

Representasi Identitas Visual Anak Disleksia dalam Desain Cover LexiPal

Octaviasari

Magister Pascasarjana, ISI Yogyakarta, Indonesia

ABSTRAK

Saat ini perhatian terhadap kebutuhan khusus di dalam pendidikan dan desain meningkat. Salah satu kebutuhan penting adalah membuat media visual yang ramah untuk anak-anak yang sulit membaca. Visual anak-anak dalam desain LexiPal merupakan penting, karena visualisasi anak-anak dapat mencerminkan pemahaman tentang identitas, pengalaman belajar dan tantangan yang mengalami kesulitan untuk dibaca. Untuk menemukan identitas anak dalam penelitian ini adalah bagaimana desain cover LexiPal mewakili anak - anak dengan kesulitan membaca baik visual dan narasi untuk menarik keinginan belajar membaca. Serta cara elemen desain memenuhi kebutuhan dan karakteristik pengguna. Penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan desain terhadap kebutuhan anak disleksia dengan kebutuhan khusus, terutama di bidang pendidikan dan pengetahuan visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk metode analisis visual berdasarkan teori representatif dan prinsip-prinsip desain. Kesimpulannya representasi identitas visual dalam desain cover LexiPal tidak hanya membangun koneksi emosional dengan audiens anak-anak, tetapi juga memperkuat inklusivitas dalam desain produk edukasi.

Kata Kunci: Representasi Visual, Identitas Visual, Anak Disleksia, Desain Cover, Desain Inklusif

ABSTRACT

Currently, attention to special needs in education and design is increasing. One important need is to create visual media that is friendly to children who have difficulty reading. Children's visuals in LexiPal design are important, because children's visuals can reflect an understanding of identity, learning experiences and challenges that have difficulty reading. To find the identity of the child in this study is how the LexiPal cover design represents children with reading difficulties both visually and narratively to attract the desire to learn to read. As well as how design elements meet the needs and characteristics of users. This study will contribute to the development of designs for the needs of dyslexic children with special needs, especially in the fields of education and visual knowledge. This study uses a qualitative approach to visual analysis methods based on representative theory and design principles. In conclusion, the representation of visual identity in the LexiPal cover design not only builds an emotional connection with the child audience, but also strengthens inclusivity in the design of educational products.

Keywords: Visual Representation, Visual Identity, Dyslexic Children, Cover Design, Inclusive Design

How to Cite:

Octaviasari. (2025) *Representasi Identitas Visual Anak Disleksia dalam Desain Cover LexiPal*. *Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1), 29-40 <https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i1.441>



This is an open access article under the CC-BY License
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Page:
29-40

PENDAHULUAN

Saat ini perhatian terhadap kebutuhan khusus di dalam pendidikan dan desain meningkat. Salah satu kebutuhan penting adalah membuat media visual yang ramah untuk anak-anak yang sulit membaca. Sulit untuk dibaca, sebagai gangguan neurologis yang mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis, membutuhkan pendekatan visual yang sangat spesifik untuk bisa mendapatkan informasi dan proses yang lebih baik oleh semua orang. Buku, aplikasi, alat bantu membaca untuk anak-anak yang sulit dibaca dan muncul, tetapi kinerja visual mereka terutama dalam ruang lingkup desain sering kali menerapkan estetika umum tanpa berkaitan dengan kebutuhan psikologis dan visual anak-anak yang sulit dibaca. LexiPal adalah salah satu produk pendidikan yang dirancang untuk membantu kesulitan membaca anak untuk mengembangkan keterampilan memahami huruf. Sebagai bagian dari citra merek dan daya tarik awal, desain cover CD LexiPal memainkan peran penting dalam pembentukan kesadaran, peningkatan minat dan menciptakan hubungan emosional dengan anak-anak sebagai objek target. Desain pertama memperkenalkan konten produk, tetapi juga memiliki nilai representasi otentik yang dibutuhkan anak disleksia.

