

PERANCANGAN BUKU CERITA RAMAH SENSORIK “TIMUN MAS” UNTUK ANAK DENGAN SPEKTRUM AUTISME RINGAN

Salma Fadiyah¹, Ganis Resmisari²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi
Nasional Bandung^{1,2}
Email: ganis@itenas.ac.id

Keywords	Abstract
<i>autistic children, interactive book, folktales, inclusive design</i>	<p><i>Children with mild autism spectrum disorder often experience difficulties in understanding learning media that do not match their visual and sensory needs. This study aims to design a sensory-friendly interactive picture book based on Indonesian folktales for children aged 7–9 with mild autism. The method used is Human-Centered Design, involving observation, questionnaires, interviews, user needs analysis, and prototype development. The result is an interactive book featuring simple illustrations, soft colors, concise narration, and tactile elements such as textured surfaces and detachable components using velcro, tailored to the characteristics of children with mild autism.</i></p>
<i>anak autisme, buku interaktif, cerita rakyat, desain inklusif</i>	<p><i>Anak dengan spektrum autisme ringan memiliki kesulitan dalam memahami media pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan visual dan sensorik mereka. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi interaktif berbasis cerita rakyat Indonesia yang ramah sensorik untuk anak usia 7–9 tahun dengan autisme ringan. Metode yang digunakan adalah Human-Centered Design melalui observasi, kuisioner, wawancara, analisis kebutuhan pengguna, dan pembuatan prototipe. Hasil perancangan berupa buku interaktif dengan ilustrasi sederhana, warna lembut, narasi singkat, serta elemen taktil seperti tekstur permukaan dan aktivitas lepas-tempel menggunakan velcro yang disesuaikan dengan karakteristik anak autisme ringan.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD) memiliki karakteristik khusus dalam perkembangan komunikasi, interaksi sosial, dan sensitivitas sensorik. Tantangan ini menuntut adanya pendekatan edukatif yang inklusif dan adaptif untuk mendukung proses belajar mereka secara optimal (Sulistyowati, Mayasari, & Hastining, 2022; Apriani, 2024). Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah penggunaan media visual dan cerita yang mampu merangsang kognisi serta emosi anak dengan autisme ringan.

Cerita rakyat Indonesia merupakan kekayaan budaya yang memuat nilai moral dan edukatif. Pemanfaatannya sebagai media pembelajaran dapat memperkuat identitas budaya sejak dulu dan membentuk karakter anak (Rofica & Liansari, 2024). Namun, media berbasis cerita rakyat yang ramah sensorik dan dirancang khusus untuk anak dengan spektrum autisme masih sangat terbatas. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media visual seperti animasi dan komik digital memiliki potensi besar dalam menyampaikan pesan edukatif kepada anak-anak, termasuk mereka yang berkebutuhan khusus (Hani, 2024; Sutanto & Pranayama, 2021).

Beberapa studi juga membahas kemampuan komunikasi anak ASD (Pratiwi, 2024) serta strategi dalam meningkatkan keterampilan mereka melalui terapi dan pendekatan visual-sensorik (Eka et al., 2024; Josephine, Orenda, & Silalahi, 2023). Meskipun demikian, belum banyak karya desain interaktif yang mengintegrasikan elemen budaya lokal dengan prinsip desain ramah sensorik untuk anak ASD.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah minimnya media literasi visual yang bersifat inklusif dan berbasis budaya lokal bagi anak dengan kebutuhan khusus. Perancangan ini mengacu pada teori pembelajaran multisensorik dan prinsip desain inklusif untuk menjawab kesenjangan tersebut, sekaligus memperkuat fungsi edukatif dalam konteks sosial budaya anak Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi interaktif berbasis cerita rakyat Indonesia yang ramah sensorik untuk anak dengan spektrum autisme ringan usia 7–9 tahun. Tujuannya adalah menghadirkan media pembelajaran yang adaptif, mampu merangsang kemampuan kognitif dan sosial anak, serta mendorong keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca melalui pendekatan visual, tekstur, dan interaksi sederhana.

Tinjauan Pustaka

Anak dengan Spektrum Autisme Ringan

Anak dengan spektrum autisme ringan memiliki kemampuan kognitif yang relatif baik, namun tetap mengalami hambatan dalam komunikasi sosial, pemahaman emosi, dan sensitivitas sensorik (Sulistyowati et al., 2022). Mereka membutuhkan media pembelajaran yang berbasis visual konkret, terstruktur, dan berulang (Pratiwi, 2024), sehingga media yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan visual dan sensorik untuk menunjang efektivitas belajar.

Desain Inklusif dan Media Ramah Sensorik

Desain inklusif memastikan semua individu, termasuk penyandang kebutuhan khusus, dapat menggunakan produk dengan nyaman. Bagi anak ASD, media ramah sensorik dicirikan oleh warna lembut, ilustrasi sederhana, tipografi mudah dibaca, dan elemen taktil yang mendukung keterlibatan multisensorik (Eka et al., 2024; Josephine et al., 2023). Pendekatan ini tidak hanya estetis, tetapi juga meningkatkan komunikasi dan kenyamanan pengguna.

Cerita Rakyat sebagai Media Edukasi

Cerita rakyat Indonesia seperti Timun Mas dan Malin Kundang mengandung nilai moral dan budaya yang mendukung pembentukan karakter anak sejak dini (Rofica & Liansari, 2024). Struktur naratif yang sederhana dan tokoh yang mudah dikenali menjadikannya cocok untuk anak dengan ASD. Selain itu, cerita lokal turut memperkuat identitas budaya anak (Sutanto & Pranayama, 2021).

Media Interaktif Anak dan Buku Sensorik

Buku sensorik atau buku interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media literasi, tetapi juga sebagai sarana terapi melalui pengalaman multisensorik, seperti sentuhan, penglihatan, dan aktivitas motorik ringan (Fadila & Susetyo, 2023). Anak ASD cenderung lebih responsif terhadap media yang menggabungkan elemen visual dan interaksi fisik sederhana, seperti menyentuh tekstur, menempel karakter, atau menggeser bagian cerita

Studi Relevan Terdahulu

Beberapa penelitian dan perancangan sebelumnya telah mencoba mengadaptasi cerita rakyat ke media edukatif, namun belum banyak yang secara khusus ditujukan untuk anak dengan autisme. Sutanto & Pranayama (2021) merancang media berbasis cerita lokal, tetapi tidak mengedepankan aspek sensorik atau inklusi. Sementara itu, Maulidiyah & Nadhirah (2024) menyoroti pentingnya adaptasi lingkungan dan aktivitas dalam kehidupan anak ASD sebagai inspirasi perancangan yang lebih empatik.

Identifikasi Masalah

Masalah Umum:

- Minimnya media edukasi berbasis budaya lokal yang inklusif untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus, khususnya autisme ringan.
- Kesulitan anak dengan spektrum autisme dalam memahami cerita konvensional karena kendala dalam memahami bahasa, emosi, dan simbol sosial.

