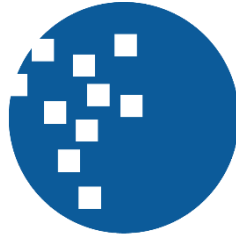


**PERANCANGAN FIGUR *INTERACTIVE TOYS* UNTUK  
MENGENALKAN RELASI SOSIAL KEPADA PENYANDANG  
DISABILITAS INTELEKTUAL**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM PENELITIAN**

**Clarissa Devania Setiawan**

**0000053655**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN FIGUR *INTERACTIVE TOYS* UNTUK  
MENGENALKAN KONSEP DIRI DAN KELUARGA KEPADA  
PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM PENELITIAN**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Clarissa Devania Setiawan**

**0000053655**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Clarissa Devania Setiawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053655

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

### **PERANCANGAN FIGUR *INTERACTIVE TOYS* UNTUK MENGENALKAN RELASI SOSIAL KEPADA PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 31 May 2024



(Clarissa Devania Setiawan)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

### PERANCANGAN FIGUR *INTERACTIVE TOYS* UNTUK MENGENALKAN RELASI SOSIAL KEPADA PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL

Oleh

Nama : Clarissa Devania Setiawan  
NIM : 00000053655  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024

Pukul 09.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

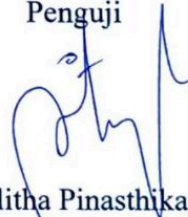
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn.  
0416066807/069425

Penguji



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Clarissa Devania Setiawan  
NIM : 00000053655  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN FIGUR *INTERACTIVE TOYS*  
UNTUK MENGENALKAN RELASI SOSIAL  
KEPADA PENYANDANG DISABILITAS  
INTELEKTUAL**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*\*\*.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Clarissa Devania Setiawan)

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Cluster MBKM tugas akhir yang berjudul “Perancangan Konsep Interaktivitas pada *Interactive Toys* untuk Mengenalkan Konsep Diri dan Keluarga kepada Penyandang Disabilitas Intelektual”. Dalam proses penyusunan, penulis banyak mempelajari hal-hal mengenai tata cara penulisan dan penyusunan proposal dengan baik dan benar. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis bersedia untuk menerima saran dan kritik agar proposal menjadi lebih baik. Maka dari itu, Penulis Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ifan Bagus Haryanto, S.Si., sebagai Pembimbing Eksternal yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.
5. Tim Pusat Studi Pengembangan dan Inovasi Art Therapy (PSIT), sebagai pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
6. Sekolah Luar Biasa Ulaka Penca sebagai Narasumber yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan cluster MBKM ini.
7. Keluarga, pacar, dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.

8. ENHYPEN yang telah memberikan bantuan emosional dengan karya lagu-lagu mereka yang membangun sehingga proposal ini dapat selesai. Penulis berharap semoga Laporan Cluster MBKM ini, pembaca dapat memperoleh pengetahuan baru.

Tangerang, 31 Mei 2024



{Clarissa Devania Setiawan}

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN FIGUR *INTERACTIVE TOYS* UNTUK MENGENALKAN RELASI SOSIAL KEPADA PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL

(Clarissa Devania Setiawan)

## ABSTRAK

Pandangan khalayak umum terhadap penyandang disabilitas membuat mereka hidup dalam sebuah stigma tertentu yang membuat mereka berada pada posisi yang kurang menguntungkan dalam interaksi sosial. Lingkungan sosial pertama bagi anak dimulai dari lingkungan keluarga dimana mereka menjadi tempat bagi anak belajar untuk berinteraksi. Dalam segi pendidikan, khususnya di Sekolah Luar Biasa memiliki sistem pembelajaran yang merujuk pada paket buku tekstual dengan visualisasi yang tidak terstruktur dalam hal kejelasan objek, keterangan, korelasi dengan kehidupan sosial. Untuk itu, dibutuhkan variasi media pembelajaran yang bersifat interaktif untuk meningkatkan pemahaman mengenai relasi sosial untuk penyandang disabilitas intelektual, dimana salah satu elemen penting adalah figur. Metode yang digunakan yaitu *purposive sampling* dengan metode penelitian kualitatif melalui wawancara, observasi, studi eksisting, dan studi literatur. Penulis menggunakan metode *Design Thinking* dengan 5 tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test*. Penulis fokus pada salah satu elemen media yaitu merancang figur *interactive toys* sebagai penguat media pembelajaran pengenalan diri dan keluarga inti beserta perannya.

**Kata kunci:** Disabilitas Intelektual, Figur, *Interactive Toys*, Media Pembelajaran Interaktif.

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



***DESIGNING INTERACTIVE TOYS FIGURE TO INTRODUCE  
SOCIAL RELATIONS AMONG PEOPLE WITH INTELLECTUAL  
DISABILITIES***

(Clarissa Devania Setiawan)

***ABSTRACT (English)***

*The general public's view of people with disabilities makes them live in a certain stigma that puts them at a disadvantage in social interactions. A child's first social environment starts with the family where they learn to interact. In terms of education, especially in special schools, the learning system refers to textual book packages with unstructured visualization in terms of object clarity, description, correlation with social life. For this reason, a variety of interactive learning media is needed to increase understanding of social relations for people with intellectual disabilities, where one of the important elements is the figure. The method used is purposive sampling with qualitative research methods through interviews, observations, existing studies, and literature studies. The author uses the Design Thinking method with 5 stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The author focuses on one of the media elements, namely designing interactive toys figure as a reinforcement for learning media for self-introduction and nuclear family and their roles.*

***Keywords:*** *Figure, Intellectual Disability, Interactive Learning Media, Interactive Toys.*

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

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	4
KATA PENGANTAR.....	5
ABSTRAK.....	7
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	8
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR TABEL.....	12
DAFTAR GAMBAR.....	13
DAFTAR LAMPIRAN.....	1
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian.....	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian.....	4
1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian.....	4
1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian.....	4
1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian.....	5
1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian.....	5
<b>BAB II</b>	
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Perancangan Desain.....	6
2.1.1 Formal Elements.....	6
2.1.1.1 Line.....	6
2.1.1.2 Shape.....	7
2.1.1.3 Color.....	9
2.1.1.4 Texture.....	11
2.1.2 Principles of Design.....	11
2.1.2.1 Format.....	12
2.1.2.2 Balance.....	12
2.1.2.3 Visual Hierarchy.....	13
2.1.2.4 Rhythm.....	13
2.1.2.5 Unity.....	14
2.1.2.6 Scale.....	15

2.1.3 Desain Inklusif.....	15
2.1.4 User Experience Design.....	17
2.2 Penyandang Disabilitas.....	17
2.2.1 Ragam Disabilitas Intelektual.....	18
2.3 Relasi Sosial.....	19
2.4 Media Pembelajaran.....	19
2.3.1 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	20
2.5 Interactive.....	21
2.6 Toys.....	22
2.6.1 The Play Pyramid.....	23
2.6.2 Sliding Scale of Play.....	24
2.6.3 Mainan untuk Penyandang Disabilitas Intelektual.....	25
2.7 Figur.....	27
<b>BAB III</b>	
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
3.1 Metode Penelitian.....	29
3.2 Tahapan Penelitian.....	30
3.2.1 Survei Awal.....	31
3.2.2 Pengumpulan Data Kualitatif.....	35
3.2.2.1 Wawancara.....	36
3.2.2.2 Observasi.....	38
3.2.2.3 Studi Eksisting.....	46
3.2.2.4 Studi Literatur.....	50
3.2.3 Perancangan Prototype.....	51
3.2.4 Alpha Test dan Beta Test.....	54
3.2.5 Evaluasi Perancangan.....	54
3.3 Analisis Data.....	54
3.3.1 Analisis Fenomena.....	55
3.3.2 Analisis Urgensi.....	56
3.3.3 Analisis Perancangan.....	57
<b>BAB IV</b>	
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>
4.1 Timeline dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	58
4.2 Hasil Penelitian.....	62
4.2.1 Hasil Perancangan.....	70
4.2.2 Pembahasan Hasil Perancangan.....	75
4.3 Kendala yang Ditemukan.....	76
4.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	77

<b>BAB V</b>	
<b>SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>78</b>
<b>5.1 Simpulan.....</b>	<b>78</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
<b>LAMPIRAN A Cover Letter.....</b>	<b>17</b>
<b>LAMPIRAN B Research Card.....</b>	<b>18</b>
<b>LAMPIRAN C Daily Task.....</b>	<b>19</b>
<b>LAMPIRAN D Verification Form.....</b>	<b>28</b>
<b>LAMPIRAN E Letter of Acceptance.....</b>	<b>29</b>
<b>LAMPIRAN F Letter of Completion.....</b>	<b>30</b>
<b>LAMPIRAN G Studi Literatur.....</b>	<b>31</b>
<b>LAMPIRAN H Pertanyaan Wawancara.....</b>	<b>42</b>
<b>LAMPIRAN I Jawaban Wawancara.....</b>	<b>43</b>
<b>LAMPIRAN J Tabel Observasi.....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN K Mind Map.....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN L Hasil 3D Print - Tahap 1.....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN M Hasil 3D Print - Tahap 2.....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN N Hasil Turnitin.....</b>	<b>57</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Timeline MBKM Cluster Penelitian.....	5
Tabel 3.1 Tabel Pembagian Tugas Observasi.....	32
Tabel 4.2 Tabel Analisis SWOT Mainan Stik Kertas.....	48
Tabel 4.3 Tabel Analisis SWOT Mainan Menyusun Huruf.....	49
Tabel 4.4 Tabel Analisis SWOT Foto Keluarga.....	50
Tabel 4.1 Tabel Timeline Kegiatan Penelitian.....	59
Tabel 4.2 Tabel Uraian Kegiatan Penelitian.....	60

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis Garis.....	7
Gambar 2.2 Jenis bentuk.....	8
Gambar 2.3 Hue.....	9
Gambar 2.4 Value.....	9
Gambar 2.5 Saturation.....	10
Gambar 2.6 Kategori Warna.....	10
Gambar 2.7 Jenis tekstur.....	11
Gambar 2.8 Format.....	12
Gambar 2.9 Balance.....	12
Gambar 2.10 Hierarki visual.....	13
Gambar 2.11 Kesatuan.....	14
Gambar 2.12 Website dengan Fitur Screen Reader.....	15
Gambar 2.13 The Play Pyramid.....	23
Gambar 2.14 Sliding Scale of Play.....	24
Gambar 3.1 Gerbang SLB Ulaka Penca.....	29
Gambar 3.2 Rapat Koordinasi Penulis dengan Tim Peneliti.....	32
Gambar 3.3 Kondisi Gedung SLB Ulaka Penca.....	33
Gambar 3.4 Kondisi Lingkungan SLB Ulaka Penca.....	33
Gambar 3.5 Permainan Stik Kertas.....	33
Gambar 3.6 Permainan Menyusun Huruf.....	34
Gambar 3.7 Permainan Menyusun Warna.....	35
Gambar 3.8 Permainan Go Go Gelato!.....	47
Gambar 3.9 Mainan Susun Balok.....	47
Gambar 3.10 Mainan Balok Kereta.....	47
Gambar 3.11 Eliminate Ball.....	52
Gambar 4.1 Skema Penelitian.....	60
Gambar 4.2 Mind map.....	65
Gambar 4.3 Moodboard.....	66
Gambar 4.4 Sketsa 1 Interactive Toys (Konsep Keseluruhan).....	67
Gambar 4.5 Sketsa 1 Interactive Toys (Konsep Figur).....	67
Gambar 4.6 Sketsa 2 Interactive Toys.....	67
Gambar 4.7 Sketsa 3 Interactive Toys.....	68
Gambar 4.8 Dummy figur Interactive Toys.....	70
Gambar 4.9 Tampilan 3D Figur.....	71
Gambar 4.10 Dummy figur Interactive Toys.....	72
Gambar 4.11 Tampilan 3D Jilbab.....	72

Gambar 4.12 Tampilan 3D Rambut Pria.....	73
Gambar 4.13 Tampilan 3D Rambut Pria Setelah Revisi.....	73
Gambar 4.14 Tampilan 3D Sebelum Revisi.....	74
Gambar 4.15 Tampilan 3D Sesudah Revisi.....	74
Gambar 4.16 Peletakan Magnet Figur.....	74
Gambar 4.17 Hasil 3D Print Figur.....	75
Gambar 4.18 3D Model figur Interactive Toys.....	75
Gambar 4.19 Sketsa Revisi Figur Interactive Toys.....	76



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Cover Letter.....	17
LAMPIRAN B Research Card.....	18
LAMPIRAN C Daily Task.....	19
LAMPIRAN D Verification Form.....	28
LAMPIRAN E Letter of Acceptance.....	29
LAMPIRAN F Letter of Completion.....	30
LAMPIRAN G Studi Literatur.....	31
LAMPIRAN H Pertanyaan Wawancara.....	42
LAMPIRAN I Jawaban Wawancara.....	43
LAMPIRAN J Tabel Observasi.....	50
LAMPIRAN K Mind Map.....	54
LAMPIRAN L Hasil 3D Print - Tahap 1.....	55
LAMPIRAN M Hasil 3D Print - Tahap 2.....	56
LAMPIRAN N Hasil Turnitin.....	57

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA