

**PERANCANGAN *WEBSITE* LATIHAN MEMBACA UNTUK
ANAK DENGAN DISLEKSIA BERUSIA 8-12 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Muhammad Audriel Rayhan

00000050917

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* LATIHAN MEMBACA UNTUK
ANAK DENGAN DISLEKSIA BERUSIA 8-12 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Muhammad Audriel Rayhan
00000050917

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Audriel Rayhan

NIM : 00000050917

Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBSITE* LATIHAN MEMBACA UNTUK ANAK

DENGAN DISLEKSIA BERUSIA 8-12 TAHUN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Juni 2024


Muhammad Audriel Rayhan

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* LATIHAN MEMBACA UNTUK ANAK
DENGAN DISLEKSIA BERUSIA 8-12 TAHUN**

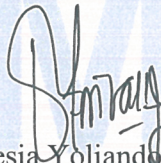
Oleh

Nama : Muhammad Audriel Rayhan
NIM : 00000050917
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

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

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

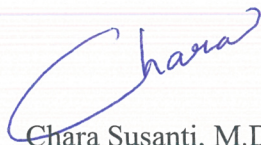
Media informasi interaktif dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* LATIHAN MEMBACA UNTUK ANAK
DENGAN DISLEKSIA BERUSIA 8-12 TAHUN**

Oleh

Nama : Muhammad Audriel Rayhan
NIM : 00000050917
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

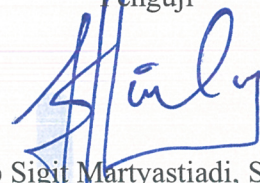
Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Penguji



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/023902

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Audriel Rayhan
NIM : 00000050917
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN WEBSITE LATIHAN MEMBACA UNTUK ANAK DENGAN DISLEKSIA BERUSIA 8-12 TAHUN

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, 14 Juni 2024



(Muhammad Audriel Rayhan)

** 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

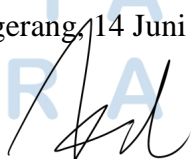
Rasa syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena oleh berkah-Nya penulisan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Website* Latihan Membaca untuk Anak dengan Disleksia Berusia 8-12 Tahun”. Tugas akhir ini diharapkan dapat membantu anak disleksia dalam kegiatan belajar dan latihan membaca.

Terima kasih juga diucapkan kepada

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 dan Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
4. Rosdiana Sidiq, M.Pd., sebagai narasumber dari Dyslexia Center Indonesia yang telah bersedia membagikan keahlian dan ilmu seputar disleksia serta pembelajaran untuk anak disleksia.
5. Dias Ratnawati, sebagai narasumber dari Yayasan Anak Mandiri yang telah bersedia membagikan ilmu dan pengalaman tentang disleksia.
6. Haekal Abrar Mutahari Hasyim, sebagai narasumber dewasa dengan disleksia yang telah bersedia berbagi pengalaman mengenai kesulitannya dalam pembelajaran membaca.
7. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat membuat anak disleksia belajar membaca secara lebih nyaman dengan pengaturan visual yang dapat disesuaikan.

Tangerang, 14 Juni 2024


Muhammad Audriel Rayhan

PERANCANGAN *WEBSITE* LATIHAN MEMBACA UNTUK ANAK

DENGAN DISLEKSIA BERUSIA 8-12 TAHUN

(Muhammad Audriel Rayhan)

ABSTRAK

Kemampuan membaca merupakan ilmu yang penting dalam kehidupan modern. Kurangnya kemampuan membaca seseorang dapat berpengaruh besar mulai dari kesuksesan dalam karir hingga kehidupan sosial. Hal ini lebih memprihatinkan terutama untuk anak dengan disleksia yang memiliki kesulitan dalam membaca. Disleksia adalah gangguan saraf yang membuat seseorang kesulitan melakukan proses *decoding*, biasanya dengan kata atau huruf. Dari 50.000.000 anak di Indonesia, sekitar 10% nya memiliki disleksia, sehingga permasalahan ini harus disorot agar memberikan anak disleksia media pembelajaran yang dapat membantu mereka. Oleh karena itu, perancangan *website* latihan membaca untuk anak dengan disleksia akan dibuat. Dengan mempraktikkan metode perancangan *Design Thinking* dan melakukan wawancara ahli serta dewasa disleksia, informasi yang didapatkan akan digunakan untuk merancang media yang memiliki visual adaptif dan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak dengan disleksia lebih menerima pembelajaran dengan baik ketika media belajar menggunakan metode multisensori, yaitu dengan menggunakan indra pendengaran, pengelihatian, dan motorik serta dibantu dengan pengaturan visual seperti penggunaan warna pastel yang terang, ukuran huruf, dan penggunaan *typeface* sans serif.

