

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG PEDOMAN
PENGEMBANGAN *SELF-AWARENESS* BAGI PENDAMPING
ANAK TUNANETRA USIA DINI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Clarisa Christine

00000054632

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG PEDOMAN
PENGEMBANGAN *SELF-AWARENESS* BAGI PENDAMPING
ANAK TUNANETRA USIA DINI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni dan Desain (S. Ds.)

Clarisa Christine

00000054632

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Clarisa Christine
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054632
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG PEDOMAN
PENGEMBANGAN *SELF-AWARENESS* BAGI PENDAMPING ANAK
TUNANETRA USIA DINI**

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 penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, 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, 4 Juni 2025



(Clarisa Christine)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG PEDOMAN
PENGEMBANGAN *SELF-AWARENESS* BAGI PENDAMPING ANAK
TUNANETRA USIA DINI**

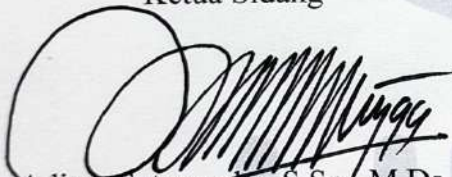
Oleh

Nama Lengkap : Clarisa Christine
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054632
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

Penguji


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/ 023959

Pembimbing


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Clarisa Christine
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054632
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
TENTANG PEDOMAN
PENGEMBANGAN *SELF-AWARENESS*
BAGI PENDAMPING ANAK
TUNANETRA USIA DINI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Clarisa Christine)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan laporan ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Laporan ini dibuat dengan tujuan untuk membantu pendamping anak tunanetra dalam mengembangkan *self-awareness* pada anak tunanetra usia dini melalui pedoman berbasis visual bagi pendamping dan *3D outline* bagi anak. Pada tahap usia ini, anak tunanetra sering kali belum memiliki rasa percaya diri yang cukup untuk memperkenalkan diri dan merepresentasikan dirinya kepada lingkungan sosial, sehingga diperlukan dukungan yang dapat memotivasi mereka untuk lebih berani dalam berinteraksi dengan masyarakat. Dengan adanya buku panduan ini, diharapkan anak tunanetra dapat meningkatkan keberanian diri, memperkuat kemampuan untuk memperkenalkan diri, dan merepresentasikan identitas mereka dengan percaya diri. Selain itu, pedoman ini juga bertujuan untuk membantu anak tunanetra berkembang secara emosional dan kognitif, yang merupakan aspek penting dalam pembentukan kemandirian. Upaya ini juga dapat mengurangi risiko terjadinya situasi berbahaya ketika anak berada sendiri, sekaligus memberikan mereka keterampilan yang lebih baik untuk menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasihnya kepada berbagai pihak yang telah membimbing dan mendukung penulis selama program tugas akhir berlangsung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi khalayak yang membaca untuk dapat mengembangkan diri pada bidang yang ditekuni

Tangerang, 4 Juni 2025



(Clarisa Christine)



PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG PEDOMAN PENGEMBANGAN *SELF-AWARENESS* BAGI PENDAMPING ANAK TUNANETRA USIA DINI

(Clarisa Christine)

ABSTRAK

Menurut data dari Kementerian Kesehatan RI, terdapat sekitar 4 juta penyandang disabilitas netra di Indonesia (Ramli & Gatra dalam Imran, 2024). Rakhmawati (2018) menyebutkan bahwa kondisi ini berdampak signifikan terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak tunanetra, yang sering kali tidak optimal. Akibatnya, banyak anak tunanetra menghadapi kesulitan dalam membangun kepercayaan diri, baik dalam bersosialisasi maupun beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Musthaq (dalam Tasha Dwilamiisa Putri & Devi Rusli, 2022) menegaskan bahwa tanpa kemampuan untuk mandiri dan bersosialisasi, anak tunanetra cenderung bergantung pada orang lain. Ketergantungan ini dapat menjadi hambatan besar dalam mengembangkan kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan hidup sehari-hari. Peran pendamping menjadi kunci penting dalam memberikan motivasi dan panduan yang diperlukan untuk melatih kepercayaan diri anak tunanetra. Tanpa dukungan tersebut, mereka akan kesulitan mengatasi rasa ketidakpercayaan diri, yang dapat berdampak negatif pada kemampuan mereka untuk bersosialisasi dan mengembangkan potensi diri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *self-awareness* pada anak tunanetra usia dini melalui pendekatan yang dirancang secara khusus, sehingga mereka dapat lebih percaya diri, mandiri, dan mampu mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan fokus pada pendamping, penelitian ini berupaya menciptakan solusi efektif yang dapat mendukung tumbuh kembang anak tunanetra dalam berbagai aspek kehidupannya.

Kata kunci: *Self-Awareness*, Buku Interaktif, Tunanetra

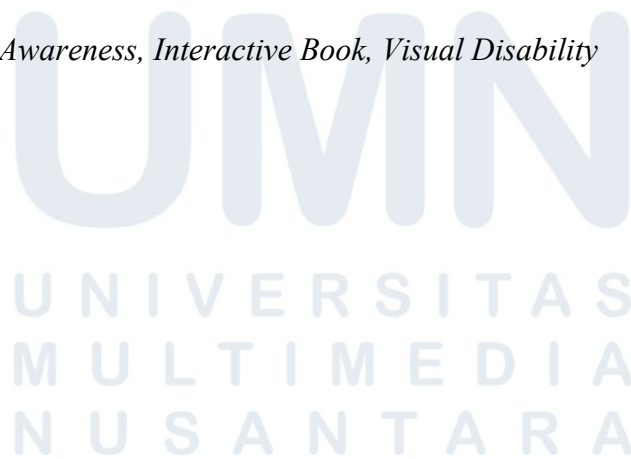
**DESIGNING AN INTERACTIVE BOOK AS A DEVELOPING
GUIDE OF SELF-AWARENESS FOR COMPANIONS OF EARLY
CHILDHOOD VISUALLY DISABILITY CHILDREN**

(Clarisa Christine)

ABSTRACT

According to data from the Kementrian Kesehatan RI, there are currently 4 million individuals in Indonesia with visual disabilities (Ramli & Gatra in Imran, 2024). Rakhmawati (2018) stated that this condition impacts visually impaired individuals, leading to suboptimal cognitive and social abilities in early age. This situation poses significant challenges for visually impaired individuals in building their self-confidence, both in social interactions and adapting to their surroundings. Consequently, visually impaired children often remain dependent on others and lack the ability to be independent or engage with the broader community (Musthaq in Tasha Dwilamiisa Putri & Devi Rusli, 2022). Without the role of a companion to provide motivation and guidance, it becomes difficult for visually impaired children to develop their self-confidence. This issue can become a significant threat to the child's well-being when they are alone. Therefore, this research aims to enhance self-awareness in early childhood visually impaired individuals, enabling them to develop their potential and become more independent.

Keywords: *Self-Awareness, Interactive Book, Visual Disability*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Tujuan Media Informasi	5
2.1.2 Jenis Media Informasi	6
2.1.3 Fungsi Media Informasi	7
2.2 Buku Interaktif.....	8
2.2.1 Elemen Identitas Buku	9
2.2.2 Jenis Buku Interaktif	12
2.2.3 Elemen Visual Dalam Buku Interaktif.....	16
2.3 Percetakan	35
2.3.1 Elemen Percetakan.....	36
2.3.2 Jenis Percetakan.....	36
2.3.3 Teknik Finishing Embossing dalam Percetakan.....	37
2.4 Tunanetra.....	39

2.4.1 Psikologis Tunanetra	40
2.4.2 Behavioral Tunanetra	41
2.4.3 Alat Pembelajaran Tunanetra	42
2.4.4 Braille	42
2.4.5 Abjad Braille.....	43
2.5 <i>Self-Awareness</i>	43
2.5.1 Aspek-aspek <i>Self-Awareness</i>	44
2.5.2 Indikator <i>Self-Awareness</i>	45
2.6 Peran Pendamping Bagi Anak Tunanetra.....	46
2.7 Penelitian yang Relevan.....	48
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	53
3.1 Subjek Perancangan	53
3.1.1 Demografis.....	53
3.1.2 Geografis	57
3.1.3 Psikografis.....	58
3.1.4 Behavioral.....	59
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	60
3.2.1 Empathize	61
3.2.2 Define.....	62
3.2.3 Ideate	63
3.2.5 Testing	63
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	64
3.3.1 Observasi.....	64
3.3.2 Wawancara	65
3.3.3 Studi Eksisting.....	71
3.3.4 Studi Referensi	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	74
4.1 Hasil Perancangan	74
4.1.1 Empathize	74
4.1.2 Define.....	85
4.1.3 Ideate.....	87
4.1.4 Prototype.....	130

4.1.5 Testing	131
4.2 Pembahasan Perancangan.....	139
4.2.1 Analisa Layout.....	139
4.2.2 Analisa Warna	140
4.2.3 Analisa Ilustrasi.....	141
4.3.4 Analisa Tipografi.....	144
4.3.5 Analisa Media Sekunder.....	145
4.3 Analisa Beta Test.....	148
4.4 <i>Budgeting</i>	153
BAB V PENUTUP.....	157
5.1 Simpulan	157
5.2 Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA	159
LAMPIRAN.....	xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	48
Tabel 4. 1 Analisis Warna Pada Karakter.....	113
Tabel 4. 2 Pertanyaan Alpha Testing	132
Tabel 4. 3 Tabel Presentase Likert	133
Tabel 4. 4 Hasil <i>Alpha Testing</i> Isi Konten Buku	134
Tabel 4. 5 Hasil <i>Alpha Test</i> Fisik Buku	135
Tabel 4. 6 Hasil <i>Beta Test</i> 1	149
Tabel 4. 7 Hasil <i>Beta Test</i> 2	150
Tabel 4. 8 Hasil <i>Beta Test</i> 3	152
Tabel 4. 9 <i>Budgeting</i> Jasa.....	153
Tabel 4. 10 <i>Budgeting Emboss</i>	154
Tabel 4. 11 <i>Budgeting Emboss</i>	154
Tabel 4. 12 <i>Budgeting</i> Media Pendukung 1	155
Tabel 4. 13 <i>Budgeting</i> Media Pendukung 2	155
Tabel 4. 14 <i>Budgeting</i> Media Pendukung 3	155



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku Interaktif <i>Pop-up</i>	12
Gambar 2. 2 Buku interaktif <i>Peek a boo</i>	13
Gambar 2. 3 Buku Interaktif <i>Pull Tab</i>	13
Gambar 2. 4 Buku Interaktif <i>Hidden Object</i>	14
Gambar 2. 5 Buku Interaktif <i>Games</i>	14
Gambar 2. 6 Buku Interaktif <i>Participation</i>	14
Gambar 2. 7 Buku Interaktif <i>Audio</i>	15
Gambar 2. 8 Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i>	15
Gambar 2. 9 Buku Interaktif Campuran.....	16
Gambar 2. 10 <i>Color hue</i>	18
Gambar 2. 11 <i>Color Value</i>	18
Gambar 2. 12 <i>Saturation Color</i>	19
Gambar 2. 13 <i>Tint Color</i>	19
Gambar 2. 14 <i>Tone Color</i>	20
Gambar 2. 15 <i>Color Tonality</i>	20
Gambar 2. 16 <i>Color Shade</i>	20
Gambar 2. 17 <i>Shading</i>	21
Gambar 2. 18 <i>Color Palette</i>	21
Gambar 2. 19 <i>Color Clasification</i>	22
Gambar 2. 20 <i>Color Wheel</i>	23
Gambar 2. 21 <i>Tactile Texture</i>	24
Gambar 2. 22 <i>Visual Texture</i>	24
Gambar 2. 23 Penerapan <i>Sequence</i>	25
Gambar 2. 24 Penerapan <i>Emphasis</i>	26
Gambar 2. 25 Penerapan <i>Balance</i>	26
Gambar 2. 26 Penerapan <i>Unity</i>	27
Gambar 2. 27 <i>Manuscript Grid</i>	28
Gambar 2. 28 <i>Column Grid</i>	29
Gambar 2. 29 <i>Modular Grid</i>	29
Gambar 2. 30 Abjad Braille	43
Gambar 2. 31 Angka Braille	43
Gambar 3. 1 Buku Meraba Mengenal Binatang.....	72

Gambar 4. 2 Kegiatan Olahraga.....	75
Gambar 4. 3 Kegiatan P5	76
Gambar 4. 4 Reglet & Syllus	76
Gambar 4. 5 Cara Membaca Braille.....	77
Gambar 4. 6 Pemandu Jalan.....	77
Gambar 4. 7 Dokumentasi Wawancara Pengajar.....	79
Gambar 4. 8 Dokumentasi Wawancara Pengurus Perpustakaan	82
Gambar 4. 9 Dokumentasi Wawancara Psikolog Disabilitas.....	84
Gambar 4. 10 Target Primer.....	85
Gambar 4. 11 Target Sekunder	86
Gambar 4. 12 <i>Mindmap</i>	87
Gambar 4. 13 <i>Big Idea & Concept</i>	89
Gambar 4. 14 <i>Moodboard</i>	91
Gambar 4. 15 Referensi Pembuatan Karakter.....	93
Gambar 4. 16 Sketsa Karakter	94
Gambar 4. 17 Pewarnaan Karakter	95
Gambar 4. 18 <i>Final Character</i>	96
Gambar 4. 19 <i>Key Visual</i>	98
Gambar 4. 20 Sketsa dan Ilustrasi Halaman 1 & 2	103
Gambar 4. 21 Sketsa dan Ilustrasi Halaman 3 & 4	104
Gambar 4. 22 Sketsa dan Ilustrasi Halaman 5 & 6	104
Gambar 4. 23 Sketsa dan Ilustrasi Halaman 7 & 8	105
Gambar 4. 24 Sketsa dan Ilustrasi Halaman 9 & 10	105
Gambar 4. 25 Sketsa dan Ilustrasi Halaman 11 & 12	106
Gambar 4. 26 Sketsa dan Ilustrasi Halaman 13 & 14	106
Gambar 4. 27 Sketsa dan Ilustrasi Halaman 15 & 16	107
Gambar 4. 28 Sketsa dan Ilustrasi Halaman 17 & 18	107
Gambar 4. 29 <i>Outline Emboss</i> Halaman 1 & 2.....	108
Gambar 4. 30 <i>Outline Emboss</i> Halaman 3 & 4.....	109
Gambar 4. 31 <i>Outline Emboss</i> Halaman 5 & 6	109
Gambar 4. 32 <i>Outline Emboss</i> Halaman 7 & 8.....	110
Gambar 4. 33 <i>Outline Emboss</i> Halaman 9 & 10.....	110
Gambar 4. 34 <i>Outline Emboss</i> Halaman 11 & 12.....	111
Gambar 4. 35 <i>Outline Emboss</i> Halaman 13 & 14.....	111
Gambar 4. 36 <i>Outline Emboss</i> Halaman 15 & 16	112
Gambar 4. 37 <i>Outline Emboss</i> Halaman 17 & 18.....	112
Gambar 4. 38 <i>Typography</i>	115
Gambar 4. 39 Abjad Braille	116
Gambar 4. 40 <i>Modular Grid</i>	125
Gambar 4. 41 <i>Modular Grid</i> pada.....	125

Gambar 4. 42 <i>Modular Grid</i> pada Ilustrasi Final.....	125
Gambar 4. 43 Cover Buku	126
Gambar 4. 44 Ilustrasi Cover buku	127
Gambar 4. 45 <i>Alpha Testing</i>	132
Gambar 4. 46 Dokumentasi Bimbingan.....	137
Gambar 4. 47 Hasil Revisi Bimbingan Spesialis	138
Gambar 4. 48 <i>Layout</i> Keseluruhan.....	139
Gambar 4. 49 <i>Color Code</i>	140
Gambar 4. 50 Warna Pada Karakter	141
Gambar 4. 51 Ilustrasi Imajinatif	143
Gambar 4. 52 Ilustrasi Pendukung	143
Gambar 4. 53 Tipografi pada Buku.....	144
Gambar 4. 54 Braille Pada Buku	145
Gambar 4. 55 Media Sekunder (Totebag).....	146
Gambar 4. 56 Media Sekunder (Jurnal)	147
Gambar 4. 57 Media Sekunder 3 (Reglet & Stylus)	148
Gambar 4. 58 Dokumentasi Beta Test 1	149
Gambar 4. 59 Dokumentasi Beta Test 2	150
Gambar 4. 60 Dokumentasi Beta Test 3	152



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Presentase Turnitin.....	xiv
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xvi
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Statement</i> (Kualitatif - Wawancara).....	xx
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i> (Pengajar SLB).....	xxii
Lampiran 5 <i>Non-Disclosure Agreement</i> (Psikolog Disabilitas).....	xxiii
Lampiran 6 Hasil Kuisisioner Alpha Test	xxiv
Lampiran 7 Transkrip Wawancara 1 (Anak Tunanetra)	xxvi
Lampiran 8 Transkrip Wawancara 2 (Pengajar)	xxvii
Lampiran 9 Transkrip Wawancara 3 (Pengurus Perpustakaan).....	xxxiii
Lampiran 10 Transkrip Wawancara 4 (Psikolog Disabilitas)	xxxvi
Lampiran 11 Transkrip Beta Test 1	xxxix
Lampiran 12 Transkrip Beta Test 2	xl
Lampiran 13 Transkrip Beta Test 3	xli

