

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA
MENUMBUHKAN RASA EMPATI TERHADAP ANAK TUNARUNGU

RINA & OBENNY



UNIVERSITAS
Dinamika

Teman Baru Istimewa



Rosa Setya Ramadhy
21420100039

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan Buku Interaktif sebagai Upaya Menumbuhkan Rasa Empati Terhadap Anak Tunarungu

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pengaji:

Kamis, 24 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1



Dosen Pembimbing 2



Dosen Pengaji



Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Karsam, MA., Ph.D.
NIDN. 0705076802

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan ini dengan judul “perancangan buku interaktif sebagai upaya menumbuhkan rasa empati terhadap anak tunarungu” dengan sebaik-baiknya. Tujuan dari penyusunan katalog ini adalah sebagai salah satu syarat terselesaiannya Tugas Akhir penulis yang berisikan latar belakang, konsep karya, hingga deskripsi karya.

Penyusunan tugas akhir ini melibatkan banyak pihak terkait dalam penyelesaiannya, sehingga penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala partisipasi pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan tugas akhir yang masih jauh dari kata sempurna ini. Semoga dengan adanya buku ini dapat memberikan banyak manfaat bagi pembaca.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
LATAR BELAKANG.....	4
KONSEP KARYA.....	6
Key Communication Message.....	6
Keyword.....	7
Tipografi.....	8
Layout.....	9
Color Palette.....	10
Karakter.....	13
Judul Logo.....	15
PENJELASAN KARYA.....	17
SINOPSIS BUKU.....	18
ISI BUKU.....	20
AUGMENTED REALITY.....	24
BIODATA PENCipta KARYA.....	28



LATAR BELAKANG

Hingga kini masih banyak ditemukan bentuk diskriminasi yang dialami oleh anak tunarungu. Hal tersebut membuat anak tunarungu merasa tidak percaya diri dan semakin menutup diri dari lingkungan. Bentuk dukungan yang dapat kita berikan kepada mereka adalah dengan menunjukkan rasa empati. Empati digambarkan sebagai bentuk perhatian dan rasa simpati yang dapat ditanamkan sejak usia dini. Maka dari itu, buku cerita interaktif ini dirancang sebagai upaya menumbuhkan rasa empati kepada anak tunarungu untuk anak-anak.

Buku cerita interaktif ini merupakan salah satu media yang cocok bagi anak usia dini karena pada masa tersebut mereka berada pada tahap eksplorasi terhadap hal baru, memiliki ilustrasi dan cerita bertemakan pertemanan yang menarik minat baca anak, serta teks yang disesuaikan dengan kemampuan baca anak. Buku cerita interaktif ini juga dilengkapi dengan Augmented Reality yang membuat pengalaman menarik anak dalam membaca buku.

