visual Communication Design

PENDAHULUAN

Disleksia adalah gangguan hilangnya kemampuan membaca dan menulis seseorang, gangguan ini mengakibatkan pengidapnya mengalami kesulitan dalam membaca serta menulis (Ansori, 2015). Secara medis, Disleksia merupakan permasalahan pada saraf otak. Seperti yang disampaikan pada kolom *youtube TedEd* mengatakan bahwa disleksia terjadi karena adanya kerusakan pada *Broca Area*. *Broca Area* merupakan bagian dari otak manusia yang terletak pada *lobus frontalis* korteks otak besar, yang berperan pada proses bahasa serta kemampuan dan pemahaman berbicara seseorang. Kerusakan pada bagian inilah yang mengakibatkan kesulitan dalam membaca, menulis, dan berbahasa. Disleksia dapat terjadi dikarenakan berapa faktor, berdasarkan artikel dari *website siloam hospital* Disleksia dapat terjadi dikarenakan riwayat keturunan keluarga pengidap Disleksia, kelahiran prematur, serta terjadi kelainan pada otak (*siloam hospital*, 9 November 2023). Disleksia juga terjadi dikarenakan, faktor pendidikan, psikologis dan biologis (Ansori, 2015).

Asosiasi Disleksia Indonesia menyatakan bahwa, Indonesia memiliki 50 juta siswa namun 10% diantaranya mengalami gangguan Disleksia. Selain itu berdasarkan pernyataan dari Dr.Trubus Raharjo, S.Psi., M.Si di website resmi Universitas Gajah Mada, bahwasanya selama ini masih banyak tenaga pendidik, bahkan hingga psikolog yang minim akan informasi mengenai Disleksia. Kurangnya bimbingan orang tua dan lingkungan sekitar dapat menjadi faktor eksternal dari gangguan membaca pada anak-anak usia 7-12 tahun di Kota Palembang (Astia, 2020). Berdasarkan hasil observasi langsung yang telah dilakukan oleh penulis didapati bahwa adanya 20 siswa siswi yang mengalami gangguan membaca di Sekolah Dasar Muhammadiyah yang mendapatkan pembelajaran khusus untuk membantu mereka meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berbicara. Upaya ini dilakukan oleh sekolah untuk mencegah adanya anak-anak yang tertinggal kelas atau tidak naik kelas.

Masalah utama yang dihadapi adalah bagaimana mengatasi anak yang mengalami gangguan disleksia. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk mengatasi keterlambatan anak dalam membaca, menulis serta berbahasa pada saat usia 7-12 tahun. Melalui data yang dikutip dari Jurnal Pernik yang dipublikasikan oleh Muhammad Ali bahwasanya berapa sekolah seperti SD Negeri

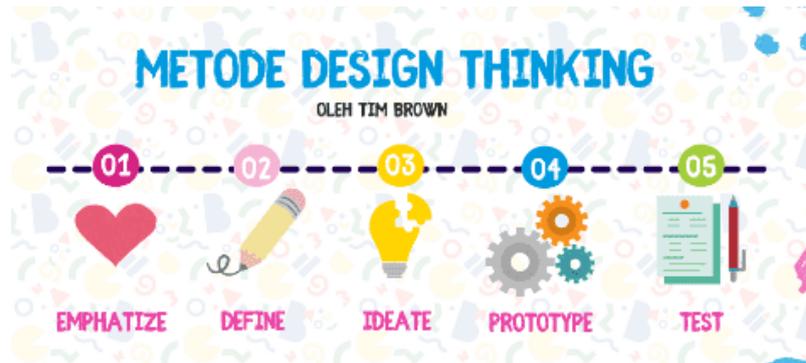
93 Palembang telah menggunakan media bergambar seperti tabel alfabet dan buku calistung bergambar sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia 7-12 tahun tepatnya pada kelas 2 sekolah dasar. Berdasarkan hasil nilai belajar anak yang didapatkan selama tiga kali siklus belajar terbukti bahwa media belajar bergambar dapat meningkatkan nilai belajar membaca serta menulis pada anak sebesar 80% (Ali, 2021). Berdasarkan hasil pernyataan diatas, gambar menjadi salah satu unsur yang dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca serta menulis pada anak-anak. Gambar menjadi dasar dari ilmu Desain Komunikasi Visual. Sebuah gambar dihasilkan sebagai citra dari media visual yang digunakan untuk memperjelas sebuah informasi serta proses komunikasi yang disebarkan (Witabora, 2012).