Kata kunci: Disleksia, Membaca, Perancangan

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

Website Design about Learning to Read for Dyslexic Children Ages 8-12

(Muhammad Audriel Rayhan)

ABSTRACT (English)

The ability to read is an important knowledge in modern life. A person's lack of reading ability can have a big impact on everything from career success to social life. This is more concerning, especially for children with dyslexia who have difficulty reading. Dyslexia is a neurological disorder that makes it difficult for a person to carry out the decoding process, usually with words or letters. Of the 50,000,000 children in Indonesia, around 10% have dyslexia, so this problem must be understood in order to provide learning media for dyslexic children that can make it easier for them to learn. Therefore, an interactive website about learning to read will be designed for dyslexic children. By applying Design Thinking methods and conducting interviews with experts and adults with dyslexia, the information gathered will be used to design media with adaptive visuals and learning methods tailored to the needs of children. The research results show that children with dyslexia respond better to learning when the educational media employs multisensory methods, which involve the senses of hearing, sight, and motor skills, along with visual adjustments such as the use of bright pastel colors, font size, and sans-serif typefaces.

Keywords: *Dyslexia, Reading, Design*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Desain.....	7
2.1.1 Warna	7
2.1.2 Tipografi.....	14
2.1.3 Layout.....	21
2.1.4 Grid.....	24
2.1.5 Ilustrasi.....	27
2.2 Media Informasi Interaktif.....	29
2.2.1 Manfaat Media Informasi.....	30
2.2.2 Jenis Media Informasi.....	30
2.2.3 Website	32
2.2.4 Interaktivitas.....	34
2.3 Disleksia.....	44
2.3.1 Penyebab Disleksia	45

2.3.2	Gejala Disleksia.....	45
2.3.3	Jenis Disleksia	46
2.3.4	Diagnosis Disleksia	47
2.3.5	Pendidikan Disleksia	48
2.3.6	Membaca Pada Anak Disleksia	49
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	52
3.1	Metodologi Penelitian.....	52
3.1.1	Metode Kualitatif.....	52
3.2	Metodologi Perancangan	73
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	76
4.1	Strategi Perancangan	76
4.1.1	<i>Empathise</i>	77
4.1.2	<i>Define</i>	79
4.1.3	<i>Ideate</i>	85
4.1.4	<i>Prototype</i>	104
4.1.5	<i>Test</i>	118
4.2	Analisis Perancangan	128
4.2.1	<i>Analisis Beta Test</i>	129
4.2.2	<i>Analisis Media Utama</i>	133
4.3	<i>Budgeting</i>	146
BAB V	PENUTUP.....	147
5.1	Simpulan.....	147
5.2	Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA		xvi
LAMPIRAN.....		xxiii

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Studi Eksisting	65
Tabel 3.2 Analisis Studi Referensi	71
Tabel 4.1 Tabel Feedback Navigasi dan Fungsi	119
Tabel 4.2 Tabel Feedback Visual	122
Tabel 4.3 Kesimpulan Analisis Alpha Test	127
Tabel 4.4 Tabel Analisis Kesimpulan Beta Test	132
Tabel 4.5 Tabel Kesimpulan Analisis Media Utama Website	142
Tabel 4.6 Tabel Budgeting	146



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Harmoni Warna	8
Gambar 2.2 Psikologi Warna	10
Gambar 2.3 Contoh Warna Pastel untuk Disleksia	13
Gambar 2.4 Serif dan Sans Serif	14
Gambar 2.5 Flush Left dan Flush Right	15
Gambar 2.6 Contoh penggunaan centered alignment	16
Gambar 2.7 Contoh penggunaan justified alignment	17
Gambar 2.8 Contoh Kerning	17
Gambar 2.9 Contoh Tracking	18
Gambar 2.10 Contoh Leading	18
Gambar 2.11 Contoh Unity	21
Gambar 2.12 Contoh Differentiation	22
Gambar 2.13 Contoh tombol play pada game berada di tengah	23
Gambar 2.14 Contoh penggunaan Whitespace	23
Gambar 2.15 Contoh Alignment	24
Gambar 2.16 Single-column grid dan Multicolumn grid	25
Gambar 2.17 Anatomi Grid	26
Gambar 2.18 Contoh Karikatur	28
Gambar 2.19 Contoh Ilustrasi Buku Anak	29
Gambar 2.20 Website	31
Gambar 2.21 Aplikasi Gojek	31
Gambar 2.22 Sitemap Website	32
Gambar 2.23 Anatomi Website	33
Gambar 2.24 Contoh User Interface	36
Gambar 2.25 Contoh Flowchart	37
Gambar 2.26 Contoh Wireframe	38
Gambar 2.27 Contoh Penjabaran User Scenario	38
Gambar 2.28 Contoh Buttons	39
Gambar 2.29 Contoh Icons	40
Gambar 2.30 Contoh Widgets	40
Gambar 2.31 Contoh Sidebar	41
Gambar 2.32 Contoh Dropdowns	41
Gambar 2.33 Konsep User Experience	42
Gambar 2.34 Website Dyslexia Simulator	50
Gambar 3.1 Dokumentasi wawancara bersama Rosdiana Sidiq, M.Pd.	54
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Haekal Abrar Mutahari Hasyim .	57
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara dengn Dias Ratnawati	59
Gambar 3.4 Konten Buku Learn to Read: Phonics Storybook	62
Gambar 3.5 Buku Orton Gillingham Workbook	64
Gambar 3.6 Website Education.com	67

Gambar 3.7 Tampilan Google Play Store	68
Gambar 3.8 Aplikasi Yousician	69
Gambar 3.9 Aplikasi MyDys	70
Gambar 4. 1 Logo Dyslexia Center Indonesia	76
Gambar 4.2 Value Proposition Canvas	78
Gambar 4.3 Mind Map Disleksia	79
Gambar 4.4 Mind Map Visual	80
Gambar 4.5 User Persona Anak Disleksia	83
Gambar 4.6 User Persona Dewasa Pendamping	84
Gambar 4.7 Moodboard	86
Gambar 4.8 Palet Warna	87
Gambar 4.9 Typeface	89
Gambar 4.10 Sitemap	90
Gambar 4.11 Flowchart Umum	91
Gambar 4.12 Flowchart Belajar	92
Gambar 4.13 Referensi Layout	94
Gambar 4.14 Sketsa Layout	94
Gambar 4.15 Proses Icons	96
Gambar 4.16 Proses Icon Elemen Barang Bantuan	97
Gambar 4.17 Proses Icon Pendukung	98
Gambar 4.18 Penjabaran Buttons	99
Gambar 4.19 Referensi Ilustrasi Sumber: Brainard (2020)	101
Gambar 4.20 Referensi Maskot	101
Gambar 4.21 Proses Perancangan Maskot	102
Gambar 4.22 Ilustrasi-Ilustrasi Maskot	103
Gambar 4.23 Ilustrasi Hewan dan Benda	103
Gambar 4.24 Proses Perancangan Ilustrasi Karakter Manusia	104
Gambar 4.25 Low Fidelity Prototype	105
Gambar 4.26 Proses Perancangan Halaman Instruksi	106
Gambar 4.27 Proses Perancangan Halaman Belajar	107
Gambar 4.28 Proses Perancangan Halaman Profil	108
Gambar 4.29 Proses Perancangan Halaman Barang Bantu	109
Gambar 4.30 Proses Perancangan Halaman Pengaturan	110
Gambar 4.31 Proses Perancangan Halaman Informasi	111
Gambar 4.32 Proses Perancangan Halaman Perkenalan Materi Belajar	112
Gambar 4.33 Proses Perancangan Halaman Lanjutan Materi Belajar	113
Gambar 4.34 Proses Perancangan Halaman Latihan dan Ujian	114
Gambar 4.35 Wireframe Flow Umum	115
Gambar 4.36 Wireframe Flow Belajar 1	116
Gambar 4.37 Wireframe Flow Belajar 2	116
Gambar 4.38 Proses Perancangan Web Banner Ads	117
Gambar 4.39 Proses Perancangan Instagram Ads	118

Gambar 4.40 Masukan Tambahan Navigasi dan Fungsi	121
Gambar 4.41 Masukan Tambahan Visual.....	123
Gambar 4.42 Revisi Visual Alpha Test	124
Gambar 4.43 Revisi Interface Alpha Test.....	125
Gambar 4.44 Revisi Interaktivitas Alpha Test.....	126
Gambar 4.45 Dokumentasi Beta Test Dias dan Atika	129
Gambar 4.46 Dokumentasi Pasca Beta Test dengan Therapist Vina.....	131
Gambar 4.47 Revisi Teks.....	131
Gambar 4.48 Revisi Ilustrasi.....	132
Gambar 4.49 Halaman Belajar (Homepage).....	134
Gambar 4.50 Halaman Materi Perkenalan Huruf Mirip	135
Gambar 4.51 Halaman Ujian Huruf Vokal	136
Gambar 4.52 Rangkaian Halaman Instruksi	137
Gambar 4.53 Tutorial Website.....	138
Gambar 4.54 Sidebar Navigasi	138
Gambar 4.55 Differentiation pada Halaman Ujian Huruf Vokal.....	139
Gambar 4.56 Interaksi pada Halaman Materi Huruf Vokal.....	141
Gambar 4.57 Contoh Halaman Informasi dengan aturan Lapisan Warna Biru dan Typeface Comic Sans.....	142
Gambar 4.58 Media Sekunder Instagram Ads	145
Gambar 4.59 Media Sekunder Web Banner Ads.....	145



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data-data Administratif	xxiii
Lampiran 2 Lampiran Data Perancangan.....	xxxii
Lampiran 3 Pengecekan Turnitin	xl
Lampiran 4 Transkrip Wawancara.....	xli