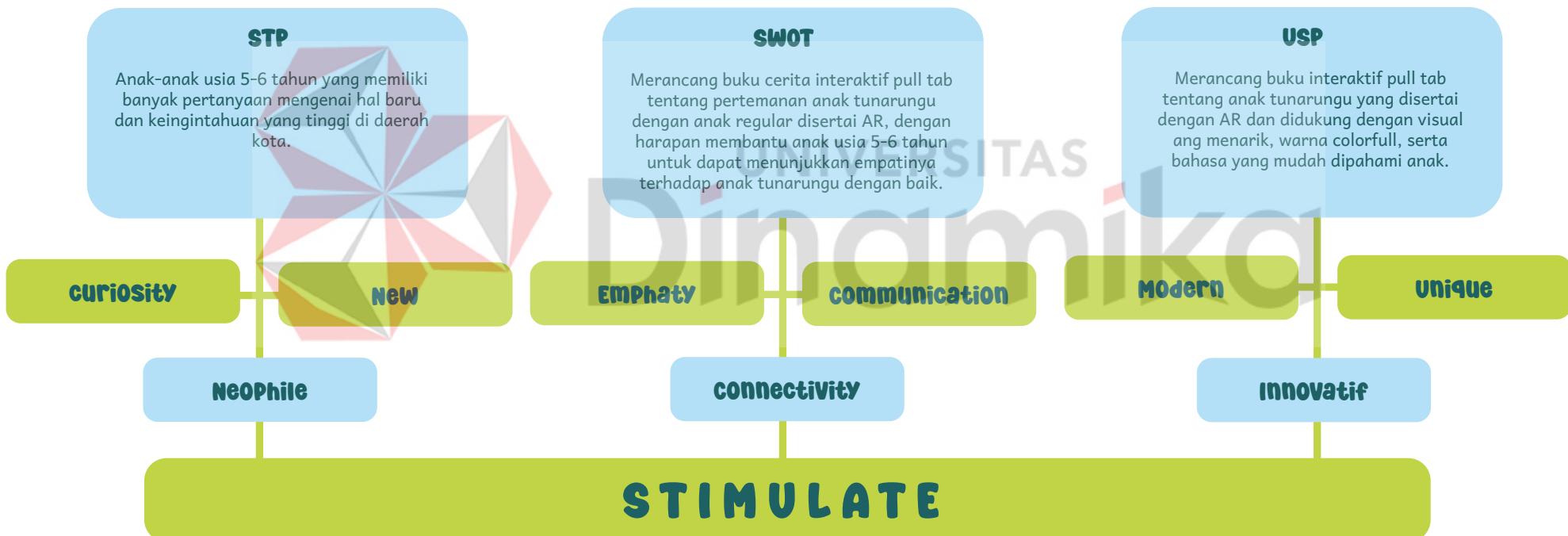




UNIVERSITAS
Dinamika

KONSEP KARYA

Key communication Message



KONSEP KARYA

Keyword

Keyword “*Stimulate*” didapatkan berdasarkan dari hasil analisis STP, USP, dan SWOT.

Berdasarkan dari hasil pengolahan data melalui STP, USP, dan SWOT, dapat disimpulkan bahwa keyword “*Stimulate*” sesuai untuk digunakan sebagai konsep perancangan buku ini. *Stimulate* sendiri diartikan sebagai dorongan perkembangan menuju hal yang lebih baik. Tujuan konsep *stimulate* dalam perancangan buku ini adalah agar dapat mendorong perkembangan empati anak usia 5-6 tahun terhadap anak tunarungu.





KONSEP KARYA

TIPOGRAFI

Typeface yang digunakan dalam narasi buku adalah jenis sans serif, yaitu Andika. Typeface ini memiliki bentuk huruf yang jelas, sederhana, dan mudah dipahami, disesuaikan untuk anak yang berada pada tahap membaca.

ANDIKA

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ? ! @ # / ; : ”

UNIVERSITAS
Dinamika

Typeface Super Boys yang digunakan untuk judul dikategorikan sebagai jenis font dekoratif. Typeface ini cocok digunakan sebagai font pada sebuah judul karena memiliki bentuk font yang tebal, mudah dibaca, dan menarik perhatian

SUPER BOYS

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ? ! @ # / ; : ”

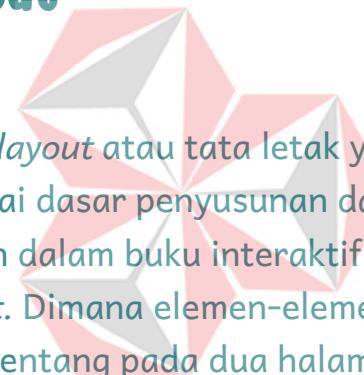


KONSEP KARYA

Layout

Jenis *layout* atau tata letak yang digunakan sebagai dasar penyusunan dan penataan elemen desain dalam buku interaktif ini adalah *full spread layout*. Dimana elemen-elemen desain membentang pada dua halaman yang bersebelahan, yaitu kanan dan kiri.

Membuat ilustrasi yang ditampilkan dalam buku terlihat lebih luas dan detail.





KONSEP KARYA

color palette

Color palette menggunakan beberapa pilihan yang disesuaikan dengan target, yaitu anak usia 5-6 tahun. Yaitu sebagai berikut:



#f4538a

Merah muda:
mempresentasikan kasih sayang dan rasa empati yang diberikan oleh tokoh utama perempuan.



#59d5e0

Biru:
melambangkan rasa damai dan tenang yang dimiliki tokoh utama laki-laki.



#ffea2b

Kuning:
mewakili harapan dan rasa hangat pertemuan tokoh utama.



#7ed957

Hijau:
menggambarkan suasana taman sebagai latar tempat cerita.



KONSEP KARYA

COLOR Palette

Color palette menggunakan beberapa pilihan yang disesuaikan dengan target, yaitu anak usia 5-6 tahun. Yaitu sebagai berikut:



#d92627

Merah :
menstimulasi anak mengenali, memahami,
dan merespon perasaan.



#905b48

Cokelat :
mewakili keberagaman yang harmonis.



Hitam :
menunjukkan detail ilustrasi dan ekspresi
tokoh.





UNIVERSITAS

Oinampika



KONSEP KARYA

Karakter

Rina seorang gadis kecil berusia 5 tahun yang memiliki sifat periang, ceria, sangat ingin tahu pada hal-hal baru, dan mudah berbaur dengan orang baru. Karakter Rina digambarkan menggunakan baju berwarna pink serta rambut yang diikat dua mewakili sisi feminim anak perempuan. Ia juga memiliki banyak teman yang hampir seumuran dengannya.

Benny merupakan seorang anak laki-laki tunarungu berusia 6 tahun. Karakter Benny digambarkan memiliki kepribadian polos dan tenang, menggunakan baju berwarna biru, dan terpasang sepasang alat bantu dengar di telinganya. Karena kurangnya kemampuan dalam berkomunikasi, membuat Benny tidak memiliki banyak teman.



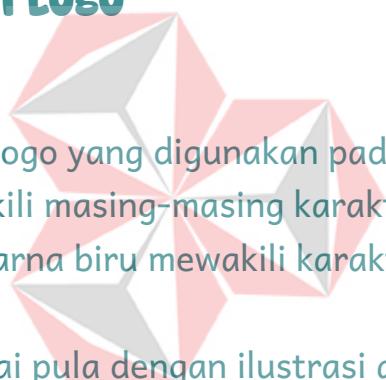


KONSEP KARYA

JUDUL LOGO

Judul logo yang digunakan pada buku interaktif menggunakan warna yang mewakili masing-masing karakter yaitu warna pink mewakili karakter Rina dan warna biru mewakili karakter Benny.

Disertai pula dengan ilustrasi alat bantu dengar dan bahasa isyarat yang biasa digunakan oleh teman tuli/ anak tunarungu.



UNIVERSITAS
Dinamika







Penjelasan Karya

Buku interaktif ini mengandung cerita bertemakan pertemanan yang dijalin oleh dua orang karakter cerita utama, yaitu Rina dan Benny. Dengan adanya cerita tentang pertemanan Rina dan Benny yang merupakan seorang anak tunarungu diharapkan dapat membantu anak-anak untuk menumbuhkan rasa empati terhadap teman tunarungu.

Selain itu, buku ini juga mengajarkan tentang bagaimana cara untuk kita berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman tunarungu agar tidak ada kesalah pahaman yang terjadi. AR disertakan dalam buku ini untuk memberikan pengalaman menarik ketika anak membaca buku.





SINOPSIS BUKU

Rina adalah seorang gadis kecil, yang secara tak sengaja mainan pesawat kertasnya terlempar mengenai Benny, seorang anak tunarungu yang sedang duduk di taman. Benny tidak merespon ketika Rina memanggilnya, berujung Rina menghampiri dan menepuk Pundak Benny. Rina ragu, melihat Benny memasangkan sebuah alat di telinganya. Rina memberanikan diri bertanya tentang alat yang Benny gunakan dengan menunjuk telinganya sendiri.

Paham dengan maksud Rina, Benny menjawab dengan terbata-bata dan suara yang kurang jelas. Rina menyadari kesulitan komunikasi yang dialami Benny dan ia berinisiatif untuk menggerakan tangan (bahasa isyarat) serta gerak bibir jelas ketika berbicara agar Benny dapat dengan leluasa berkomunikasi dengan Rina. Melihat hal itu, Benny seolah merasa dihargai oleh Rina, dan mereka pun akhirnya bermain bersama dengan teman-teman lainnya.





Menyapa Teman Tuli



Cara menyapa anak tunarungu tidak sama dengan menyapa teman dengar menggunakan suara. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menyapa teman tuli adalah dengan menepuk pundak mereka sebagai indikasi keinginan untuk berinteraksi atau berkomunikasi.

Karakteristik suara



Suara yang diucapkan oleh anak tunarungu biasanya terdengar sedikit berbeda. Ada beberapa karakteristik seperti artikulasinya kurang jelas, volume suara tidak terkontrol, dan kurang memiliki intonasi.

DUKUNGAN & KOMUNIKASI



Bahasa isyarat menjadi metode komunikasi yang memanfaatkan gerakan tangan, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh untuk menyampaikan pesan/ kata kepada anak tunarungu. Dengan menggunakan bahasa isyarat, menunjukkan bukti bahwa kita mendukung dan menghargai mereka.

Gerak Bibir

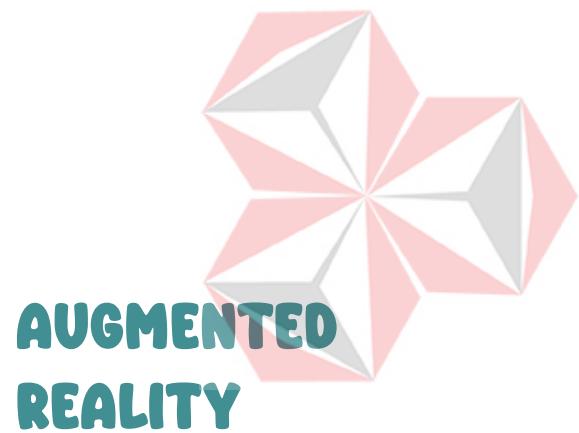


Selain bahasa isyarat, gerak bibir yang jelas juga bisa dilakukan ketika berkomunikasi dengan anak tunarungu. Hal tersebut, memudahkan mereka untuk lebih mudah memahami percakapan/ kata yang kita sampaikan kepada mereka.