Maka dari pada itu ilmu Desain Komunikasi Visual selalu hadir ditengah-tengah masyarakat sebagai solusi pemecah masalah yang sedang terjadi. Berdasarkan yang dicantumkan oleh Husni Mubarat dijurnalnya, Desain merupakan sebuah proses pemecah masalah dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah solusi (Mubarat, 2022). Seperti yang dituliskan pada Jurnal Multidisipliner Bharasumba 2022 tentang Gangguan Disleksia Pada Anak Usia 5-12 tahun dapat ditangani melalui media belajar interaktif. Metode ini membantu penyandang disleksia untuk mulai belajar mengenal huruf dan bahasa melalui tampilan visual yang membantu meningkatkan kemampuan dan efektivitas belajar pada anak dengan gangguan disleksia (Oktamarina *et al.*, 2022).

Proses Desain media belajar interaktif menghasilkan sebuah karya *interactive learning table* sebagai solusi dari permasalahan gangguan Disleksia yang dihadapi oleh anak-anak usia 7-12 tahun. Media ini didesain dengan visual huruf yang dikombinasikan dengan berbagai macam bentuk hewan dan benda-benda dilingkungan sekitar sehingga anak-anak akan dapat lebih mudah untuk mengenali dan mengingat huruf dari bentuknya. Media belajar interaktif yang dihasilkan dilengkapi dengan audio visual yang interaktif dan bersifat persuasif agar dapat meningkatkan minat belajar anak-anak. Dari perancangan yang dilakukan penulis menyadari bahwa Desain Komunikasi Visual memegang peranan penting dalam menghasilkan media belajar interaktif yang dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi dan menjadi manfaat bagi anak-anak dan masyarakat.

METODE PENELITIAN (Capital, Bold, 12pt)

Menurut Yosef Yulius di dalam jurnalnya seorang desainer perlu memperhatikan unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung dalam ilmu Desain Komunikasi Visual agar pesan yang ingin disampaikan tepat sasaran (Yulius and Pratama, 2021). Pada proses desain media belajar interaktif bagi anak penyandang disleksia, perancang menggunakan metode *desain thinking* oleh Tim Brown yang terdiri dari 5 tahapan yaitu,



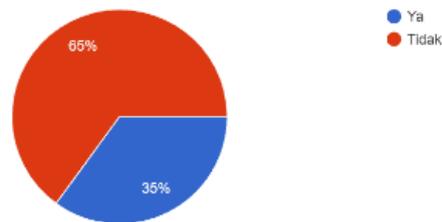
Gambar 1. Metode *Design Thinking*
Sumber: Amalia, 2024

Penjelasan pada gambar 1 di atas di mulai dari tahapan pertama ialah *emphatize*, pada tahapan ini penulis melakukan pendekatan lebih dalam mengenai permasalahan yang diangkat. Penulis melakukan pendekatan melalui pengumpulan data primer dan sekunder. Penulis melakukan wawancara bersama psikolog anak dari Ruang Kita *Psychology*, penulis mendapati kesimpulan bahwa Disleksia bukanlah sebuah gangguan pikiran melainkan sebuah gangguan belajar spesifik atau disebut dengan *Spesific Learning Disorder* yang mengganggu proses membaca, menulis dan berbahasa pada anak penyandang Disleksia. Dan perancang juga mengetahui bahwa masih banyak orang yang belum memahami serta menganggap acuh gangguan membaca pada anak, padahal nyatanya gangguan Disleksia memberikan dampak pada kesejahteraan masa depan dan pendidikan anak. Selain itu, penulis juga melakukan survey dimana menargetkan 100 responden mengenai gangguan disleksia pada anak-anak, berdasarkan survey yang dilakukan penulis mendapatkan hasil jawaban, lihat gambar 2.

Apakah kamu memiliki relasi/orang terdekat/tetangga yang mengalami gangguan membaca

Salin

100 jawaban



Gambar 2. Hasil Survey
Sumber: Amalia, 2024

Berdasarkan 100 jawaban perancang mengetahui bahwa 65% responden memiliki relasi dengan gangguan Disleksia. Sementara itu 35% responden mengaku tidak memiliki relasi dengan gangguan Disleksia. Namun gangguan Disleksia itu sendiri terkadang tidak dapat terdeteksi secara langsung, maka masih banyak masyarakat yang belum menyadari mengenai gejala dari gangguan Disleksia. Penulis juga melakukan pengumpulan data yang didapatkan melalui internet, jurnal ataupun buku untuk mendapatkan pendekatan yang akurat dari pembahasan yang dilakukan. Melalui data yang telah melakukan tahap *define* mengharuskan penulis untuk *brainstorming* terhadap masalah yang dihadapi dan menjabarkan hasil dengan menggunakan metode 5W + 1H. Tahapan untuk mempermudah penulis mengevaluasi kembali data yang telah didapatkan. Berikut hasil analisa data yang telah dilakukan oleh penulis,

A. *What* (Apa)?

Pada bagian ini penulis menjabarkan beberapa hal mengenai permasalahan Disleksia mulai dari definisi, cara penanganan, cara pencegahan, ciri-ciri sampai dengan hasil dari wawancara, survey dan data yang didapatkan lewat internet ataupun jurnal

B. *Who* (Siapa)?

Pada bagian ini penulis menjelaskan mengenai siapa yang mengalami permasalahan gangguan disleksia, sehingga penulis menentukan target sasaran dari perancangan yang dilakukan. Adapun target sasaran yang dituju terdiri dari target primer dan sekunder

C. *Why* (Kenapa)?

Pada bagan ini penulis menjabarkan mengapa permasalahan ini perlu diangkat. Penulis perlu mengetahui urgensi dari topik gangguan Disleksia pada anak-anak usia 7-12 tahun

D. *When* (Kapan)?

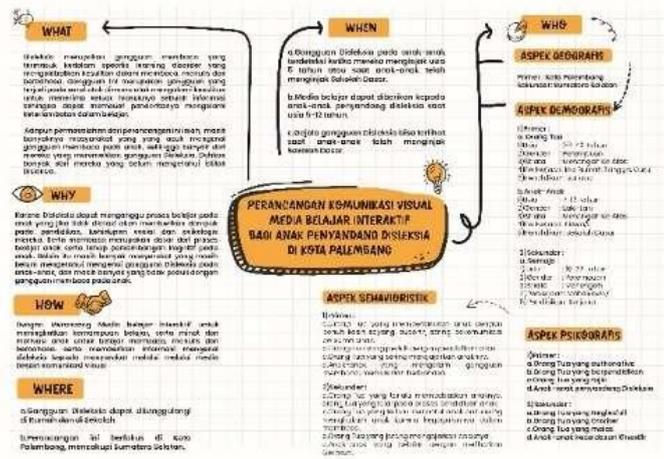
Pada tahapan ini penulis menjabarkan kapan gangguan ini terjadi atau pada saat apa gangguan ini terjadi.

E. *Where* (di mana)?

Penulis perlu mengetahui dimana permasalahan ini terjadi, maka perancangan yang dilakukan oleh penulis tidak menyebar pada tempat yang tidak diharuskan.

F. *How* (bagaimana)?

Pada bagian ini penulis menjabarkan bagaimana penulis melakukan proses perancangan, dan solusi yang disajikan untuk permasalahan gangguan disleksia pada anak-anak usia 7-12 tahun.