Visual anak-anak dalam desain LexiPal merupakan penting, karena visualisasi anak-anak dapat mencerminkan pemahaman tentang identitas, pengalaman belajar dan tantangan yang mengalami kesulitan untuk dibaca. Ekspresi karakter, ekspresi wajah, kegiatan yang dilakukan, seleksi warna, gaya font, penulisan global, adalah faktor yang dapat memperkuat perasaan, kesadaran diri dan motivasi dalam belajar. Sebaliknya, perwakilan yang kurang sensitif dapat menyebabkan keterasingan, merasa tidak pantas atau memburuknya kepercayaan anak-anak. Dalam konteks desain sebuah studi tentang bagaimana anak disleksia sulit membaca di

media visual, terutama dalam produk pendidikan, masih relatif terbatas. Faktanya, memahami estetika sangat penting, karena gambar menjadi jembatan awal sebelum berinteraksi lebih dalam dengan konten pendidikan. Desain untuk anak-anak dengan sulit dibaca tidak hanya membutuhkan aspek estetika, tetapi juga aspek fungsional, psikologis dan komunikasi.

Untuk menemukan identitas anak dalam penelitian ini adalah bagaimana desain cover LexiPal mewakili anak-anak dengan kesulitan membaca baik visual dan narasi untuk menarik keinginan belajar membaca. Serta cara elemen desain memenuhi kebutuhan dan karakteristik pengguna. Penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan desain terhadap kebutuhan anak disleksia dengan kebutuhan khusus, terutama di bidang pendidikan dan pengetahuan visual. Berkat pendekatan kualitatif dengan analisis visual dan teori perwakilan, penelitian ini akan membedah aspek artistik dan komunikasi dalam desain cover CD LexiPal.

Tujuan utamanya adalah untuk menentukan bagaimana menggambarkan anak-anak dengan ikon mana yang digunakan untuk menyampaikan pengalaman mereka dan tingkat desain efektif dalam menciptakan rasa relevansi dan penerimaan kepada publik. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mencoba menggambarkan estetika visual dalam cover LexiPal, tetapi juga menekankan pentingnya konsep yang memiliki kemampuan untuk memperjuangkan komprehensif dan beragam, terutama untuk anak-anak yang menghadapi tantangan dalam sistem pendidikan. Gambar tokoh utama atau ilustrasi yang menggambarkan isi produk dapat memberi tahu pemirsa apa yang diharapkan dari media tersebut. Sangat penting untuk memahami dan menerapkan prinsip semiotika ketika mendesain cover CD karena desain yang

tidak sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dapat membuat pembeli tidak nyaman atau tidak puas.

Sangat penting untuk memastikan bahwa semua tanda-tanda dalam desain cover CD berfungsi bersama dan tidak membingungkan. Apakah komponen desain tersebut menghasilkan kesatuan visual dan makna, atau adakah kontradiksi dalam pesan yang disampaikan oleh tanda-tanda tersebut?. Visual yang digunakan harus terintegrasi dalam satu kesatuan untuk menciptakan karya menarik konsumen dalam memahami produk yang ada didalam kemasan CD. Untuk memastikan bahwa desain LexiPal benar-benar mendukung anak-anak disleksia dalam pengalaman belajar mereka, analisis cover CD multimedia interaktif disleksia adalah langkah penting. Analisis semiotika dapat membantu mendeteksi kesalahan ini sehingga desain dapat diperbaiki dan ditingkatkan. Kesalahan ini mungkin berupa kebingungan, ketidakjelasan, atau kesempatan yang belum dieksplorasi dalam desain cover CD. Penting untuk mencari makna yang ada didalam cover, agar kedepan menjadi acuan untuk proses pembuatan desain dengan lebih baik lagi menjadikan ilmu desain sebagai patokan untuk acuan proses berkarya.



Gambar 1. Cover CD Lexipal untuk Homeversion
(Sumber: <http://lexipalindonesia.com/>)

Ada 2 cover yang dibuat untuk desain cover CD LexiPal yaitu versi rumah yang penggunaanya bisa menggunakan langsung dari rumah Bersama orang tua. Juga ada versi Pro yang penggunaanya dari Guru atau Terapis khusus anak disleksia.



Gambar 2. Cover CD Lexipal untuk Proversion
(Sumber: <http://lexipalindonesia.com/>)

Penelitian terdahulu Representasi anak dalam (marhaeni,2010) menyatakan bahwa Anak-anak diekspresikan dalam perwakilan individu, kelimpahan, kebebasan dan keterasingan sebagai simbol etika kapitalis. Selain kepentingan ideologis, kapitalisme juga ditunjukkan dalam bentuk kepentingan industri kapitalis di mana kepemilikan adalah tujuan utama. Anak-anak diwakili sesuai dengan kepentingan pemilik modal untuk menciptakan manfaat sebanyak mungkin. Dengan menampilkan symbol-simbol yang dapat menarik perhatian dari komoditas itu sendiri, menjadi pengenalan suatu brand untuk di ketahui oleh penggunaanya. Visual penarik perhatian dari pengguna, memberikan pengetahuan untuk menerapkan visual yang penting ditonjolkan untuk menjual suatu produk dipasaranya. Pengguna akan lebih mudah mengenali produk cariannya melalui cover luar.

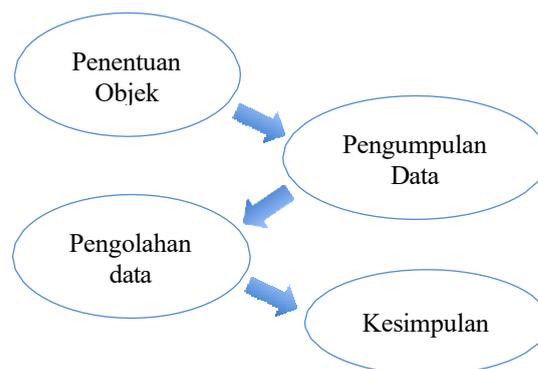
Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh setiawan (2016) dalam skripsi Representasi Identitas Anak dalam Iklan Provider Tri Indie+: Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce, interpretasi yang dibangun dari simbol-simbol seperti warna yang cerah, ruang kreatif, dan jargon khas anak muda, anak-anak digambarkan sebagai individu yang berpikiran bebas, terbuka terhadap perubahan, dan kritis terhadap kebiasaan yang telah ditetapkan. Selain menunjukkan semangat dan idealisme, representasi ini juga dapat membentuk standar identitas yang mempengaruhi persepsi anak tentang dirinya dan lingkungannya.

Dari dua penelitian terdahulu tersebut peneliti mencoba mencari celah temuan yang belum pernah dilakukan. Melalui penelitian mencari representasi anak dalam cover cd LexiPal. Upaya untuk lebih mendalam mencari arti dibalik cover cd yang dikhususkan untuk anak disleksia. Visual-visual apa saja yang dapat digali fungsi dan intreprsentasi karakter anak disleksia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk metode analisis visual berdasarkan teori representatif dan prinsip-prinsip desain. Pendekatan ini telah dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan makna dan memahami ekspresi visual anak-anak dalam desain cover lexipal, tanpa pengukuran kuantitatif. Dalam konteks penelitian desain, pendekatan ini berfokus pada penjelasan elemen desain identifikasi yang digabungkan dalam representasi visual untuk menciptakan pengalaman pengguna yang komprehensif. Menemukan pesan tersembunyi dibalik visual-visual yang terkandung dalam desain cover CD "Lexipal". Proses mengamati visual dan juga observasi langsung kepada pengguna, dapat menjadi acuan peneliti untuk mendapatkan hasil analisis dengan baik. Data penunjang berasal dari pustaka lain,

