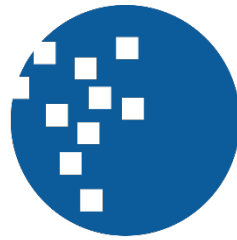


**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MULTISENSORIK  
UNTUK ANAK DISLEKSIA USIA 6-8 TAHUN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Theresia Flodiasty Yulistianto**

**0000052118**

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

**2024**

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MULTISENSORIK  
UNTUK ANAK DISLEKSIA USIA 6-8 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Theresia Flodiasty Yulistianto**  
**0000052118**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Theresia Flodiasty Yulistianto  
NIM : 00000052118  
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MULTISENSORIK UNTUK ANAK  
DISLEKSIA USIA 6-8 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, 11/06/2024



Handwritten signature of Theresia Flodiasty Yulistianto.

(Theresia Flodiasty Yulistianto)

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MULTISENSORIK UNTUK ANAK DISLEKSIA USIA 6-8 TAHUN

Oleh

Nama : Theresia Flodiasty Yulistianto  
NIM : 00000052118  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

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


Tangerang, 17 Mei 2024

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MULTISENSORIK UNTUK ANAK  
DISLEKSIA USIA 6-8 TAHUN**


Oleh

Nama : Theresia Flodiasty Yulistianto  
NIM : 00000052118  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Mei 2024  
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

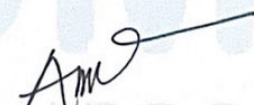
Ketua Sidang

  
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/023987

Penguji

  
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.  
0326128001/038953

Pembimbing

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

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 : Theresia Flodiasty Yulistianto  
NIM : 00000052118  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah :

### PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MULTISENSORIK UNTUK ANAK DISLEKSIA USIA 6-8 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, 17 Mei 2024



(Theresia Flodiasty Yulistianto)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas penyertaan-Nya, sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Aktivitas Multisensorik untuk Anak Disleksia Usia 6 – 8 tahun”. Tujuan penulis dalam membuat tugas akhir ini selain untuk memperoleh gelar sarjana desain, juga untuk memberikan kontribusi penulis sebagai desainer grafis bagi anak dengan disleksia yang mengalami kesulitan membaca agar mendapatkan intervensi yang sesuai dengan kebutuhan sensorinya.

Penulis berharap dengan ditulisnya laporan tugas akhir ini, anak dengan disleksia akhirnya menemukan metode belajar yang paling efektif untuk membantunya membaca. Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan kontribusinya selama pengerjaan tugas akhir. Ucapan penulis ditujukan kepada pihak-pihak berikut:

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 pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds., A.C.P, sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini dari segi teknis media buku.
6. Dr. Rosdiana, S.Pd., M.Pd., sebagai narasumber Head of Educational Specialist and Therapist Dyslexia Center Indonesia.

7. Sarah Aurelia Saragih, S.Psi., M.Psi., sebagai narasumber Psikolog Klinis Anak dan Remaja RS Syafira Pekanbaru.
8. Keluarga saya, Ditto Ryanda, dan Cindy Clara yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan dampak yang konkret bagi anak disleksia sehingga pada akhirnya mampu belajar membaca. Selain itu, penulis harap dapat membantu para orang tua dan juga terapis dari anak disleksia dalam bentuk penyediaan media belajar.

Tangerang, 11 Juni 2024



(Theresia Flodiasty Yulistianto)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MULTISENSORIK UNTUK ANAK DISLEKSIA USIA 6-8 TAHUN

(Theresia Flodiasty Yulistianto)

## ABSTRAK

Membaca merupakan hal yang penting guna melakukan proses komunikasi dan menyampaikan pengetahuan. Namun, pada kenyataannya terdapat anak-anak yang mengalami kesulitan membaca. Gangguan belajar itu disebut dengan disleksia, yaitu kondisi sistem saraf anak mengalami masalah dalam membaca. Apabila penderita disleksia tidak segera diberikan intervensi yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak, akan mempengaruhi aspek akademis dan sosial anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh data bahwa terdapat metode belajar multisensorik yang efektif untuk belajar anak disleksia, tetapi belum diterapkan karena keterbatasan sarana media. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah buku aktivitas dengan metode belajar multisensorik bagi anak disleksia usia 6-8 tahun. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *mixed methods*, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Metode perancangan yang mendasari proses desain penulis adalah *book design* oleh Andrew Haslam yang terdiri atas tahap *documentation, analysis, expression, concept*, dan eksekusi. Setelah dilakukan seluruh rangkaian penelitian, penulis memperoleh hasil berupa dirancangnya buku aktivitas multisensorik sebab buku merupakan media yang umum digunakan oleh mayoritas dari orang tua untuk anak disleksia serta mampu memuat tahapan belajar membaca dari yang paling umum secara praktis dengan menstimulasi visual, auditoris, kinestetik, dan taktil anak.

**Kata kunci:** Perancangan Buku Aktivitas, Multisensorik, Disleksia

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

***DESIGNING A MULTISENSORY ACTIVITY BOOK FOR  
DYSLEXIC CHILDREN AGE 6-8***

(Theresia Flodiasty Yulistianto)

***ABSTRACT (English)***

*Reading is important for carrying out the communication process and conveying knowledge. However, in reality there are children who have difficulty reading. This learning disorder is called dyslexia, which is a condition where a child's nervous system has problems to read. If dyslexic sufferers are not immediately given appropriate intervention according to the child's needs, it will affect the child's academic and social aspects. Based on the research conducted, data was obtained that there is a multisensory learning method that is effective for learning for dyslexic children, but it has not been implemented due to limited media facilities. Therefore, the aim of this research is to design an activity book with multisensory learning methods for dyslexic children aged 6-8 years. The data collection method used is mixed methods, which quantitative and qualitative. The design method that underlies the author's design process is book design by Andrew Haslam which consists of documentation, analysis, expression, concept, and execution stages. After doing the whole research, the author obtained results in the form of designing a multisensory activity book because book is a medium commonly used by the majority of dyslexic children's parents that also able to cover stages of learning to read from the most basic knowledge in a practical way by stimulating visual, auditory, kinesthetic, and kid's tactile.*

***Keywords:*** *Design of Activity Book, Multisensory, Dyslexia*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
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.....	6
2.1 Desain Grafis .....	6
2.1.1 <i>Balance</i> .....	6
2.1.2 <i>Unity</i> .....	7
2.1.3 <i>Visual Hierarchy</i> .....	8
2.1.4 <i>Rhythm</i> .....	11
2.2 Elemen Desain .....	11
2.2.1 <i>Garis</i> .....	12
2.2.2 <i>Bentuk</i> .....	13
2.2.3 <i>Tekstur</i> .....	14
2.2.4 <i>Pattern</i> .....	15
2.2.5 <i>Warna</i> .....	15
2.2.6 <i>Tipografi</i> .....	17
2.3 <i>Komposisi</i> .....	20

2.4	<i>Grid</i> .....	21
2.4.1	<i>Anatomi Grid</i> .....	22
2.4.2	<i>Jenis Grid</i> .....	23
2.5	<b>Media Informasi</b> .....	24
2.5.1	<b>Jenis Media Informasi</b> .....	24
2.5.2	<b>Fungsi Media Informasi</b> .....	24
2.6	<b>Media Interaktif</b> .....	25
2.6.1	<i>Usability</i> .....	25
2.8.2	<i>Usability Principles</i> .....	27
2.7	<b>Media Pembelajaran</b> .....	27
2.8	<b>Buku</b> .....	28
2.8.1	<b>Komponen Buku</b> .....	28
2.8.2	<b>Buku Interaktif</b> .....	30
2.9	<b>Disleksia</b> .....	31
2.9.1	<b>Klasifikasi Disleksia</b> .....	32
2.9.2	<b>Jenis Pembaca Disleksia</b> .....	32
2.9.3	<b>Metode Belajar bagi Anak Kesulitan Membaca</b> .....	33
2.9.4	<i>Dyslexia Style Guide</i> .....	33
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	36
3.1	<b>Metode Penelitian</b> .....	36
3.1.1	<b>Metode Kualitatif</b> .....	36
3.1.2	<b>Metode Kuantitatif</b> .....	56
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	61
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI &amp; ANALISIS PERANCANGAN</b> .....	63
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	63
4.1.1	<i>Documentation</i> .....	63
4.1.2	<i>Analysis</i> .....	65
4.1.3	<i>Expression</i> .....	68
4.1.3.1	<i>Mindmap</i> .....	68
4.1.3.2	<i>Moodboard</i> .....	70
4.1.4	<i>Concept</i> .....	87
4.1.4.1	<b>Penyusunan Konten Buku</b> .....	87