Gambar 3. Mind Mapping
Sumber: Amalia, 2024

Gambar 3 di atas menjelaskan bahwa melalui data yang telah didapatkan perancang melakukan penyusunan terhadap konsep yang akan diangkat melalui tahapan *ideate* dengan menggunakan penyusunan layout dan sketsa dari karya yang dirancang. Dari pengkonsep karya yang telah didapatkan oleh penulis. Penulis masuk pada tahap *prototype* pada tahapan ini penulis mengimplementasikan hasil desain yang telah dirancang dalam bentuk sebuah produk. Melalui tahap ini perancang dapat mengetahui penggunaan serta

melakukan evaluasi kembali mengenai elemen desain, pesan verbal maupun visual yang digunakan pada produk sampai akhirnya menemukan hasil akhir yang sesuai dengan tujuan, manfaat, serta target pasar yang dituju.

Setelah selesai dengan percobaan karya selanjutnya penulis melanjutkan pada tahapan *Test* dimana tahapan ini menjadi sangat penting untuk mengetahui keberhasilan dari perancangan karya yang telah dilakukan kepada publik. Pada tahapan ini penulis dapat mengetahui *feedback* dari publik terhadap karya yang dirancang melalui pameran yang dilakukan. Dari kelima tahapan *design thinking* yang dilakukan penulis memahami bahwa metode ini dapat membantu penulis dalam menghasilkan sebuah karya secara terencana, tepat sasaran dan sesuai dengan target sasaran yang dituju dengan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang diangkat.

HASIL DAN DISKUSI

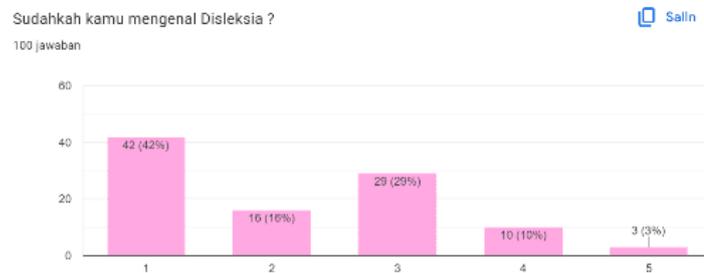
Dengan melewati metode *Design Thinking*, penulis menemukan berapa hal mengenai permasalahan disleksia yang dihadapi oleh anak-anak usia 7-12 tahun. Data-data didapatkan melalui proses wawancara bersama ahli, survey melalui *google form* dan observasi langsung diberapa sekolah yang ada. Data dapat diajabarkan sebagai berikut. Melalui hasil wawancara yang didapatkan perancang mengetahui bahwa Disleksia bukanlah sebuah gangguan pikiran melainkan sebuah gangguan belajar spesifik atau disebut dengan *Spesific Learning Disorder* yang mengganggu proses membaca, menulis dan berbahasa pada anak penyandang Disleksia. Gangguan disleksia secara langsung dapat memberikan pengaruh pada proses belajar mereka disekolah, maka penting bagi masyarakat untuk mulai peduli mengenai permasalahan ini.

Selain itu penulis juga melakukan wawancara bersama tenaga pendidik dari salah satu sekoloah di Kota Palembang, penulis mendapatkan bahwa setidaknya terdapat 5-10% siswa ataupun siswi yang masih mengalami kesulitan dalam membaca. Permasalahan gangguan membaca ini diatasi oleh pihak sekolah melalui berapa les tambahan dan pembelajaran dengan menggunakan media visual yang mampu membantu meningkatkan minat belajar huruf pada anak-anak.



Gambar 4. Observasi Langsung
Sumber: Amalia, 2024

Observasi secara langsung pada gambar 4 juga dilakukan dalam rangka untuk mengetahui suasana belajar dilingkungan sekolah bersama anak-anak sekolah dasar, melalui observasi yang dilakukan penulis mendapati bahwa ada sekitar 20 anak-anak dengan gangguan membaca. Melalui observasi yang telah dilakukan ini penulis mengetahui bagaimana merancang media belajar interaktif yang mendukung untuk lingkungan belajar bagi anak-anak penyandang disleksia usia 7-12 tahun.



