



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan pendekatan metode gabungan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang terukur dan dapat dihitung secara statistik. Sedangkan, data kualitatif merupakan data yang bersifat deskriptif dan dapat berupa gambar maupun kalimat. Model pengumpulan data yang digunakan mempunyai bobot yang sama pada tiap pendekatan (Sarwono, 2018).

Pendekatan kuantitatif yang digunakan bertujuan untuk memperoleh data mengenai karakteristik dari target segmentasi yang dituju untuk menentukan strategi dan media yang diperlukan dalam pembuatan kampanye. Sedangkan, pendekatan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai persepsi apa saja yang diberikan oleh masyarakat dan potensi-potensi apa saja yang dimiliki oleh penyandang disabilitas intelektual.

##### 3.1.1 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk mendalami suatu masalah lebih dalam dengan narasumber yang relevan (Venus, 2019). Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara wawancara terstruktur agar proses wawancara dapat terarah dengan baik. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui potensi-potensi apa saja yang dimiliki oleh penyandang intelektual dari ahli yang sudah bekerja di bidang disabilitas mental dan intelektual.

##### 1) Wawancara Narasumber 1

Wawancara dilakukan dengan wakil direktur di ATC Widyatama, Firli Hadiana dengan maksud untuk mengetahui karakteristik dan potensi yang dimiliki oleh penyandang disabilitas mental dan intelektual. Wawancara ini dilaksanakan pada hari Senin, 13 September 2021. Berikut merupakan hasil dari wawancara tersebut:

a) Kenapa anda memilih bidang ini sebagai salah satu pekerjaan anda?

Awal ketertarikan dimulai dari masa perkuliahan yang memberikan tugas untuk menyelesaikan salah satu masalah sosial, yaitu disabilitas, melalui desain. Hal tersebut menarik minat saya dikarenakan permasalahan mengenai disabilitas sangat minim dibicarakan dan sumber-sumber pembelajaran mengenai disabilitas pun lebih banyak berasal dari luar negeri. Tak lama setelah saya lulus, saya diajak oleh salah satu dosen saya dahulu untuk menjadi salah satu pengajar di ATC Widyatama yang pada saat itu baru dibangun.

b) Bagaimana karakter dari anak disabilitas intelektual yang pernah kakak temui?

Karakter mereka pada umumnya melakukan gerakan ataupun memiliki kesukaan dalam melihat visual yang berulang-ulang. Jika ada suatu topik yang mereka minati, topik tersebut juga akan dilihat berulang-ulang kali tanpa merasa bosan. Tak hanya itu saja, mereka juga menggunakan kata-kata yang sama secara berulang.

c) Selama bekerja di bidang disabilitas intelektual ini, persepsi apa saja yang pernah diberikan oleh masyarakat?

Pada saat saya bekerja, banyak orang yang menanyakan apakah autisme itu menular ataupun apakah mereka sering memukul. Padahal autisme itu sendiri tidak menular dan terjadi dikarenakan ketika masa kehamilan, si ibu terpapar oleh limbah atau racun yang akan menginfeksi gen. Mengenai masalah apakah mereka memukul, saya dahulu pernah merasakannya namun mereka memukul tergantung situasi. Kejadian tersebut menjadi salah satu pembelajaran agar dapat lebih waspada lagi sehingga kejadian tersebut tidak terjadi lagi.

d) Apakah sulit bagi anak penyandang disabilitas intelektual untuk mendapatkan pekerjaan? Mengapa?

Kalau mengenai pekerjaan, jelas mereka akan mengalami kesulitan. Hal tersebut dikarenakan penyandang disabilitas juga harus bersanding dengan non-disabilitas. Oleh sebab itu, ketika anak-anak lulus dari ATC

Widyatama, mereka harus memenuhi standar-standar kompeten seperti dalam bidang desain, mereka sudah bisa mengoperasikan software, dapat menggambar secara manual maupun digital. Ketika mereka sudah lulus, ada yang bekerja di bagian percetakan, ada yang melanjutkan ke jenjang S1, dan ada juga yang memutuskan untuk membuka usaha produk desain sendiri.

- e) Apakah ada kualitas dan keunikan tertentu dari potensi yang dimiliki oleh anak disabilitas intelektual?

Keunikan yang bisa menjadi *selling point* dari karya mereka adalah goresan garis khas dengan pemilihan media organik seperti krayon, spidol, ataupun cat air yang membuat karya menjadi lebih ekspresif dan memberikan kesan freestyle. Keunikan tersebut dapat menjadi suatu perbedaan dengan ilustrator lainnya yang cenderung lebih rapi ketika menggambar ataupun mendesain. Semua hasil karya yang mereka buat berdasarkan ketertarikan atau hobi yang mereka miliki sehingga ketika dalam proses pengerjaannya, mereka menggunakan hati dan mengerjakannya tanpa beban. Tak hanya diajarkan dalam membuat aset secara manual, mereka juga diajarkan dalam melakukan proses digitalisasi dari karya yang mereka buat. Oleh sebab itu, ketika mempresentasikan hasil karya yang mereka buat pada perusahaan yang ingin berkolaborasi, mereka dapat menjelaskannya dengan baik.

- f) Bagaimana dengan potensi dan prestasi apa saja yang dimiliki oleh anak disabilitas intelektual di ATC Widyatama? Bagaimana prosesnya?

Kalau dilihat dari segi potensi dan keberhasilan, hasil karya anak-anak penyandang disabilitas tersebut mampu diterima oleh industri baik dari segi komersial maupun nonkomersial. Prestasi komersial dapat dilihat dari keikutsertaan dalam acara pameran dan bazaar. Pameran-pameran yang diikuti seperti pameran Dialogue yang digelar di daerah Jakarta, pameran festival Galeri Nasional dengan saingan yang luas dalam skala nasional, dan KITA proyek yang merupakan salah satu program kelas internship dan tugas akhir dengan tujuan untuk menjembatani siswa

dengan pra industri. Prestasi secara komersial dapat dilihat dari kolaborasi dengan Starbucks yang menjual tumbler dan totebag menggunakan desain dari anak disabilitas. Produk tersebut diproduksi dan dijual di 500 gerai Starbucks yang bertepatan dengan 17 tahun Starbucks Indonesia. Kolaborasi lainnya juga dilakukan bersama dengan Aleza fashion dan Indofood untuk pembuatan kalender.

g) Apa reaksi masyarakat ketika melihat potensi dari hasil karya anak disabilitas intelektual?