- Keterbatasan media belajar yang memperhatikan pendekatan visual, sensorik, dan struktural, yang sesuai dengan karakteristik belajar anak ASD.
- Cerita rakyat belum banyak diadaptasi untuk kelompok pembaca khusus, padahal berpotensi besar untuk edukasi nilai sosial dan budaya.

Masalah DKV:

- Belum banyak buku ilustrasi interaktif yang ramah sensorik dan mengangkat cerita rakyat Indonesia secara inklusif.
- Menggabungkan unsur budaya lokal dengan pendekatan terapi sensorik.

Tujuan Perancangan

Tujuan Jangka Pendek:

- Menghasilkan prototipe buku ilustrasi interaktif yang ramah sensorik.
- Menguji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kenyamanan dan fokus anak dengan ASD ringan saat membaca.

Tujuan Jangka Panjang:

- Mengembangkan model literasi inklusif yang dapat diadaptasi untuk berbagai kebutuhan anak berkebutuhan khusus.
- Melestarikan dan menyebarkan cerita rakyat Indonesia melalui media edukatif yang inovatif dan ramah sensorik.

Target Audiens

Demografis:

- Perempuan, laki-laki
- Usia 7-9 tahun dengan spektrum autism ringan
- Ekonomi menengah ke atas
- tinggal bersama orang tua atau di bawah pengawasan guru/terapis.

Geografis:

- Wilayah perkotaan atau pinggiran kota di Indonesia, terutama dengan akses terhadap pendidikan inklusif atau terapi anak.

Psikografis:

- Anak-anak yang memiliki ketertarikan terhadap visual, ilustrasi, cerita, dan interaksi sederhana, sedang mengembangkan kemampuan kognitif konkret dan empati sosial.

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

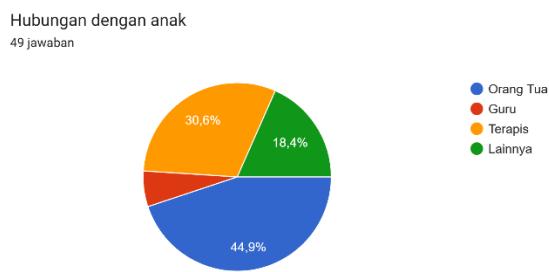
Pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari kuisioner kepada orang tua, guru, dan terapis anak dengan ASD ringan usia 7–9 tahun untuk menggali preferensi visual, sensorik, dan kebiasaan membaca anak. Selain itu, dilakukan wawancara dengan guru SLB untuk memahami kebutuhan pembelajaran, tantangan di kelas, serta kriteria media yang sesuai untuk anak ASD.

Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka yang mencakup jurnal, buku, dan karya ilmiah terkait karakteristik anak autisme ringan, desain ramah sensorik, media edukatif inklusif, serta nilai-nilai edukatif dalam cerita rakyat Indonesia.

Hasil Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada orang tua, guru, dan terapis anak dengan ASD ringan usia 7–9 tahun. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui preferensi visual, sensorik, serta kebiasaan membaca anak sebagai dasar perancangan buku ramah sensorik berbasis cerita rakyat Timun Mas.

Grafik 1. Data tentang responden



Sumber: Data peneliti

Mayoritas responden adalah orang tua (44,9%) dan terapis (30,6%). Orang tua memberi gambaran langsung tentang kebiasaan anak di rumah, sedangkan terapis menambahkan perspektif profesional terkait kebutuhan sensorik dan pembelajaran. Keduanya melengkapi data sehingga lebih seimbang antara sudut pandang keluarga dan tenaga ahli.

Kebiasaan Membaca dan Mendengar Cerita

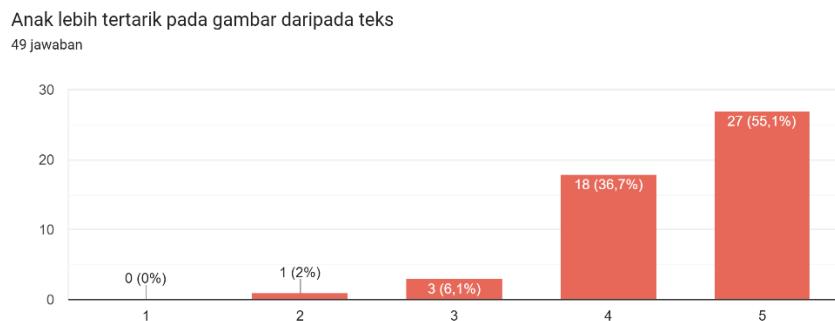
Grafik 2. Minat Anak terhadap Buku Cerita



Sumber: Data peneliti

Grafik menunjukkan bahwa sebagian besar anak menyukai membaca buku cerita atau mendengarkan cerita. Hal ini menegaskan bahwa media cerita masih menjadi sarana yang relevan untuk menarik perhatian anak dengan ASD ringan.

Grafik 3. Ketertarikan pada Gambar dibandingkan Teks



Sumber: Data peneliti

Sebagian besar anak lebih tertarik pada gambar dibandingkan teks panjang. Data ini mendukung perlunya penggunaan ilustrasi sederhana dan dominan untuk membantu anak memahami isi cerita.

Grafik 4. Konsentrasi dalam Mengikuti Cerita



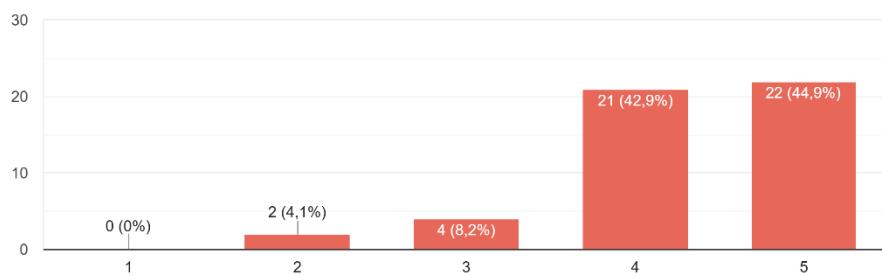
Sumber: Data peneliti

Hasil grafik menunjukkan bahwa anak lebih mudah mengikuti cerita pendek dan sederhana, namun cepat kehilangan fokus jika disajikan dengan buku biasa yang panjang. Hal ini mengindikasikan perlunya desain buku yang ringkas, interaktif, dan disertai pengulangan untuk menjaga perhatian anak.

Preferensi Sensorik dan Interaktif

Grafik 5. Aktivitas Fisik dalam Membaca Cerita

Anak lebih menikmati cerita jika ada aktivitas fisik (menempel, membuka flap, menyentuh tekstur).
49 jawaban

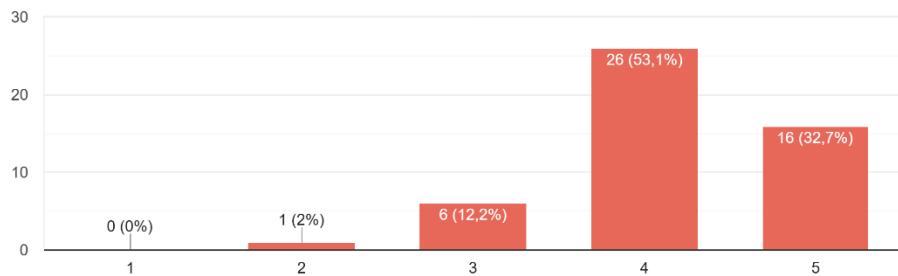


Sumber: Data peneliti

Grafik menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih menikmati cerita ketika disertai aktivitas fisik, seperti menempel, membuka flap, atau menyentuh tekstur. Hal ini menunjukkan pentingnya menghadirkan elemen interaktif dalam media pembelajaran

Grafik 6. Pengulangan Cerita

Anak membutuhkan pengulangan cerita agar benar-benar memahami alurnya.
49 jawaban



Sumber: Data peneliti

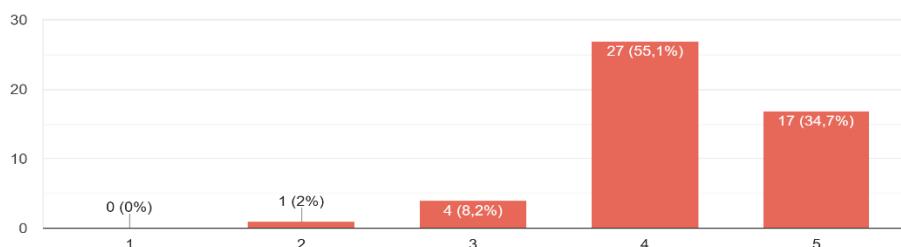
Sebagian besar responden menyatakan bahwa anak membutuhkan pengulangan cerita agar benar-benar memahami alur. Data ini menegaskan bahwa media yang

dirancang perlu memberikan ruang bagi repetisi agar anak dapat belajar dengan lebih efektif.

Grafik 7. Sensitivitas terhadap Tekstur dan Stimulasi Sensorik

Anak menunjukkan reaksi positif saat menyentuh bahan dengan tekstur tertentu (misalnya: kain halus, kancing, stiker).

49 jawaban



Sumber: Data peneliti

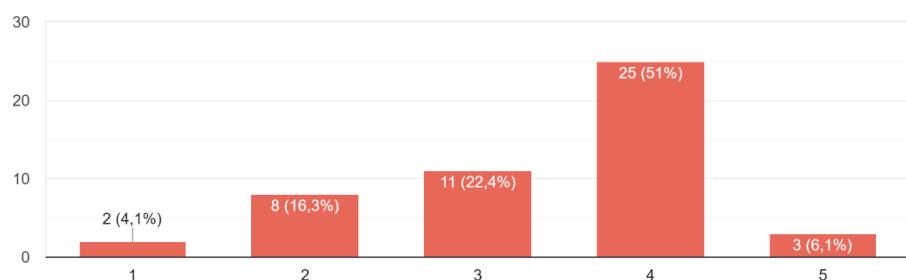
Hasil grafik memperlihatkan adanya kecenderungan anak untuk lebih nyaman dengan tekstur lembut dan sederhana, serta cenderung menghindari stimulasi sensorik yang berlebihan. Artinya, pemilihan material taktil harus disesuaikan agar mendukung pengalaman positif bagi anak.

Preferensi Visual

Grafik 8. Pemilihan warna

Anak cenderung menghindari warna-warna mencolok (seperti merah terang, kuning neon).

49 jawaban

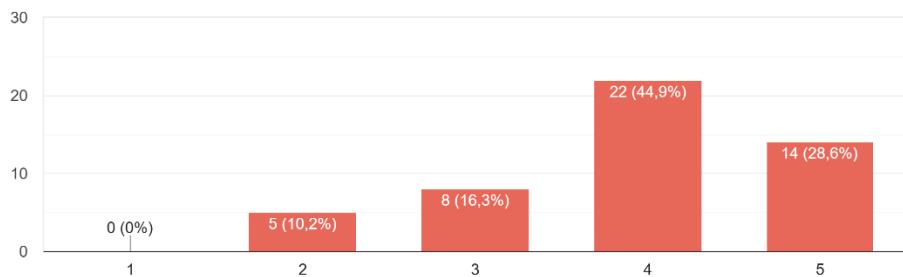


Sumber: Data peneliti

Grafik menunjukkan bahwa anak dengan ASD ringan cenderung menghindari warna mencolok, seperti merah terang atau kuning neon. Sebaliknya, mereka lebih nyaman dengan warna lembut atau pastel. Temuan ini menegaskan perlunya penggunaan palet warna yang menenangkan dalam perancangan media.

Grafik 9. Kompleksitas Ilustrasi

Ilustrasi yang terlalu ramai atau detail justru membingungkan anak
49 jawaban

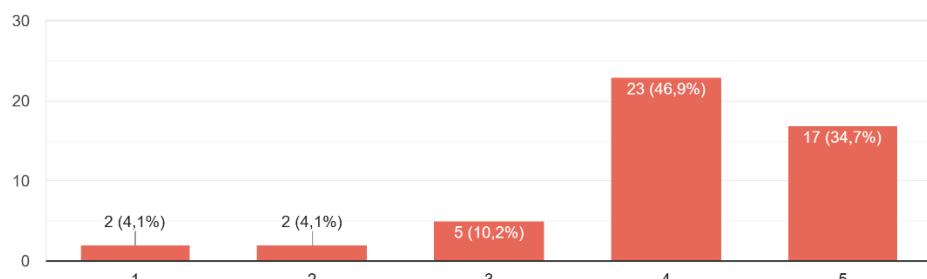


Sumber: Data peneliti

Sebagian besar responden menyatakan bahwa ilustrasi sederhana lebih mudah dipahami anak dibanding ilustrasi yang terlalu ramai atau detail. Hal ini menandakan bahwa gaya visual yang ringkas, jelas, dan tidak berlebihan akan lebih efektif dalam membantu anak memahami cerita.

Grafik 10. Pemahaman Emosi Tokoh

Anak lebih mudah memahami perasaan tokoh jika ditunjukkan simbol seperti emotikon (😊😊).
49 jawaban



Sumber: Data peneliti

Grafik memperlihatkan bahwa anak lebih mudah mengenali perasaan tokoh jika ditampilkan menggunakan simbol sederhana, seperti emotikon. Dengan demikian, penggunaan ikon atau simbol ekspresi dapat menjadi strategi penting untuk mendukung pembelajaran emosional dalam media cerita.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Wawancara

Dari wawancara dengan guru SLB, diperoleh informasi bahwa anak dengan ASD memiliki sensitivitas sensorik yang beragam. Banyak anak mudah terganggu oleh suara bising, menolak disentuh, dan tidak nyaman dengan tekstur tertentu seperti lem, pasir, atau agar-agar. Namun, guru tetap memperkenalkan berbagai tekstur secara bertahap. Dari sisi visual, warna yang terlalu mencolok atau kontras dapat mengganggu fokus, sedangkan warna polos lebih menenangkan. Beberapa anak bahkan menunjukkan kondisi hiposensitivitas sehingga memerlukan rangsangan lebih kuat.

Kemampuan membaca dan pemahaman anak ASD juga bervariasi. Ada anak yang sudah bisa membaca sendiri, sementara lainnya perlu dibacakan oleh guru. Pemahaman umumnya dilakukan dengan melafalkan kata per kata. Kosakata abstrak sulit dipahami, sehingga guru memperkenalkan kosakata baru melalui gambar dan konteks yang akrab dengan kehidupan sehari-hari.

Guru menekankan bahwa proses belajar sangat dipengaruhi oleh kondisi emosional anak. Jika anak tidak dalam mood yang baik, pembelajaran tidak berjalan optimal. Karena itu, sebelum memulai pembelajaran dilakukan kegiatan regulasi emosi, seperti menyiram tanaman, circle time, atau membaca Pancasila.

Tantangan terbesar dalam pembelajaran adalah menjaga fokus anak. Guru mengatasinya dengan memanggil nama, melakukan ice breaking, atau mengganti metode belajar. Selain itu, terapi okupasi juga digunakan untuk membantu anak melatih konsentrasi.

Terkait media, guru menyampaikan bahwa belum ada buku khusus yang dirancang untuk anak autisme. Buku konvensional masih digunakan, tetapi disesuaikan agar lebih sederhana. Buku yang efektif menurut guru sebaiknya memiliki teks singkat dengan kosakata familiar, gambar besar dan menarik, warna tidak mencolok, serta penempatan teks yang konsisten. Guru juga menambahkan bahwa sebaiknya satu buku hanya menggunakan satu bahasa. Cerita visual seperti dongeng terbukti menarik bagi anak ASD, bahkan karakter yang menakutkan seperti monster atau dinosaurus kadang justru diminati.

Sebagai saran, guru merekomendasikan penggunaan gambar besar dan jelas, menghindari teks kecil atau padat, serta konsistensi visual dalam media. Elemen sensorik

juga dianggap penting untuk perkembangan anak, tetapi harus disesuaikan dengan tingkat sensitivitas masing-masing individu

Analisis Data

Analisis 5W1H

What

Buku ilustrasi interaktif berbasis cerita rakyat yang ramah sensorik untuk anak autisme ringan.

Who

Anak dengan spektrum autisme ringan usia 7–9 tahun, serta orang tua, guru, atau terapis sebagai pendamping.

Where

Di rumah, sekolah dasar inklusi, atau pusat terapi anak berkebutuhan khusus.

When

Saat proses belajar, kegiatan membaca bersama, atau saat terapi komunikasi dan sosial.

Why

Karena anak ASD mengalami kesulitan dalam memahami media cerita konvensional yang tidak dirancang sesuai kebutuhan sensorik dan visual mereka.

How

Dengan merancang media cetak interaktif yang menyederhanakan narasi, memiliki ilustrasi dan aktivitas visual-sensorik, serta dilengkapi panduan pendamping..

Analisis SWOT

Strengths (S):

- Menggabungkan budaya lokal dan desain inklusif
- Menjawab kebutuhan anak ASD dalam media cetak
- Menggunakan pendekatan multisensorik dan visual konkret

Weaknesses (W):

- Minim referensi desain lokal sejenis
- Produksi fisik sensorik relatif mahal
- Butuh pendampingan agar optimal

Opportunities (O):

- Potensial dikembangkan ke media digital
- Bisa diterapkan di sekolah inklusi & terapi
- Mendukung promosi budaya lewat literasi adaptif

Threats (T):

- Minim dukungan penerbit dan distribusi
- Risiko penyederhanaan dinilai mengurangi nilai budaya
- Produksi taktil rumit & respons anak ASD bervariasi

Matriks SWOT

	STRENGTHS	WEAKNESSES
Opportunities (O)	<p><i>Strategi S-O</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggabungkan nilai budaya lokal dan desain inklusif untuk pengembangan aplikasi digital edukatif. • Memanfaatkan pendekatan multisensorik untuk diterapkan di sekolah inklusi dan terapi anak ASD. • Menjadikan buku sebagai sarana promosi budaya Indonesia yang inklusif. 	<p><i>Strategi W-O</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggandeng komunitas ASD, praktisi, dan pengembang teknologi untuk mengurangi biaya produksi dan memperluas platform distribusi. • Mengadaptasi versi digital sebagai solusi dari keterbatasan produksi fisik taktil.
Threats (T)	<p><i>Strategi S-O</i></p> <p><i>Mendesain media yang fleksibel agar dapat disesuaikan dengan ragam karakter anak ASD.</i></p>	<p><i>Strategi W-T</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Memulai produksi terbatas untuk uji coba pengguna sebelum distribusi massal. • Meningkatkan literasi publik dan penerbit tentang pentingnya media edukatif inklusif berbasis budaya

Problem Statement

Anak-anak dengan ASD ringan usia 7–9 tahun mengalami kesulitan dalam interaksi sosial, komunikasi, dan sensitivitas sensorik. Mereka membutuhkan media pembelajaran yang mendukung kebutuhan tersebut. Namun, media yang menggabungkan cerita rakyat Indonesia dengan desain ramah sensorik masih terbatas. Penelitian ini merancang buku

ilustrasi interaktif berbasis cerita rakyat yang ramah sensorik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak ASD.

Problem Solution

Solusi yang ditawarkan adalah merancang buku ilustrasi interaktif berbasis cerita rakyat Indonesia dengan pendekatan desain inklusif. Buku ini menggunakan ilustrasi sederhana, warna lembut, tipografi yang mudah dibaca, dan alur cerita linear. Elemen interaktif seperti tekstur dan aktivitas lepas-tempel berbahan velcro disesuaikan dengan karakteristik sensorik anak, serta dilengkapi simbol emosi untuk membantu pemahaman sosial secara menyenangkan dan adaptif.

Personifikasi Target

Irzan adalah anak laki-laki berusia 9 tahun yang bersekolah di SLB di Bandung. Ia termasuk dalam spektrum autisme ringan, memiliki kemampuan membaca yang baik, dan senang belajar melalui media visual yang menarik. Irzan mudah terdistraksi oleh suara keras atau tampilan yang ramai, serta kesulitan menjaga fokus dalam sesi belajar yang terlalu lama. Ia membutuhkan media yang sederhana, jelas, dan melibatkan interaksi singkat namun bermakna.

Target Insight

Needs:

- Media belajar yang sederhana, visual, dan tidak terlalu ramai
- Aktivitas singkat yang dapat menjaga fokus
- Cerita dengan alur yang jelas dan mudah diikuti

Wants:

- Ingin belajar dengan cara yang menyenangkan
- Ingin bisa membaca buku sendiri tanpa harus terus didampingi
- Ingin merasa berhasil saat menyelesaikan sesuatu

Fears:

- Buku yang terlalu ramai, suara keras, cerita yang sulit dimengerti, dan tidak mampu mengikuti isi buku.
- Takut salah atau gagal dalam menjawab pertanyaan
- Kehilangan fokus lalu merasa frustasi sendiri

Dreams:

- Dapat menyelesaikan aktivitas dari awal sampai akhir
- Merasa bangga karena berhasil memahami cerita
- Bisa bercerita ulang dengan caranya sendiri
- Punya buku favorit yang bisa ia baca dan mainkan berulang-ulang.

Consumer Journey

Waktu	Kegiatan	Tempat	Media
6.00	Bangun tidur	Rumah	Alarm/lampu, bantuan orang tua
6.15	Mandi pagi	Rumah	Peralatan mandi
6.45	Sarapan	Rumah	Alat makan, makanan
07.30 - 12.00	Sekolah	Sekolah	Buku tulis, pensil, papan tulis, materi guru
10.00	Istirahat sekolah	Sekolah	Makanan ringan, mainan sederhana
12.00 - 12.30	Pulang sekolah	Rumah	Transportasi
12.30 - 13.00	Makan siang	Rumah	Alat makan
13.00 - 15.00	Bermain	Rumah	Mainan sederhana, sensory toys
15.00 - 16.00	Menonton	Rumah	Televisi, gadget
16.00 - 16.30	Menggambar	Rumah	Buku gambar, pensil warna, krayon
16.30 - 17.00	Mandi sore	Rumah	Peralatan mandi
18.00 - 19.00	Makan malam	Rumah	Alat makan
19.30 - 20.30	Cerita sebelum tidur	Rumah	Buku cerita, pendamping orang tua
21.00 - 06.00	Tidur malam	Rumah	Lampu tidur, mainan kesayangan

Message Planning

Model Komunikasi Lasswell

Who?

Tim kreatif (penulis cerita, ilustrator, dan desainer buku interaktif ramah sensorik)

Says what?

Pesan edukatif berbasis cerita rakyat Indonesia, disampaikan melalui struktur visual dan sensorik yang sederhana

In which channel?

Buku cerita ilustrasi interaktif cetak dengan elemen visual, tekstur, dan interaktivitas sederhana

To whom?

Anak-anak dengan spektrum autisme usia 7-9 tahun

With what effect?

Anak lebih fokus, merasa nyaman, dan dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajarnya.

What to Say

“Cerita lama, rasa baru, untuk dunia yang berbeda”

How to Say

Perancangan buku ini disesuaikan dengan kebutuhan anak dengan autisme ringan agar lebih mudah memahami isi dan terlibat dalam kegiatan membaca. Buku dirancang ramah sensorik melalui penggunaan ilustrasi sederhana, warna pastel, dan tipografi yang jelas. Elemen interaktif seperti tekstur dan aktivitas lepas-tempel membantu meningkatkan fokus, serta dilengkapi simbol emosi untuk mendukung pemahaman sosial. Cerita disusun secara linear untuk memudahkan alur, menciptakan pengalaman membaca yang nyaman dan adaptif.

Creative Approach

Perancangan buku ini menggabungkan pendekatan Human-Centered Design, sensory-based, visual storytelling, dan adaptasi naratif. Fokus utamanya adalah kebutuhan anak autisme ringan, dengan desain yang ramah sensorik, warna lembut, serta elemen interaktif. Cerita rakyat disusun ulang menjadi narasi linear dan sederhana agar mudah dipahami anak usia 7-9 tahun.

Diskusi/Proses Desain

Cover Buku

“Timun Mas”



Gambar 1. Cover depan dan Belakang

Adaptasi Narasi

Narasi cerita Timun Mas diadaptasi agar sesuai dengan kebutuhan anak dengan autisme ringan. Teks disederhanakan menjadi kalimat pendek, jelas, dan mudah dipahami. Kosakata abstrak diubah menjadi kata konkret yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak. Pengulangan kalimat digunakan untuk memperkuat pemahaman alur cerita. Ekspresi tokoh ditunjukkan melalui ilustrasi sederhana serta simbol visual seperti emotikon agar anak lebih mudah memahami emosi. Struktur cerita tetap linier tanpa subplot yang rumit, sehingga alurnya konsisten dan tidak membingungkan.

Gambar 2. Naskah cerita yang di adaptasi

Narasi Dongeng Cerita Rakyat "Timun Mas" yang telah di adaptasi				
Halaman	Adegan	Deskripsi Visual	Narasi	Tambah
1	Desa tenang	Rumah kecil,pohon,jalan sepi	"di desa yang tenang, tinggal seorang ibu."	Flap rumah: buka pintu,lihat ibu deduk
2	Ibu srini sendiran	Ibu duduk di teras,memeluk lutut	"Nama ibu itu adalah Ibu SriNi,iA sendirian"	Emoj (sedih)
3	Ibu merasa sedih	Wajah sedih,merenggut tangis	"Ibu SriNi merasa sedih"	Emoj (sedih)
4	Ibu berdoa	Tangan mengeradah,mata terpejam	"Setiap hari, Ibu SriNi berdoa."	Berharap / memohon
5	Ibu memohon anak	Wajah harap,tangan di dada	"Ia berdoa agar punya anak"	Berharap / memohon
Halaman pertanyaan ulang				
			- Siapa nama ibu yang tinggal sendiri? - Apa yang ibu itu inginkan?	
6	Rakasa muncul	Rakasa besar datang dari hutan	"Satu hari,datang rakasa"	Stiker tempel-lepas rakasa dari batik pohon (kaget)
7	Rakasa bicara	Rakasa mengangkat tangan,berbicara	"Rakasa berkata, "Aku bisa bantu."	Emoj (senang)
8	Ibu kaget	Ibu menengang,dada wajah terkejut	"Ibu SriNi terkejut. Tapi ia mendengarkan."	Emoj (kaget)
9	Rakasa memberi syarat	Rakasa menunjuk ibu,lalu pergi	"saat anak itu berumur 6 tahun,aku akan kembali."	(netral serius)
10	Ibu menyentujui	Ibu mengangguk pelan	"Ibu SriNi mengangguk, ia setuju."	Emoj (khawatir ringan)

Halaman	Rakasa beri biji	Rakasa memberi biji mentimun	"Rakasa memberi biji mentimun"	Tekstur biji mentimun (biji foam/halus)
11				Netral / bingung
Halaman pertanyaan ulang	- Siapa yang datang ke desa? - Apa yang rakasa berikan? - Apa syaratnya?			
12	Ibu menanam biji	Ibu menggali tanah,menanam biji	"Ibu SriNi menanam biji itu di kebun"	Emoj (senang)
13	Menyiram tanaman	Ibu menyiram dengan ember kecil	"Setiap hari,Ibu menyiram tanaman"	Emoj (senang)
14	Mentimun tumbuh	Tanaman tumbuh besar dan tinggi	"Beberapa hari,mentimun tumbuh besar"	Flap tanah: buka muncul mentimun emas
15	Mentimun emas	Buah emas besar di kebun	"Wanita emas dan bersinar"	Emoj (senang)
16	Ibu dalam mentimun	Ibu membuka buah,terkejut bayi	"Set di buka,ada bayi Perempuan"	Emoj (cinta/bahagia besar)