4.1.4.2 Perancangan <i>Layout</i> .....	91
4.1.5 Eksekusi .....	92
4.1.5.1 Perancangan Aset Visual.....	92
4.1.5.2 Perancangan <i>Cover</i> Buku.....	96
4.1.5.3 Perancangan Konten Buku.....	99
4.1.5.4 Perancangan Interaktivitas.....	103
4.1.5.5 Perancangan Teknis/Spesifikasi Halaman Interaktif.....	110
4.1.5.6 Perancangan Aset Interaktif/ <i>Gimmick</i> .....	121
4.1.5.7 Perancangan Kartu Huruf.....	126
4.1.5.8 Perancangan Media Sekunder.....	128
4.1.5.9 Analisis <i>Alpha Test</i> .....	133
4.2 Analisis Perancangan.....	141
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i> .....	141
4.2.2 Analisis Warna.....	145
4.2.3 Analisis <i>Divider</i> .....	147
4.2.4 Analisis Tipografi.....	152
4.2.5 Analisis <i>Cover</i> Buku.....	153
4.2.6 Analisis Interaktivitas .....	154
4.2.7 Analisis Media Sekunder .....	158
4.3 Analisis Karya Pasca Sidang Akhir.....	162
4.4 Budgeting .....	163
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	166
5.1 Simpulan .....	166
5.2 Saran.....	167
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xviii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xxi

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Informasi Umum Gejala Anak.....	58
Tabel 3. 2 Tabel Data Pengalaman Orang Tua .....	58
Tabel 3. 3 Tabel Minat Orang Tua Anak Disleksia .....	60
Tabel 4.1 Target Behavior.....	75
Tabel 4.2 Penyusunan Konten Buku.....	87
Tabel 4.3 Hasil Alpha Test Bagian Visual.....	133
Tabel 4. 4 Hasil Alpha Test mengenai Konten .....	135
Tabel 4.5 Hasil Alpha Test tentang Interaktivitas.....	136
Tabel 4.6 Budget Desain Buku .....	163
Tabel 4.7 Biaya Produksi Isi Buku .....	163
Tabel 4.8 Biaya Cover Buku.....	164
Tabel 4.9 Biaya Produksi Gimmick.....	164
Tabel 4.10 Biaya Produksi Media Sekunder.....	164
Tabel 4. 11 Biaya Jual Satu Buku .....	165



## DAFTAR GAMBAR

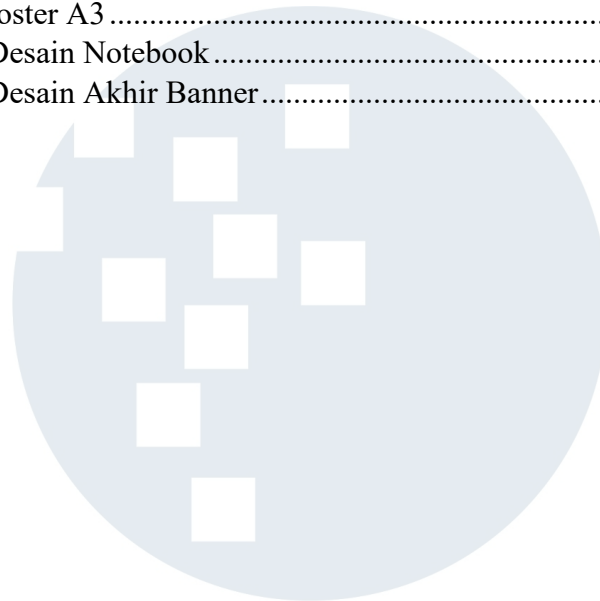
Gambar 2.1 Desain Simetris dan Asimetris .....	6
Gambar 2.2 Poster dengan Prinsip Unity .....	7
Gambar 2.3 Poster dengan Prinsip Visual Hierarchy.....	8
Gambar 2. 4 Contoh Emphasis by Isolation.....	8
Gambar 2.5 Desain Emphasis by Placement.....	9
Gambar 2.6 Emphasis through Scale .....	9
Gambar 2.7 Emphasis through Contrast .....	10
Gambar 2.8 Emphasis through Direction and Pointers.....	10
Gambar 2. 9 Rhythm .....	11
Gambar 2.10 Jenis Bentuk .....	13
Gambar 2.11 Tekstur Taktil .....	14
Gambar 2. 12 Tekstur Visual .....	15
Gambar 2.13 Hue, Saturation, Value .....	16
Gambar 2.14 Warna Hangat dan Dingin.....	16
Gambar 2.15 Serif Font.....	17
Gambar 2.16 Sans Serif.....	18
Gambar 2.17 Script Font .....	18
Gambar 2.18 Type-driven Poster .....	20
Gambar 2.19 Image-driven Poster .....	21
Gambar 2.20 Visual-verbal Synergy.....	21
Gambar 2.21 Anatomi Grid.....	22
Gambar 2.22 Anatomi Buku .....	29
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan .....	37
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan .....	41
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara Online Orang Tua Anak Disleksia .....	44
Gambar 3. 4 Wawancara Online dengan Orang Tua Anak Disleksia.....	46
Gambar 3.5 Observasi di Gramedia Cibubur .....	47
Gambar 3.6 Observasi Contoh Buku Belajar Membaca .....	47
Gambar 3.7 Hasil Pencarian Buku .....	48
Gambar 3. 8 Buku Interaktif untuk Anak Disleksia Belajar Baca .....	49
Gambar 3.9 Contoh Buku .....	50
Gambar 3.10 Ulasan Buku Belajar Anak Disleksia .....	50
Gambar 3.11 Buku Orton Gillingham.....	52
Gambar 3.12 Buku Belajar Anak Disleksia .....	54
Gambar 3.13 User Persona Sekunder.....	79
Gambar 4.1 Mindmap .....	68
Gambar 4.2 Moodboard .....	70
Gambar 4.3 Referensi Visual .....	71
Gambar 4.4 Color Palette.....	72
Gambar 4.5 Typeface Made Tommy Soft.....	72
Gambar 4.6 Typeface Chalkboard SE.....	73