Gambar 5. Hasil Survey
Sumber: Amalia, 2024

Selanjutnya berdasarkan hasil survey pada gambar 5 di atas yang dilakukan melalui *google form*, penulis berhasil mendapatkan bahwa dari 100 jawaban yang didapatkan hanya terdapat 3% responden yang mengenali gangguan disleksia pada anak-anak bahkan sedikit diantara mereka yang mampu mendeteksi gangguan disleksia pada anak-anak. Melalui pengumpulan data serta hasil yang didapatkan penulis dapat menyimpulkan bahwa gangguan disleksia pada anak-anak bukanlah permasalahan yang sepele karena dapat memberikan dampak pada masa depan mereka, namun sangat disayangkan sedikit dari

masyarakat yang peduli tentang permasalahan ini sehingga masih banyak tenaga pendidik ataupun tempat belajar yang masih belum memiliki media belajar yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak dengan gangguan Disleksia. Maka penulis melakukan perancangan dalam bentuk media belajar yang interaktif yang mampu membantu anak-anak Disleksia meningkatkan serta memotivasi untuk membaca, menulis dan berbahasa.

A. Gagasan Kreatif

Gagasan kreatif ialah suatu bagian dari strategi kreatif perancangan yang dilakukan. Strategi kreatif sendiri merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh penulis untuk menyampaikan sebuah pesan secara visual dan verbal (Jurnal Adat, 2019). Penulis menggunakan objek yang paling dekat dengan anak-anak berupa huruf atau abjad.



Gambar 6. Huruf
Sumber: *Pngtree*, 2024

Huruf merupakan lambang atau simbol yang mewakili jumlah ataupun susunan yang dapat menjadi sebuah kata atau kalimat. Huruf adalah simbol, atau yang dapat disebut juga dengan lambang pada bunyi. Kehadiran huruf menjadi sangat dekat dengan kehidupan anak-anak dikarenakan simbol-simbol inilah yang muncul pada proses belajar mereka selama masa pertumbuhan. Tak hanya itu, kedekatan huruf pun menjadi hal penting untuk di ketahui oleh semua orang agar dapat melanjutkan kehidupan (Bilang and Huruf, 1977). Tidak dapat kita pungkiri bahwa huruf memiliki hubungan dengan anak-anak penyandang disleksia. Disleksia sendiri merupakan gangguan membaca dan menulis yang terjadi pada anak-anak dengan adanya gangguan yang mereka hadapi membuat mereka mengalami kesulitan untuk mengenali beragam bentuk huruf. Seseorang dengan gangguan disleksia melihat huruf atau angka dengan struktur yang tidak sempurna atau bergelombang (*cnn.*, diakses pada 01 Mei 2024).

B. Program Kreatif

Pada proses perancangan media belajar interaktif bagi anak penyandang Disleksia di Kota Palembang tentunya penulis menetapkan berapa program kreatif yang digunakan pada proses perancangan, yaitu sebagai berikut :

1. Pesan Verbal

Pesan verbal ialah sebuah komunikasi dalam bentuk kata-kata baik secara lisan maupun dalam bentuk tulisan. Komunikasi secara verbal ialah jenis komunikasi yang paling sering digunakan oleh masyarakat untuk menyampaikan perasaan, gagasan, informasi, maupun fakta tentang suatu hal (Kusumawati, 2016). Penyampaian pesan verbal mencakupi tiga hal yaitu *headline*, *sub headline*, *tagline* dan *body copy*. Terdapat pesan verbal dari perancangan ini yaitu,

- a. *Headline*: ACB
- b. *Subheadline*: Aku Cinta Baca
- c. *Tagline*: Ayo Belajar Membaca
- d. *Bodycopy*: *bodycopy* berisi informasi mengenai definisi dari disleksia, cara pencegahan, gejala dan lain sebagainya mengenai gangguan membaca yang dialami oleh anak-anak

2. Pesan Visual

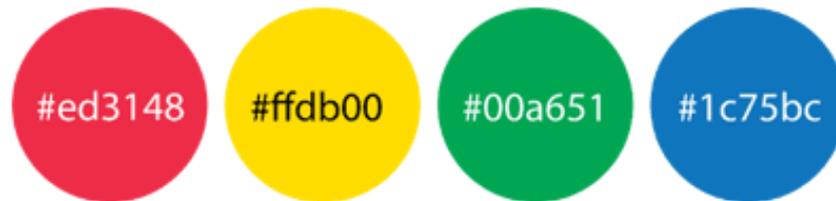
- a. Objek



Gambar 7. Objek Visual
Sumber: *Pngtree*, 2024

Disleksia merupakan gangguan membaca dan menulis yang terjadi pada anak-anak dengan adanya gangguan yang mereka hadapi membuat mereka mengalami kesulitan untuk mengenali beragam bentuk huruf. Perancang memilih visual huruf pada gambar 7 di atas agar dapat membantu anak-anak penyandang Disleksia untuk mengenal bentuk-bentuk huruf dengan lebih baik yang dipadukan dengan ragam bentuk hewan dan benda-benda di sekitar mereka.

b. Warna



Gambar 8. Warna Desain
Sumber: Amalia, 2024

Pada gambar 8 di atas merupakan warna yang digunakan dalam perancangan ini. Ada warna tiga warna primer yaitu merah, kuning, dan biru ditambahkan dengan warna hijau sebagai penetral dari ketiga warna terang yang ditampilkan. Keempat warna ini dipilih untuk memberikan kesan yang warna-warni sehingga dapat menarik perhatian anak-anak untuk belajar membaca, menulis, dan berbahasa. Setiap warna melambangkan makna yang berbeda-beda, warna merah melambangkan keberanian dan semangat, warna kuning melambangkan optimisme diri, warna hijau memberikan arti keseimbangan, dan warna biru melambangkan intelektualitas.

c. Tipografi



Gambar 9. Tipografi Desain
Sumber: Amalia, 2024

Penulis menggunakan tipografi berjenis serif pada gambar 9 di atas di mana font ini memiliki keterbacaan yang sangat baik sehingga pesan yang disampaikan diterima dengan baik. Penulis menggunakan dua tipografi yang pertama, *Kids magazine* tipografi ini dipilih oleh perancang dikarenakan memiliki kesan yang fun untuk anak-anak ditambah font ini memiliki ketebalan huruf yang pas dapat membantu target sasaran dalam keterbacaan headline yang akan ditampilkan. Selanjutnya penulis menggunakan tipografi *TT Fors Trial Variabel*, tipografi ini memiliki keterbacaan yang jelas sehingga dapat memudahkan target pasar untuk menerima pesan yang disampaikan.

d. Gaya desain



Gambar 10. Tipografi Desain
Sumber: Tocaboca.com, 2024

Gaya desain pada gambar 10 di atas yang digunakan oleh penulis dalam desain media belajar interaktif bagi anak penyandang disleksia di kota Palembang ialah gaya *flat design*. Gaya desain ini dipilih oleh perancang dikarenakan memberikan visual yang simple, rapih, minalis dengan sehingga dapat memudahkan target pasar untuk mengenali perancangan yang dilakukan. Selain itu bentuk yang sederhana juga akan memudahkan anak-anak untuk memahami bentuk visual yang ditampilkan sehingga mereka dapat lebih mudah untuk belajar membaca melalui visual dan ilustrasi yang ditampilkan

C. Final Design Media

1. Pre-media

a. Poster



Gambar 11. Final *Design* Poster
Sumber: Amalia, 2024

Media poster pada gambar 11 di atas digunakan oleh perancang untuk menjelaskan mengenai Disleksia secara mendetail mulai dari sejarah, gejala, serta dampak yang diakibatkan oleh gangguan Disleksia yang jika tidak ditangani pada diri anak-anak. Media ini dirancang dengan menggunakan gaya flat design yang telah ditentukan oleh perancang. Terdiri dari 6 (Enam) buah poster yaitu, poster utama, 2 (dua) buah poster pendukung, dan poster gsm yang terdiri dari 3 (Tiga) buah poster.

2. Main Media



Gambar 12. *Interactive Learning Table*
Sumber: Amalia, 2024

Pada gambar 12 di atas merupakan media *Interactive Learning Table* merupakan media utama dari perancangan media belajar interaktif bagi anak penyandang disleksia yang dilakukan. Pada media ini penulis menampilkan abjad dari A sampai dengan Z yang dilengkapi dengan cara penulisan tiap huruf. Selain itu media ini dikemas dengan tambahan paket *Magic card* dan permainan huruf dengan menggunakan dadu yang bertujuan untuk memudahkan anak-anak untuk menentukan huruf mana yang perlu dipelajari, dan meningkatkan interaksi yang lebih menyenangkan untuk mempelajari huruf. Selain itu pada media ini juga dilengkapi dengan sistem magnet dan dapat di gambar serta ditulis agar anak-anak dapat belajar dengan lebih luas melalui eksplorasi yang dibebaskan

3. *Follow Up Media*

a. *Magic Card*



Gambar 13. *Magic Card*
Sumber: Amalia, 2024

Magic Card pada gambar 13 di atas merupakan media belajar interaktif dalam bentuk kartu yang dapat digunakan oleh orang tua untuk mengajarkan anak cara membaca sebuah huruf. Pada media ini juga akan ditampilkan ilustrasi dari hewan dan benda yang lucu untuk meningkatkan minat belajar. Selain itu media dilengkapi dengan ar yang dapat bergerak dengan menggunakan bantuan sistem aplikasi *meta* yang juga dilengkapi dengan voice over yang mengajarkan anak cara belajar huruf, media ini membantu anak-anak untuk belajar membaca dengan lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 14. *Magnetic Alphabet*
Sumber: Amalia, 2024

b. *Merchandise*



Gambar 15. *Merchandise*
Sumber: Amalia, 2024

Merchandise pada gambar 15 di atas merupakan media pendukung dari perancangan media belajar interaktif bagi anak penyandang Disleksia. Media pendukung ini diperuntukan untuk menunjang media utama, selain itu juga untuk menarik perhatian masyarakat. *Merchandise* yang dirancang terdiri dari,

- 1) *tote bag* yang dilengkapi dengan informasi mengenai gangguan disleksia.
- 2) *Vest*

- 3) *Tumblr* yang dilengkapi dengan grafis huruf yang dapat membantu anak-anak untuk mengingat bentuk-bentuk huruf
- 4) *LED Keychain*
- 5) *Acrylic Alphabet*
- 6) *Pencil Case*
- 7) *Car Playmat* media ini dilengkapi dengan bentuk-bentuk huruf yang dilengkapi dengan garis putus-putus dan alur agar anak-anak melakukan kegiatan belajar menulis dan mengenal huruf dengan lebih menyenangkan
- 8) *Sticker sheet merchandise* yang satu ini dilengkapi dengan grafis bentuk huruf yang dipadukan dengan bentuk hewan ataupun barang yang dapat membantu anak untuk mengenali bentuk huruf. selain itu anak-anak dapat melakukan kegiatan menyusun huruf.