Awalnya muncul keraguan apakah *value* dari desain produk yang kami bawa dapat tersampaikan dengan baik kepada orang lain. Namun, ketika kami mempresentasikan karya anak kepada perusahaan, sebagai contoh Starbucks, mereka menyukai apa yang dipresentasikan dan proyek ini juga disorot oleh media. Produk tumbler dan totebag yang dikolaborasikan dengan Starbucks habis dalam waktu sebulan dan kedepannya akan melakukan kolaborasi lagi dengan perusahaan lainnya.

## 2) Wawancara Narasumber 2

Wawancara dilakukan dengan wakil kepala sekolah SKH YKDW 01, Rina Hidayanti, dengan maksud untuk mengetahui karakteristik dan potensi yang dimiliki oleh penyandang disabilitas intelektual. Wawancara ini dilaksanakan pada hari Selasa, 14 September 2021. Berikut merupakan hasil dari wawancara tersebut:

a) Selama anda bekerja di SLB, apa persepsi masyarakat terhadap anak murid didik anda yang pernah anda temui?

Persepsi masyarakat pada mental atau tunagrahita cenderung negatif dan memandang mereka sebagai anak yang tidak berguna, anak yang mengganggu, dan anak yang tidak bermanfaat. Namun seiring berjalannya waktu, setelah anak disekolahkan dan diajarkan untuk bersosialisasi, beberapa masyarakat membuka wawasannya apabila anak-anak disabilitas intelektual membutuhkan pelayanan khusus.

b) Apakah sulit bagi anak penyandang disabilitas intelektual untuk mendapatkan pekerjaan? Mengapa?

Jika berbicara mengenai profesi yang diambil setelah lulus, kendala pertama ada pada pola pemikiran anak yang dibawah rata-rata sehingga membuat mereka secara tidak langsung, tidak memiliki kemampuan ataupun keterampilan kerja yang dibutuhkan. Hal tersebut dikarenakan pos-pos kerja yang tersedia membutuhkan pemikiran nalar yang tidak dimiliki oleh anak tunagrahita. Pemerintah juga pernah memberikan kesempatan bagi anak tunagrahita untuk bekerja dengan *baseline-baseline* tertentu, namun mereka juga tetap kalah bersaing dalam dunia kerja.

- c) Pekerjaan apa yang biasanya didapatkan oleh anak disabilitas intelektual?

Ketika mereka lulus bersekolah, rata-rata murid bekerja sebagai *office boy*. Mereka juga dipekerjakan oleh orang-orang yang bersimpati dengan anak-anak tersebut. Tak hanya bekerja sebagai *office boy*, ada juga yang bekerja sebagai tukang parkir, dan membantu orang tuanya menjaga warung dengan melakukan pekerjaan yang sederhana.

- d) Apakah dari lulusan sekolah SLB YKDW 01 ada yang membuat usaha sendiri?

Rata-rata anak membantu orang tuanya yang membuka usaha warung, ada juga orangtuanya melibatkan anaknya berjualan di toko kelontong, dan ada yang berjualan bubur ayam. Jika mengenai usaha murni dari anak itu sendiri, sampai saat ini belum ada.

- e) Prestasi apa saja yang telah didapatkan oleh anak-anak yang bersekolah di SKH YKDW 01?

Mereka lebih banyak berpotensi di bidang seni, seperti menyanyi, menari, dan menggambar. Kalau menggambar mereka cenderung meniru gambar yang mereka lihat. Gambar yang mereka buat bagus dan memiliki komposisi warna yang baik sehingga beberapa dari anak kami dapat mengikuti lomba dan sampai ke tingkat provinsi. Bakat lain yang mereka punya juga berada di bidang olahraga dan lebih khususnya

renang. Salah satu anak dari sekolah kami ada yang dikirim untuk mewakili provinsi dalam perlombaan renang.

- f) Bagaimana pendapat anda dengan peraturan lowongan kerja sekarang yang mayoritas menentukan peraturan sehat secara jasmani dan rohani?

Dunia kerja memang lebih memilih orang-orang yang berkualitas sesuai dengan bidang yang mereka inginkan. Namun, mungkin berikan juga kesempatan bagi anak-anak yang kekurangan. Proporsi tempat kerja yang disediakan menurut saya masih kurang sehingga mungkin bisa ditambah untuk anak-anak seperti mereka.

### 3) Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan data yang telah didapatkan dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan apabila masih ada sebagian masyarakat yang memberikan persepsi negatif pada penyandang disabilitas mental dan intelektual. Mereka juga mengalami kesulitan dalam mendapatkan pekerjaan walaupun menurut Undang-Undang penyandang disabilitas pasal 53 ayat (1) dan ayat (2) menyatakan apabila pemerintah, pemerintah daerah, BUMN (Badan Usaha Milik Negara), dan Badan Usaha Milik Daerah diwajibkan untuk mempekerjakan penyandang disabilitas paling sedikit sebesar 2% dari jumlah pekerja dan perusahaan swasta sebesar 1% dari jumlah pekerja. Hal tersebut cukup disayangkan karena penyandang disabilitas mental dan intelektual tersebut juga memiliki potensi contohnya dalam bidang seni yang dapat dilihat dari prestasi anak didik ATC Widyatama dan anak didik di SKH YKDW 01 yang lebih unggul di bidang olahraga dan seni. Jika mereka diberikan kesempatan untuk menyalurkan bakat dan potensi yang mereka miliki, mereka juga memiliki keunikan yang bisa menjadi *trademark* jika dibandingkan dengan karya yang dihasilkan oleh non-disabilitas.

#### 3.1.2 Focus Group Discussion

*Focus Group Discussion* (FGD) merupakan grup diskusi interaktif yang membahas isu spesifik yang diikuti oleh beberapa partisipan yang disesuaikan dengan tema atau topik yang ingin diteliti dan dipimpin oleh moderator agar



diskusi dapat berjalan dengan lancar (Monique, 2014). Pelaksanaan *Focus Group Discussion* (FGD) ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapat informasi mengenai persepsi apa saja yang telah diterima oleh keluarga penyandang disabilitas intelektual mengenai salah satu anggota keluarga mereka. Berikut merupakan partisipan dan hasil dari *Focus Group Discussion* (FGD) yang telah dilakukan:

1) Partisipan

FGD dilaksanakan pada hari Sabtu 4 September 2021 pukul 16.00 hingga 18.00 WIB melalui Zoom Meeting. Berikut merupakan partisipan dari FGD.

a) Tim dosen peneliti

- (1) Anne Nufarina
- (2) Frindhinia Medyasepti
- (3) Cennywati

b) Tim Mahasiswa

- (1) Felicia Ivana
- (2) Paramita Tanarya
- (3) Keith Richard
- (4) Pricillia
- (5) Yohanes Louis

- (6) Grace
- (7) Jonathan

c) Tim Inti: Bernadeth Lia

d) Narasumber

- (1) Nadia Mahatmi
- (2) Firlu Herdiana

e) Perwakilan dari MDN: Kemal Hasan

f) Ketua PLA Padang: Yoszya Silawati

g) Ketua PLA Palu: Saiful

h) Pengurus PORTADIN: Hendi Hendratmoko dan Nurhidayati

i) Pengurus CIDCO: Ivo, Tika Rustika, Puspatriani, Yeni Haryani

2) Hasil *Focus Group Discussion* (FGD)



Pelaksanaan FGD membahas mengenai penyandang disabilitas yang masih sulit diterima oleh masyarakat berkaitan dengan potensi yang dimiliki dalam bekerja sehingga masih memerlukan dukungan dari orang terdekat, seperti keluarga, Namun, Puspatriani dan Yeni Haryani membahas kekhawatiran mereka mengenai apa yang terjadi di masa depan nanti ketika mereka tidak bisa mendampingi anaknya. Mereka merasa khawatir apabila potensi dan skill yang selama ini sudah diasah tidak tersalurkan dengan baik sehingga anak mereka mengalami kesulitan dalam melanjutkan hidupnya secara mandiri maupun finansial. Hendi Hendratmoko juga menambahkan apabila sulit bagi penyandang disabilitas, khususnya bagi disabilitas intelektual, untuk mendapatkan pekerjaan yang layak sesuai dengan potensi dan *skill* yang mereka miliki. Oleh sebab itu diperlukannya kesadaran bagi masyarakat, khususnya pengusaha, untuk merubah pandangan diri mengenai penyandang disabilitas intelektual.

### 3.1.3 Survei

Venus (2018) menyatakan bahwa survei merupakan salah satu cara mengumpulkan informasi dengan membagikan pertanyaan pada sampel dari suatu populasi. Survei akan dilakukan dalam bentuk kuesioner melalui *Google Form* dan akan disebar ke media sosial dengan batasan target pria dan wanita berumur 22 sampai dengan 40 tahun yang berdomisili di daerah DKI Jakarta. Kuesioner ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemikiran dan pendapat mereka mengenai penyandang disabilitas mental dan intelektual.

Jumlah populasi penduduk di daerah DKI Jakarta berumur 22 sampai dengan 40 tahun menurut Badan Pusat Statistik DKI Jakarta (2020) sebanyak 3.489.173 penduduk. Teknik pengambilan data menggunakan teknik *simple random sampling* dikarenakan subjek penelitian lebih mudah didapatkan dan dikaji kepada siapa saja. Besaran sampel menggunakan rumus slovin:

$$S = \frac{n}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

S : Sampel

N/n : Populasi

E : Derajat ketelitian

Derajat ketelitian yang digunakan sebesar 10%, sehingga perhitungan besaram sampel adalah:

$$S = \frac{107.090}{1 + 107.090(0.10)^2} = 100$$

Kuesioner dilakukan sebanyak dua kali dengan kuesioner pertama bertujuan untuk memahami pemahaman dan kebiasaan pada target audiens dan kuesioner kedua bertujuan untuk mengetahui jenis preferensi konten media seperti apa yang responden inginkan. Berikut merupakan olahan hasil data dari kuesioner yang telah dibagikan ke 100 responden:

1) Kuesioner Pertama

a) Usia

Tabel 3.1 Tabel Usia Responden

Usia	Jumlah
25-30	62
31-35	29
36-40	9

Berdasarkan hasil data yang telah dipaparkan pada tabel, mayoritas responden berada di rentang usia 25 sampai dengan 30 tahun.

b) Jenis kelamin

Tabel 3.2 Jenis Kelamin Responden

Pria	Wanita
44	56

Berdasarkan hasil data yang diterima, mayoritas responden yang mengisi kuesioner berjenis kelamin wanita.

c) Domisili

Tabel 3.3 Tabel Domisili Responden

Domisili	Jumlah
Jakarta Pusat	22
Jakarta Utara	17
Jakarta Barat	20
Jakarta Selatan	23
Jakarta Timur	18

Berdasarkan dari data tabel yang tertera diatas, dapat disimpulkan apabila mayoritas responden berdomisili di daerah Jakarta Selatan.

d) Pendidikan terakhir

Tabel 3.4 Tabel Pendidikan Terakhir Responden

Gelar	Jumlah
D3	6
S1	80
S2	14

Berdasarkan dari data tabel yang telah dipaparkan, mayoritas responden telah menyelesaikan gelar S1 sebagai pendidikan terakhir yang mereka miliki pada saat ini.

e) Pekerjaan

Tabel 3.5 Tabel Pekerjaan Responden

Pekerjaan	Jumlah
Ilustrator	20
Desainer Grafis	36
Desainer Website	15
Desainer UI/UX	17
Animator	5
Lainnya	7

Berdasarkan dari data yang telah didapatkan, mayoritas responden bekerja sebagai desainer grafis. Responden yang dikategorikan

“Lainnya” pada tabel bekerja sebagai animator, arsitek, fashion designer, concept artist, komikus, dan advertising designer.

f) Penghasilan selama per bulan

Tabel 3.6 Tabel Penghasilan Responden

Penghasilan	Jumlah
Rp 3.500.000,00 - Rp 4.000.000,00	3
Rp 4.000.000,00 - Rp 4.500.000,00	19
Rp 4.500.000,00 - Rp 5.000.000,00	42
> Rp 5.000.000,00	36

Berdasarkan data yang telah dipaparkan pada tabel, mayoritas responden memiliki penghasilan dalam range sebesar Rp 4.500.000,00 sampai dengan Rp 5.000.000,00.

g) Jenis media yang digunakan sehari-hari

Tabel 3.7 Tabel Penggunaan Media Responden

Media	Jumlah
Media cetak	0
Media digital	100

Berdasarkan dari data yang telah didapatkan, mayoritas responden memilih media digital sebagai media yang mereka gunakan dalam sehari-hari sehingga dapat disimpulkan apabila responden sudah terbiasa dan merasa awam dengan media digital dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

h) Jika anda memilih media cetak, media apa yang sering anda gunakan (Jawab dengan "-" jika anda memilih media digital).

Tabel 3.8 Tabel Pilihan Media Cetak Responden

Jenis Media Cetak	Jumlah
Buku, Majalah, Koran	0
Lainnya	100

Berdasarkan dari data yang tertera pada tabel, dapat disimpulkan apabila responden tidak lagi menggunakan media cetak dalam aktivitas sehari-hari dan lebih memilih menggunakan media digital.

- i) Jika anda memilih media digital, gadget apa yang sering anda gunakan? (Jawab dengan "-" jika anda memilih media cetak).

Tabel 3.9 Tabel Pilihan Media Digital Responden

Jenis Media Digital	Jumlah
Handphone	59
Laptop atau computer	29
Tablet	10
Lainnya	2

Berdasarkan dari data yang telah didapatkan, responden lebih banyak menggunakan handphone dibandingkan dengan gadget lainnya.

- j) Ketika anda ingin mencari sebuah informasi, media apa yang sering anda gunakan?

Tabel 3.10 Tabel Pilihan Media Informasi Responden

Jenis Media	Jumlah
Media cetak	8
Media digital	92

Berdasarkan data yang tertera pada tabel, responden lebih memilih menggunakan media digital seperti website, ebook, dan lain-lain dalam mencari informasi yang diinginkan.

- k) Apakah anda menggunakan media sosial (whatsapp, facebook, line, instagram, dan lain-lain)?

Tabel 3.11 Tabel Penggunaan Media Sosial Responden

Penggunaan Media Sosial	Jumlah
Ya	100
Tidak	0

Berdasarkan dari data yang telah didapatkan, semua responden menggunakan media sosial sebagai salah satu media interaksi.

- l) Berdasarkan skala 1 sampai 5, seberapa sering anda menghabiskan waktu anda di media sosial? (Jika pertanyaan sebelumnya anda menjawab tidak, isi dengan angka "1")

Tabel 3.12 Tabel Skala Penggunaan Media Sosial Responden

Skala Penggunaan	Jumlah
Tidak sering	0
Terkadang	6
Biasa saja	20
Sering	39
Sangat sering	35

Berdasarkan data yang tertera pada tabel, responden sering melibatkan media digital dalam penggunaannya sehari-hari.

- m) Media sosial apa yang sering anda pakai?

Tabel 3.13 Tabel Media Sosial yang Digunakan Responden

Media Sosial	Jumlah
Whatsapp	97
Facebook	62
Twitter	45
Line	61
Instagram	76
Lainnya	1

Berdasarkan data yang telah didapatkan dari kuesioner, responden lebih banyak menggunakan Whatsapp sebagai media sosial pilihan dengan Instagram berada di tempat kedua.

- n) Apakah anda pernah mendengar disabilitas intelektual?

Tabel 3.14 Tabel Disabilitas Intelektual

Mengetahui Disabilitas Intelektual	
Ya	Tidak
79	21

Berdasarkan data yang telah didapatkan, mayoritas responden sudah mengetahui apa itu disabilitas intelektual.

- o) Berdasarkan apa yang anda ketahui, apa itu disabilitas intelektual?

Tabel 3.15 Tabel Pengertian Disabilitas Intelektual

Pengertian Disabilitas Intelektual	Jumlah
Hambatan pada perkembangan mental dan intelektual	30
Penyakit ataupun kecacatan	21
Tingkat IQ yang rendah	16
Tidak tahu	8
Lainnya	25

Mayoritas responden mendefinisikan disabilitas intelektual sebagai individu yang memiliki hambatan pada perkembangan mental dan intelektual. Pendapat yang dikategorikan dalam lainnya menyebutkan contoh-contoh ataupun sebutan lain dari disabilitas mental dan intelektual seperti tunagrahita, skizofrenia, depresi, dan lain-lain.

- p) Apakah anda pernah bertemu ataupun mengenal orang yang menyangand disabilitas intelektual?

Tabel 3.16 Tabel Interaksi Disabilitas Intelektual

Berinteraksi dengan Disabilitas Intelektual	Jumlah
Ya	45
Tidak	55

Berdasarkan dari data yang telah didapatkan, mayoritas responden tidak pernah bertemu ataupun berinteraksi dengan penyandang disabilitas intelektual.

- q) Bagaimana pendapat anda mengenai penyandang disabilitas intelektual?



Tabel 3.17 Tabel Pendapat Responden Mengenai Disabilitas Intelektual

Pendapat Responden Mengenai Disabilitas Intelektual	Jumlah
Kesulitan dalam berinteraksi dan berkomunikasi	20
Sulit untuk dipahami ataupun dimengerti	21
Merasa berempati dengan penyandang	15
Tidak dapat beraktifitas dengan baik	5
Merepotkan	5
Merasa asing, aneh, ataupun sungkan dengan penyandang	5
Perlu dukungan dan diperhatikan secara khusus	12
Lainnya	7

Mayoritas responden menjawab apabila mereka merasa kesulitan dalam berinteraksi dan berkomunikasi maupun memahami segi pemikiran dan perilaku dari penyandang disabilitas mental dan intelektual. Pendapat yang dikategorikan dalam lainnya menyatakan apabila mereka merasa biasa saja ataupun tidak tahu dikarenakan belum pernah bertemu ataupun berinteraksi dengan penyandang disabilitas mental dan intelektual.

- r) Jika anda memiliki sebuah usaha, apakah anda akan menerima individu penyandang disabilitas intelektual sebagai pegawai anda?

Tabel 3.18 Tabel Jawaban Usaha Responden

Jawaban Responden	Jumlah
Ya	4
Tidak	79
Mungkin	17

Mayoritas responden menjawab tidak ingin menerima ataupun mempekerjakan penyandang disabilitas intelektual sebagai salah satu pegawai mereka.

s) Apa alasan anda?

Tabel 3.19 Tabel Alasan Mengenai Penerimaan Pegawai Usaha

Alasan Responden	Jumlah
Takut tidak dapat berkomunikasi dengan baik	6
Takut tidak dapat melakukan tugasnya dengan baik	35
Merasa ragu tidak dapat membimbing dengan baik	12
Tidak sanggup dan takut merepotkan	26
Tergantung dengan potensi yang mereka miliki	15
Lainnya	6

Mayoritas responden menyatakan alasan mereka tidak ingin menerima ataupun mempekerjakan penyandang disabilitas intelektual dikarenakan ketakutan apabila penyandang disabilitas intelektual yang mereka pekerjakan tidak dapat melakukan tugasnya dengan baik.

t) Bagaimana pendapat anda mengenai hasil karya produk berikut ini?

Tabel 3.20 Tabel Mengenai Pendapat Responden Terhadap Hasil Karya

Pendapat Responden Mengenai Karya	Jumlah
Respon positif	97
Respon negatif	1
Lainnya	2

Mayoritas responden memberikan respon positif terhadap karya seperti unik, keren, bagus, maupun estetis pada desain sweater. Pendapat yang dimasukkan dalam kategori lainnya merasa biasa saja dengan karya yang ditampilkan.

u) Jika barang ini ditawarkan pada anda, apakah anda berniat untuk membelinya?

Tabel 3.21 Tabel Jawaban Responden Mengenai Karya

Jawaban Responden	Jumlah
Ya	83
Tidak	17

Mayoritas responden menjawab mereka tertarik dan berminat untuk membeli produk yang ditampilkan apabila produk tersebut ditawarkan kepada mereka. Berdasarkan jawaban tersebut dapat disimpulkan apabila mereka menghargai produk hasil karya yang dibuat oleh anak disabilitas.

- v) Karya ini dibuat oleh anak disabilitas intelektual, bagaimana persepsi anda sekarang mengenai mereka?

Tabel 3.22 Tabel Mengenai Persepsi Responden Setelah Melihat Karya

Pendapat Responden Mengenai Karya	Jumlah
Respon positif	96
Respon negatif	1
Lainnya	3

Mayoritas responden memberikan respon positif mengenai persepsi mereka sekarang setelah melihat salah satu karya. Respon positif tersebut menyatakan apabila mereka terkesan dikarenakan penyandang disabilitas intelektual juga dapat berkarya dan memiliki potensi yang besar.

- 2) Kuesioner Kedua
- a) Apakah anda menginginkan konten yang dapat anda pilih sesuai dengan kemauan anda?

Tabel 3.23 Tabel Pemilihan Jenis Konten yang Diinginkan Responden

Pendapat Responden Mengenai Konten	Jumlah
Ya	97
Tidak	3

Berdasarkan dari data tersebut dapat disimpulkan apabila konten yang diinginkan mayoritas responden merupakan konten yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan responden.

- b) Apakah anda menginginkan konten yang dapat merespon anda secara lebih dari satu arah?

Tabel 3.24 Tabel Pemilihan Jenis Konten yang Diinginkan Responden

Pendapat Responden Mengenai Konten	Jumlah
Ya	97
Tidak	3

Berdasarkan dari data tersebut dapat disimpulkan apabila konten yang diinginkan mayoritas responden merupakan konten yang dapat merespon responden lebih dari satu arah (interaksi).

- c) Apakah anda menginginkan konten yang dapat membuat anda merasakan seperti didengarkan dan berinteraksi secara langsung dengan anda?

Tabel 3.25 Tabel Pemilihan Jenis Interaksi Konten yang Diinginkan Responden

Pendapat Responden Mengenai Konten	Jumlah
Ya	96
Tidak	4

Berdasarkan dari data tersebut dapat disimpulkan apabila responden lebih memilih konten yang dapat membuat mereka merasa seperti beinteraksi secara langsung dengan media.

- d) Apakah anda menginginkan konten yang memberikan anda kesan seperti memiliki komunikasi interpersonal dengan orang asli pada konten?

Tabel 3.26 Tabel Pemilihan Jenis Komunikasi Konten yang Diinginkan Responden

Pendapat Responden Mengenai Konten	Jumlah
Ya	97
Tidak	3

Berdasarkan dari data tersebut dapat disimpulkan apabila responden lebih memilih konten yang memberikan kesan komunikasi interpersonal pada konten.

- e) Apakah anda menginginkan konten yang playful?

Tabel 3.27 Tabel Preferensi Konten yang Diinginkan Responden

Pendapat Responden Mengenai Konten	Jumlah
Ya	68
Tidak	32

Berdasarkan dari data tersebut, dapat disimpulkan apabila mayoritas responden memilih konten yang playful.

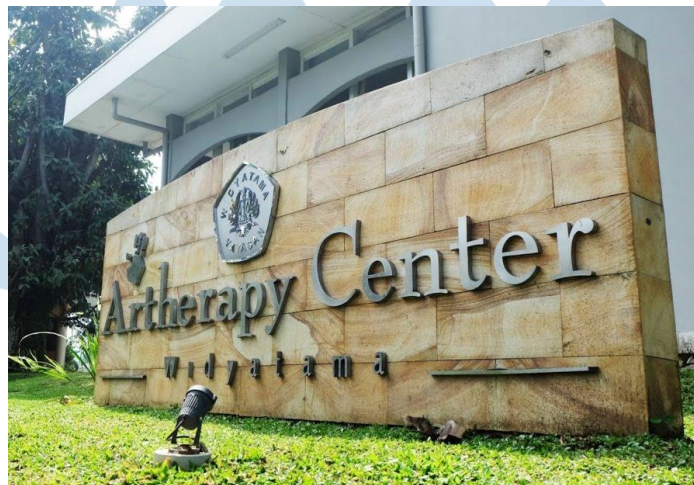
- f) Jenis kampanye seperti apa yang anda sukai?

Tabel 3.28 Tabel Preferensi Jenis Kampanye yang Disukai Responden

Jenis Pesan Kampanye	Jumlah
<i>Hard-selling</i>	20
<i>Soft-selling</i>	80

Berdasarkan dari hasil data tersebut, responden lebih memilih pesan kampanye *soft-selling*.

### 3.1.4 Profil Mandatory



Gambar 3.1 Art Therapy Center Widyatama

*Mandatory* dari kampanye ini merupakan *Art Therapy Center Widyatama*. *Art Therapy Center Widyatama* merupakan sebuah yayasan yang telah didirikan selama 10 tahun, persisnya pada tanggal 15 Maret 2014, oleh Prof. Dr.Hj. Koesbandijah Abdoelkadir SE, M.Si, Ak.,CA dan T. Ontowiryo Abdoelkadir,S.E., M.BA dengan tujuan untuk memberikan kontribusi dan partisipasi berupa pengabdian masyarakat yang berkaitan dengan penanganan disabilitas. *Art Therapy Center Widyatama* didirikan sebagai Lembaga Pelatihan Kerja sesuai dengan ijin yang telah diberikan oleh Dinas Tenaga Kerja Bandung. Yayasan ini berfokus pada memberikan kebutuhan terapi seni pada penyandang disabilitas sehingga mereka memiliki kesempatan untuk dapat hidup mandiri dan menjadi individu yang mampu menghidupi diri sendiri di sektor ekonomi kreatif. Terapi seni yang dilakukan oleh *Art Therapy Center Widyatama* menggunakan metode sensasi yang ditemukan dari hasil penelitian yang telah dilakukan semenjak 10 tahun berdirinya *Art Therapy Center Widyatama*. Metode sensasi tersebut merupakan metode stimulasi sensoris dengan basis kreativitas yang terdapat pada aspek-aspek dalam seni, seperti audio, kinetis (motorik), dan visual.

1) Lokasi dan Kontak

Berikut merupakan lokasi dan kontak dari *Art Therapy Center Widyatama*.

a) Lokasi: Jalan Cikutra nomor 204 A, Bandung, Jawa Barat, Indonesia, 40124.

b) Telepon: +62-22-7275855

c) Fax: +62-22-720299

d) Media Sosial

(1) Instagram: @atc\_widyatama

(2) Facebook: Art Therapy Center Widyatama

(3) Youtube Channel: Art Therapy Center Widyatama

(4) Whatsapp: +62 811 2430 611

2) Misi Widyatama

Berikut merupakan misi dari *Art Therapy Center Widyatama*.

- a) Membangun pusat terapi yang terintegrasi berbasis seni, desain, psikologi, dan ilmu-ilmu terkait lainnya.
  - b) Membangun fasilitas kegiatan terapi seni, desain, psikologi, dan ilmu-ilmu terkait lainnya bagi penyandang difabel yang mengarah kepada keterbangunan *life skill* dan *behavior*.
  - c) Menghasilkan lulusan penyandang difabel dengan kemampuan kerja mandiri dan kreatif.
- 3) *Activity System*

Berikut merupakan *activity system* yang digunakan pada *Art Therapy Center Widyatama*.

- a) Lembaga Pelatihan Kerja

Sistem kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak-anak penyandang disabilitas fisik ataupun mental yang berada di kategori middle hingga high function menggunakan sistem pendekatan audio, bahasa, visual, maupun visual motorik berdasarkan fasilitas treatment psikologi. Kegiatan regular yang digunakan untuk membangun kompetensi pada siswa meliputi kreativitas, kemampuan secara teknis dalam rupa manual ataupun digital, dan kerja praktek.

- b) Bidang Seni yang diajarkan

- (1) Desain Grafis

Kegiatan yang berkaitan dengan pengolahan visual dan informasi digital pada penyandang disabilitas. Pengetahuan tersebut berpotensi dalam memberikan peluang bagi penyandang disabilitas untuk hidup secara mandiri dalam aspek finansial.

- (2) Seni Musik

Kegiatan yang berkaitan dalam proses penciptaan karya berupa lagu, jingle, maupun pertunjukan musik. Pengetahuan tersebut dimaksudkan untuk memberikan peluang bagi penyandang disabilitas untuk bekerja di bidang musik pada era digital.

- (3) Kriya



Kegiatan yang berkaitan dalam melakukan proses pengolahan karya melalui bahan baku alam menjadi produk *merchandise* ataupun elemen estetis lainnya. Pengetahuan tersebut berfungsi untuk memberika peluang bagi penyandang disabilitas untuk berwirausaha.

c) *Special Treatment*

Kegiatan *special treatment* ini diaplikasikan pada penyandang disabilitas fisik maupun mental dengan kategori *mental retarded* pada usia minimal enam tahun. *Treatment* yang dilakukan menggunakan terapi audio visual, bahasa, maupun motorik yang disesuaikan berdasarkan kasus yang dialami oleh masing-masing individu dengan tujuan untuk membangun kemampuan *lifeskill* dan *behavior*.

### 3.1.5 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan kampanye interaktif menggunakan metode IDEO (2015) dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1) Tahap *Inspiration*

Tahap *inspiration* merupakan tahapan yang dilakukan oleh desainer untuk memahami masalah mengenai topik yang ingin diangkat dengan tujuan untuk mencari suatu solusi yang sesuai dengan permasalahan. Tahapan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan tujuan untuk memahami topik permasalahan dengan baik. Pencarian data tersebut dapat dilakukan melalui *secondary research*, *define your audiens*, kuesioner, dan interview. Data dan informasi yang didapatkan nantinya akan berguna untuk melakukan tahapan berikutnya, yaitu tahapan ideation.

a) *Secondary Research*

*Secondary Research* merupakan tahapan pengumpulan data yang dilakukan dalam bentuk literasi, baik dalam bentuk buku, internet, maupun jurnal. Tujuan dari pelaksanaan tahapan ini adalah untuk memperdalam informasi dari permasalahan yang ingin diteliti agar

solusi yang ditawarkan sesuai dengan isu yang ada. Berdasarkan dari perancangan ini, informasi mengenai isu permasalahan yang ingin diketahui merupakan persepsi negatif pengusaha terhadap potensi yang dimiliki penyandang disabilitas intelektual dalam dunia kerja. Hasil pencarian data yang telah dilakukan menghasilkan kesimpulan data yang menyatakan apabila masih banyak pengusaha yang meragukan potensi yang dimiliki oleh penyandang disabilitas intelektual. Hal tersebut dapat dilihat dari data Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) disabilitas berdasarkan data berjalan tahun 2021 dari menteri ketenagakerjaan mencapai 44% dari jumlah 7,7 juta orang sehingga angka jauh di bawah Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) Nasional sebesar 69%. Oleh sebab itu, diperlukannya sebuah media untuk membantu menyakinkan pengusaha untuk mau menerima pelamar yang mempunyai disabilitas intelektual.

b) *Define Your Audience*

Penetapan target audiens disesuaikan dengan isu permasalahan yang diambil sehingga terdapat kesesuaian dengan tujuan dari perancangan kampanye. Berdasarkan perancangan ini, target audiens yang disasar merupakan pengusaha yang bekerja di bidang ekonomi kreatif dengan rentang usia 25 sampai dengan 40 tahun. Hal tersebut dikarenakan berdasarkan data BEKRAF (Bidang Ekonomi Kreatif) pada tahun 2016, pengusaha yang bekerja di area industri kreatif di daerah DKI Jakarta mayoritas berumur 25 sampai dengan 40 tahun dengan jumlah persentase sebesar 39,85%.

c) *Expert Interview*

Pencarian informasi dilanjutkan dengan melakukan tahap wawancara dengan wakil direktur Art Therapy Center Widayatama (art therapy center khusus untuk anak disabilitas), Firli Herdiana dan kepala sekolah dari sekolah khusus disabilitas intelektual, SKH YKDW 01, Rina Hidayati. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk

mengetahui dan memahami lebih lanjut mengenai potensi yang sebenarnya dimiliki oleh penyandang disabilitas intelektual.

## 2) Tahap *Ideation*

Tahap *ideation* merupakan tahapan yang dilaksanakan ketika pencarian data-data riset yang diperlukan sudah memenuhi untuk digunakan dalam pencarian ide. Ide-ide yang telah didapatkan akan diolah menjadi suatu konsep yang berfungsi dalam pembuatan karya. Pencarian konsep ide pada *ideation* menggunakan tahapan metode *brainstorming*, *get visual*, *rapid prototyping* dan *integrate feedback and iterate*.

### a) *Brainstorming*

Proses *brainstorming* berfungsi untuk memperluas kreativitas dengan memanfaatkan pengetahuan ataupun informasi yang sebelumnya sudah didapatkan. Pada proses ini, desainer dapat menghasilkan ide sebanyak mungkin untuk mencapai *goal* dari perancangan yang diinginkan. Tahapan *brainstorming* dapat dilakukan dengan melakukan *mindmapping* dari kata kunci perancangan.

### b) *Get Visual*

*Get Visual* merupakan serangkaian dari gambar, kata-kata, maupun grafik yang digunakan untuk mengekspresikan ide melalui gaya visual. *Get Visual* membantu desainer untuk mendapatkan dan memperjelas ide secara lebih nyata. Penggunaan tahapan *Get Visual* dapat dilakukan dengan pembuatan kolase.

### c) *Rapid Prototyping*

*Rapid prototyping* merupakan salah satu cara yang tercepat dan efektif dalam membuat suatu ide perancangan menjadi nyata. Tak hanya itu saja, desainer juga lebih cepat dalam menerima *feedback* dari target audiens mengenai perancangan yang dibuat. Penggunaan *rapid prototyping* berfungsi untuk menguji apakah ide dari iterasi-iterasi yang telah dilakukan sebelumnya oleh desainer sudah sesuai dengan solusi permasalahan.

### d) *Integrate Feedback and Iterate*

Pada tahapan ini, desainer mengintegrasikan hasil *feedback* yang telah didapatkan dari percobaan tes *prototyping* yang kemudian akan di tes kembali hasil dari perbaruan *prototype* yang telah dilakukan. Proses ini bertujuan untuk menyempurnakan ide perancangan yang telah dibuat sehingga hasil akhir dari perancangan tersebut menjadi suatu produk ataupun proyek yang dapat di adopsi ataupun diterima dengan baik oleh masyarakat.

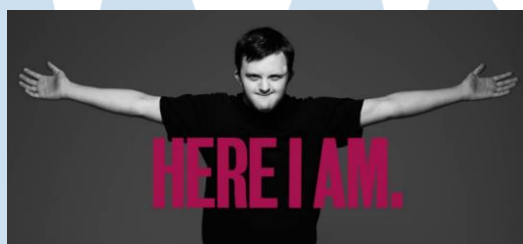
### 3) Tahap *Implementation*

Tahap *implementation* merupakan tahap finalisasi dari perancangan yang telah dibuat. Pada tahapan ini, desainer telah mengembangkan perancangan yang dibuat sesuai dengan minat dari sasaran pengguna. Namun, tak menutup kemungkinan apabila perancangan yang dibuat dapat dikembangkan lebih jauh lagi dengan tujuan berupa “kesempurnaan” yang disesuaikan berdasarkan minat target audiens.

### 3.1.6 Studi Referensi

Berikut merupakan referensi *website* yang digunakan dalam perancangan *website*.

#### 1) *Here I Am*

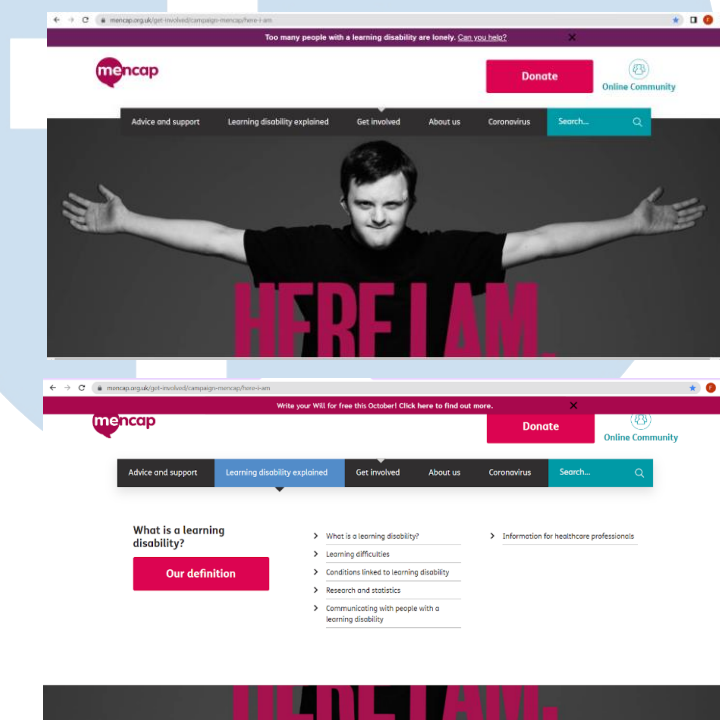


Gambar 3.2 Kampanye *Here I Am*

Sumber: <https://www.mencap.org.uk/get-involved/campaign-mencap/here-i-am>

*Here I Am* merupakan kampanye yang dibuat oleh komunitas bernama Mencap dengan tujuan untuk menambah tingkat awareness masyarakat, khususnya di negara Inggris, mengenai keberadaan penyandang disabilitas intelektual. Kampanye ini dilakukan dalam bentuk *website* yang memiliki

beberapa fitur yang menampilkan biografi dari penyandang disabilitas intelektual dan layanan fitur chat bersama penyandang disabilitas tersebut sehingga pengguna *website* dapat berinteraksi secara langsung dengan mereka. Tak hanya itu saja, *website* ini juga menampilkan video-video hasil karya dari penyandang disabilitas intelektual yang tidak kalah menarik dengan karya-karya yang dibuat oleh non-disabilitas.



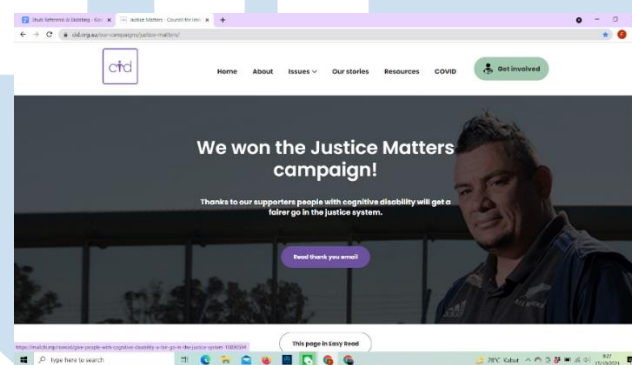
Gambar 3.3 Halaman *Homepage Website Here I Am*

Sumber: <https://www.mencap.org.uk/get-involved/campaign-mencap/here-i-am>

*Website* ini mudah digunakan dan menampung informasi yang cukup lengkap, baik mengenai informasi seputar disabilitas intelektual, visi misi komunitas, kegiatan apa saja yang sedang dilakukan oleh komunitas tersebut dalam memperjuangkan hak penyandang disabilitas intelektual, maupun informasi mengenai bagaimana cara pengunjung *website* dapat turut berpartisipasi dalam rangkaian acara yang diselenggarakan oleh komunitas tersebut dengan menjadi donatur ataupun sukarelawan. Gaya bahasa pada kampanye ini menggunakan bahasa yang *friendly* seakan-akan seperti

berinteraksi satu sama lain antar sesama kawan. Tak hanya itu saja, jenis penyampaian yang dilakukan juga menggunakan pendekatan yang optimistik dan bersemangat sehingga meningkatkan ketertarikan pengunjung *website* untuk mendalami lebih jauh lagi mengenai informasi-informasi yang disuguhkan dalam *website*. Desain pada *website* menggunakan *style minimalist* dengan typeface yang mudah dibaca sehingga memudahkan pengguna *website* untuk mencari dan mendapatkan informasi yang ada pada *website*.

## 2) *Justice Matters*

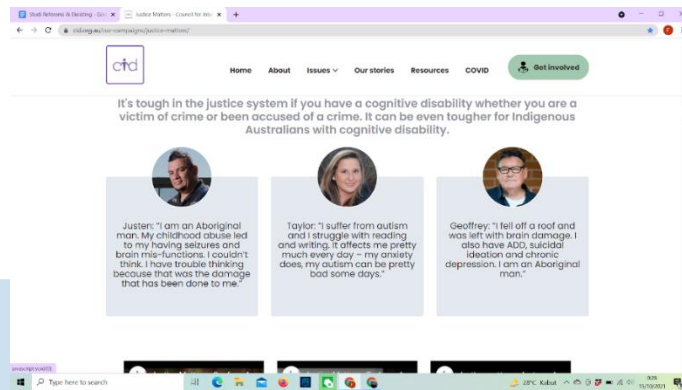


Gambar 3.4 *Website Justice Matters*

Sumber: <https://cid.org.au/our-campaigns/justice-matters/>

*Justice Matters* merupakan kampanye sosial yang diselenggarakan oleh *Community for Intellectual Disability* (komunitas asal Inggris) dengan tujuan untuk menyuarakan kesamaan hak penyandang disabilitas intelektual di mata hukum. Hal tersebut dikarenakan masih adanya penyandang disabilitas intelektual yang menerima hasil pengadilan yang tidak adil dengan proses yang lebih dipersulit. *Website* ini menampilkan cerita *sharing* mengenai pengalaman penyandang disabilitas intelektual ketika mereka terlibat dalam suatu kasus hukum dan bagaimana hal tersebut menjadi berdampak secara psikologis dikarenakan perlakuan yang diterima selama proses pengadilan.





Gambar 3.5 Halaman Konten Website *Justice Matters*  
Sumber: <https://cid.org.au/our-campaigns/justice-matters/>

Berdasarkan dari visual yang ditampilkan, *website* ini menggunakan jenis typeface yang mudah dibaca dengan ukuran yang lumayan besar sehingga *website* ini juga ramah untuk dipakai oleh orang dewasa. Penggunaan warna pada *website* ini juga tidak saling bertabrakan dengan aset visual lainnya sehingga memberikan penampilan yang rapi dan minimalis. Namun, cukup disayangkan apabila jarak antar baris dari suatu paragraf terlalu dekat satu sama lain sehingga menampilkan kesan padat dan ramai pada *website* dengan jumlah tulisan yang cukup mendominasi. *Website* ini juga menghadirkan video *sharing* pengalaman korban sebagai pelengkap informasi untuk membantu pemahaman bagi pengunjung *website* yang membutuhkan konten visual untuk lebih memahami dan bersimpati kepada penyandang disabilitas intelektual yang mengalami kejadian tersebut.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A