Gambar 4.7 Typeface Chatlong .....	74
Gambar 4.8 User Persona Orang Tua .....	77
Gambar 4.9 User Persona Bimo.....	78
Gambar 4. 10 Detil Kertas Art Cartoon 260gsm.....	81
Gambar 4.11 Detil Hard Cover dan Laminasi Cover.....	81
Gambar 4.12 Detil Jilid dan Rounded Edges .....	82
Gambar 4.13 Penggunaan Velcro .....	83
Gambar 4.14 Penggunaan Flanel .....	84
Gambar 4.15 Penggunaan Lembar Magnetic.....	84
Gambar 4.16 Lembar Interaktivitas Lift the Flap .....	85
Gambar 4.17 Lembar Interaktivitas dan Penerapannya .....	86
Gambar 4. 18 Diskusi Konten Buku .....	87
Gambar 4.19 Flatplan.....	90
Gambar 4.20 Multicolumn Grid.....	91
Gambar 4.21 Sketsa Aset Visual.....	93
Gambar 4.22 Proses Sketsa dan Digitalisasi .....	94
Gambar 4.23 Hasil Digitalisasi Aset Visual .....	95
Gambar 4.24 Penggunaan Vektor .....	95
Gambar 4.25 Sketsa Cover.....	96
Gambar 4.26 Digitalisasi Cover Depan .....	97
Gambar 4. 27 Digitalisasi Cover Depan dan Belakang.....	99
Gambar 4. 28 Proses Desain Spread Konten .....	100
Gambar 4.29 Hasil Digitalisasi Konten .....	100
Gambar 4.30 Digitalisasi Spread Konten.....	101
Gambar 4.31 Sketsa Konten Buku .....	102
Gambar 4. 32 Hasil Seluruh Halaman.....	103
Gambar 4. 33 Halaman Lift the Flap .....	104
Gambar 4.34 Lift the Flap.....	105
Gambar 4. 35 Halaman dengan Pull Tab dan Sliders Interactivity.....	106
Gambar 4.36 Interaksi Pull Tab .....	106
Gambar 4.37 Interaksi Sliders.....	107
Gambar 4.38 Simulasi Halaman Interaktivitas Sliders .....	108
Gambar 4.39 Interaksi Sliders Gambar.....	108
Gambar 4.40 Simulasi Aktivitas Menyocokkan Gambar .....	109
Gambar 4.41 Aktivitas Mengisi Huruf Rumpang .....	110
Gambar 4.42 Persiapan Lembar Interaktivitas.....	111
Gambar 4.43 Lembar Interaksi Lift the Flap .....	112
Gambar 4. 44 Proses Pembuatan Interaksi Lift the Flap.....	113
Gambar 4.45 Detil Rongga untuk Pull Tab Sliders.....	113
Gambar 4.46 Proses Pull Tab Sliders.....	114
Gambar 4.47 Hasil Akhir Pull Tab Sliders .....	114
Gambar 4.48 Lembar Interaktif Suku Kata.....	115
Gambar 4.49 Detil Interaksi Sliders.....	115