baik dalam bentuk cetak maupun elektronik. Penelitian ini melibatkan pengguna anak disleksia, orang tua dan guru khusus anak disleksia dalam pengumpulan data. Sample anak disleksia yang diambil terkonfirmasi penyandang disleksia tanpa komorbid (misalnya, gangguan perhatian gangguan hiperaktif, autisme). Setelah mengumpulkan data-data yang didapat akan diolah sesuai dengan materi penelitian. Lalu di simpulkan dalam bentuk deskripsi hasil temuan yang didapat oleh peneliti, dalam mengulas visual identitas anak dalam Cover CD LexiPal. Kesimpulan yang didapat semoga bisa menginspirasi khalayak dalam peran desain untuk anak penyandang disleksia.



Gambar 3. Diagram alur penelitian
(Sumber: Peneliti, 2025)

PEMBAHASAN

Strategi semiotik sangat penting saat membangun cover CD multimedia interaktif. Desainer dapat membuat desain yang mengkomunikasikan pesan produk dengan baik dengan memahami konsep dasar semiotika, seperti tanda, simbol, dan makna. Dengan menerapkan konsep semiotika ke dalam desain cover CD, kita dapat meningkatkan persepsi pengguna terhadap produk multimedia interaktif.

Representasi Visual Anak dalam Cover

Terlihat ikon tanda seorang anak laki-laki dengan disleksia digambarkan bermain sepak bola pada sampul CD ini.

Tanda ikonik ini langsung menggambarkan target konsumen produk, anak-anak dengan disleksia. Karena anak-anak mungkin menemukan diri mereka dalam gambar bermain tersebut, ini juga dapat memberi mereka inspirasi. Gender yang digunakan laki-laki karena penderita disleksia banyak ditemukan pada anak laki-laki, meskipun ada juga yang perempuan namun tidak sebanyak anak laki-laki. Visual bermain menggambarkan bahwa pembelajaran ini tidak hanya proses belajar saja, namun ada konsep bermain dalam proses pembelajarannya. Agar anak tidak merasa bosan dalam belajar, permainan menjadi salah satu model pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus yang efektif. Belajar dan bermain sering digunakan untuk media pembelajaran anak berkebutuhan khusus disekolah inklusi dan sekolah luar biasa ABK lainnya.



Gambar 4. Visual Anak Laki-laki pada cover Homeversion (Sumber: Peneliti, 2025)

Gender di pertegas oleh Philo dalam Purnomo (2006) mengungkapkan Laki-laki adalah simbol pikiran dan aspek jiwa intelektual yang lebih tinggi. Sosok anak menjadi objek yang paling mudah untuk diseragamkan, baik sebagai identitas pribadi maupun nasional (Wibawa, 2020).



Gambar 5. Visual Anak Laki-laki pada cover Proversion (Sumber: Peneliti, 2025)

Sambil bermain bola dari cerah hingga hujan menggambarkan bahwa dalam situasi apapun akan menyenangkan belajar menggunakan aplikasi LexiPal. Situasi yang digambarkan seperti anak-anak akan senang menggunakan aplikasi layaknya mereka bermain.

Analisis Unsur Visual Cover

- Warna

Warna cover CD mungkin menggunakan warna simbolik. Misalnya, biru kehijauan menunjukkan ketenangan dan hijau menunjukkan perkembangan, ketenangan, pertumbuhan dan kestabilan. Tujuannya adalah untuk menyebarkan pesan simbolik tentang pengalaman belajar yang positif. Warna-warna yang lembut ini bisa memunculkan kondisi tenang juga pada penderita disleksia agar mereka tidak merasa tegang ketika mengikuti pembelajaran (Wilkins, 2020). Warna merah dan kuning digunakan dengan bijak dalam jumlah kecil, untuk menciptakan titik fokus tanpa mengganggu keterbacaan atau menyebabkan overstimulasi. Dominasi warna-warna *earthy + sky tones* (tanah coklat, daun hijau, langit biru) menciptakan asosiasi lingkungan bermain yang aman dan familiar. Tidak menggunakan putih murni sebagai latar belakang utama — ini sesuai temuan terbaru (Misra et al., 2022) bahwa putih murni dapat menyebabkan efek "visual glare" bagi anak disleksia.



Gambar 6. Visual Background anak Laki-laki pada cover Proversion (Sumber: Peneliti, 2025)

Visual taman dengan tanaman bunga, pohon dan juga pagar menggambarkan bahwa mereka bisa bersenang-senang tanpa takut untuk tidak diawasi ketika belajar. Bahkan hewan kucing digunakan juga dalam cover, untuk memberikan kesan teman belajar yang juga bisa diajak bermain dalam proses pembelajarannya. Balon udara dalam cover juga mengartikan terbang setinggi-tingginya dalam hal belajar untuk menemukan cita-cita selanjutnya bagi anak disleksia dibalik kekurangan yang dimiliki. Warna pada efeknya adalah suatu tanda yang dapat kita gunakan untuk merepresentasikan apapun yang kita nilai sesuai. Representasi visual begitu lumrah dan meliputi segalanya hingga kita hampir tak menyadari apa yang terlibat didalamnya, Danesi(2010).

- Tipografi

Tipografi merupakan elemen desain memengaruhi sekaligus dipengaruhi oleh elemen desain yang lain. Elemen ini juga dapat memengaruhi keberhasilan suatu karya secara keseluruhan (Rohman, 2023).



Gambar 7. Judul Lexipal (Sumber: <http://lexipalindonesia.com/>)

Huruf yang digunakan untuk judul sudah sangat mewakili anak disleksia dengan menggunakan huruf tegas dan penggunaan spasi dalam setiap huruf membantu anak disleksia mengenalinya tanpa ada kesalahan. Temuan ini sejalan dengan panduan Dyslexia Style Guide (British Dyslexia Association, 2018), yang menganjurkan penggunaan huruf-huruf yang bersih, terbuka, dan tidak terlalu sempit.



Gambar 8. Kalimat Keterangan dalam Cover

(Sumber: <http://lexipalindonesia.com/>)

Huruf yang digunakan adalah jenis Sans, sederhana, dan tanpa kaki. Konsisten dengan temuan studi seperti De Leeuw (2020) dan pedoman BDA (2021).

Ini merekomendasikan penggunaan Sans Serif untuk pembaca disleksia. Mengurangi kebingungan visual antar huruf (misalnya: b, d, p, q). Warna teks putih di atas latar biru gelap menciptakan kontras tinggi yang jelas, tetapi tetap aman bagi pembaca dengan disleksia. Desain tipografi pada bagian teks “Aplikasi belajar membaca untuk anak-anak dyslexia” sudah mengadopsi prinsip-prinsip desain inklusif untuk disleksia berdasarkan teori lima tahun terakhir. Penggunaan sans serif, kontras aman, huruf kecil, dan spasi yang cukup membantu meningkatkan keterbacaan, kenyamanan visual, dan efisiensi pemrosesan informasi pada anak usia 5–7 tahun dengan disleksia.

Menurut Ellen Lupton dalam *Thinking with Type* (2010) jenis huruf dalam desain tidak hanya alat untuk transmisi informasi, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk identitas visual dan suasana emosional dari suatu karya. Lepton

menekankan: "Bahasa seperti apa bahasa itu. Ini menunjukkan melodi, suasana hati dan otoritas pesan, yang mempengaruhi kesadaran penonton sebelum hanya satu kata yang dibaca". Dalam konteks desain cover CD atau dukungan visual seperti fungsi LexiPal, font untuk membangun kesan pertama dari produk yang dijual. (Lepton, 2010). Sehingga tipografi yang digunakan menjadi kunci keterbacaan brand identity.

- Ilustrasi

HomeVersion:

- a. Ilustrasi anak bermain bola, senyum lebar, dan warna cerah.
- b. Gaya ini mencerminkan suasana bermain sambil belajar yang aman dan menyenangkan.

Professional Version:

- a. Gambar serupa namun dengan tone warna monokromatik ungu dan oranye.
- b. Ilustrasi anak tetap konsisten, namun latar lebih tenang — sesuai untuk konteks profesional (guru, terapis, psikolog).

Menurut Eisenthal et al. (2021) ilustrasi yang figuratif, familiar, dan tidak rumit secara visual dapat membantu anak disleksia memproses pesan dengan lebih menyenangkan, dan gaya ilustrasi yang sederhana namun komunikatif, cepat dan mencegah beban kognitif tambahan. Anak digambarkan dalam aktivitas fisik yang sehat (bermain bola) dan dalam ekspresi ceria. Ini mendukung self-image positif, yang sangat penting bagi anak dengan hambatan belajar seperti disleksia. Representation Theory oleh Stuart Hall dalam Ayuanda et al (2024) menyatakan bahwa representasi visual dapat membangun identitas sosial yang mendukung atau sebaliknya. Dalam kasus ini, anak disleksia digambarkan aktif dan

mampu, bukan pasif atau "bermasalah". Berdasarkan Visual Storytelling for Neurodivergent Children (Caruso & Lee, 2022), lingkungan visual yang familiar dan konsisten membantu anak disleksia merasa aman dan mampu fokus pada tugas.

Ilustrasi tidak hanya bertindak sebagai faktor estetika, tetapi juga alat komunikasi yang intuitif untuk membantu mempromosikan pemahaman publik tentang pesan tersebut akan ditransmisikan. Ilustrasi ini bertindak sebagai bahasa komunikasi intuitif langsung, dilengkapi atau diganti untuk menciptakan komitmen emosional, menjelaskan ide-ide kompleks atau menarik perhatian segera. Dalam konteks merancang asuransi CD - termasuk fasilitas pendidikan seperti LexiPal ilustrasi harus meningkatkan tema utama produk untuk membangun hubungan emosional dengan audiens target memfasilitasi akses ke makna publik (Hollis, 2001). Desain ilustrasi LexiPal secara efektif menerapkan prinsip desain visual terkini yang ramah disleksia dan inklusif anak. Melalui karakter yang aktif, lingkungan yang menyenangkan, dan gaya ilustrasi yang sederhana namun komunikatif.

- Komposisi Layout

Tabel 1. Tata letak Hierarki Visual Layout

Elemen	Posisi	Fungsi Visual
Logo & Judul "LexiPal"	Atas Tengah	Elemen identitas utama – langsung terbaca
Tagline/Deskripsi	Tengah bawah	Menjelaskan tujuan utama (belajar membaca untuk anak disleksia)
Ilustrasi anak & lingkungan	Tengah	Fokus utama narasi visual (aktivitas bermain dan belajar)
Label usia "5-7 tahun"	Kiri bawah	Informasi penting untuk target pengguna
Lanskap (langit, matahari, tanah)	Latar belakang	Menopang konteks naratif dan nuansa ramah anak

Komposisi menggunakan keseimbangan asimetris dinamis, di mana objek anak dan bola sedikit bergeser ke kanan, diseimbangkan oleh pohon dan elemen bunga di kiri. Balon udara dan matahari di latar belakang juga menciptakan arah pandang ke tengah. Andrade et al (2024) tata letak dengan hierarki yang kuat membantu pembaca menavigasi isi visual secara intuitif. Hal ini krusial untuk pengguna muda atau neurodivergen. Desain komposisi layout cover CD, penggunaan sistem meningkatkan tayangan profesional dan meningkatkan aksesibilitas, terutama penting bagi anak-anak dengan sulit dibaca anak-anak, membutuhkan alur visual yang sederhana dan terstruktur. Layout yang terstruktur menurut Lepton (2010), Menempatkan elemen di posisi dominan, Menyusun informasi tambahan (tagline, deskripsi singkat) secara hierarkis, Menjaga keseimbangan ruang kosong (white space) untuk kenyamanan visual.

Efektivitas Representasi terhadap Audiens

Tabel 2. Efektivitas Representasi

Aspek Representasi	Efektivitas Terhadap Audiens Target
Visual tokoh anak aktif	Menumbuhkan identifikasi dan keterlibatan
Warna cerah dan kontras	Meningkatkan fokus dan kenyamanan visual
Tata letak naratif visual	Mendukung pemahaman konteks secara intuitif
Tipografi ramah disleksia	Memudahkan proses baca anak
Simbolisasi usia & fungsi	Memudahkan orang tua memilih produk tepat

Estetika nilai visual anak merepresentasikan bahwasanya anak sebagai simbol penyandang disleksia yang bermasalah dalam hal belajar membaca pada usia anak-anak sekitar umur 5-7 tahun. Dimana umur saat itu anak masih suka untuk bermain dan lebih menyukai aktifitas outdoor untuk melepaskan energi dalam tubuh. Psikologi anak sedang dalam masa pencarian kesenangan hiburan dalam kesehariaannya, belum mencari kebenaran hidup dan kesuksesan dalam akademis. Mencari kesenangan tersebut membuat mereka sibuk untuk bermain dan melupakan bahwasanya akademik mereka di usia tersebut harus sudah bisa mulai membaca, merangkai kata dan membuat kalimat. Dalam fase tersebut disekolah menargetkan mereka untuk bisa dalam hal mengerti makna kata yang sudah diajarkan kepada siswa. Jika siswa tidak dapat menyerap ilmu panduan belajar akan tersisihkan oleh teman lain. Nilai esteika dari anak intrepretasi anak disleksia yang mengalami gangguan pada proses belajarnya. Dengan menggunakan alasan

tersebut menggunakan karakter anak laki sudah bisa mewakili anak disleksia. Representasi visual dalam desain cover LexiPal Home Version terbukti efektif dalam menjangkau audiens utama (anak usia 5–7 tahun dengan disleksia). Melalui pemilihan ilustrasi yang inklusif, warna yang stimulatif, serta elemen teks yang ramah disleksia, desain ini: 1) Meningkatkan daya Tarik visual, 2) Memudahkan pemrosesan informasi, dan 3) Membentuk asosiasi positif terhadap proses belajar. Ini sejalan dengan prinsip desain inklusif dan empatik dalam konteks pendidikan anak, terutama anak dengan kebutuhan khusus.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa representasi identitas visual anak dalam desain cover LexiPal harus dibangun oleh pendekatan visual yang memperhitungkan kebutuhan kognitif, kesadaran, dan pengalaman belajar anak-anak dengan disleksia. Dalam proses eksplorasi berbasis penelitian, elemen visual seperti tipografi disleksia, ilustrasi ekspresif, palet warna rendah, dan kontras rendah memainkan peran dalam pembentukan identitas visual yang terintegrasi dan komunikatif. Tipografi yang dipilih mengklarifikasi struktur karakter dan mengurangi kebingungan visual. Ilustrasi anak-anak dijelaskan oleh ekspresi positif dan kegiatan belajar yang mencerminkan berbagai cara anak-anak menyerap informasi. Sementara itu, pilihan warna yang lembut, tetapi menggambarkan visual ceria anak-anak akan membantu menciptakan suasana yang nyaman secara visual dan pada saat yang sama mendukung fokus pembaca. Ekspresi anak-anak senang ini penting untuk menciptakan pengalaman belajar menyenangkan dengan menggunakan aplikasi tersebut. Visual

yang disuguhkan membuat para siswa tidak ragu untuk mencoba belajar menggunakan aplikasi LexiPal. Dengan demikian kesimpulannya representasi identitas visual dalam desain cover LexiPal tidak hanya membangun koneksi emosional dengan audiens anak-anak, tetapi juga memperkuat inklusivitas dalam desain produk edukasi. Ini sejalan dengan prinsip desain universal dan human-centered design dalam konteks pendidikan khusus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini serta berterima kasih kepada semua orang yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

KEPUSTAKAAN

Andrade, B. (2024). The Personality of Visual Element: Framework For The Development Of Visual Identity Based On Brand Personality Dimensions .The International Journal of Visual Design 18(1):67-98 DOI:[10.18848/2325-1581/CGP/v18i01/67-98](https://doi.org/10.18848/2325-1581/CGP/v18i01/67-98)

Ayuanda, W et al. (2024). Budaya Jawa dalam Film Primbon: Analisis Representasi Stuart Hall.

Danesi, Marcel. (2010). Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi, Yogyakarta:Jalasutra.52-53

Danesi, Marcel. (2010). Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi, Yogyakarta:Jalasutra.86-87

De Leeuw JA, Woltjer H, Kool RB. (2020). Identification of Factors Influencing the Adoption of Health Information Technology by Nurses Who Are Digitally Lagging: In-Depth Interview Study

- J Med Internet Res. 22(8):e15630 doi: [10.2196/15630](https://doi.org/10.2196/15630)
- Doust C, Gordon SD, Garden N, et al. (2020). The Association of Dyslexia and Developmental Speech and Language Disorder Candidate Genes with Reading and Language Abilities in Adults. *Twin Research and Human Genetics.*;23(1):23-32. doi:10.1017/thg.2020.7
- Froebel dikutip oleh Setiadi Susilo. (2016). Pedoman Penyelenggaraan PAUD Jakarta : Penerbit Bee Media Pustaka
- Hall, S. (2013). The work of representation. Dalam Stuart Hall, Jessica Evans & Sean Nixon (ed), Representation: Cultural representations and signifying practices (h. 13-64). London, UK: Sage Publications.
- Hollis, Richard.(1994). Graphic Design A Concise History, London, Thames and Hudson
- Lupton, E. (2010). *Thinking with type: a critical guide for designers, writers, editors, & students*. Second, revised and expanded edition. Princeton Architectural Press.
- Marhaeni, Dian K. (2010). Representasi Anak – Anak Dalam Tayangan Iklan Komersial Di Media. Jurnal Ilmiah Komunikasi: MAKNA. 1(1). 1-11. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ma/na/article/view/94>
- Leeuw, R. (2020). *Special font for dyslexia?* (Master's thesis, University of Twente).
- Mishra, S., Ewing, M.T. & Cooper, H.B. (2022). Artificial intelligence focus and firm performance. *J. of the Acad. Mark. Sci.* **50**, 1176-1197. <https://doi.org/10.1007/s11747-022-00876-5>
- Moats, LC, dan Farrell, ML (2005). Pendidikan bahasaterstruktur multisensorikation.23-24
- Morris, a tal.,(1979) Gesture:Their Origins and Distributions. London:Cape,
- Munir, (2015). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: CV Alfabeta.
- Rohman, M. A. A., Hariyanto, H., & Prasetyo, A. R. (2023). Analisis Visual Desain Cover Album Dosa, Kota, dan Kenangan Band Silampukau. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(5), 667-679.
- Setiawan, Bernard Widi (2016) Representasi Identitas Anak Dalam Iklan Provider Tri Indie+: Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce. S1 thesis, UAJY.
- Soenarto, S. (2009). “Multimedia Interaktif dan Implementasinya”. Makalah Pelatihan Multimedia Pembelajaran di P3AI UNY.
- Purnomo, Agus. (2006) Teori Laki-laki dan Perempuan. Jurnal Kesetaraan dan Keadilan Gender. <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/egalita/article/view/1920>
- Wibawa, S. (2020). Representasi Anak-Anak dalam Film Jermal. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 17(2),217–232. <https://doi.org/10.24002/jik.v17i2.2195>
- Wilkins, L., Swatman, P. M. C., & Castleman, T. (2000). What’s in a Name? Conceptual Issues in Defining Electronic Commerce. *Ecis*, 25(2)

Halaman ini sengaja dikosongkan