

Perancangan Media Sarana Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Disleksia

Fauziah Akmal^{1*}, Yoni Sudiani²

Desain Komunikasi Visual

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

[1*akmal Fauziah28@gmail.com](mailto:akmal Fauziah28@gmail.com), [2SudianiYoni@gmail.com](mailto:SudianiYoni@gmail.com)

Abstrak

Disleksia adalah salah satu jenis kesulitan belajar spesifik yang membuat anak kesulitan mengenali huruf, merangkai kata, dan memahami bacaan, meskipun tingkat kecerdasannya tergolong normal. Sayangnya, kondisi ini kerap disalahartikan oleh orang tua maupun masyarakat sebagai kemalasan atau ketidakmampuan anak, sehingga memicu tekanan psikologis dan menurunkan semangat belajarnya. Observasi dan wawancara yang dilakukan di beberapa Sekolah Luar Biasa di Padang Panjang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak disleksia masih sangat minim, sementara metode pengajaran yang dipakai kebanyakan masih konvensional. Perancangan ini dilakukan untuk menghadirkan media belajar interaktif berupa *boardbook* bertajuk “ABCD Pertamaku”, yang dirancang khusus untuk membantu anak disleksia terutama tipe disleksia fonologis meningkatkan kemampuan membaca melalui ilustrasi bergaya kartun, tipografi sans serif, dan palet warna yang nyaman dipandang. Proses penciptaan karya ini melalui tahap persiapan (observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi), tahap perancangan dengan analisis 5W+1H, hingga tahap perwujudan karya melalui digitalisasi. Hasilnya berupa dua jilid *boardbook* interaktif berukuran 21 x 21 cm yang memuat huruf A sampai Z dengan elemen putar (spiral), dilengkapi media pendukung berupa flashcard, poster, dan merchandise. Media ini diharapkan mampu membantu anak disleksia belajar membaca dengan cara yang lebih menyenangkan, sekaligus menumbuhkan kesadaran orang tua, guru, dan masyarakat terhadap kebutuhan belajar anak disleksia.

Kata Kunci: disleksia, media interaktif, *boardbook*, ilustrasi, desain komunikasi visual.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 1. Namun, dalam praktiknya sistem pendidikan di Indonesia belum sepenuhnya inklusif bagi seluruh kalangan, termasuk anak-anak yang mengalami kesulitan belajar. Salah satu bentuk kesulitan belajar yang banyak ditemui adalah disleksia, yaitu kondisi yang menyebabkan seseorang sulit memahami bacaan meskipun memiliki tingkat kecerdasan normal atau bahkan di atas rata-rata. Anak disleksia kerap dipandang tidak mampu oleh lingkungan sekitarnya, sehingga banyak orang tua memilih tidak menyekolahkan anaknya atau mengarahkannya ke sekolah luar biasa tanpa memahami bahwa disleksia bukan indikator rendahnya kecerdasan, melainkan perbedaan cara memproses informasi.

Fenomena ini juga ditemukan di Sumatera Barat. Beberapa kasus menunjukkan anak disleksia mengalami perundungan oleh teman sebaya hingga menimbulkan trauma psikologis yang serius, sementara kasus lain menunjukkan anak disleksia tetap mampu berprestasi pada bidang non-akademik seperti seni dan keterampilan teknis apabila mendapat dukungan yang konsisten dari keluarga. Kondisi tersebut memperkuat pandangan bahwa penanganan disleksia tidak memerlukan obat, melainkan pendekatan pembelajaran berulang yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Penelitian ini berfokus pada disleksia fonologis, yaitu tipe disleksia yang menyebabkan kesulitan menghubungkan bunyi huruf dengan simbol tertulis, sementara kemampuan visual dan pemahaman bahasa anak relatif masih baik.

Metode pengajaran konvensional seperti ceramah dan latihan menulis dinilai belum efektif untuk anak disleksia karena kurang melibatkan pendekatan multisensori. Beberapa produk edukasi perbandingan seperti board book puzzle angka, kartu pengenalan huruf, dan permainan mengeja telah tersedia di pasaran, namun produk tersebut umumnya dirancang untuk anak pada umumnya dan belum secara spesifik mengakomodasi kebutuhan anak disleksia, baik dari segi pemilihan warna, bentuk huruf yang membingungkan (seperti b, d, p, dan q), maupun elemen taktil yang dapat dirasakan langsung. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan perancangan media edukasi berupa board book interaktif yang dirancang khusus untuk membantu anak disleksia mengenali huruf, melatih kefokusannya, serta membangun motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar membaca.

Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan sarana belajar interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak disleksia, sekaligus mendorong kemandirian, interaksi sosial, dan keterampilan kognitif-motorik anak. Penelitian ini

diharapkan memberikan kontribusi berupa rujukan perancangan media edukasi berbasis desain komunikasi visual bagi pengembangan alat bantu ajar yang lebih inklusif di masa mendatang

METODE

Perancangan ini menggunakan metode penciptaan karya Desain Komunikasi Visual yang terdiri atas tahap persiapan, perancangan, dan perwujudan karya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi di beberapa Sekolah Luar Biasa (SLB) di Padang Panjang, wawancara dengan psikolog dan guru pendamping anak berkebutuhan khusus, studi pustaka dari buku dan jurnal terkait disleksia, serta dokumentasi berupa foto kegiatan wawancara dan media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya.

Analisis data dilakukan terhadap target audiens dari segi geografis, demografis, psikografis, dan behavior, dengan sasaran utama anak disleksia berusia 6–12 tahun di Sumatera Barat. Tahap perancangan menggunakan metode analisis 5W+1H (what, who, why, when, where, how) untuk merumuskan konsep media, dilanjutkan dengan strategi visual dan strategi verbal sebagai dasar penciptaan karya. Proses perwujudan karya meliputi brainstorming, pembuatan moodboard, studi tipografi, studi warna, desain karakter, hingga proses digitalisasi menggunakan perangkat lunak Ibis Paint, Affinity Designer, dan Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Penciptaan

Buku interaktif sebagai sarana pembelajaran ini bertujuan meningkatkan keterampilan membaca anak melalui media yang efektif dalam menyampaikan pesan edukatif. Desain berbasis ilustrasi dipilih karena lebih menarik minat anak dibanding desain formal berwarna pucat, sekaligus mampu merepresentasikan situasi emosional yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga tercipta suasana belajar yang ceria, menyenangkan, dan nyaman. Selain elemen visual, dirancang pula media pendukung sebagai pelengkap agar anak yang mudah tertekan dengan pembelajaran konvensional dapat belajar dengan lebih santai dan percaya diri. Konsep perancangan buku interaktif ini ditetapkan melalui dua pendekatan, yaitu konsep verbal dan konsep visual

1. Konsep Verbal

Nama "ABCD Pertamaku" dipilih karena mencerminkan tujuan utama media, yaitu menjadi langkah awal yang suportif bagi anak disleksia dalam membangun kemampuan literasi. Media ini menerapkan metode fonik yang berfokus pada pengenalan bentuk dan bunyi huruf A sampai Z, sehingga anak dapat memahami struktur kata melalui penekanan pada huruf depan dan lebih mudah memetakan bunyi ke dalam ingatan mereka.

2. Konsep Visual

Perancangan menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan memanfaatkan gambar vektor hewan, tumbuhan, buah-buahan, dan objek sehari-hari lainnya untuk menciptakan kesan menarik. Warna-warna cerah dan beragam seperti kuning, merah, biru, dan hijau dipilih untuk membangun suasana ceria, hangat, dan akrab dengan dunia anak, sekaligus menciptakan rasa aman dan nyaman yang mendukung penerimaan diri anak. Setelah konsep ditetapkan, proses dilanjutkan dengan sketsa awal seluruh elemen board book—terdiri atas buku 1 (huruf A–M) dan buku 2 (huruf N–Z) beserta poster—hingga tahap pewarnaan dan penataan visual akhir sebagai media pembelajaran yang menarik dan edukatif.

3. *Brainstorming*

Tahap brainstorming dilakukan untuk menghasilkan berbagai ide dan alternatif konsep berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka yang telah dilakukan sebelumnya. Proses ini menghasilkan sejumlah kata kunci (*keyword*) yang menjadi dasar pengembangan konsep verbal dan visual, seperti ramah, aman, suportif, ceria, dan edukatif. Kata kunci tersebut kemudian digunakan sebagai panduan dalam merancang identitas visual, pemilihan warna, tipografi, serta elemen pendukung lainnya, agar selaras dengan kebutuhan target audiens, yaitu anak disleksia. Hasil brainstorming ini menjadi dasar dalam pengembangan konsep desain yang konsisten dan mampu menjawab permasalahan kurangnya media sarana belajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak disleksia, yang selanjutnya dipublikasikan melalui bauran media agar informasi dapat tersampaikan kepada target audiens secara lebih luas.

B. Hasil Karya

Hasil utama perancangan adalah board book interaktif berjudul "ABCD Pertamaku" yang terdiri atas dua jilid, yaitu jilid 1 (huruf A–M) dan jilid 2 (huruf N–Z), masing-masing berukuran 21 x 21 cm. Setiap halaman menampilkan huruf besar dengan tekstur timbul yang dapat diraba, dipadukan dengan elemen berputar berisi ilustrasi objek yang merepresentasikan bunyi huruf tersebut, sehingga anak dapat belajar melalui kombinasi indera visual dan taktil. Karakter maskot Poki tampil di sepanjang buku sebagai pemandu yang menambah unsur emosional dan kedekatan bagi pembaca anak-anak.

Dibandingkan dengan produk pembanding seperti board book puzzle angka, kartu pengenalan huruf hijaiyah dan Latin, maupun permainan mengeja yang umum dijual di pasaran, board book ini dirancang lebih spesifik untuk kebutuhan anak yang susah mengenali huruf, dengan meraba dan mengenali bentuk huruf yang terbalik ataupun sama bentuk. Perbedaan utama terletak pada pemilihan warna yang lebih tenang untuk menjaga fokus anak, penggunaan elemen taktil untuk memperkuat pengenalan bentuk huruf, serta penyusunan tantangan huruf yang sering tertukar pada anak disleksia.



Gambar 1. Desain Sampul Board Book “ABCD Pertamaku” Jilid 1 dan Jilid 2



Gambar 2. Desain Krakter “Si Poki”

Poki merupakan karakter pendukung yang dihadirkan untuk memancing ketertarikan anak-anak dalam menggunakan board book ini. Karakter ini divisualisasikan dalam bentuk rubah kecil yang mengenakan jas hujan berwarna kuning, berperan sebagai kursor atau pemandu yang menuntun anak menjelajahi setiap halaman board book. Pemilihan visual rubah dengan jas hujan kuning, bermata besar, dan bentuk yang bulat dimaksudkan untuk menghadirkan kesan hangat dan ramah, sekaligus menepis kesan licik atau menakutkan yang umum dilekatkan pada karakter rubah. Melalui kehadiran Poki, anak-anak diharapkan merasa lebih dekat secara emosional dengan media belajar ini, sehingga proses pengenalan huruf dan latihan membaca dapat berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan nyaman.

Flashcard

Flashcard dirancang sebagai media pendukung yang menampilkan versi ringkas dari board book dalam bentuk kartu. Media ini menggunakan desain yang sama dengan board book, baik dari segi karakter, warna, maupun tipografi, namun dihadirkan dalam bentuk dan ukuran yang lebih kecil agar mudah dibawa dan digunakan secara mandiri oleh anak, baik di rumah maupun saat bepergian.

Poster

Poster turut dirancang senada dengan flashcard dan board book, menggunakan elemen visual, warna, serta tipografi yang konsisten agar identitas media tetap utuh. Perbedaannya terletak pada bentuk dan ukurannya yang

lebih besar, yaitu 40 x 60 cm, sehingga dapat ditempel di ruang belajar dan berfungsi sebagai pengingat visual bagi anak dalam mengenal susunan huruf alfabet secara menyeluruh.

Dengan kesamaan desain pada board book, flashcard, dan poster ini, identitas visual media sarana belajar "ABCD Pertamaku" tetap konsisten meski dihadirkan dalam bentuk dan fungsi yang berbeda-beda.



Gambar 3. Desain Flashcard dan Poster

Merchandise

Desain merchandise menerapkan konsep yang konsisten dengan identitas visual board book "ABCD Pertamaku", berupa gantungan kunci rajut berbentuk huruf alfabet. Penggunaan warna-warna cerah dan beragam pada setiap huruf memberikan kesan ceria dan sekaligus memperkuat identitas visual media secara keseluruhan. Kehadiran karakter maskot Poki yang konsisten di setiap media pendukung berfungsi sebagai daya tarik visual sekaligus sarana promosi yang membangun kedekatan emosional dengan target audiens. Kombinasi huruf, warna, dan maskot yang konsisten ini menciptakan identitas visual yang kuat, sehingga merchandise tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pameran karya, tetapi juga sebagai media pengenalan disleksia yang dapat menjangkau masyarakat secara lebih luas.

KESIMPULAN

Disleksia merupakan kesulitan belajar spesifik yang berdampak pada kemampuan membaca anak, namun tidak berkaitan dengan tingkat kecerdasannya, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang berbeda dari metode konvensional. Perancangan media belajar "ABCD Pertamaku" menawarkan pendekatan multisensori melalui ilustrasi, tipografi yang ramah bagi anak, serta elemen interaktif berupa boardbook yang dapat dirasakan dan diputar, sehingga anak disleksia dapat belajar mengenali huruf dengan cara yang menyenangkan dan tidak membebani.

Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif sarana belajar yang mendukung peningkatan kemampuan membaca sekaligus rasa percaya diri anak disleksia, serta turut menumbuhkan kesadaran orang tua, guru, dan masyarakat terhadap pentingnya pendidikan inklusif bagi anak dengan kesulitan belajar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini dengan mengintegrasikan teknologi digital interaktif agar jangkauan dan efektivitas pembelajarannya dapat semakin luas..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Ibu Yoni Sudiani, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan selama proses perancangan ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Raden Roro Sri Nurhayatini, S.Psi., Psi. selaku narasumber psikolog, serta para guru di SLB Mutiara Bunda, SLB Autis Bima, dan YPPLB Asih Putra Kota Padang Panjang yang telah memberikan banyak masukan dan kritik konstruktif demi penyempurnaan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhiyarmis. (2023). *Disleksia di mata kita*. CV Pustaka MediaGuru.
- Anggraini, S. (2014). *Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Nuansa Cendekia.
- Azwar, S. (2010). *Sikap manusia: Teori dan pengukurannya*. Pustaka Pelajar.
- Dardjowidjojo, S. (2008). *Psikolinguistik: Pengantar pemahaman bahasa manusia*. Yayasan Obor Indonesia.
- Djamarah, S. B. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Imandala, L. (2009). Remedial membaca dengan metode Fernald bagi anak disleksia. *Jurnal Pendidikan*.
- IZI Sumbar. (2023). *IZI Sumbar berikan paket anak shaleh untuk anak disleksia*. <https://izi.or.id/izi-sumbar-berikan-paket-anak-shaleh-untuk-anak-disleksia/>
- Pagarra, H., dkk. (2022). *Media pembelajaran berbasis teknologi pendidikan*. Penerbit Pendidikan.
- Savitri, A. (2018). *50 cara kaya ala Richard Branson*. Huta Media.
- Shanty, M. (2019). *Semua hal yang harus diketahui tentang disleksia*. Relasi Inti Media.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Van Donal, Y., & A. E. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui metode visual, auditori, kinestetik, taktil (VAKT) pada anak disleksia. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 46–46.