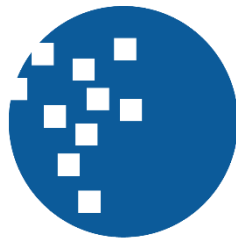


**PERANCANGAN KONSEP INTERAKTIVITAS PADA MEDIA
VISUAL STORYTELLING BOOK MENGENAI KELUARGA
INTI UNTUK PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM PENELITIAN

Chavia Viriela Budianto

0000053748

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

**PERANCANGAN KONSEP INTERAKTIVITAS PADA MEDIA
VISUAL STORYTELLING BOOK MENGENAI KELUARGA
INTI UNTUK PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM PENELITIAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Chavia Viriela Budianto

0000053748

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

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Chavia Viriela Budianto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053748

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN KONSEP INTERAKTIVITAS PADA MEDIA *VISUAL*
STORYTELLING BOOK MENGENAI KELUARGA INTI UNTUK
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 Mei 2024



Chavia Viriela Budianto

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN KONSEP INTERAKTIVITAS PADA MEDIA VISUAL
STORYTELLING BOOK MENGENAI KELUARGA INTI UNTUK
PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL**

Oleh

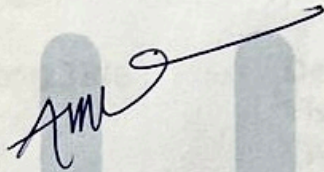
Nama : Chavia Viriela Budianto
NIM : 00000053748
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024
Pukul 08.30 s.d 09.00 dan dinyatakan
LULUS

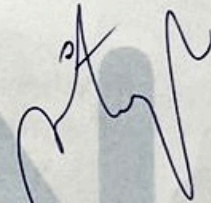
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

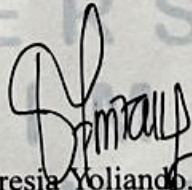


Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn.
0416066807/069425



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 : Chavia Viriela Budianto
NIM : 00000053748
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN KONSEP INTERAKTIVITAS
PADA MEDIA *VISUAL STORYTELLING BOOK*
MENGENAI KELUARGA INTI UNTUK
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



(Chavia Viriela Budianto)

** 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 dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul *Perancangan Konsep Interaktivitas pada Media Visual Storytelling Book mengenai Keluarga Inti untuk Penyandang Disabilitas Intelektual* dengan tepat waktu.

Proses penyusunan ini menjadi pengalaman yang berharga untuk penulis dalam mempelajari cara menulis laporan untuk MBKM Penelitian, memperluas wawasan dalam bidang desain grafis, media informasi, dan solusi desain untuk penyandang disabilitas. Penyusunan Proposal Tugas Akhir ini tidak akan dengan mudah selesai tanpa adanya bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin 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 Supervisor yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
5. Tim Penelitian Pusat Studi Pengembangan Inovasi dan *Art Therapy* (PSIT), sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Cluster MBKM ini.
6. Sekolah Luar Biasa (SLB) Ulaka Penca sebagai Narasumber yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Cluster MBKM ini.

7. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Cluster MBKM ini.

Semoga laporan MBKM ini dapat memberikan manfaat dan dampak positif untuk para pembaca. Dengan adanya laporan MBKM ini, diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi untuk perancangan media informasi lainnya di masa yang akan datang.

Tangerang, 22 Maret 2024



(Chavia Viriela Budianto)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN KONSEP INTERAKTIVITAS PADA MEDIA *VISUAL*
STORYTELLING BOOK MENGENAI KELUARGA INTI UNTUK
PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL**

(Chavia Viriela Budianto)

ABSTRAK

Kemampuan penyandang disabilitas intelektual cenderung lebih lambat di lingkup akademis dan sosial seperti menjalin relasi sosial, berkomunikasi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Media belajar yang ada di Sekolah Luar Biasa (SLB) Ulaka Penca masih kurang memadai, karena masih bersifat tekstual dan konsep konten yang digeneralisir. Untuk itu, dibutuhkan variasi media pembelajaran berbasis visual dan bersifat interaktif guna meningkatkan pemahaman mengenai relasi sosial untuk penyandang disabilitas intelektual. Sebagai anggota dari Tim Penelitian Pusat Studi Pengembangan dan Inovasi *Art Therapy* (PSIT), penulis mengambil peran dalam perancangan konsep interaktivitas pada media *visual storytelling book*. Metode yang digunakan adalah *purposive sampling* dan penelitian kualitatif melalui wawancara, observasi, studi eksisting, dan studi literatur. Penelitian menggunakan metode *Design Thinking* dengan 5 tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Penulis fokus pada salah satu elemen media yaitu merancang konsep interaktivitas untuk media *visual storytelling book*.