Gambar 4. 50 Simulasi Sliders.....	116
Gambar 4. 51 Lembar Interaksi Tekstur .....	117
Gambar 4.52 Proses Membuat Kepingan Bentuk .....	117
Gambar 4.53 Magnet Lembar Utama.....	118
Gambar 4.54 Detil Lembar Interaksi Magnet .....	118
Gambar 4.55 Detil Final Interaksi Magnet .....	119
Gambar 4.56 Sketsa Pengukuran Storage .....	119
Gambar 4.57 Proses Pembuatan Built-In Storage.....	120
Gambar 4.58 Detil Tempat Penyimpanan Spidol .....	120
Gambar 4.59 Proses Desain Aset Interaktif 1 .....	121
Gambar 4.60 Proses Penyesuaian Ukuran Aset di Adobe Illustrator.....	122
Gambar 4.61 Dummy Aset Interaktif.....	122
Gambar 4.62 Interaksi Menyocokkan Bentuk .....	123
Gambar 4.63 Proses Digitalisasi Aset Kancing Huruf.....	123
Gambar 4.64 Dummy Aset Interaktif Kancing Huruf .....	124
Gambar 4.65 Interaksi dan Aset Kancing .....	124
Gambar 4.66 Desain Tempat Aset Interaktif .....	125
Gambar 4 67 Hasil Akhir Built-in Storage .....	125
Gambar 4.68 Sketsa Aset Visual Kartu Huruf.....	126
Gambar 4. 69 Sketsa Kartu Huruf Bagian Depan dan Belakang.....	127
Gambar 4. 70 Proses Digitalisasi Kartu Huruf.....	127
Gambar 4.71 Hasil Akhir Kartu Huruf .....	128
Gambar 4.72 Sticker Set .....	129
Gambar 4. 73 Mockup Notebook.....	130
Gambar 4.74 Mockup Poster.....	131
Gambar 4. 75 Desain Banner Media Sekunder.....	132
Gambar 4. 76 Mockup Botol Minum.....	132
Gambar 4.77 Hasil Sebelum dan Sesudah Revisi Cover .....	138
Gambar 4.78 Revisi Teks Instruksi.....	139
Gambar 4.79 Sebelum dan Sesudah Revisi Kerning .....	140
Gambar 4.80 Sebelum dan Sesudah Revisi Interaksi.....	140
Gambar 4.81 Pelaksanaan Beta Test dengan Rida.....	142
Gambar 4. 82 Proses Pendampingan Terapis.....	143
Gambar 4.83 Sesudah dan Sebelum Revisi Beta Test .....	143
Gambar 4.84 Wawancara Terapis .....	144
Gambar 4.85 Spread BAB 2.....	146
Gambar 4. 86 Spread Panduan Pendamping .....	146
Gambar 4.87 Hasil Akhir Divider.....	147
Gambar 4. 88 Hasil Akhir Divider Pengenalan Bentuk.....	148
Gambar 4. 89 Hasil Akhir Divider BAB 2.....	149
Gambar 4. 90 Hasil Akhir Divider Bagian 3.....	150
Gambar 4.91 Hasil Akhir Divider Bagian 4.....	150
Gambar 4.92 Hasil Akhir Divider Bagian 5.....	151

Gambar 4. 93 Implementasi Tipografi.....	152
Gambar 4.94 Hasil Akhir Sampul Buku .....	153
Gambar 4. 95 Simulasi Lift the Flap.....	155
Gambar 4. 96 Hasil Akhir Simulasi Interaksi Menggerakkan Pion.....	156
Gambar 4.97 Hasil Akhir Simulasi Pull Tab .....	157
Gambar 4.98 Hasil Akhir Simulasi Sliders .....	157
Gambar 4.99 Stiker Set .....	158
Gambar 4.100 Poster A3 .....	159
Gambar 4. 101 Desain Notebook.....	160
Gambar 4. 102 Desain Akhir Banner.....	161



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>LAMPIRAN A Form Bimbingan .....</b>	<b>xxi</b>
<b>LAMPIRAN B Surat Izin Penelitian.....</b>	<b>xxiii</b>
<b>LAMPIRAN C Transkrip Wawancara.....</b>	<b>xxv</b>
<b>LAMPIRAN D Transkrip Wawancara 2.....</b>	<b>xxvii</b>
<b>LAMPIRAN E Hasil Kuisisioner Prototype Day.....</b>	<b>xxxix</b>
<b>LAMPIRAN F Kuisisioner Kuantitatif .....</b>	<b>xliii</b>
<b>LAMPIRAN G Dokumentasi Beta Test.....</b>	<b>xlix</b>
<b>LAMPIRAN H Hasil Keseluruhan Buku .....</b>	<b>li</b>
<b>LAMPIRAN I Desain Akhir Keseluruhan Kartu.....</b>	<b>lii</b>
<b>LAMPIRAN J Hasil Turnitin .....</b>	<b>liii</b>



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA