

Perancangan Media Informasi ADHD Bagi Ibu Muda Di Indonesia Dalam Mempelajari Tumbuh Kembang Anak

Rostati Khadijah Batubara

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Rostati66@gmail.com

Abstrak

ADHD (Attention deficit hyperactivity disorder) adalah gangguan neurologis dan perkembangan saraf pada masa kanak-kanak yang ditandai dengan pola kurangnya perhatian, impulsif, gelisah, dan hiperaktif yang terus-menerus. Kurangnya media sarana informasi ini memberikan dampak kepada khalayak umum maupun orangtua yang masih sedikit mengetahui apa itu ADHD, pentingnya mengenal mental anak, dan pendidikan dasar sebelum menjadi orangtua, hal ini dianggap tabu dalam memperhatikan mental anak di masa pertumbuhannya. Dengan masih banyaknya Orangtua yang tidak peka terhadap tumbuh kembang anak, akan memberikan efek yang besar nantinya kepada anak yang tidak mendapatkan perhatian seharusnya di fase tumbuh kembang anak. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner yang dianalisis secara kualitatif. Media utama yang dirancang berupa buku berbasis infografis visual, di dukung media pendukung seperti poster, x-banner, pembatas buku, t-shirt, dan merchandis dengan target audiens pelajar dan mahasiswa usia 17–25 tahun. Diharapkan perancangan ini dapat meningkatkan pemahaman, minat kunjungan, serta kepedulian masyarakat umum terutama Ibu muda dan orangtua muda untuk lebih peka dan peduli terhadap tumbuh kembang anak agar mengurangi resiko yang bakal menjadi hambatan masa depan pada anak.

Kata Kunci: Media Informasi, Living With ADHD, ADHD or Attention Deficit Hyperactivity Disorder.

ADHD is a neurological and neurodevelopmental disorder that commonly begins in childhood and is characterized by persistent patterns of inattention, impulsivity, restlessness, and hyperactivity. The lack of accessible informational media regarding ADHD has resulted in limited public awareness, particularly among parents, about the condition, the importance of understanding children's mental health, and the fundamental knowledge needed before becoming parents. In many communities, attention to children's mental well-being during their developmental stages is still considered a sensitive or overlooked issue. Many parents remain insufficiently aware of their children's developmental needs, which can have significant long-term consequences for children who do not receive appropriate attention and support during critical stages of growth and development. The methods used in this project include observation, interviews, literature review, and questionnaires, which were analyzed qualitatively. The primary medium designed is a visually infographic-based book, supported by complementary media such as posters, X-banners, bookmarks, T-shirts, and merchandise. The target audience consists of students and university students aged 17–25 years. This design project is expected to enhance public understanding, increase interest and engagement, and encourage greater awareness among the general public, especially young mothers and young parents, to be more attentive and concerned about children's growth and development. Ultimately, it aims to reduce the risk of developmental challenges that may hinder children's future potential.

Keywords: Informational Media, Living With ADHD, (ADHD) or Attention Deficit Hyperactivity Disorder.

PENDAHULUAN

ADHD adalah gangguan neurologis dan perkembangan saraf pada masa kanak-kanak yang ditandai dengan pola kurang perhatian, impulsif, gelisah, dan hiperaktif yang terus-menerus. ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder), ADHD sendiri sebuah gangguan perkembangan dalam peningkatan motorik anak-anak yang dimana gangguan ini dapat berlangsung hingga dewasa, dan gangguan ini dapat menyebabkan anak menjadi kesulitan Diam, mengikuti arah dan menyelesaikan tugas di rumah atau sekolah. ADHD juga sangat berbeda dengan Autisme seperti di jelaskan oleh Mark Bertin, M.D, dimana ADHD sendiri lebih di tandai dengan Hiperaktif, Implusif, dan Kurangnya perhatian.

ADHD merupakan gangguan yang terjadi pada Otak, diketahui dari sebuah penelitian yang menganalisis lebih dari 3.200 orang dengan memperhatikan otak pasien dengan gangguan ADHD. Dimana pada tahun 2007 terdapat 8,3 juta anak dari 82 juta anak di Indonesia merupakan anak-anak yang berkebutuhan khusus, serta pada tahun 2009 menyatakan 4-12% anak usia sekolah mengalami ADHD.

Penyebab anak menjadi ADHD diantaranya genetik pola makan dari orang tua saat mengandung anak, manajemen pengasuhan orang tua yang buruk, lingkungan seperti keracunan timbal, adiktif makanan, reaksi alergi, dan berada di lingkungan perokok. Hal-hal seperti ini harus diketahui oleh orang tua dan guru sejak dini, sebagai antisipasi anak mengidap gejala ADHD jika tidak maka dapat berdampak terhadap perkembangan anak khususnya pada saat pembelajaran yang bisa berdampak pada masa depan anak, Faktor risiko yang diduga meningkatkan kejadian ADHD adalah genetik.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bila orangtua mengalami ADHD, sebagian anak mereka dijumpai mengalami gangguan tersebut juga. Faktor risiko lain adalah berbagai zat yang dikonsumsi oleh ibu saat hamil yaitu tembakau dan alkohol. Riwayat BBLR (Bayi Berat Badan Lahir Rendah) juga diduga dapat meningkatkan risiko kejadian ADHD pada anak, meskipun belum diketahui apakah gejala ADHD akan ada sampai anak menjadi dewasa. Penyebab pasti dari ADHD sampai saat ini masih belum ditemukan, namun beberapa faktor yang dilansir berpotensi dapat meningkatkan kemungkinan anak menyandang ADHD antara lain faktor keturunan, obat-obatan yang dikonsumsi ibu hamil, riwayat bayi BBLR (Bayi Berat Badan Lahir Rendah), faktor riwayat lahir *premature* (Nurfitriana *et al*, 2019).

Gejala dini yang muncul pada anak ADHD adalah keterlambatan dalam kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi, kesulitan mempertahankan kontak mata, hiperaktif, perilaku meniru, perilaku marah, dan keterlambatan motorik halus. Upaya perawatan yang dilakukan orangtua adalah pembatasan akses gadget, diet, penerimaan keluarga, pengawasan, dan terapi.

Gangguan ADHD dibagi ke dalam tiga bagian yaitu gangguan pemusatan perhatian, impulsivitas dan hiperaktivitas.

- a. Gangguan pemusatan perhatian dengan ciri-ciri yaitu anak kesulitan mempertahankan perhatian, kesulitan berkonsentrasi, kesulitan mendengarkan orang lain atau fokus dalam pembicaraan, serta tidak dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
- b. Impulsivitas dengan ciri-ciri sering menjawab pertanyaan sebelum pertanyaan selesai diajukan, sering bertindak tanpa berpikir lebih dulu, sulit berkomunikasi dengan teman, cenderung agresif dan mengganggu orang lain.
- c. Hiperaktivitas memiliki ciri-ciri, tidak pernah bisa duduk diam dan tenang karena pasti harus bergerak, banyak menggerakkan tangan/kaki/mulut, berantakan karena tidak mandiri merapikan barang miliknya, serta kurang dapat bertanggung jawab.

Sebagian besar, anak dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) menunjukkan gejala utama yaitu aktivitas yang berlebihan, tidak dapat diam. Selalu ingin bergerak, tidak mampu memusatkan perhatiannya dan menunjukkan impulsivitas yang mengakibatkan anak memiliki kesulitan belajar dan kesulitan berinteraksi dengan anak lain. Selain itu, gangguan ini berasal fungsi otak yang kronis, yang mengakibatkan fungsi kognitif tidak berkembang sesuai usia anak normal lainnya.

Dari pengutipan referensi diatas pembuatan karya ini menjadi ide utama dalam pembuatan media Informasi dalam penunjang tugas akhir pengkarya untuk memberikan solusi dalam penanganan isu tentang ADHD pada anak.

METODE PENCIPTAAN

Persiapan

- a. Persiapan
 - 1.1. Metode Pengumpulan Data
 1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara berkunjung langsung ke Rumah Sakit Jiwa Prof.Dr.M. Ildrem dan menemui dokter Spesialis Kejiwaan langsung, sehingga dapat memperoleh informasi seputar ADHD dan cara melihat karakteristik anak penyandang ADHD dan juga tambahan beberapa dari informasi jurnal pilihan.

2. Wawancara

Dalam perancangan media informasi ini melakukan identifikasi masalah dengan wawancara langsung dengan dokter Rumah Sakit Umum Permata Madina, Poli Jiwa, Dr.M. Putra Mahmuddin, M.ked (Kj)., SP.KJ.

Dalam perancangan media informasi ini dengan melakukan wawancara bersama Narasumber langsung, Disini beliau berpendapat “bahwa pentingnya media informasi bagi Pembelajaran tahap awal untuk Orangtua terutama Ibu dalam tumbuh kembang Anak. Karena ADHD sendiri sudah terlihat gejalanya dari anak-anak. Gejala ADHD sendiri menurut Dr. Putra Mahmuddin adalah anak yang tidak bisa diam berlebihan, seperti tidak bisa duduk tenang dalam kurun waktu lama, suka mengganggu oranglain, Selalu melakukan hal yang berlebihan dibandingkan anak-anak seusianya. Apabila anak ini tidak diperhatikan dan ditanganin lebih cepat akan membuat anak cenderung tumbuh menjadi anak yang tidak bisa mengkontrol emosinya Ketika dewasa dan dampak buruk lainnya”.

ADHD sendiri bisa disembuhkan dengan bantuan obat, dan terapi, sehingga orangtua apalagi ibu harus sudah concern sedari kecil pada tumbuh kembang mental anaknya. Dari keterangan langsung Dr. Putra kepedulian Orangtua terhadap mental anak di daerah Mandailing Natal maupun se Indonesia aja masih menganggap tabu dalam pembelajaran mental anak ini. Belum adanya concern atau kesadaran penuh orangtua dalam memperhatikan tumbuh kembang anak juga berpengaruh dalam tumbuh kembang mental anak sendiri. Hanya segelintir orangtua saja yang memahami pengaruh Mental anak dalam tumbuh kembang anak, dan kebanyakan itu hanya ada dikota-kota besar saja.

Karena keterbatasan informasi itu sendiri membuat orangtua tidak sadar pentingnya mental anak dalam tumbuh kembang anak. Solusinya adalah setidaknya daerah seharusnya menyediakan ruang Pendidikan terhadap orangtua dan ibu baru seperti Ibu hamil ataupun pasangan yang ingin melangsungkan pernikahan. Dengan mengarahkan disetiap Posyandu daerah agar memberikan arahan serta tambahan buku untuk mempelajari bagaimana cara ikut serta dalam tumbuh kembang anak. DR. Putra Mahmuddin sendiri tidak bisa menjawab apakah Pendidikan ini sudah dijalankan dengan baik di setiap Posyandu. Karena dasarnya Pendidikan Orangtua sudah seharusnya sudah menjadi bagian prosedur kerja dan kebijakan Pemerintah dalam memberikan pendidikan kepada masyarakat terutama orangtua baru dan ibu hamil.

Wawancara lainnya bersama Dr. Igha Vinda Harikha.SpKj, didapatkan hasil bahwa beliau menyarankan untuk pelengkapan data informasi bisa diberikan sejumlah data spesifik untuk pasien penyintas ADHD beberapa tahun atau bulan belakangan untuk melihat perkembangan pasien yang ter deagnosis ADHD. Maka diketahui dari sebuah penelitian data di Rumah Sakit Jiwa Prof .Hb.Saanin Padang, tepatnya di Instalasi rekam medis mendapati data tahunan pada tahun 2025 jumlah pasien yang tercatat ADHD adalah 964 jiwa diantara laki” dan perempuan. Dan pada 4 bulan terakhir tercatat 265 jiwa baru.

3. Studi Pustaka

Dilakukan untuk mencari permasalahan dari teori-teori serta media yang akan di gunakan, serta mencari sumber dari perpustakaan yang berkaitan dengan perancangan media promosi mengenai audio visual, teori warna, teori tipografi, media promosi, dan bahan acuan yang diperoleh dari penelitian. Analisis Target Audiens.

Target audiens adalah kelompok orang yang menjadi sasaran komunikasi, promosi atau pemasaran produk, layanan atau ide. Mereka memiliki karakteristik tertentu yang membuatnya relevan dengan pesan yang disampaikan. Berikut ruang lingkup perancangan media Informasi ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) bagi Ibu dalam Mempelajari Tumbuh Kembang Anak.

1. Metode Analisis Data

Sebuah data yang telah diperoleh, selanjutnya di lakukan analisis sesuai dengan permasalahan yang ada. Menganalisis data dilakukan setelah data terkumpul.

A. Analisis Target Audiens

1. Segmentasi Geografis

Di peruntukan kepada seluruh OrangTua dan diperuntukan untuk Ibu yang memiliki anak untuk memahami tumbuh kembang anak.

2. Segmentasi Demografis

Ditujukan kepada Orangtua terutama Ibu karna informasi ini dapat memberikan ilmu dasar untuk mengetahui tentang tumbuh kembang anak dan berperan penting dalam tumbuh kembang anak.

3. Segmentasi psikografi

a. Secara Sikap

Sikap audiens yang suka terhadap informasi baru dan ilmu pengetahuan.

b. Gaya Hidup

Audiens yang kebiasaannya haus akan ilmu-ilmu baru, serta berfokus kepada pembelajaran Orangtua dalam pendidikan dan tumbuh kembang anak.

B. SWOT

a. *Strength* (kekuatan)

Adanya nilai informasi baru dalam mengetahui kebiasaan anak yang berakibat besar dalam tumbuh kembang anak.

b. *Weakness* (kelemahan)

Kelemahan yang di miliki adalah masih sedikitnya informasi jelas yang beredar dan masih kurangnya kesadaran orangtua terhadap perkembangan tumbuh kembang anak.

c. *Opportunities* (peluang)

Peluang yang dimiliki adalah Informasi yang didapat kepada Orangtua akan berperan penuh dalam perubahan masa depan anak dengan perhatian penuh tumbuh kembang anak.

d. *Treats* (ancaman)

Ancaman yang ditimbulkan adalah dengan adanya perancangan media informasi ini memberikan inovasi dalam membangun kepercayaan publik dalam membuka pola pikir dan menerima informasi baru yang akan menimbulkan penolakan kepada beberapa orangtua.

Perancangan

a. Strategi perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, digunakan strategi perancangan yang dapat menyelesaikan masalah dalam perncangan ini. Strategi perancangan yakni pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan dengan pelaksanaan, dan eksekusi sebuah aktifitas dalam kurun waktu tertentu. Perancangan yang akan di gunakan adalah merancang media informasi berupa buku tentang Perancangan Media Informasi ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Bagi Ibu Muda Di Indonesia, Dalam Mempelajari Tumbuh Kembang Anak. Pembuatan karya ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang ADHD secara akurat, mudah diakses secara khalayak akademik maupun umum. Konsep verbal yang digunakan memiliki prinsip faktual, edukatif, dengan mengutamakan narasi edukatif yang diberi konteks analitis.

b. Strategi Visual

Dalam visual tipografi, *layout*, ilustrasi serta warna yang akan di rancang bersifat minimalis dan realis yang menggunakan konsep Scandinavian Minimalist yang berfungsi untuk menjembatani gaya desain mengedepankan prinsip kesederhanaan, fungsi, dan kehangatan.. Dalam hal ini diutamakan keterbacaan pada tipografi yang akan digunakan serta foto atau gambar yang akan disajikan kedalam buku, agar dapat dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Landasan Teori

a. Media Informasi

Media Informasi secara umum adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Melalui media informasi masyarakat dapat mengetahui informasi yang ada serta dapat saling berinteraksi satu sama lain. Sedangkan pengertian dari informasi adalah kumpulan data yang di olah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi suatu system tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi (Jogiyanto HM, 2005).

b. Teori Komunikasi

Pengertian secara terminologis, komunikasi adalah proses penyampaian suatu pernyataan seseorang kepada orang lain. Pengertian ini memberikan pemahaman kepada kita bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang atau manusia, sehingga komunikasi seperti ini disebut sebagai Human Communication (komunikasi manusia). Sedangkan pengertian secara paradigmatis, meskipun banyak definisi yang dikemukakan oleh para ahli, namun dari semua definisi itu dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, dan perilaku, baik

langsung (komunikasi tatap muka) maupun tidak langsung (komunikasi melalui media). Dari definisi tersebut tersimpul bahwa tujuan komunikasi dalam pengertian paradigmatic adalah untuk mendapatkan efek tertentu pada komunikan.

c. Teori Komunikasi Persuasif

Komunikasi persuasif diartikan sebagai komunikasi membujuk, merayu, meyakinkan dan bagaimana komunikasi dapat mempengaruhi perilaku, pendapat dan keputusan orang lain. (H.AW. Widjaja 2002: 66) Kegiatan komunikasi tidak hanya informatif yaitu agar orang lain mengerti, tetapi juga persuasif yaitu agar orang lain bersedia menerima suatu faham atau keyakinan untuk melakukan suatu perbuatan, kegiatan dan lain-lain. Berikut komunikasi secara verbal dan visual.

d. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran (Joneta Witabora, 2012: 660).

e. Warna

Warna merupakan persepsi visual yang dihasilkan oleh cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh objek, yang ditangkap oleh mata manusia. Cahaya putih, seperti cahaya matahari, terdiri dari berbagai warna, yang dapat dipisahkan menjadi spektrum warna, seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Warna-warna ini dapat muncul dalam berbagai nuansa dan intensitas, tergantung pada panjang gelombang cahaya yang diterima oleh mata.

f. Gambar

Gambar adalah representasi visual yang menggunakan bentuk, warna, ruang dan tekstur dalam mengkomunikasikan ide, konsep atau objek. Gambar memiliki peran yang sangat besar dalam dunia modern, gambar membantu peran seorang desainer komunikasi visual, ahli-ahli keteknikan, serta dalam lingkungan masyarakat yang sangat kompleks seperti sekarang ini. Menggambar merupakan upaya mengkomunikasikan isi pikiran, Ide atau gagasan yang diwujudkan dalam diagram dan gambar dapat memudahkan orang untuk menguraikan, menjelaskan, dan memaparkan gagasannya.

g. Tipografi

Typography adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengetahuan penyebarannya pada ruang-ruang yang ada, untuk menciptakan kesan tertentu semaksimal mungkin. Dengan tujuan memberikan kenyamanan kepada pembaca agar maksud yang ingin disampaikan dapat diterima oleh pembaca. Pengertian Tipografi menurut Roy Brewer (1971) tipografi dapat dimaknai sebagai pemilihan berbagai hal yang memiliki hubungan dengan pengaturan baris serta typeset, tidak termasuk bentuk ilustrasi dan unsur lain yang bukan susunan huruf.

H. ADHD (Attention Deficit Hiperactivity Disorder).

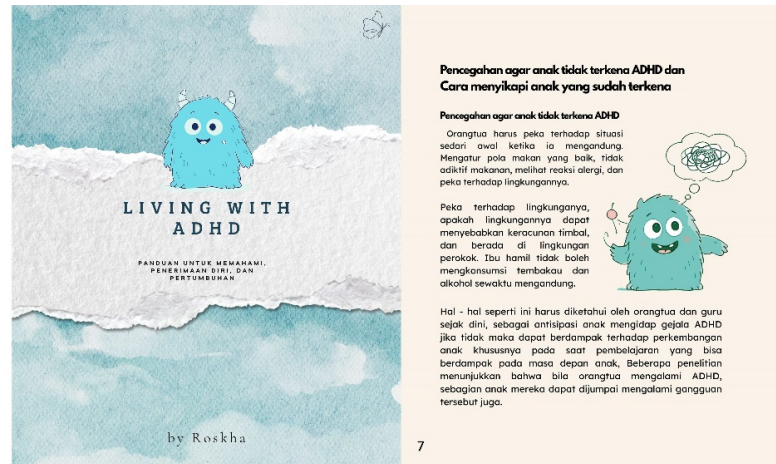
ADHD adalah gangguan neurologis dan perkembangan saraf pada masa kanak-kanak yang ditandai dengan pola kurang perhatian, impulsif, gelisah, dan hiperaktif yang terus-menerus. ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder), ADHD sendiri sebuah gangguan perkembangan dalam peningkatan motorik anak-anak yang dimana gangguan ini dapat berlangsung hingga dewasa, dan gangguan ini dapat menyebabkan anak menjadi kesulitan diam, mengikuti arah dan menyelesaikan tugas di rumah atau sekolah. Perkembangan saraf ini terjadi pada anak yang signifikan karena kurangnya perhatian atau hiperaktif-impulsif.

Meskipun kurangnya perhatian, hiperaktif, dan impulsif adalah inti gejala yang digunakan untuk menggambarkan ADHD, presentasi gejala pada mereka yang didiagnosis dengan ADHD akan bervariasi. Tergantung pada gejala anak, ia akan didiagnosis dengan salah satu dari tiga jenis, ADHD yaitu gabungan, terutama lalai, atau didominasi hiperaktif/ impulsif Dengan presentasi didominasi lalai, seorang anak menampilkan gejala kekurangan perhatian tapi tidak hiperaktif atau impulsif. Gejala umum dari kurangnya perhatian termasuk tidak memberikan perhatian, tidak memperhatikan rincian, membuat kesalahan ceroboh dalam pekerjaan, tidak muncul untuk mendengarkan ketika berbicara secara langsung, kesulitan mengatur diri sendiri, lupa, dan menghindari tugas-tugas mental.

2. Hasil Desain Media Informasi

a. Buku Infografis

Buku Infografis Visual memuat permasalahan informasi yang membahas seputar ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) format ini di valut dengan nuansa pallete pastel pada isinya yang ideal dengan pembaca. Format ini juga ideal pada penderita ADHD yang umumnya mudah terdistraksi dan memproses informasi lebih baik melalui visual, teks, serta poin-poin yang mudah dicerna oleh pembaca.



Gambar 1. Desain buku

b. X-Banner

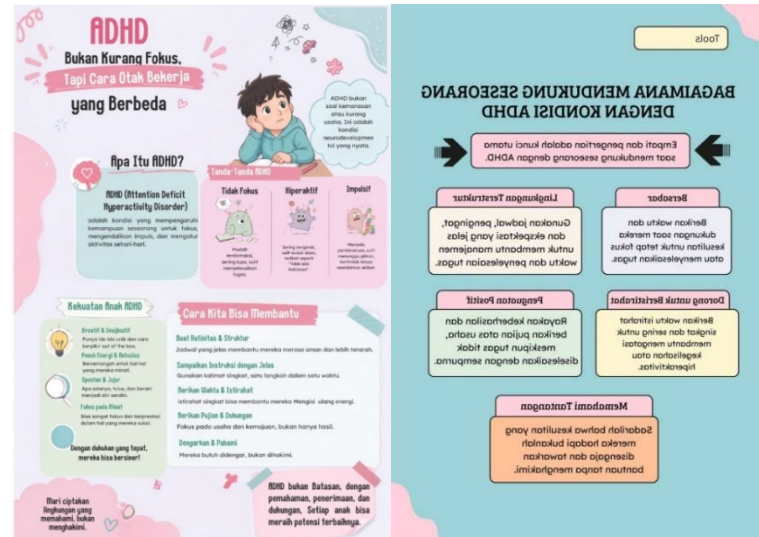
X-banner dirancang dengan ukuran 60 cm x 160 cm, menggunakan pendekatan visual yang menggabungkan gaya *modern heritage* dan desain editorial. Pilihan warna utama, *baby blue* (HEX #9DD3D9) dan *sage green* (HEX #E0EEEE). berfungsi sebagai elemen estetika juga sebagai representasi warna tampilan utama pada cover media buku utama. *Baby blue* mencerminkan ketenangan dan kehangatan dan memberikan kesan yang positif, sementara ornamen warna tambahan seperti *hijau dan putih* melambangkan kelembutan dan ketegasan.



Gambar 2. Penerapan desain x-banner

c. Poster

Poster ini dirancang dalam format lanskap A4 (42 cm x 59,4 cm), memungkinkan informasi secara sistematis dan mudah dipahami oleh pembaca. Pilihan warna dalam desain poster mengacu pada konsep *scandinavian minimalist* dengan menganbil *pallette pastel* pada acuannya, yaitu pendekatan visual yang menggabungkan nilai-nilai budaya lokal dengan menampilkan estetika minimalist. Warna *baby blue* (HEX #783F04) dan lavender digunakan menjadi latar background poster dengan beberapa warna pendukung lainnya untuk memberikan kesan yang enak dipandang audiens.



Gambar 3. Penerapan Desain Poster

d. Pembatas Buku

Pembatas buku ini dirancang dengan ukuran 4 cm x 6,5 cm dan mengusung bentuk *moster peek a boo* berwarna biru sebagai elemen utama pada cover buku juga, menjadikannya simbol visual yang kuat dan mudah dikenali. Secara visual, pembatas buku menggunakan palet warna yang konsisten dengan konsep *scandinavian minimalist*, yaitu *baby blue* dari *pallette pastel* untuk merepresentasikan ketenangan dan ditambahkan ornamen dua tangkai bunga yang menambahkan kesan keindahan. Tipografi yang digunakan tampil dalam huruf kapital *bree-serif* berwarna biru tua dan muda, ditempatkan secara simetris di tengah bidang, menampilkan identitas judul dari tema buku. Pemilihan jenis huruf yang tegas dan modern ini bertujuan untuk memberikan kesan modern nan elegan dengan mengikuti konsep *scandinavian minimalist*, pembatas buku ini berfungsi sebagai alat bantu membaca juga sebagai artefak visual yang menyatukan fungsi, estetika. Penempatan di ujung atas atau bawah buku memungkinkan visibilitas yang optimal, sementara bentuk dan warna yang khas menja dikannya elemen desain yang komunikatif dan penuh makna.



Gambar 4. Penerapan Desain Pembatas buku

e. Media Pajang Tambahan

Media pajang tambahan berfungsi untuk menambahkan dan mengisi ruang kosong pada dinding pameran memberi dan menarik pengunjung untuk datang. Daya tarik visual yang mencerminkan disesuaikan dengan konsep perancangan.



Gambar 5. Penerapan desain Media Pajang Tambahan

f. Stiker

Stiker dirancang sebagai media kecil yang ekonomis dan mudah didistribusikan, menjadikannya alat strategis untuk memperkenalkan Identitas buku Meskipun berukuran hanya 5 cm x 7 cm, desain stiker memaksimalkan ruang visual dengan pendekatan yang komunikatif dan bermakna. Elemen bentuk mengambil inspirasi dari tokoh monster yang digunakan untuk pembuatan buku dengan ditambahi beberapa kata kutipan motivasi pada stiker.



Gambar 6. Penerapan desain stiker

g. *Gantungan Kunci*

Gantungan kunci dirancang sebagai objek hiasan yang bisa digunakan sebagai pemanis pada apapun bisa digantung dimana aja sebagai gantungan kunci sendiri. Bahan media yang digunakan yaitu akrilik bening di muati oleh desain seperti gambar dibawah.



Gambar 7. Penerapan desain *Gantungan Kunci*

h. *T-Shirt*

T-Shirt ini dirancang sebagai media promosi tambahan berfungsi untuk menarik pengunjung untuk datang. Daya tarik visual yang mencerminkan tokoh monster yang disesuaikan dengan konsep perancangan. T-shirt ini sebagai daya tarik pengunjung karena dapat dijual atau diberikan secara gratis sebagai hadiah.



Gambar 8. Penerapan desain *T- Shirt*

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

ADHD adalah gangguan neurologis dan perkembangan saraf pada masa kanak-kanak yang ditandai dengan pola kurang perhatian, impulsif, gelisah, dan hiperaktif yang terus-menerus. ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder), ADHD sendiri sebuah gangguan perkembangan dalam peningkatan motorik anak-anak yang dimana gangguan ini dapat berlangsung hingga dewasa, dan gangguan ini dapat menyebabkan anak menjadi kesulitan Diam, mengikuti arah dan menyelesaikan tugas

dirumah atau sekolah. berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi pustaka, ditemukan bahwa informasi adhd pada Orangtua muda dan Ibu muda masih terdapat kekurangan literasi karena kurangnya sarana dan kesadaran orangtua dan ibu.

Oleh karena itu, perancangan media informasi berupa buku dengan pendekatan Infografis visual membawa konsep scandinavian minimalist dipilih sebagai solusi yang tepat. Buku ini diharapkan mampu menyajikan informasi secara faktual, visual, dan edukatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman, ketertarikan, serta kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan awal untuk mengenali mental anak sebelum masa keemasannya maupun persiapan buat orangtua baru.

2. Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan dalam laporan ini, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Orangtua Muda dikhususkan untuk Ibu muda yaitu sebagai media pembelajaran mengenai tumbuh kembang anak, menumbuhkan kesadaran sedari awal bahwa peka atau peduli terhadap mental anak sedari kecil dapat menjadikan perubahan awal untuk masa depannya.
2. Bagi Institusi Pendidikan
Media informasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar atau referensi pendukung pembelajaran faktual, budaya, dan kesehatan dini untuk mempelajari tumbuh kembang Anak yang bakal berperan pada masa depannya.
3. Bagi Peneliti dan Perancang Selanjutnya
Diharapkan penelitian dan perancangan selanjutnya dapat mengembangkan media informasi ini dengan mengutip beberapa data riset lebih banyak lagi dengan melengkapi data penting lainnya untuk menambahkan data informasi, dan juga tambahan seperti media digital, audiovisual, atau interaktif, guna menjangkau audiens yang lebih luas dan mengikuti perkembangan teknologi.
4. Bagi Masyarakat
Masyarakat diharapkan dapat lebih peduli dan berperan aktif dalam pola asuh anak dengan memahami mental anak sedari dini untuk keberlangsungan masa depan anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah dan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga pengkarya masih diberi kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan Skripsi Karya yang merupakan salah satu persyaratan dalam memenuhi tugas akhir program (S1) dengan Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Padangpanjang, yang berjudul **“Perancangan Media Informasi Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Bagi Ibu Muda Di Indonesia, Dalam Mempelajari Tumbuh Kembang Anak”**.

Pada kesempatan ini, izinkan pengkarya menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moril maupun materil, sehingga Skripsi Karya ini bisa terselesaikan dengan baik. Dengan hati yang tulus, pengkarya ingin berterimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum., sebagai Rektor ISI Padangpanjang.
2. Bapak Dr. Riswel Zam, S.Sn., M.Sn., sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
3. Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
4. Bapak Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain komunikasi Visual dan selaku dosen Penguji yang memberikan bimbingan, serta saran dalam perancangan ini.
5. Bapak Kendall Malik, S.Sn., M.Ds, selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membimbing pengkarya selama perkuliahan, atas bimbingannya selalu, pemberi motivasi, saran dan arahan selama pengkaryaan skripsi karya ini.
6. Ibu Eva Yanti, S.Ds., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingan, saran dan arahan selama pengkaryaan skripsi karya ini.
7. Bapak Nefri Anra Saputra, S.Psi.I.M.Pd., selaku Ketua Penguji yang memberikan bimbingan, saran serta motivasi dalam perancangan skripsi karya ini.
8. Bapak M. Syukri Erwin. M.sn, selaku Penguji Dua yang memberikan bimbingan dan arahan dalam perancangan skripsi karya ini.
9. Seluruh dosen dan pegawai di Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
10. Staf perpustakaan Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang telah membantu proses peminjaman buku untuk melengkapi data-data tertulis.
11. Kedua orang tua. Ibunda Venny Alfriani Siagian, semoga tuhan kelak memberimu surga Firdaus sebagai imbalan atas setiap rasa sabar, rasa mengalahmu yang tak pernah habis dalam membesarkan pengkarya agar hidup bahagia. Terima

kasih untuk masakanmu yang selalu menyambut kepulangan pengkarya, untuk canda tawamu, marahmu, terima kasih. Maaf atas segala kesalahan dan keterlambatan, walaupun begitu, kasihmu tak pernah padam terhadap anakmu. Ayahanda Marwan Fauzi Batubara, sosok ayah yang hebat yang selalu menjadi penyemangat pengkarya dalam menjalani kehidupan, yang memberikan motivasi untuk selalu semangat dalam belajar segala hal. Terima kasih telah menjaga dan mencintai bagaimana selayaknya seorang ayah. Semoga lelahmu menjadi amal jariyah dalam memberikan pendidikan dan mengusahakan hidup yang layak bagi anakmu.

12. Untuk ke empat saudara pengkarya, Anggun Mulyani Batubara, Rizal Fahrozi Batubara, Putri Habibah Nazwa Batubara, dan Aqila Wardah Batubara, terima kasih atas pengertiannya, dukungan moril maupun material yang telah diberikan kepada pengkarya selama ini.
13. Terima kasih pengkarya ucapkan kepada keluarga besar Batubara Family dan Ompung Godang Family, yang selalu memberi dukungan kepada pengkarya agar segera Sarjana.
14. Terima kasih pengkarya ucapkan kepada teman-teman, sahabat, yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup pengkarya selama perkuliahan. Mereka adalah Felix Squad, nuna, Annisa Sakinah, lia, zhohirul, anhar, midah, kak sisil, teman-teman kkn Katiagan, Terpadu dan Kebangsaan serta admin instagram Isi Padang Panjang bang Tegar. dan Pengkarya bersyukur bertemu orang-orang baik seperti mereka, tidak iri hati, tidak menjatuhkan, saling memaafkan dan saling menjaga dan menyayangi. Dimanapun saudara tak sedarah pengkarya berada, semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrubaie, F., & Daniel, E. G. S. (2017). *Revisiting the cognitive processes of the brainstorming technique: Theoretical considerations from a synthesis of Piaget, Vygotsky, and SIAM for learning science*. Research Publish Journals.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2015). *The Fundamentals of Typography*. London: Bloomsbury Publishing.
- Chapman, C. (2025, December 4). What Is a Mood Board and How to Create One. Toptal.
- DIKA A.P, RICKY.W.P(2012). Perancangan Buku Ilustrasi mengenai penyakit ADHD : Gejala, Penanganan, dan perbedaan dengan Autisme kepada orang tua yang memiliki anak Usia 3 - 6 Tahun. Jurnal.
- Design Encyclopedia. (n.d.). Editorial Design. *Design Encyclopedia*.
- Du, H., Huang, Z., Chapman, S., & Yu, X. (2023). Toward a Unified Framework for RGB and RGB-D Visual Navigation. Cham: Springer.
- Elisabet, N., dkk. (2018). Desain komunikasi visual iklan layanan masyarakat tentang pelecehan seksual pada anak di Kota Medan. Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol. 4, No. 2.
- Encyclopedia.com. (2001, updated). *Threshold Effects. Applied and Social Sciences Magazines*.
- Gonzalez, R. C., & Woods, R. E. (2018). *Digital Image Processing* (4th ed.). New York: Pearson.
- Hiis Karlenatal, Zalelah Tri Mutiara(2024). Pembelajaran Pada Anak ADHD.Jurnal, Vol.3.No 01. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC>
- Istano, H. F. (2000). Gambar sebagai alat komunikasi visual. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Loren-Méndez, M. & Alonso-Jiménez, R. F. (2025). *What is modern heritage? A methodology to bridge the research gap in this emerging category of the built environment*. Heritage, Vol. 8, No. 8.
- Mayo, B., Hazan, T., & Tal, A. (2021). *Visual navigation with spatial attention. Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, 2021.
- Nurhadi, F. Z. (2017). Kajian tentang efektivitas pesan dalam komunikasi. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 3, No.1