

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF  
UNTUK PENYANDANG *CEREBRAL PALSY*  
GUNA MELATIH SENSORIK**



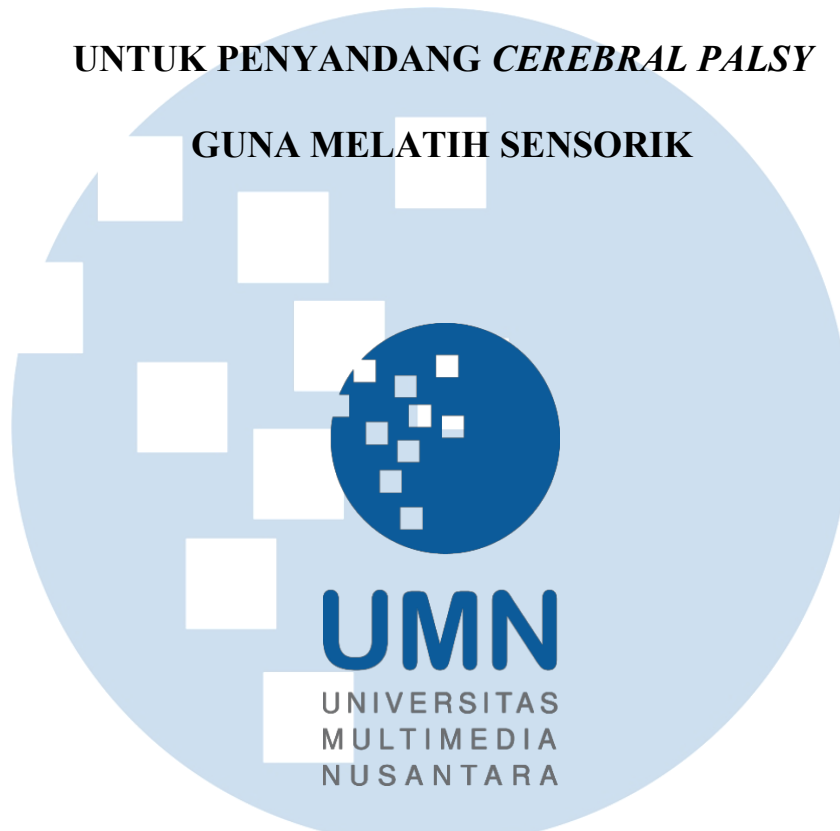
**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Kezia Lusyanto**  
**00000047816**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF  
UNTUK PENYANDANG *CEREBRAL PALSY*  
GUNA MELATIH SENSORIK**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Kezia Lusyanto**

**00000047816**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**i**

Perancangan Buku Edukasi..., Kezia Lusyanto, Universitas Multimedia Nusantara

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kezia Lusyanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047816

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF UNTUK  
PENYANDANG *CEREBRAL PALSY* GUNA MELATIH SENSORIK**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Mei 2024



(Kezia Lusyanto)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF UNTUK PENYANDANG *CEREBRAL PALSY* GUNA MELATIH SENSORIK

Oleh

Nama : Kezia Lusyanto

NIM : 00000047816

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Mei 2024

Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.  
0330118701/083675

Penguji

Ardiles Akyuwen, M.Sn.  
0323067804/067811

Pembimbing

Dr. Anne Nurfarina, M. Sn.  
0416066807/069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresta Yoliandlo, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

iii

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF UNTUK PENYANDANG *CEREBRAL PALSY* GUNA MELATIH SENSORIK**

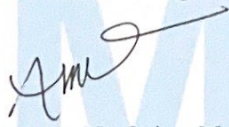
Oleh

Nama : Kezia Lusyanto  
NIM : 00000047816  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara


Tangerang, 28 Mei 2024

Pembimbing



Dr. Anne Nurfarina, M. Sn.  
0416066807/069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonia Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kezia Lusyanto  
NIM : 00000047816  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN BUKU EDUKASI INTERAKTIF  
UNTUK PENYANDANG CEREBRAL PALSY  
GUNA MELATIH SENSORIK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*\*\*.

Tangerang, 17 Mei 2024



(Kezia Lusyanto)

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Dengan rendah hati, penulis ingin mengungkapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah-Nya yang melimpah dalam perjalanan penulisan tugas akhir ini. Melalui tangan yang diberkati-Nya, penulis dengan bangga mempersembahkan perancangan Media Edukasi Interaktif untuk Penyandang *Cerebral Palsy*.

Tugas akhir ini mencerminkan perjalanan yang panjang dan penuh dedikasi dalam dunia perancangan media edukasi. Penulis menyadari urgensi pentingnya media interaktif bagi penyandang *cerebral palsy* dalam upaya meningkatkan latihan sensorik mereka. Oleh karena itu, tujuan dari tugas akhir ini adalah menciptakan solusi perancangan yang tidak hanya efektif, tetapi juga memikat, sehingga dapat menjadi alat yang berharga bagi penyandang cerebral palsy dalam mencapai peningkatan keterampilan sensorik, memperluas wawasan mereka, dan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Anne Nurfarina, M. Sn., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Mesayu Ariza Puspita sebagai orang tua dari anak penyandang cerebral palsy yang telah meluangkan waktu untuk melakukan sesi wawancara.
6. Meiftah Nuzulil Rahma, sebagai Ketua dari Rumah Peduli Epilepsi Anak Indonesia yang telah berbagi wawasan dan pengalaman dalam sesi wawancara

7. Ivon Hartato, M.Psi., Psikolog, sebagai narasumber dalam memberikan wawasan psikologis yang berharga dalam proses penyusunan buku ini.
8. Prof. Dr. dr. Irawan Mangunatmadja, Sp.A(K), selaku dokter anak yang telah berbagi pengetahuan dan pengalaman sebagai seorang dokter anak dalam wawancara.
9. Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds., sebagai penasehat buku ini dan berkontribusi dalam memberikan arahan dan bimbingan yang berharga dalam proses penyusunan dan pengembangan buku ini.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini tidak hanya menjadi sekadar bacaan, tetapi juga menjadi sumber inspirasi yang mendorong perubahan positif dalam pemahaman dan tindakan kita terhadap topik yang dibahas. Penulis berharap bahwa setiap halaman dari karya ini dapat membuka wawasan baru, merangsang pemikiran kritis, dan menggerakkan hati untuk bertindak lebih proaktif dalam menciptakan perubahan yang berarti. Semoga pembaca tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga terinspirasi untuk berkontribusi dalam membangun masyarakat yang lebih baik dan peduli terhadap isu-isu yang diangkat. Dengan adanya karya ini, semoga kita semua dapat bersama-sama menciptakan dampak positif yang nyata dalam dunia ini.

Tangerang, 17 Mei 2024



(Kezia Lusyanto)

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



# PERANCANGAN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF UNTUK

## PENYANDANG *CEREBRAL PALSY*

### GUNA MELATIH SENSORIK

Kezia Lusyanto

#### ABSTRAK

Anak dengan *cerebral palsy* sering menghadapi keterbatasan dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti makan, minum, dan menggenggam benda. Keterbatasan ini khususnya terkait dengan penggunaan tangan. Kesulitan tersebut yang dihadapi oleh anak penyandang *cerebral palsy* mendorong perlunya untuk meningkatkan kemampuan motorik dengan media yang mendukung. Salah satu bentuk media yang diperlukan adalah penggunaan media edukasi interaktif untuk melatih sensorik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi interaktif bagi anak penyandang *cerebral palsy*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sensorik yang saat ini ada kurang efektif untuk proses pembelajaran sensorik sehingga peran orang tua dalam memilih media edukasi yang tepat sangat penting dalam proses ini, termasuk dalam memilih media edukasi sensorik yang tepat dan edukatif. Oleh karena itu, penggunaan media edukasi interaktif untuk mendukung pembelajaran sensorik anak penyandang *cerebral palsy*. Data diperoleh melalui wawancara, dokumentasi, observasi dengan partisipan yang terdiri dari ahli sensorik dan orang tua anak dengan *cerebral palsy*.

**Kata kunci:** *Cerebral palsy*, Sensorik, Media edukasi interaktif

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

***INTERACTIVE EDUCATIONAL MEDIA FOR  
INDIVIDUALS WITH CEREBRAL PALSY  
TO TRAIN SENSORIMOTOR SKILL***

Kezia Lusyanto

***ABSTRACT (English)***

*The complex difficulties faced by children with cerebral palsy necessitate supportive media. One form of necessary media is the use of interactive educational media to train sensory skills. This study aims to understand the need for interactive educational media for children with cerebral palsy. Data were obtained through interviews, documentation, and observations with participants consisting of sensory experts and parents of children with cerebral palsy. The results show that current sensory media is ineffective for sensory learning processes, emphasizing the crucial role of parents in selecting appropriate educational media, including selecting suitable and educational sensory educational media. Children with cerebral palsy often encounter limitations in daily activities such as eating, drinking, and grasping objects, particularly related to hand use. Therefore, the use of interactive educational media to support sensory learning in children with cerebral palsy is essential.*

***Keywords: Cerebral palsy, Sensory, Interactive educational media***

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	i
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Prinsip Desain .....	6
2.1.1 Komposisi .....	6
2.1.2 Proporsi .....	6
2.1.3 Keseimbangan .....	7
2.1.4 Irama .....	8
2.1.5 Kesatuan .....	9
2.1.6 Harmony .....	9
2.2 Tipografi .....	10
2.2.1 Psikologi Tipografi .....	11
2.2.2 Fungsi Tipografi .....	12
2.2.3 Tujuan Tipografi .....	12
2.3 Warna .....	12
2.3.1 Fungsi Warna .....	14

2.3.2	Psikologi Warna.....	14
2.4	<i>Layout dan Grid</i> .....	16
2.4.1	Anatomi Grid.....	16
2.5	Ilustrasi.....	18
2.5.1	Fungsi Ilustrasi.....	18
2.5.2	Teknik Ilustrasi.....	19
2.6	Buku.....	19
2.6.1	Pengertian Buku.....	19
2.6.2	Bagian Buku.....	19
2.6.3	Fungsi Buku.....	21
2.6.4	Jenis Buku.....	22
2.7	Media Edukasi.....	24
2.7.1	Jenis Media Edukasi.....	25
2.7.2	Media Edukasi Interaktif.....	25
2.8	Interaktivitas.....	25
2.9	Buku Interaktif.....	26
2.10	<i>Cerebral Palsy</i> .....	27
2.10.1	Pengertian <i>Cerebral Palsy</i> .....	27
2.10.2	<i>Cerebral Palsy</i> di Indonesia.....	28
2.9	Sensorik pada Penyandang <i>Cerebral Palsy</i> .....	28
2.9.1	Pengertian Sensorik.....	28
2.9.2	Gangguan Sensorik yang Terjadi pada <i>Cerebral Palsy</i> .....	29
2.9.3	Pentingnya Sensorik untuk <i>Cerebral Palsy</i> .....	29
2.9.4	Perkembangan Sensorik pada Anak Usia Dini.....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....		31
3.1	Metodologi Penelitian.....	31
3.1.1	Metode Kualitatif.....	31
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	39
3.2	Metodologi Perancangan.....	45
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....		47
4.1	Strategi Perancangan.....	47
4.1.1	<i>Orientation</i> .....	47

4.1.2	<i>Analysis</i>	48
4.1.3	<i>Conception</i>	48
4.1.4	<i>Design</i>	51
4.1.4.1	Perancangan Elemen Visual	52
4.1.5	<i>Implementation</i>	64
4.1.5.1	Media Utama	64
4.1.5.2	Media Pendukung	65
4.1.5.3	Merchandise	66
4.1.5.4	Poster	69
4.1.6	<i>Alpha Test (Prototype Day)</i>	70
4.1.6.1	Analisis Visual	70
4.2	Analisis Perancangan	74
4.2.1	Analisis Beta Test	74
4.2.2	Analisis Tipografi	75
4.2.3	Analisis Warna	76
4.2.4	Analisis Ilustrasi	79
4.2.5	Analisis <i>Layout</i>	79
4.2.6	Analisis Judul dan Sampul buku	81
4.2.7	Analisis <i>Merchandise</i>	82
4.2.8	Analisis <i>Poster</i>	83
4.3	<i>Budgeting</i>	83
4.3.1	Jasa Desain	83
4.3.2	Media Utama	84
4.3.3	Media Pendukung	85
4.1.1	Harga Jual	86
<b>BAB V PENUTUP</b>		87
5.1	Simpulan	87
5.2	Saran	88
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		xiii
<b>LAMPIRAN</b>		xiii

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Konten.....	56
Tabel 4. 2 Tabel Harga Jasa Desain .....	84
Tabel 4. 3 Tabel Harga Media Utama.....	84
Tabel 4. 4 Tabel Harga Media Pendukung.....	85
Tabel 4. 5 Tabel Harga Jual .....	86



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 HUE.....	13
Gambar 2. 2 Value Color .....	13
Gambar 2. 3 Saturation .....	13
Gambar 2. 4 Oranye .....	14
Gambar 2. 5 Kuning.....	15
Gambar 2. 6 Pink .....	15
Gambar 2. 7 Biru.....	15
Gambar 2. 8 Ungu.....	16
Gambar 2. 9 Grid dan Layout .....	16
Gambar 2. 10 Ilustrasi .....	18
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Ketua RPEAI .....	33
Gambar 3. 2 Contoh 1 Buku Existing .....	36
Gambar 3. 3 Contoh 2 Buku Existing .....	37
Gambar 3. 4 Contoh 3 Buku Existing .....	38
Gambar 3. 5 Kategori Frekuensi Penggunaan Media Sensorik .....	41
Gambar 3. 6 Kategori Frekuensi Media Sensorik yang paling Sering Digunakan	42
Gambar 3. 7 Perbandingan Kategori Efektifitas Media Sensorik Yang Sedang digunakan dan Minat Terhadap Media Sensorik Baru.....	43
Gambar 3. 8 Kategori Pilihan Terhadap Media Sensorik Baru .....	44
Gambar 3. 9 Tahapan Proses Desain menurut Robin Landa .....	45
Gambar 4. 1 Mind-mapping.....	48
Gambar 4. 2 Moodboard .....	49
Gambar 4. 3 Typeface Glier, School Bell dan More Sugar .....	50
Gambar 4. 4 Color palette untuk perancangan buku.....	51
Gambar 4. 5 Refrensi Ilustrasi .....	52
Gambar 4. 6 Wawancara penulis dengan Psikologi dan Dokter Anak .....	55
Gambar 4. 7 Sketsa Kasar Katern .....	59
Gambar 4. 8 Digitalisasi Cover Buku 1 .....	61
Gambar 4. 9 Digitalisasi Cover Buku Dilengkapi Dengan Judul Buku.....	62
Gambar 4. 10 Final Cover Buku Setelah Revisi .....	64
Gambar 4. 11 Mockup Media Utama.....	65
Gambar 4. 12 Mockup Botol.....	66
Gambar 4. 13 Mockup Tempat Makan .....	67
Gambar 4. 14 Mockup Gelas .....	67
Gambar 4. 15 Mockup Sticker .....	68
Gambar 4. 16 Mockup Keychain .....	69
Gambar 4. 17 Poster.....	69
Gambar 4. 18 Beta test Kepada Penyandang Cerebral Palsy .....	75
Gambar 4. 19 Analisis Typeface School Bell dan Glier .....	76
Gambar 4. 20 Analisis Typeface More Sugar .....	76

Gambar 4. 21 Analisis Warna Hijau .....	77
Gambar 4. 22 Analisis Warna Coklat .....	78
Gambar 4. 23 Analisis Warna Oranye .....	78
Gambar 4. 24 Analisis Ilustrasi.....	79
Gambar 4. 25 Analisis Layout Buku Menggunakan Multicolumn Grid.....	80
Gambar 4. 26 Hasil Final Layout Buku .....	81
Gambar 4. 27 Analisis Judul dan Sampul Buku .....	82
Gambar 4. 28 Analisis Merchandise .....	83





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xiii
Lampiran B Wawancara.....	xiv
Lampiran C Hasil Kuesioner.....	xxii
Lampiran D Turnitin.....	xiii