17	Ibu tersenyum	Ibu memeluk bayi,wajah senang	"Ibu SriNi tersenyum,iA Bahagia"	Emoj (bahagia)
18	Memberi nama	Ibu menggendong bayi	"Ia memberi nama : Timun Mas "	Stiker nama yang bisa ditempel ke bayi bayi Emoj (bahagia sederhana)
19	Timun mas Tumbuh	Anak kecil bermain di halaman	"Timun mas tumbuh besar"	Emoj (senang)
20	Timun mas baik hati	Timun mas membantu ibu menyapu	"Ia rajin dan baik hati"	Emoj (senang)
21	Ibu dan anak Bahagia	Mereka makan Bersama	"Ibu SriNi senang,Mereka Bahagia"	Emoj (senang)
Halaman pertanyaan ulang				
			- Apa yang tumbuh di kebun? - Siapa yang ada di dalam mentimun?	
22	Rakasa datang Kembali	Rakasa di depan rumah	"Saat timun mas 6 tahun,rakasa datang"	Flap gerbang desa buka: rakasa muncul
23	Rakasa menagih Janji	Rakasa menunjuk timun mas	"Manan anak itu? Aku datang menjemput"	Emoj (emas ringan)
24	Timun mas takut	Timun mas bersentuh,jenggoy di batik ibu	"Timun mas takut"	Emoj (takut ringan)
25	Ibu membawa lari	Ibu dan timun mas lari kehutan	"Ibu membawa Timun mas pergi"	Emoj (khawatir)
26	Bertemu kakek bijak	Kakek duduk di bawah pohon besar	"Di hutan,ada kakek bijak."	Emoj (lega & nyaman)
27	Kakek memberi bungkusan	Kakek memberi 4 kantong kecil	"Gunakan ini kalau di kejar, kaka kakek"	Emoj (tempel velcro)

Halaman				Emoj harapan
Halaman pertanyaan ulang				
			- Berapa bungkusan yang diberikan kakek? - Apa gunanya bungkusan itu?	
28	Rakasa mengejar	Timun mas berlari,rakasa di belakang	"Timun mas lari cepat.Rakasa lari di belakang"	Stiker geser Timun Mas di jalur lari
29	Lempar biji mentimun	Ladang timun muncul	"Timun mas melempar biji pohon timun tumbuh"	Flap tanah: buka muncul ladang timun
			- Apa yang Timun Mas lempar? - Apa yang terjadi setelah itu?	
30	Lempar jarum	Hutan bambu muncul	"Ia melempar jarum.Bambu tinggi muncul"	Tekstur bambu khas dari kertas daur ulang
31	Lempar garam	Danau luas menghalangi	"Ia lempar garam. Jadi danau besar"	Emoj (terkejut)
32	Lempar terasi	Lumpur panas muncul	"Ia lempar terasi.muncul lumpur yang panas"	Emoj (terkejut)
Halaman pertanyaan ulang				
			- Apa yang terjadi ketika Timun Mas lempar jarum? - Apa yang terjadi saat garam dilempar?	

-Apa yang terjadi ketika terjadi dilampir?				
33	Rakasa terjebak	Rakasa terjebak dalam lumpur	"Rakasa jatuh ke lumpur. Tuhannya terjebak."	Rakasanya separuh banggiran. Berat / tidak nyaman
34	Timun Mas selamat	Timun mas berdiri tegar	"Timun mas selamat"	Legar
Halaman pertanyaan ulang				
35	Pulang ke rumah	Timun Mas berjalan kembali	"ia pulang ke rumah"	Tenang
36	Ibu memeluk anak	Pelukan hangat antara ibu dan anak	"Buat ibu memeluk Timun Mas, ia merangkak senang."	Kasih sayang
37	Bahagia Bersama	Merika duduk di rumah bersama	"Moreka Bahagia Bersama"	Senang
38	penutup	Merika pulang ke rumah bersama	"Moreka hidup tenang dan bersyukur"	Sikhar hantang & petang bisa dimengerti
Halaman pertanyaan ulang				

Sumber: Data peneliti

Bentuk Buku

Buku interaktif Timun Mas dirancang dalam format hardbook A4 landscape agar ilustrasi lebih luas dan mudah dipahami anak dengan autisme ringan. Hardbook dipilih karena kuat dan aman digunakan.

Buku terdiri atas 22 halaman berisi narasi singkat dan halaman interaktif yang disisipkan bergantian. Ilustrasi sederhana dengan warna lembut dipadukan dengan teks pendek menggunakan font ramah disleksia (Lexend Deca dan Open Dyslexic). Tata letak dibuat konsisten dengan grid sederhana dan margin lebar untuk menjaga keteraturan.

FORMAT BUKU

Ukuran buku : A4 (Landscape)

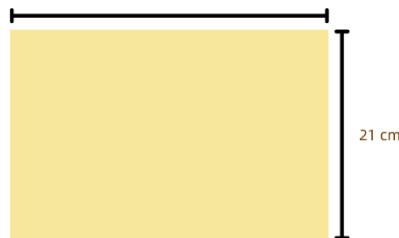
Jenis Buku : Hardbook

Ukuran Font :

Headline : 36-42pt

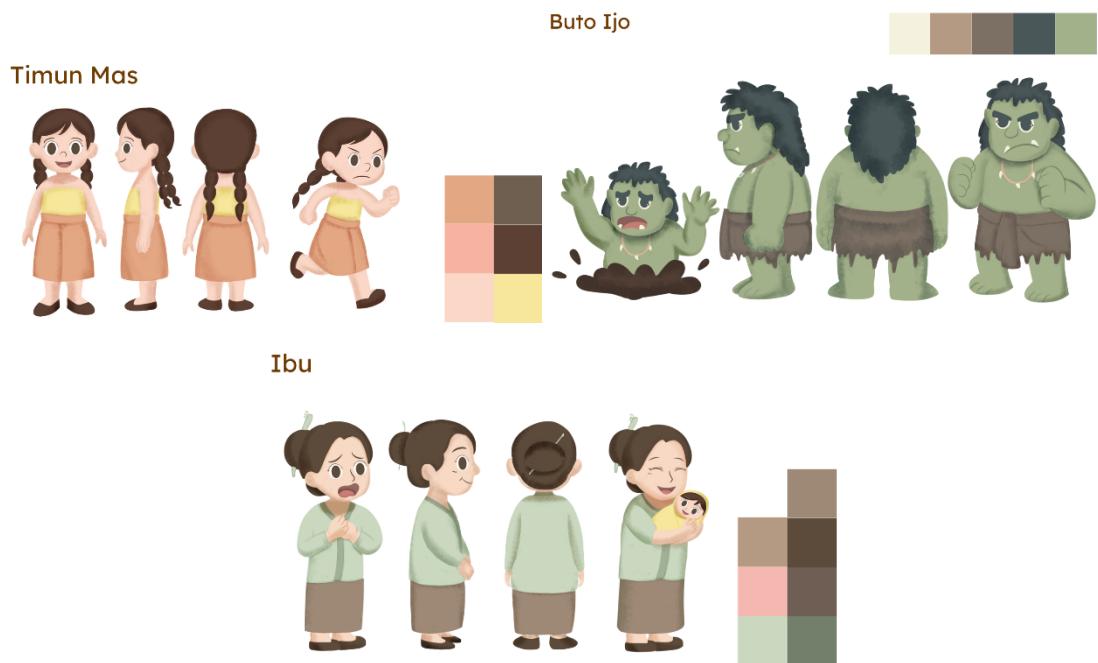
body text : 28-36pt

29,7 cm



Gambar 3. Bentuk dan ukuran buku

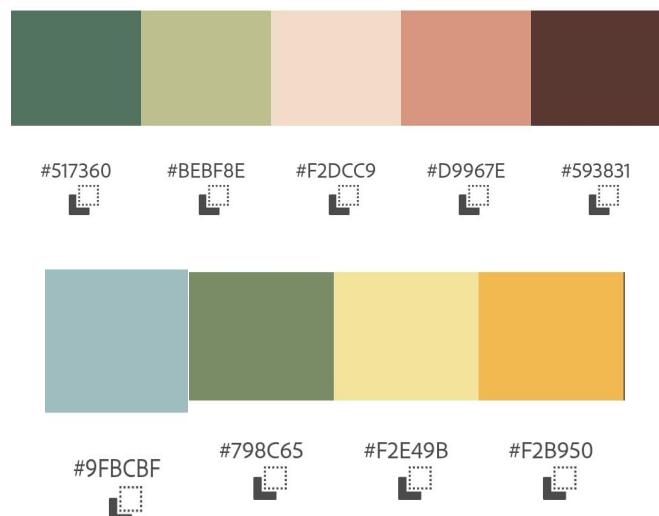
Desain Karakter



Tone and Manner

Buku ini menggunakan *tone and manner* tenang, ramah, dan peduli. Ketenangan ditunjukkan melalui warna lembut dan ilustrasi sederhana. Keramahan hadir lewat bahasa yang hangat dan karakter bersahabat. Kepedulian diwujudkan dengan penyesuaian teks, visual, dan elemen sensorik sesuai kebutuhan anak autisme ringan.

Color Palette



Gambar 4. Color palette

Typography

Pemilihan tipografi dalam buku ini mempertimbangkan keterbacaan dan kenyamanan visual bagi anak dengan spektrum autisme ringan. Dua jenis huruf yang digunakan adalah Lexend Deca dan OpenDyslexic.

Headline/Judul: OpenDyslexic

Open Dyslexic

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
. , ; ? ! ‘ “ (/)

Gambar 5. Font OpenDyslexic yang digunakan untuk headline/judul

Body Text: Lexend Deca

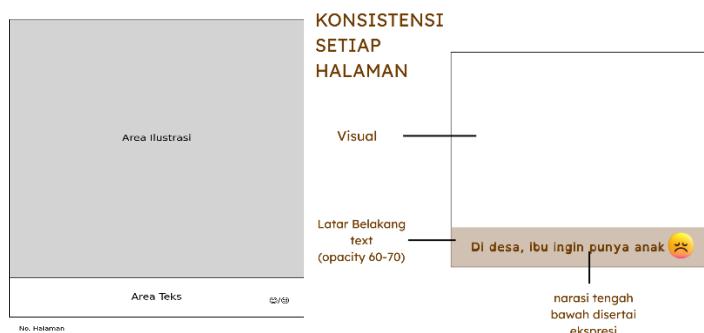
Lexend Deca

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
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
. , ; ? ! ‘ “ (/)

Gambar 6. Font Lexend Deca yang digunakan untuk body text

Grid System

Grid system yang digunakan yaitu *modular grid*



Gambar 7. Grid system yang digunakan dalam buku

Grid system buku ini dibagi dua bagian utama: ilustrasi di atas sebagai fokus cerita dan teks di bawah dalam kotak netral agar mudah dibaca. Nomor halaman konsisten di pojok kiri bawah, sedangkan emotikon disisipkan pada teks untuk membantu pemahaman emosi. Tata letak ini menjaga keteraturan visual, memudahkan anak mengikuti alur, dan mendukung pengalaman membaca yang ramah sensorik.

Referensi

Referensi Visual dan Desain Karakter



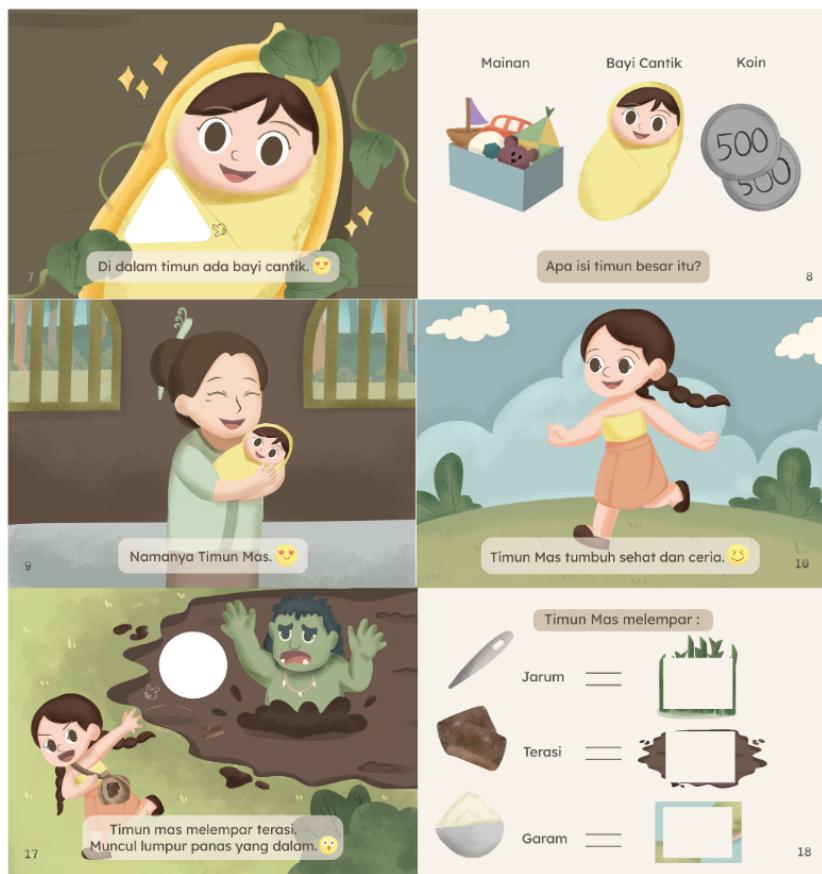
Gambar 8. Referensi visual dan media

Sumber: Pinterest

Spreadbook

Buku ini menggunakan format dua halaman terbuka. Ilustrasi ditampilkan besar sebagai fokus, sementara teks singkat mendukung cerita. Tata letak konsisten sehingga mudah diikuti, serta memberi ruang untuk elemen interaktif dan sensorik.

Spreadbook



Gambar 9. Contoh sketsa layout untuk buku

Sumber: Gambar pribadi

Hasil Perancangan

Back and Front Cover



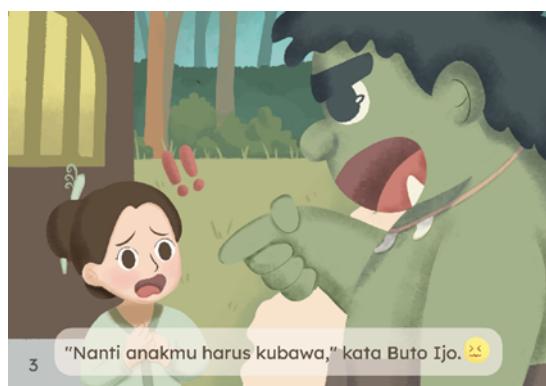
Gambar 10. Cover belakang dan depan

Sumber: Gambar pribadi

Isi Buku

Buku terdiri dari 22 halaman dengan narasi sederhana dan ilustrasi besar. Cerita Timun Mas disusun linier dari awal hingga akhir, dengan tambahan elemen teksur sesuai adegan, seperti kain pada baju tokoh, tanah bertekstur kasar, atau air yang halus. Setiap halaman juga dilengkapi pertanyaan singkat untuk mengulang cerita, misalnya menanyakan nama tokoh atau perasaan yang ditampilkan. Strategi ini membantu anak dengan autisme ringan memahami alur secara bertahap, melatih fokus, dan memperkuat ingatan melalui pengulangan.

Gambar 11. Isi buku



Sumber: Gambar pribadi

Media Pendukung

Media pendukung terdiri dari selebar panduan, pouch kantong ajaib, dan stiker reward. Selebar panduan membantu orang tua, guru, atau terapis menggunakan buku dengan tepat. Pouch berisi tiga tokoh dan tiga benda ajaib untuk mendukung permainan peran. Stiker reward diberikan sebagai apresiasi agar anak lebih termotivasi membaca.

Selebar Panduan

Gambar 12. Selebaran Panduan



Sumber: Gambar pribadi

Sticker



Gambar 13. Pouch dan 6 kartu

Sumber: Gambar pribadi

Pouch dan Card



Gambar 14. Pouch dan 6 kartu

Sumber: Gambar pribadi

Testing

Anak mampu membaca dengan baik, tetapi mudah terdistraksi dan sulit fokus lama. Uji coba menekankan halaman interaktif dan elemen visual. Ilustrasi sederhana dan warna pastel diterima dengan netral. Alur linear dan kalimat pendek memudahkan pemahaman, sementara tanpa kata ganti membuat tokoh lebih jelas.

Pada halaman interaktif, anak dapat menempel kartu setelah diberi contoh. Aktivitas berhasil dengan sedikit bantuan dan tanpa penolakan. Tekstur lembut di halaman 7 menarik perhatian, disentuh berulang meski awalnya ragu. Pertanyaan singkat, seperti “Siapa yang memberi biji?” dapat dijawab tepat dengan bantuan visual. Tekstur di area pertanyaan juga meningkatkan fokus.

Respons terhadap tekstur beragam, dan simbol emosi membantu setelah dikenalkan. Buku bisa digunakan tanpa pendamping penuh, namun arahan awal tetap perlu. Penggunaan lebih optimal bila didampingi orang tua, guru, atau terapis.

4. KESIMPULAN

Perancangan buku Timun Mas ramah sensorik terbukti mendukung kebutuhan anak dengan autisme ringan. Narasi sederhana, alur linear, dan kalimat pendek membantu pemahaman. Ilustrasi sederhana dengan warna pastel nyaman dipandang, sementara tekstur memberi pengalaman sensorik yang menarik. Halaman interaktif dan pertanyaan pengulangan meningkatkan fokus serta pemahaman alur.

Uji coba menunjukkan anak mampu mengikuti instruksi, merespons ilustrasi dan tekstur, serta menjawab pertanyaan dengan tepat. Meski dapat digunakan secara

mandiri, pendampingan awal dari orang tua, guru, atau terapis tetap diperlukan. Dengan pendekatan ini, buku tidak hanya berfungsi sebagai media cerita, tetapi juga sarana belajar yang inklusif dan mendukung perkembangan anak autisme ringan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Rofica, B., & Liansari, V. (2024). Analisis Membaca Cerita Rakyat "Malin Kundang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3158-3172.
- Hani, P. A. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat Dengan Media Video Animasi Kisah Nusantara Kelas Vii Smp Pgri 01 Singosari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 19(12).
- Pratiwi, J. A (2024). Analisis Kemampuan Komunikasi Anak Autism Spectrum Disorder (Asd) Di Talenta Center Jakarta (Bachelor's Thesis, Jakarta: Fitk Uin Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (2021). Strategi Perancangan Digital Comic Sebagai Media Edukasi Cerita Rakyat Jawa Timur Bagi Remaja Usia 12-18 Tahun (Doctoral Dissertation, Petra Christian University).
- Sulistyowati, H., Mayasari, D., & Hastining, S. D. (2022). Pemerolehan Kosa Kata Anak Autism Spectrum Disorder (Asd). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3091-3099.
- Josephine, F. R., Orenda, C., & Silalahi, L. R. (2023). Terapi Musik Dan Anak Autisme: Sebuah Tinjauan Literatur. *Ekspresi*, 12(1).
- Eka, E. W. P. L., Astriani, D., Rosyadi, Z., & Mufidah, A. C. (2024). Daily Activity Card Technique (Dact) Untuk Meningkatkan Komunikasi Sosial Anak Dengan Spectrum Autisme. *Journal Of Theory And Practice In Islamic Guidance And Counseling*, 1(2), 75-86.
- Maulidiyah, S., & Nadhirah, Y. F. (2024). Keunikan Dan Keseharian Anak Autisme Di Skhn 02 Kota Serang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 10(04), 234-241.
- Apriani, T. (2024). Pengaruh Media Kolase Bahan Alam Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Pada Anak Autisme Ringan Kelas Iii Di Slb Autis Harapan Mandiri Palembang (Doctoral Dissertation, Universitas Bina Darma).
- Puput, R. (2024). Laporan Observasi (Studi Analisis Karakteristik Perkembangan Non-

- Verbal Pada Anak Autisme Di Paud Harsya Ceria Jeulingke Banda Aceh). *Jurnal Pendidikan Aura (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 5(1), 44-47.
- Fadila, T. I., & Susetyo, B. (2023). Pengaruh Metode Sq3r Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Anak Dengan Gangguan Spektrum Autisme Kelas V. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(2), 49-54.
- Ali, N. (2022). Hubungan Resiliensi Dan Stres Pengasuhan Pada Ibu Dengan Anak Gsa (Gangguan Spektrum Autisme). *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 10.