

DESAIN KOMIK INTERAKTIF “CILO DAN KUE HURUF”

SEBAGAI MEDIA PENDAMPING PEMBELAJARAN UNTUK

ANAK DISLEKSIA

Dewi Jullyaningsih Sarasmuksi¹, Asep Kadarisman² dan Syarip Hidayat³

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi 1, Terusan Buahbatu Bojongsoang, Telkom University, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

dewijullyaa@student.telkomuniversity.ac.id kadarisman@telkomuniversity.ac.id
syarip@telkomuniversity.ac.id

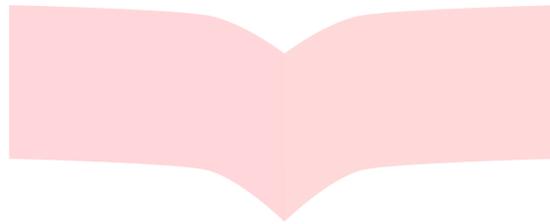
Abstrak: Disleksia merupakan sebuah kondisi gangguan syaraf pada otak yang mempengaruhi kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, dan mengeja, meskipun memiliki kecerdasan yang normal. Kondisi ini disebabkan oleh kesulitan otak dalam memproses informasi secara lisan atau tertulis. Banyak orang yang masih awam tentang disleksia dan tidak mengetahui cara penanganan atau terapi yang tepat untuk anak yang didiagnosa dengan disleksia dan hal tersebut bisa menjadi faktor terhambatnya perkembangan anak terutama dan hal belajar dan juga menerima informasi. Atas dasar tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang komik interaktif yang inklusif dan juga efektif untuk anak disleksia dalam pembelajaran membaca dan membedakan huruf. Penelitian ini melibatkan wawancara dengan orang tua yang memiliki anak disleksia dan juga psikolog anak. Hasil penelitian menghasilkan sebuah prototipe komik interaktif yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan khusus anak disleksia, seperti komik dengan penggunaan warna kontras, font yang mudah dibaca, dan interaksi yang sederhana. Sehingga diharapkan komik ini dapat menjadi salah satu alternatif dari media pembelajaran untuk anak disleksia.

Kata kunci: Disleksia, Komik, Huruf, Pembelajaran

Abstract: *Dyslexia is a neurological brain disorder that affects a person's ability to read, write and spell, despite having normal intelligence. This condition is caused by the brain's difficulty to process language. Many people are still unfamiliar with dyslexia and unaware of how to handle children diagnosed with dyslexia or even giving the right therapy for them. This can be a factor in inhibiting the development of children, especially in terms of learning and receiving information. For that reason,*

this research aims to design an inclusive and effective interactive comic for dyslexic children in learning to read and distinguish letters. This research involved interviews with parents of dyslexic children and child psychologists, resulting in an interactive comic prototype designed by considering the special needs of dyslexic children, such as comics applying the usage of contrasting colors, easy-to-read fonts, and simple interactions. Therefore, this comic is made with the hope it is able to be an alternative learning media for dyslexic children.

Keywords: *Dyslexia, Letters, Comics, Learning*



PENDAHULUAN

Banyak orang yang masih awam dengan gangguan pada syaraf otak yang dinamakan disleksia. Padahal gangguan ini sering dialami oleh anak kecil dan tidak dapat disembuhkan atau dihilangkan secara total namun dapat dilakukan terapi untuk anak tersebut. Tetapi banyak orang tua yang tidak mengetahuinya. Hal tersebut mengakibatkan banyak anak yang terkena disleksia namun mereka tidak mendapatkan penanganan yang sesuai seperti yang seharusnya mereka dapatkan. Anak disleksia sukar mengenali huruf, memahami kata, dan membaca dengan lancar. Hal ini dapat menyebabkan anak disleksia kesulitan dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

Disleksia menurut (Asosiasi Disleksia, 2019) merupakan salah satu bentuk kendala belajar yang mencakup kendala dalam hal berbahasa termasuk bahasa tulisan, dan bahasa sosial seperti kendala mengartikan atau memahami gestur tubuh, sikap dan juga postur lawan bicara. Hal ini juga berlaku sebaliknya, yang mana sulit untuk menunjukkan gestur, sikap, serta postur tubuh yang tepat saat merespons suatu situasi sosial. Adapun ciri gejala disleksia umumnya juga ditandai dengan bentuk kesulitan belajar lain

seperti disgrafia yaitu kesulitan belajar dalam bahasa dan tulisan seperti menulis dan mengeja Anak disleksia dengan mungkin mengalami kesulitan mengenali huruf dan kata, atau mereka mungkin kesulitan memahami struktur teks.

Media merupakan alat komunikasi sebagai bentuk interaksi yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar, baik kegiatan yang dilakukan oleh guru maupun oleh orang tua sebagai pendamping anak tersebut dan juga media sebagai alat pendukung efektivitas dalam pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tersampaikan dengan baik.

Diperlukannya strategi media belajar interaktif untuk memudahkan anak disleksia dan orang tua atau guru dalam proses mengenal dan membaca huruf. Salah satu strateginya adalah dengan berupa media komik interaktif. Menurut Dr. Kyle Redford yang merupakan editor pendidikan pada Yale Center for Dyslexia menyebutkan bahwa novel grafis atau buku komik membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Kebanyakan buku komik disusun dalam tata letak yang menggunakan panel untuk menceritakan narasinya. Terdapat satu atau lebih panel yang berisi gambar dan teks tersendiri di setiap halaman komik. Ini menyajikan cerita dalam bingkai yang terorganisir secara spasial yang membantu anak dengan disleksia menguraikan isinya. Dan cara lain untuk membantu pembelajaram disleksia adalah dengan gambar yang dapat digunakan pembaca untuk mengidentifikasi aspek dari sebuah cerita seperti suasana hati karakter atau tema sehingga dapat dengan mudah memberikan sebuah konteks kepada pembacanya.

Aspek aspek tersebutlah yang akan membantu anak-anak berinteraksi dan memahami materi pembelajaran penting yang mungkin mereka lewatkan. Dengan perancangan komik interaktif sederhana ini diharapkan agar anak-anak dengan gangguan disleksia bisa menerima informasi

selayaknya anak lain dan bisa digunakan dengan mudah oleh orang tua atau terapi sebagai media pembelajaran yang cocok untuk anak dengan disleksia.

Tujuan dari perancangan dan penelitian ini adalah untuk membantu anak disleksia belajar membaca dan membedakan huruf sedari dini dengan cara yang menyenangkan serta meningkatkan motivasi dan juga minat belajar anak disleksia itu sendiri serta memberikan akses yang lebih mudah bagi anak disleksia untuk belajar membaca dan membedakan huruf serta meningkatkan kemampuan spasial dan visual anak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk perancangan komik komik interaktif sederhana sebagai media pembelajaran dan pengenalan huruf untuk anak disleksia ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif yang akan digunakan meliputi observasi, wawancara dan juga studi pustaka.

Observasi dilakukan di Ibnu Sina Smart School yang dalam satu kelasnya juga berisi anak-anak berkebutuhan khusus lainnya seperti ADHD, autisme dan gangguan belajar lainnya. Tatkala terdapat kegiatan belajar mengajar di kelas, guru, psikolog, dan juga pendamping ABK memiliki peran khusus di dalamnya.

Komik interaktif ini dirancang untuk menarik minat anak-anak usia sekolah dasar mulai dari 6 hingga 11 tahun yang memiliki minat pada cerita bergambar, komik, permainan, dan interaksi. Komik interaktif ini dirancang untuk membantu anak-anak disleksia dalam membaca dan membedakan huruf. Komik interaktif ini harus dapat membantu anak-anak disleksia untuk meningkatkan kemampuan literasi mereka, membangun kepercayaan diri mereka, dan mengatasi frustrasi mereka dalam belajar membaca.

Dengan tujuan untuk membantu anak disleksia memahami materi pelajaran, guru menggunakan media visual dan audio sebagai pelengkap metode pembelajaran konvensional lainnya. Guru dan juga pendamping di sana juga memberikan instruksi yang jelas dan singkat agar mudah dipahami oleh anak disleksia. Karena apabila terlalu panjang, anak disleksia tersebut akan sulit untuk memahaminya.

Digunakan juga beberapa metode teori termasuk teori Fernald yang mengembangkan metode pengajaran membaca yang biasa disebut VAKT (visual, auditory, kinesthetic and tactile) (Sandjaja, 2022). Pada pelajaran pertama, guru menuliskan kata-kata yang ingin dipelajarinya di atas kertas dengan pensil warna. Saat mencari teks, anak melihat teks (secara visual) dan mengucapkannya dengan lantang (auditori). Jenis kegiatan ini diulangi sampai anak menulis kata dengan benar tanpa melihat modelnya. Pada tahap kedua mereka tidak mengikuti teks yang mereka tulis dengan tangan, tetapi mereka belajar dengan memperhatikan cara guru menulis dan mengucapkan teks tersebut. Anak pada tahap ketiga mempelajari kata-kata baru dengan melihat teks yang ditunjukkan kepada mereka (contohnya teks pada papan tulis) dan mengucapkan kata tersebut sebelum menuliskannya. Pada tahap keempat, sang anak dapat mengingat kata-kata tertulis atau sebagian kata yang telah dipelajari (Prof.Dr.Mulyono Abdurrahman, 2012)

Teori yang digunakan adalah teori tentang komik pendidikan umumnya berisi hal-hal informatif. Komik ini dibuat dengan tujuan utama untuk mengedukasi dan mengajar para pembacanya dengan menggunakan kombinasi gambar dan teks untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan interaktif.

Teori lainnya yaitu teori buku interaktif yang merupakan jenis buku yang dirancang untuk menarik minat baca dan melibatkan pembaca secara aktif dalam proses membaca. Buku ini selain menyajikan teks dan gambar,

tetapi juga dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif yang memungkinkan pembaca untuk berinteraksi dengan isi buku.

Dalam perancangan ini dibuatlah buku interaktif dengan media stiker dan juga magnet berbentuk alphabet serta cerita pada komik yang mudah dibaca oleh anak disleksia. Buku ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak terhadap buku melalui gambar yang menarik dan mudah dipahami, serta membantu anak disleksia dalam belajar mengenal huruf.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan observasi maupun studi pustaka yang telah penulis lakukan sebelumnya adalah menyampaikan bahwa disleksia bukan hambatan untuk belajar. Anak disleksia sama cerdasnya dengan anak lainnya, dan mereka dapat belajar membaca dan menulis dengan bantuan yang tepat. Komik interaktif ini dirancang untuk membantu anak disleksia mengembangkan keterampilan membaca dan menulis mereka dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Buku komik ini dapat dinikmati oleh semua anak, terlepas dari kemampuan membaca mereka

Kata Kunci : inklusif dan aksesible

Konsep Kreatif

Perancangan media yang digunakan adalah dengan bentuk cetak berupa komik cetak sebagai media utama. Media komik cetak digunakan untuk lebih mempermudah interaksi antara anak disleksia dengan media utama dan media pendukung yang akan digunakan. Komik ini akan berisi 24 halaman dan setiap halamannya tidak akan lebih dari 4 panel dengan

beberapa halaman diantaranya adalah halaman interaktif yang merupakan papan magnet ataupun bisa di tulis menggunakan spidol.

Penggunaan ilustrasi sebanyak 80% sebagai penjas narasi yang akan menceritakan jalan cerita yang ada dalam komik ini. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi dengan gaya kartun dengan paduan warna pastel yang harmonis.

Konsep Visual

Perancangan komik ini menggunakan konsep visual yang disesuaikan dengan anak anak dengan penggunaan ilustrasi, tipografi, dan warna yang cocok dengan anak

Ilustrasi yang digunakan akan menggunakan gaya yang sering digunakan pada komik dan buku ilustrasi anak yaitu gaya ilustrasi kartun. Gaya seperti kartun mungkin merupakan gaya ilustrasi yang paling umum, karena penuh warna dan menarik bagi anak-anak.



Gambar 1 Meet with Meow sebagai refrensi pemilihan gaya ilustrasi

(Sumber: Jamilya Bukrina 2019)

Tipografi akan menggunakan font Lexend sebagai karena Lexend dirancang khusus agar mudah dibaca dan diakses oleh penderita disleksia. Ini menggabungkan fitur-fitur seperti bentuk huruf yang jelas, spasi yang konsisten, dan keterbacaan yang sudah dioptimalkan. Font ini tidak memiliki serif dan bermanfaat bagi pengguna disleksia, sehingga lebih mudah dibaca.



Gambar 2 Font Lexend sebagai pilihan font

(Sumber: Befont 2017)

Warna yang digunakan pada komik ini akan menggunakan warna yang cenderung lebih ke warna pastel atau warna yang lembut (British Dyslexia, 2023) warna kuning dan ungu digunakan untuk memberikan kontras agar mendapatkan kontras antar warna. Penulis menggunakan alternatif penggunaan warna putih untuk diganti ke warna cream karena warna putih bisa terlihat terlalu terang sehingga membuat fokus orang yang memiliki disleksia jadi terganggu.



Gambar 3 Palet Warna

(Sumber: Dewi Jullyaningsih Sarasukti 2024)

Warna yang digunakan dalam buku ini adalah warna pastel dingin yaitu biru dan ungu, sedangkan untuk menunjukkan kontras pada warna tersebut digunakan warna hangat seperti warna orange, kuning dan juga coklat.

Hasil Perancangan

Desain Karakter

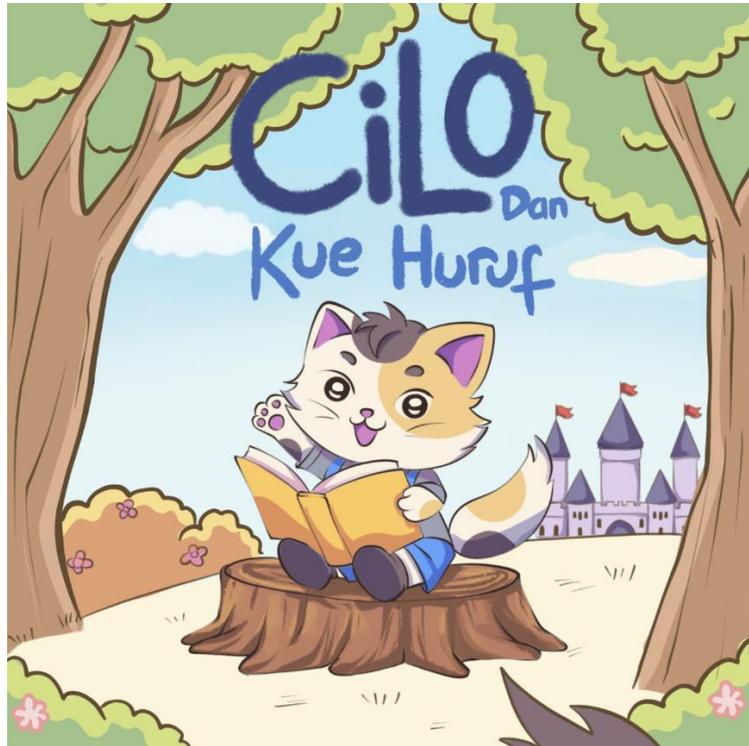
Hewan merupakan salah satu bagian dari kehidupan sehari-hari anak. Mereka sering melihat hewan peliharaan, di kebun binatang, atau di televisi. Hal ini membuat mereka merasa familiar dan dekat dengan hewan. Anak-anak seringkali mengasosiasikan hewan dengan sifat-sifat positif seperti kecerdasan, kelucuan, dan kesetiaan. Hal ini membuat mereka lebih mudah untuk menyukai dan mengidentifikasi diri dengan tokoh-tokoh binatang dalam cerita. Dalam hal ini dipilih tokoh berupa kucing. Kucing dipilih dengan alasan tingkah dan penampilannya yang menggemaskan membuat hewan mamalia berkaki empat ini menjadi salah satu peliharaan yang paling banyak digemari di dunia, termasuk di Indonesia. Hal ini membuat anak-anak lebih familiar dan dekat dengan kucing dibandingkan dengan hewan lain.



Gambar 4 Desain Karakter

(Sumber: Dewi Jullyaningsih Sarasmukti 2024)

Sampul Buku



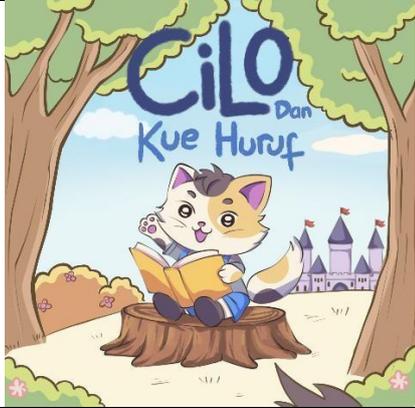
Gambar 5 Sampul Buku

(Sumber: Dewi Jullyaningsih Sarasmukti 2024)

Sinopsis dan Storyline

Bercerita mengenai tokoh bernama Cilo, seekor kucing disleksia yang senang berpetualang untuk belajar. Kali ini petualangan Cilo dimulai dalam misi untuk mengumpulkan kue huruf bersama teman barunya yang bernama Fuku untuk dibawa ke istana. Petualangan Cilo dipenuhi oleh berbagai tantangan menarik yang harus di selesaikan. Setiap tantangannya akan membantu untuk bisa belajar dengan cara yang menyenangkan sama seperti yang Cilo lakukan. Bantulah Cilo dalam menyelesaikan setiap tantangannya pada petualangan kali ini.

Layout Perancangan

<p>Cover Depan</p>	
<p>Cover Sekunder dan Nama Pemilik Buku</p>	
<p>1 - 2</p>	 <p>Hari yang cerah, Cilo sedang berjalan-jalan diantara pepohonan</p> <p>Suara tangkai nya berasal dari suka pohon itu.</p>
<p>3 - 4</p>	 <p>Apa yang sedang kau lakukan di sini?</p> <p>Aku tidak sengaja terjatuh dan kaki ku terluka...rasanya sakit...</p> <p>Wah kau benar, kedua kakimu terluka</p> <p>Aku memiliki perban, sini akan ku obati kakimu</p> <p>Ayo bantu Cilo menempelkan perbannya</p>

<p>5 – 6</p>	<p>Terimakasih telah membantuku. Perkenalkan namaku Fuku.</p> <p>Namaku Cico. Apa yang sedang kau lakukan Fuku? Kenapa kau membawa troli itu?</p> <p>Bagaimana kalau kau ikut saja denganku?</p> <p>Ah...aku tidak yakin akan berguna untukmu.</p> <p>Aku sedang mengumpulkkan kue untuk dibawa ke istana. Di sana sedang diadakan pesta ulang tahun.</p> <p>Wah, sander-gar menyayangkan sekali!</p> <p>Tidak apa, kita nanti akan saling membantu. Ayo kita pergi!</p> <p>Iya Fuku aku tidak ragu beronc-an awa-ya ke istana.</p>
<p>7 – 8</p>	<p>Beri garis untuk arah menuju istana</p>
<p>9 – 10</p>	<p>Pertama kita akan mengambil kue di sini!</p> <p>Permisi!!</p> <p>Apa yang sedang kau lakukan?</p> <p>Aku meneniti kupa! Lemari papa tidak bisa meretrekannya!</p> <p>Padahal di dalam lemari itu ada kue yang seluasnya untuk ratu.</p> <p>Kita akan membantu meretreknya.</p> <p>Ayo tuliskan nama pada setiap barang di bawah ini</p> <p>GELAS</p> <p>JAM</p> <p>KUNCI</p>
<p>11 – 12</p>	<p>Ini kita temukan kuncinya</p> <p>Wah terimakasih banyak!</p> <p>Syukatan kuncinya terima... Iya...</p> <p>Selanjutnya kita tinggal pergi ke istana</p> <p>Oh? Darimana buah ini?</p> <p>Ini kue untuk dibawa ke istana</p> <p>Terimakasih banyak untuk kue nya!</p> <p>Kami pergi dulu.</p> <p>Sepertinya dia kesesahan untuk meretrek buahnya</p> <p>Kau benar...</p> <p>Aku akan membantunya</p>

<p>13 – 14</p>			
<p>15 – 16</p>			
<p>17 – 18</p>			
<p>19 – 20</p>			

<p>21 – 22</p>	<p>Saat nya misi terakhir! Tempelkan kue magnet yang telah di dapatkan lalu tulis kembali hurufnya</p>
<p>23 – 24</p>	
<p>Profil Illustrator , Cover Sekunder</p>	
<p>Cover Belakang</p>	

Tabel 1 Layout Perancangan

(Sumber: Dewi Jullyaningsih Sarasmukti 2024)

Media Pendukung



Gambar 6 Poster Digital dan Banner
(Sumber: Dewi Jullyaningsih Sarasmukti 2024)



Gambar 7 Media Sosial

(Sumber: Dewi Jullyaningsih Sarasmukti 2024)



Gambar 8 Stationery

(Sumber: Dewi Jullyaningsih Sarasmukti 2024)



Gambar 9 Merchandise

(Sumber: Dewi Jullyaningsih Sarasmukti 2024)

KESIMPULAN

Anak dengan disleksia mengalami kesulitan dalam proses membaca, menulis, dan mengeja. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk mendukung perkembangan kemampuan belajar mereka. Media pembelajaran yang efektif bagi anak disleksia harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya adalah media yang bisa menarik perhatian anak dengan disleksia, mudah dipahami dan bisa membantu stimulasi otak anak disleksia tersebut.

Berdasarkan hasil perancangan dan juga kajian kualitatif deskriptif yang melibatkan observasi, wawancara, dan studi pustaka, disimpulkan bahwa komik memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran bagi anak dengan disleksia. Dengan memaksimalkan kekuatan visual mereka, komik menjadi alat yang ampuh dan mendukung dalam membantu anak-anak disleksia meraih kesuksesan dalam dunia literasi.

Selain itu, mendorong orang tua dan pendidik untuk terlibat dalam proses pemilihan buku, membantu anak membaca dengan benar, dan

menciptakan lingkungan yang mendukung di rumah dan di sekolah. Dengan memperhatikan aspek visual dan kebutuhan anak, komik interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk membantu anak disleksia dalam belajar membaca dan meningkatkan kemampuan literasi mereka.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah pertimbangkan bagaimana komik interaktif ini dapat dirancang agar sesuai dengan kebutuhan individu anak disleksia, seperti tingkat kesulitan yang berbeda, pilihan materi pembelajaran, dan dukungan untuk berbagai gaya belajar seperti menggunakan metode audio dengan melibatkan lebih banyak anak disleksia dari berbagai usia, tingkat keparahan disleksia, dan latar belakang. Dan juga selain komik cetak, penelitian dapat mengeksplorasi efektivitas format komik interaktif lainnya, seperti komik digital dengan elemen interaktif atau augmented reality (AR) seperti video animasi atau cerita interaktif yang sesuai dengan umur target yang ingin dituju.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Disleksia, I. (2019, March 10). Asosiasi Disleksia Indonesia. From Official Website of Dyslexia Association of Indonesia: <https://www.asosiasidisleksiaindonesia.com/>
- Atalya Sharon Jerusha Turangan, Wibowo, Rika Febriani. (2016). Perancangan Buku Interaktif Belajar Baca Tulis bagi Orangtua. *Jurnal Dekave*, 12-21.
- British Dyslexia, A. B. (2023). The Dyslexia Style Guide. From British Dyslexia Association: <https://www.bdadyslexia.org.uk/advice/employers/creating-a-dyslexia-friendly-workplace/dyslexia-friendly-style-guide#:~:text=Use%20dark%20coloured%20text%20on,White%20can%20appear%20too%20dazzling>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ismail, M. S., & Kadarisman, A. (2020). Perancangan Komik Edukasi untuk Mencegah Bullying pada Anak SMP. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

- Jati, R. K., & Nugraha, N. D. (2017). Perancangan Media Komik Webtoon Tentang Mata Pelajaran Sejarah (ips) Kelas 5 Sd Dikota Jogja. EProceedings of Art & Design, 4(3).
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. EProceedings of Art & Design, 2(1).
- Madinatul Munawaroh, Novi Trisna Anggrayni. (2016). MENGENALI TANDA-TANDA DISLEKSIA PADA ANAK USIA DINI. Seminar Nasional PGSD UPY (pp. 4-5). Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. (2002). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Olivia Bobby Hermijanto, Vica Valentic. (2016). Disleksia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Prof.Dr.Mulyono Abdurrahman. (2012). Anak berkesulitan belajar. PT Rineka Cipta.
- Raman, R. (2021, mei 7). The lawrentian. From The Lawrentian ; The Student Newspaper of Lawrence University Since 1884: <https://www.lawrentian.com/archives/1018385>
- Sandjaja, M. (2022). Pengaruh Metode Fernald Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan dan Menulis Anak Tuna Grahita Ringan. Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus.
- Sidiarto, L. D. (2007). Perkembangan otak dan kesulitan belajar pada anak. Jakarta: Universitas Indonesia.