Kata kunci: Disabilitas Intelektual, Media Belajar Interaktif, *Visual Storytelling Book*

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 THE CONCEPT OF INTERACTIVITY IN VISUAL
STORYTELLING BOOK ABOUT FAMILY FOR CHILDREN WITH
INTELLECTUAL DISABILITY**

Chavia Viriela Budianto

ABSTRACT (English)

The ability of students with intellectual disability tends to be slower in academic and social fields like establishing their social relations, communication, and daily life. Sekolah Luar Biasa (SLB)'s learning media are still inadequate, as they remain textual and generalized content concepts. Therefore, a varied visual-based and interactive media are needed to enhance understanding about social relations for students with intellectual disability. The methods used purposive sampling and qualitative research through interviews, observations, existing studies, and literature reviews. As a team member of Pusat Studi Pengembangan dan Inovasi Art Therapy (PSIT), the author took a role in designing the interactivity concept for visual storytelling book. The research uses the Design Thinking method with five stages included: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The author focuses on one element of the media, which is designing the interaction flow concept for a visual storytelling book.

Keywords: *Intellectual Disability, Interactive Media, Visual Storytelling Book*

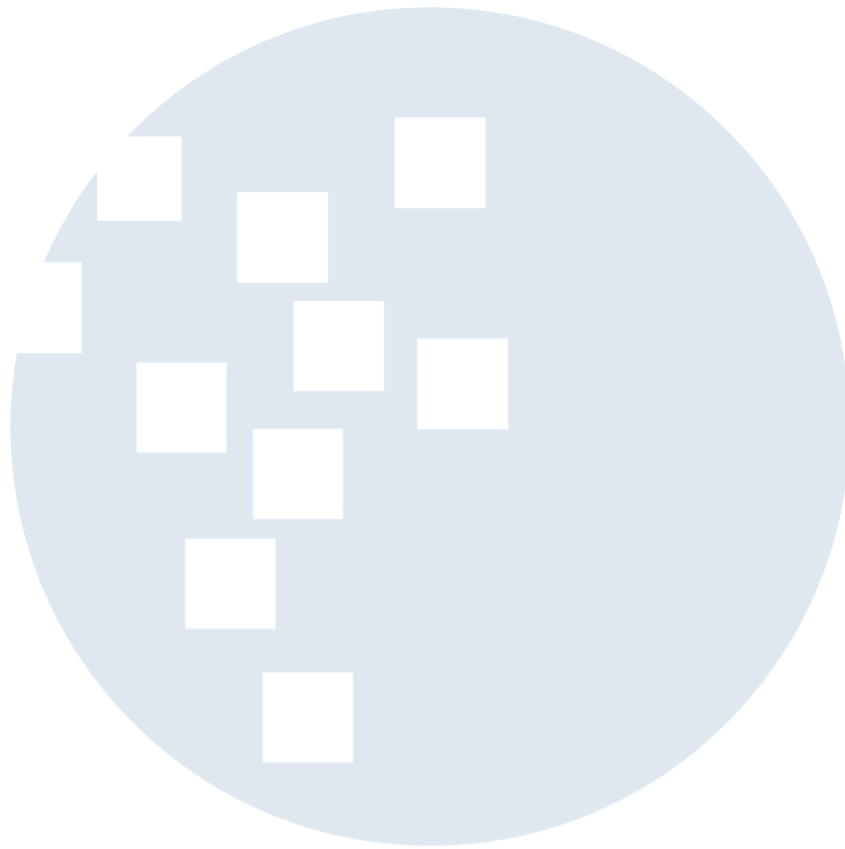
UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

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.....	14
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
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.....	5
1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian.....	5
1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian.....	5
1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian.....	6
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Perancangan Desain.....	7
2.1.1 Elemen Desain.....	7
2.1.2 Prinsip-prinsip Desain.....	10
2.1.3 Desain Inklusif.....	12
2.2 Media Informasi.....	13
2.2.1 Jenis-jenis Media Informasi.....	13
2.2.1.1 <i>Print-based Information Design</i>	13
2.2.1.2 <i>Interactive Information Design</i>	14
2.2.1.3 <i>Environmental Information Design</i>	14
2.2.2 Media Informasi Interaktif.....	15
2.2.3 Fungsi Media Informasi.....	15
2.3 Interaktivitas.....	15
2.3.1 Pola Interaksi.....	16
2.3.2 Teori <i>Stimulus-Organisme-Response</i>	19

2.4 <i>Visual Storytelling</i>	20
2.5 Disabilitas Intelektual.....	20
2.5.1 Klasifikasi Keterbatasan Disabilitas Intelektual.....	20
2.5.2 Tingkat Disabilitas Intelektual.....	21
2.5.3 Perilaku Disabilitas Intelektual.....	22
2.6 Relasi Sosial.....	22
2.7 <i>Design Thinking</i>	23
BAB III	
METODE PENELITIAN	25
3.1 Metode Penelitian.....	25
3.2 Tahapan Penelitian.....	26
3.2.1 Survei Awal.....	26
3.2.2 Pengumpulan Data Kualitatif.....	27
3.2.2.1 Wawancara.....	27
3.2.2.2 Observasi.....	29
3.2.2.3 Studi Eksisting.....	36
3.2.2.4 Studi Literatur.....	37
3.2.3 Media Interaktif <i>Visual Storytelling Book</i>	39
3.2.4 Perancangan <i>Prototype</i>	39
3.2.5 <i>Alpha Test</i> dan <i>Beta Test</i>	40
3.2.6 Evaluasi.....	41
3.3 Analisis Data.....	41
3.3.1 Analisis Fenomena.....	42
3.3.2 Analisis Urgensi.....	43
3.3.3 Analisis Perancangan.....	43
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Timeline dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	45
4.2 Hasil Penelitian.....	49
4.2.1 Hasil Perancangan.....	52
4.2.2 Pembahasan Hasil Perancangan.....	60
4.3 Kendala yang Ditemukan.....	63
4.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	64
BAB V	
SIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Simpulan.....	65
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	15



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Timeline Penelitian.....	6
Tabel 3.1 Tabel Observasi.....	30
Tabel 3.2 Analisis <i>SWOT</i>	36
Tabel 3.3 Daftar Judul untuk Referensi Jurnal.....	37
Tabel 4.1 Tabel Timeline Kegiatan Penelitian.....	45
Tabel 4.2 Tabel Uraian Kegiatan Penelitian.....	47
Tabel 4.3 Perancangan Interaktivitas Halaman.....	57

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis.....	8
Gambar 2.2 Bentuk Dasar.....	8
Gambar 2.3 Warna.....	9
Gambar 2.4 <i>Warm and Cool Undertone</i>	9
Gambar 2.5 Tekstur Visual.....	10
Gambar 2.6 Tekstur Taktil.....	10
Gambar 2.7 Huruf <i>Braille</i> di Tombol Lift.....	12
Gambar 2.8 Contoh Jenis Media Cetak.....	14
Gambar 2.9 Contoh Jenis Media Interaktif.....	14
Gambar 2.10 Contoh Jenis Media <i>Environmental</i>	15
Gambar 2.11 Pola Interaksi <i>Linear</i>	16
Gambar 2.12 Pola Interaksi <i>Linear Interactive</i>	17
Gambar 2.13 Pola Interaksi <i>Multiple Ending</i>	17
Gambar 2.14 Pola Interaksi <i>Branching Path</i>	18
Gambar 2.15 Pola Interaksi <i>Open World</i>	18
Gambar 2.16 Pola Interaksi <i>Toy Box</i>	19
Gambar 3.1 SLB Ulaka Penca.....	25
Gambar 3.2 Diskusi Tim PSIT membahas Tabel Observasi.....	32
Gambar 3.3 Studi Eksisting di SLB Ulaka Penca.....	36
Gambar 4.1 Skema Penelitian Tim PSIT.....	47
Gambar 4.2 <i>Mind Map</i>	53
Gambar 4.3 <i>Mind Map</i> Gabungan.....	53
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i>	54
Gambar 4.5 <i>Color Palette</i>	55
Gambar 4.6 Sketsa Komprehensif Halaman 22-23.....	61
Gambar 4.7 Finalisasi untuk <i>Alpha Test</i>	61
Gambar 4.8 Setelah Evaluasi.....	62
Gambar 4.9 Halaman yang Sudah Difinalisasi.....	63

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 LAMPIRAN

Lampiran A MBKM-01 <i>Cover Letter MBKM Research</i>	20
Lampiran B MBKM-02 <i>MBKM Research Card</i>	21
Lampiran C MBKM-03 <i>Daily Task - Research</i>	22
Lampiran D <i>Verification Form of Research Report MBKM Research</i>	29
Lampiran E <i>Letter of Acceptance</i>	30
Lampiran F <i>Letter of Completion</i>	31
Lampiran G Hasil Turnitin.....	32
Lampiran H Finalisasi 16 Halaman Media.....	37
Lampiran I Daftar Referensi Jurnal.....	40
Lampiran J Pertanyaan dan Jawaban Wawancara.....	50

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA