

**SARANA PENUNJANG UNTUK METODE PEMBELAJARAN
VISUAL BLUR PADA TERAPI GRAPHOMOTOR BAGI
SISWA DISLEKSIA (STUDI KASUS DI SD PANTARA)**

TUGAS AKHIR

DIAN PRATIWI

131.13.010



PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK DAN DESAIN

INSTITUT TEKNOLOGI DAN SAINS BANDUNG

KOTA DELTAMAS

2018

**SARANA PENUNJANG UNTUK METODE PEMBELAJARAN
VISUAL BLUR PADA TERAPI GRAPHOMOTOR BAGI
SISWA DISLEKSIA (STUDI KASUS DI SD PANTARA)**

TUGAS AKHIR

DIAN PRATIWI

131.13.010

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana
Desain

Pada Program Studi Desain Produk Industri



PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK DAN DESAIN

INSTITUT TEKNOLOGI DAN SAINS BANDUNG

KOTA DELTAMAS

2018

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah karya saya sendiri,

Dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Dian Pratiwi

NIM : 131.13.010

Tanda Tangan :

Tanggal : 23 Agustus 2018

**SARANA PENUNJANG UNTUK METODE PEMBELAJARAN
VISUAL BLUR PADA TERAPI GRAPHOMOTOR BAGI
SISWA DISLEKSIA (STUDI KASUS DI SD PANTARA)**

TUGAS AKHIR

DIAN PRATIWI

131.13.011

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Desain
Pada Program Studi Desain Produk Industri

Menyetujui,

Kota Deltamas, 23 Agustus 2018

Pembimbing

Harry Anugrah Mawardi, S.Ds.,M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk Industri

Ir. Oemar Handojo, M.Sn.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkah rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Penulisan Tugas Akhir ini dengan judul “Sarana Penunjang untuk Metode Pembelajaran *Visual Blur* Pada Terapi Graphomotor Bagi Siswa Disleksia (Studi Kasus di SD PANTARA)” .

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir jenjang pendidikan Strata Satu (S1) Program Desain Produk Industri Institut Teknologi dan Sains Bandung.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, mendukung dan mengarahkan serta memotivasi dalam menyusun laporan ini, yaitu diantaranya kepada :

1. Bapak Ir. Oemar Handojo, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Produk Industri Fakultas Teknik dan Desain, Institut Teknologi dan Sains Bandung.
2. Bapak Harry Anugrah Mawardi, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan dukungan, semangat, memberi kritik dan saran serta memotivasi sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Seluruh Dosen Program Desain Produk Industri Institut Teknologi dan Sains Bandung yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam Tugas Akhir ini.
4. Kepada Orang Tua, Bapak Budi Nurkito dan Ibu Siti Aisyah, serta adik kandung saya Dina Eriana, yang tiada hentinya memberi dukungan dan semangat serta doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.
5. Kepada ketua Yayasan Pantara, sebagai konsultan di bidang Yayasan Disleksia yang telah membantu penulis untuk mengumpulkan data-data

menegnai Anak Disleksia serta mendukung dalam pengerjaan Tugas Akhir.

6. Kepada Ibu Asih Nur Imda, Psi., Msi, sebagai konsultan di bidang psikolog anak disleksia yang telah memberikan konsultasi, masukan, semangat dan serta dorongan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Kepada Guru dan Murid-Murid di Yayasan Pantara, yang menjadi termpat survei, observasi dan konsultasi mengenai sarana penunjang terapi graphomotor bagi anak penderita disleksia level sedang.
8. Semua teman-teman PRODESSIO angkatan 2014, 2015, 2016 dan 2017 atas semangat dan arahan-arahan yang membangun.
9. Rendi Ahmad Fauzi dan Fito Arfanda terima kasih atas kebersamaannya selama melaksanakan bimbingan serta dukungan motivasi dan doanya kepada penulis yang dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat waktu.
10. Bella, Ayu, Fazar, Jeffry, dan Womaak serta teman-teman di Institut Teknologi dan Sains Bandung yang telah memberi dukungan, motivasi dan semangat serta doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan atas kebaikan yang telah diberikan. Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari sempurna oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan kedepannya sangat diharapkan. Penulis berharap semoga Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua Pihak. Aamiin.

Kota Deltamas, 23 Agustus 2018

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai *civitas* akademik Institut Teknologi dan Sains Bandung, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dian Pratiwi

NIM ; 131.13.010

Program Studi : Desain Produk Industri

Fakultas : Teknik dan Desain

Jenis Karya ; Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Teknologi dan Sains Bandung **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**SARANA PENUNJANG UNTUK METODE PEMBELAJARAN
VISUAL BLUR PADA TERAPI GRAPHOMOTOR BAGI
SISWA DISLEKSIA (STUDI KASUS DI SD PANTARA)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Teknologi dan Sains Bandung berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 23 Agustus 2018

Yang menyatakan

(Dian Pratiwi)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Metode Perancangan dan Pengumpulan Data.....	4
1.7 Kerangka Berfikir.....	4
1.8 Metode Perancangan	5
1.9 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2. DATA LITERATUR	8

2.1 Kesulitan Belajar (<i>Learning Disability</i>).....	8
2.2 Disleksia.....	9
2.2.1 Gejala Disleksia	10
2.2.2 Diagnosa Disleksia.....	11
2.3 Metode Pembelajaran untuk Anak Disleksia	12
2.4 Gangguan Sosial, Emosi dan Perilaku pada Anak Disleksia	16
2.5 Terapi untuk Disleksia	18
2.6 Hasil Riset dari Para Ahli Mengenai Disleksia.....	18
2.7 Kondisi Terkait.....	24
2.8 Jenis-jenis Visual Distortion.....	24
2.9 Data Yayasan.....	27
2.10 Aktifitas Anak Disleksia saat Belajar	28
BAB 3. DATA LAPANGAN.....	29
3.1 Letak Geografis	29
3.1.1 Kegiatan di SD Pantara	29
3.2 Hasil Wawancara dengan Ahli di Bidang Psikolog Mengenai Anak Disleksia.....	30
3.3 Analisa dan Penilaian pada Permainan Terapi.....	31
3.3.1 Tabel Penilaian pada Produk Terapi	33
3.4 Pengaruh <i>Scrabble</i> pada Siswa Disleksia	34
3.4.1 Pengertian <i>Scrabble</i>	34
3.4.2 Jumlah Huruf <i>Scrabble</i>	36
3.5 Fungsi Tipografi pada Siswa Disleksia.....	37
3.6 <i>Flash Card</i> /Kartu Edukasi	38

BAB 4. KONSEP DESAIN.....	40
4.1 TOR (<i>Term Of Reference</i>).....	40
4.2 Studi Komparasi.....	41
4.3 <i>Mood Board</i>	42
4.4 Sketsa Alternatif.....	43
4.5 Studi Warna.....	49
4.6 Studi Antropometri.....	50
4.7 Studi Bentuk.....	52
4.8 Studi Bahan	53
4.8.1 <i>Roll Filamen Warna Hijau Army, Merah, dan Kuning</i>	53
4.9 Operasional Produk.....	54
4.10 Final Desain	55
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN.....	xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Disleksia (<i>Dyslexia</i>)	9
Gambar 2.2 Efek <i>Distortion Rivers</i>	24
Gambar 2.3 Efek <i>Distortion Halo</i>	24
Gambar 2.4 Efek <i>Distortion Blurry</i>	24
Gambar 2.5 Efek <i>Distortion Shaky</i>	25
Gambar 2.6 Efek <i>Distortion Washout</i>	25
Gambar 2.7 Efek <i>Distortion Swirl</i>	25
Gambar 2.8 Efek <i>Distortion Seesaw</i>	26
Gambar 2.9 Logo Yayasan Pantara	26
Gambar 2.10 Kegiatan Belajar.....	27
Gambar 3.1 SD Pantara.....	29
Gambar 3.2 Aktifitas di SD Pantara.....	30
Gambar 3.3 <i>Scrabble</i>	34
Gambar 3.4 Huruf <i>Scrabble</i> Inggris	36
Gambar 3.5 <i>Flash Crad</i>	38
Gambar 4.1 <i>Mood Board</i>	42
Gambar 4.2 Sketsa Alternatif	43
Gambar 4.3 Sketsa Alternatif	43
Gambar 4.4 Sketsa Alternatif	44
Gambar 4.5 Sketsa Alternatif	45
Gambar 4.6 Sketsa Alternatif	46
Gambar 4.7 Sketsa Alternatif	47
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif	47
Gambar 4.9 Studi Warna	49
Gambar 4.10 Diagram Studi Warna.....	50
Gambar 4.11 Studi Antropometri.....	51
Gambar 4.12 Sketsa Terpilih.....	52
Gambar 4.13 Studi Bahan	53
Gambar 4.14 Operasional Produk	54
Gambar 4.15 Final Desain.....	55
Gambar 5.1 Kesimpulan	56
Gambar 5.2 Kesimpulan	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisa Permainan Terapi	31
Tabel 3.2	Penilaian pada Produk Terapi	33
Tabel 3.3	Jumlah Huruf Scrabble	36
Tabel 3.4	Penilaian Typografi.....	38
Tabel 4.1	Studi Komparasi Produk	41
Tabel 4.2	Alternatif Sketsa.....	48
Tabel 4.4	Studi Antropometri	51
Tabel 4.5	Studi Bentuk.....	52