KESIMPULAN

Disleksia adalah gangguan hilangnya kemampuan membaca dan menulis seseorang, gangguan ini mengakibatkan pengidapnya mengalami kesulitan dalam membaca serta menulis. Disleksia dapat diatasi dengan berbagai macam metode, seperti yang dituliskan pada Jurnal Multidisipliner Bharasumba 2022 tentang Gangguan Disleksia Pada Anak Usia Dini, penyandang disleksia dapat ditangani dengan adanya media belajar interaktif. Untuk menjalankan perancangan ini tentunya penulis menetapkan metode perancangan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari *emphatize, define, ideate, prototype* dan *test*. Dengan menggunakan metode ini Perancang nantinya akan melakukan perancangan media belajar interaktif ini sebagai Upaya untuk memberikan informasi serta pemecah solusi bagi permasalahan Disleksia.

Dengan banyaknya dampak yang diakibatkan oleh gangguan Disleksia maka Desain Komunikasi Visual hadir sebagai pemecah masalah ini. Penyandang disleksia apabila ditangani dengan baik dapat mencegah terjadinya permasalahan berkelanjutan pada anak. Perancang melakukan proses perancangan media belajar interaktif berupa *interactive learning table* sebagai

solusi dari permasalahan gangguan Disleksia yang dihadapi oleh anak-anak dengan usia 7-12 tahun. Media ini diciptakan dengan dilengkapi bentuk-bentuk huruf yang interaktif dengan garis serta alur yang menjelaskan cara menulis serta membaca huruf. Selain itu perancang juga menyipkan media pendukung lainnya yang dapat membantu dalam meningkatkan motivasi serta efektivitas belajar membaca dan menulis pada anak-anak dengan gangguan Disleksia melalui huruf yang dikombinasikan dengan bentuk hewan dan benda-benda disekitar. Media belajar interaktif yang dihasilkan dilengkapi dengan audio visual yang interaktif dan bersifat persuasif agar dapat meningkatkan minat belajar anak-anak. Dari perancangan yang dilakukan perancang menyadari bahwa Desain Komunikasi Visual memegang peranan penting dalam menghasilkan media belajar interaktif yang dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi dan menjadi manfaat bagi anak-anak dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2021) 'Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada Sdn 93 Palembang', *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), pp. 43–51. Available at: <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>.
- Ansori (2015) 'JURNAL STIE SEMARANG, VOL 4, NO 3, Edisi Oktober 2012 (ISSN: 2252-7826) DISLEKSIA', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), pp. 49–58.
- Astia, M. (2020) 'Analisis Faktor Penghambat Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I SD Negeri 93 Palembang', *SCHOLASTICA JOURNAL JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PENDIDIKAN DASAR (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)*, 3(1), pp. 7–12. Available at: <https://doi.org/10.31851/sj.v3i1.7553>.
- Astriani, S. A. (2018). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid, March*, 1–13. <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/kriteria-pemilihan-media-pembelajaran-yang-baik>
- Bilang, N. and Huruf, D.A.N. (1977) 'Angka, Bilangan, dan Huruf dalam Permainan Bahasa', XII(32000).
- Kusumawati, T.I. (2016) 'Komunikasi Verba dan Non Verbal', *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 6, No(2), pp. 83–98.
- Margareth, H. (2017) 'No Title' *Экономика Региона*, p. 32.
- Mubarat, H. (2022) 'Aesthetic Exploration of Bamboo Craft Decorative Lights Based on the Creative Industry', *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 24(2), pp. 164–184.

- Patriansah, M. (2020). Poster Analysis of Public Services Advertising by Sepdianto Saputra: Study of Saussure Semiotics. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 203-214.
- Patriansah, M., Sapitri, R., & Nugraha, M. I. (2023). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Layanan Masyarakat 'Stop Hoax'indosiar. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 4(1), 92-111.
- Oktamarina, L. et al. (2022) 'Gangguan Gejala Disleksia Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(1), pp. 104–105.
- Tinarbuko, S. (2015) 'DEKAVE, Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), pp. 1–58.
- Witabora, J. (2012) 'Peran dan Perkembangan Ilustrasi', *Humaniora*, 3(2), p. 659. Available at: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>.
- Yulius, Y. and Pratama, E. (2021) 'Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual', *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 6(2), pp. 111–116. Available at: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>.