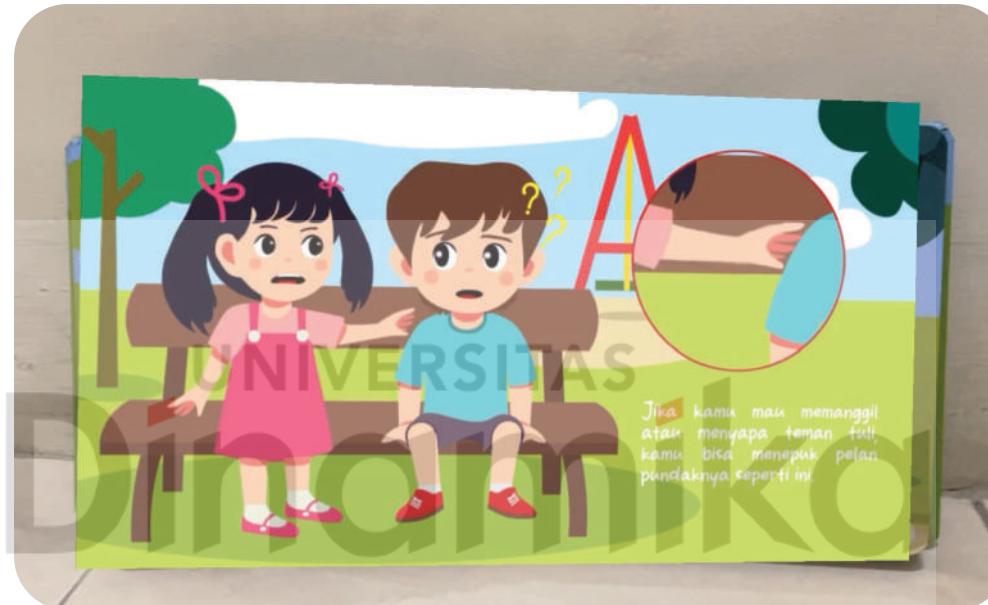
AUGMENTED REALITY



Dengan fitur AR yang tersedia dalam buku, diharapkan tidak hanya menarik minat anak-anak terhadap kemajuan teknologi tetapi juga pada alur cerita, pesan moralnya, dan membantu menumbuhkan rasa empati mereka terhadap anak tunarungu. Dalam buku ini juga tersedia panduan jelas mengenai cara mengakses AR serta barcode untuk mengunduh aplikasi Artivive (aplikasi yang digunakan sebagai memindai gambar untuk menampilkan konten AR).



AUGMENTED REALITY



AR berisikan motion yang menampilkan beberapa gerakan bahasa isyarat dan salah satu cara yang dapat dilakukan ketika akan menyapa anak tunarunggu.



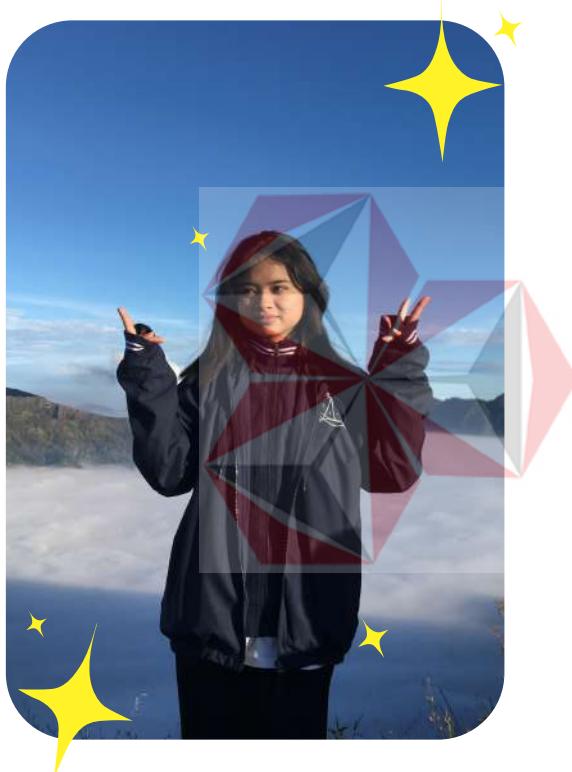
Dinamika

VERSITAS



UNIVERSITAS
Dinamika

BIODATA PENULIS



ROSA SETYA RAMADHANTY

Saya seorang mahasiswi di Universitas Dinamika, Surabaya. Memiliki ketertarikan pada bahasa isyarat dan rasa empati. Buku cerita interaktif tersebut dirancang untuk anak usia 5-6 tahun, agar mereka dapat memahami serta peduli kepada teman-teman tuli. Saya harap dengan adanya buku tersebut dapat menginspirasi dan bermanfaat bagi banyak orang.





UNIVERSITAS
Dinamika