

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Perancangan Desain

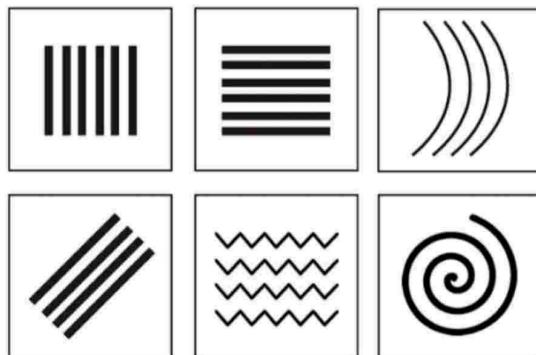
Perancangan adalah upaya mengimplementasikan sesuatu yang baru yang sekiranya dapat mempermudah dan memberi manfaat bagi kehidupan manusia (Musyafak, 2021). Perancangan dapat dilakukan untuk produk baru yang sebelumnya belum ada, atau meningkatkan fungsi dari produk yang sudah ada. Desain adalah sebuah aktivitas kreatif guna merancang sesuatu yang baru dan memiliki nilai fungsi, dengan tujuan untuk menyelesaikan suatu masalah yang memiliki manfaat dan meningkatkan pengalaman penggunaanya (Thabroni, 2019). *Oxford Advanced Learner's Dictionary* mendefinisikan desain sebagai rancangan umum dari bagian-bagian suatu ciptaan. Pada dasarnya, desain yang tersusun dari elemen-elemen yang digabungkan menggunakan prinsip-prinsip desain yang akan dijelaskan melalui poin-poin di bawah ini.

##### 2.1.1 Elemen Desain

Landa (2014) membagi elemen formal desain menjadi 4 diantaranya garis, bentuk, warna, dan tekstur.

###### 2.1.1.1 Garis

Garis terbentuk dari titik-titik yang tersambung (Hidayatullah, 2019). Titik merupakan bagian terkecil dari garis. Garis dalam kegunaannya memiliki peran sebagai unsur yang membangun bentuk. Dalam seni rupa, terdapat macam-macam garis yang meliputi garis lengkung, lurus, patah-patah, zig-zag, spiral, dan gabungan (Kompas, 2023).



Gambar 2.1 Garis

Sumber: <https://images.app.goo.gl/9eWwG1cnWbkzGvjm7>

### 2.1.1.2 Bentuk

Bentuk atau bidang merupakan wujud dua dimensi yang terbentuk dari dua ujung garis yang bertemu (Thabroni, 2018). Bentuk memiliki ukuran untuk panjang, lebar, keliling, dan luas. Macam-macam bentuk selalu memiliki 3 bentuk dasar, yang meliputi kotak, segitiga, dan lingkaran. Jenis-jenis bentuk yaitu bentuk geometris, bentuk organik, bentuk bersudut bebas, dan bentuk maya (Thabroni, 2018).

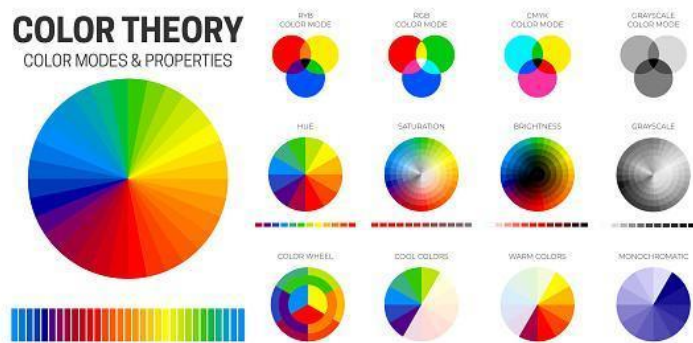


Gambar 2.2 Bentuk Dasar

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/ciri-dan-sifat-bangun-datar/>

### 2.1.1.3 Warna

Warna adalah bentuk kesan yang ditangkap oleh mata dari cahaya yang merupakan refleksi dari objek-objek di sekitarnya (Nugraha, 2008). Warna menjadi salah satu elemen desain yang paling kuat. Pada media *digital*, terdapat warna primer merah, hijau, dan biru. Pada media cetak, terdapat warna primer berupa warna biru, merah, dan kuning.



Gambar 2.3 Warna  
Sumber:

<https://www.shutterstock.com/image-vector/color-theory-chart-cmyk-rgb-ryb-2092625941>

Merujuk pada buku *The Complete Color Harmony* yang ditulis oleh Leatrice Eiseman (2017), bahwa selain memberikan ilusi, warna juga bisa menciptakan ambians.



Color wheel—labeling warm and cool areas, primary, secondary, and tertiary colors.

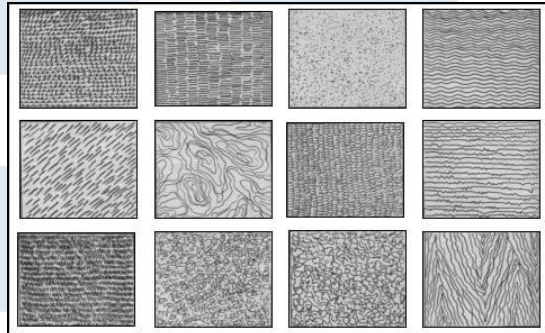
Gambar 2.4 *Warm and Cool Undertone*  
Sumber: *The Complete Color Harmony* (2017)

Warna bisa memiliki temperaturnya sendiri dalam kategorisasi *undertone*, yaitu *warm undertone* dan *cool undertone*. *Warm undertone* memberikan kesan yang lebih energik dan dinamis sehingga lebih mencolok. Sedangkan *cool undertone* lebih memberikan kesan yang tenang dan rileks ketika dilihat.

#### 2.1.1.4 Tekstur

Tekstur merupakan gambaran dari kualitas permukaan.

Terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur visual yang merupakan ilusi dan hanya dapat dilihat, dan tekstur taktil yang nyata dan dapat dirasakan melalui rabaan (Ammariah, 2023).



Gambar 2.5 Tekstur Visual

Sumber: <https://berita.99.co/unsur-unsur-seni-rupa/>



Gambar 2.6 Tekstur Taktil

Sumber: <https://c.realm.com/id/post-details/1259786150780870656?lclid=>

### 2.1.2 Prinsip-prinsip Desain

Prinsip desain adalah acuan yang diikuti oleh desainer dengan tujuan untuk menghasilkan komposisi desain yang efektif dan menarik. Melalui penggunaan prinsip desain, elemen-elemen yang dipadukan dapat dimaksimalkan secara fungsi, dan estetikanya. Menurut situs *web* InVision (2023) prinsip desain dibagi menjadi tujuh, yaitu sebagai berikut.

#### 1. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip ini menjunjung tinggi keserasian dalam desain dan dipastikan tidak ada bagian tertentu yang lebih penting dari yang lainnya. Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan gaya visual

yang selaras, serta penentuan *font* dan warna tertentu untuk sebuah merek atau *project*.

## 2. Keseimbangan (*Balance*)

Prinsip ini memastikan elemen-elemen yang terdapat pada sebuah desain memiliki bobot visual yang sama. Pandangan audiens terhadap desain dianalogikan dengan menaruh objek di kedua sisi jungkat-jungkit (InVision, 2023). Jika berat sebelah, pandangan audiens hanya akan tertuju pada salah satu sisi jungkat-jungkit, dan mengabaikan sisi lainnya.

## 3. Hierarki (*Hierarchy*)

Prinsip ini membahas tentang tingkat kepentingan pada elemen-elemen desain yang dihadirkan pada sebuah desain. Hirarki dalam desain mengarahkan pergerakan pandangan audiens dalam melihat sebuah desain. Pada prinsip hierarki, elemen yang paling penting harus menjadi yang paling menonjol.

## 4. Kontras (*Contrast*)

Adanya perbedaan antara satu objek dengan objek lainnya memberikan kontras. Perbedaan ini bisa dilakukan dengan mengatur besar-kecilnya ukuran, gelap-terangnya warna, tebal-tipisnya bentuk, dan masih banyak lagi. Prinsip ini biasa diasosiasikan dengan keterbacaan dan kemudahan audiens dalam menangkap informasi.

## 5. Penekanan (*Emphasis*)

Prinsip ini menciptakan *focal point*, yang menjadi fokus utama atau dominasi yang dibedakan berdasarkan warna, tipografi, ukuran, bentuk, atau gaya visual. Penggunaan prinsip penekanan dapat didukung dengan prinsip kontras, yang terlihat serupa tetapi berbeda. Perbedaannya yaitu pada prinsip kontras yang berhubungan dengan perbedaan dua objek, sedangkan prinsip penekanan berhubungan dengan dampak yang dihasilkan sebuah objek.

## 6. Skala (*Scale*)

Skala adalah pengukuran elemen yang beriringan dengan prinsip penekanan, untuk menentukan titik fokus audiens. Pengukuran elemen menggunakan prinsip skala mengacu pada ukuran asli dan akurasi standar pengukuran dari satu elemen desain dengan yang lainnya.

## 7. Repetisi (*Repetition*)

Repetisi biasanya membentuk *pattern* atau tekstur. Elemen repetisi bisa dihasilkan dari garis, bentuk, warna, atau urutan yang disusun berulang-ulang. Repetisi bisa dipakai untuk mengarahkan alur pandangan audiens dan titik fokus, serta sebagai pelengkap sebuah desain.

### 2.1.3 Desain Inklusif

Desain inklusif adalah desain yang bertujuan untuk melibatkan partisipasi setiap orang secara tidak terpisah, sehingga memberikan. Berbeda dengan desain yang menyesuaikan target secara spesifik, desain inklusif memberikan akomodasi yang sama rata bagi orang-orang berdasarkan variasi kebutuhannya (Fletcher, 2006).



Gambar 2.7 Huruf Braille di Tombol Lift

Sumber: <https://images.app.goo.gl/zhC7vx3APRvG9oMq7>

Dalam penerapan desain inklusif di lingkungan pendidikan seperti sekolah, tujuan yang ingin dicapai adalah menghilangkan batasan atau pembeda dari murid-murid biasa dan murid-murid penyandang disabilitas. Hal ini dilakukan supaya murid penyandang disabilitas bisa merasa nyaman dan percaya diri dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar,

serta perkembangan belajarnya bisa menyamai murid-murid pada umumnya dan tidak tertinggal dengan alasan keterbatasan yang dimiliki oleh murid penyandang disabilitas.

## **2.2 Media Informasi**

Sobur dalam Ubay (2019) mendefinisikan media informasi merupakan sebuah alat grafis yang berguna untuk memperoleh informasi-informasi visual dan memprosesnya kembali. Peran alat grafis dalam media informasi adalah sebagai penghubung antara informasi yang hendak disampaikan dengan target yang menerima informasi.

### **2.2.1 Jenis-jenis Media Informasi**

Menurut buku *An Introduction to Information Design* karya Coates dan Ellison (2014) jenis-jenis media sebagai berikut:

#### **2.2.1.1 *Print-based Information Design***

Jenis media ini membutuhkan navigasi atau arahan dari pengguna. Media dalam menyampaikan informasi tidak hanya melalui diagram atau bagan, tetapi juga teks, fotografi, atau ilustrasi. Penyampaian pesan medianya tidak bersifat interaktif, melainkan hanya bersifat satu arah. Contoh dari jenis media ini adalah buku, infografis, dan brosur.



Gambar 2.8 Contoh Jenis Media Cetak  
Sumber: Darling (2013)

#### **2.2.1.2 *Interactive Information Design***

Jenis media ini menawarkan interaksi antara pengguna

dengan desain atau konten yang diberikan. Sifat media informasi yang menawarkan interaksi dua arah memungkinkan pengguna untuk menentukan pilihan atau navigasi terhadap informasi apa yang ingin ditampilkan. Contoh dari jenis media ini adalah *website*, *lift the flap book*, dan UI/UX.



Gambar 2.9 Contoh Jenis Media Interaktif  
Sumber: MomKnowsBest Team (2020)

### 2.2.1.3 *Environmental Information Design*

Jenis media ini ditampilkan di lingkungan sekitar dengan mempertimbangkan target audiens dan perilakunya. Dalam merancang media ini, diperlukan analisis lebih dalam terhadap ruang dan masyarakat dalam bertindak laku di dalam suatu lingkungan atau tempat agar informasi bisa tersampaikan secara efektif. Contoh dari jenis media ini adalah *signage* dan *billboard*.



Gambar 2.10 Contoh Jenis Media *Environmental*  
Sumber: Pedchenko (2021)

### 2.2.2 **Media Informasi Interaktif**

Media informasi interaktif adalah media penyampaian informasi yang luarannya tergantung pada bagaimana penggunanya melakukan



interaksi dengan media tersebut. Media informasi ini merujuk pada bagaimana pengguna memproses informasi yang diberikan dengan cara yang melibatkan pengguna dengan cara yang tidak dilakukan oleh media non-interaktif (Dhir, 2021).

### **2.2.3 Fungsi Media Informasi**

Fungsi media informasi yang paling terlihat adalah fungsinya sebagai sarana untuk menyampaikan sebuah informasi. Coates dan Ellison (2014) menjabarkan fungsi media informasi sebagai penopang kebutuhan masyarakat dalam kegunaannya sebagai pengarah untuk instruksi, batasan atau peringatan, dan sebagai petunjuk dalam menjadikan kehidupan manusia lebih mudah.

## **2.3 Interaktivitas**

Menurut buku *The Principles of Interactive Design* karya Lisa Graham (1999), interaktivitas diartikan sebagai gabungan dari macam-macam media yang menghasilkan presentasi *digital* yang menghasilkan interaksi antara media dan penggunanya. Dengan menggunakan interaktivitas, pengguna media mendapatkan cara baru untuk mengakses informasi, tidak hanya sekedar menerima informasi yang diberikan. Interaktivitas memerlukan aksi dari dua arah antara manusia sebagai pengguna dengan media.

### **2.3.1 Pola Interaksi**

Graham (1999) membagikan interaktivitas ke dalam 6 pola interaksi yang meliputi *linear*, *linear interactive*, *multiple ending*, *branching path*, *open world*, dan *toy box* yang akan diuraikan seperti di bawah ini.

#### *1. Linear*

Pola ini sifatnya tidak sulit dan interaktivitasnya ringan, memiliki alur cerita yang tidak bisa diubah karena sudah diatur sedemikian rupa, dan aksi yang dilakukan pengguna tidak dapat memberikan efek apapun pada alur yang sudah

ada. Contoh media yang menggunakan pola interaksi ini adalah buku, film, atau komik *digital*.



Gambar 2.11 Pola Interaksi *Linear*  
Sumber: <https://images.app.goo.gl/34EftVhqiGniJn6ZA>

## 2. *Linear Interactive*

Pola ini juga memiliki alur cerita yang tidak bisa diubah, tetapi aksi yang pengguna lakukan bisa memberikan pengaruh untuk bagian tertentu dalam media. Contoh dari media yang menggunakan pola interaksi ini adalah *video game* dan buku interaktif. Pola interaksi inilah yang dipilih untuk menjadi teori dasar dalam perancangan konsep interaksi untuk *visual storytelling book* untuk pengenalan diri dan keluarga inti bagi penyandang disabilitas di SLB Ulaka Penca.



Gambar 2.12 Pola Interaksi *Linear Interactive*  
Sumber: <https://images.app.goo.gl/JhH81PynczQWizLs5>

### 3. *Multiple Ending*

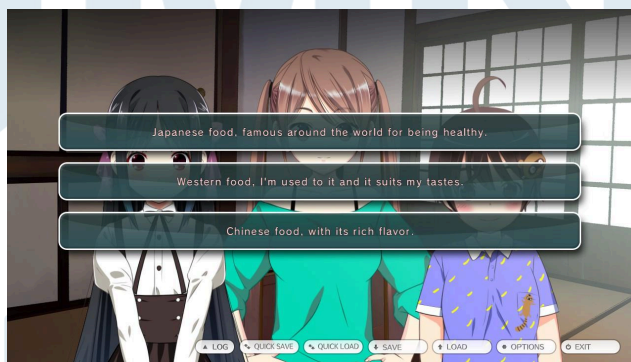
Pola ini memiliki bagian akhir alur yang bisa berubah dan ditentukan oleh aksi pengguna. Aksi yang dilakukan pengguna dapat memberikan pengaruh ke alur yang ada pada media. Contoh dari pola ini bisa ditemukan dari hasil *voting* atau pemungutan suara.



Gambar 2.13 Pola Interaksi *Multiple Ending*  
Sumber: <https://images.app.goo.gl/HaxYrASu5hTYCJU57>

### 4. *Branching Path*

Pola ini memiliki beberapa alternatif alur yang bisa dicapai dengan beberapa alternatif cara sehingga pengguna bisa merasakan hasil/alur yang berbeda dari suatu alur yang sudah ada. Contoh dari pola ini bisa ditemukan dari *visual novel*.



Gambar 2.14 Pola Interaksi *Branching Path*  
Sumber: <https://images.app.goo.gl/tDKyEkCfWR2gWM5u9>

### 5. *Open World*

Pola ini membebaskan pengguna dalam bergerak dan dibebaskan dalam menyusun alurnya sendiri. Contoh dari pola ini bisa berupa aktivitas seperti berkeliling di pusat perbelanjaan atau taman.



Gambar 2.15 Pola Interaksi *Open World*  
Sumber: <https://images.app.goo.gl/renn5JyqqBwsxiRA>

#### 6. *Toy Box*

Pola ini membebaskan pengguna secara keseluruhan dan hanya menyediakan tempat/latar untuk penggunanya bereksplorasi secara bebas. Contoh dari pola interaksi ini adalah *game* simulasi The Sims.



Gambar 2.16 Pola Interaksi *Toy Box*  
Sumber: <https://images.app.goo.gl/L2VyPtdVgLJtsynd9>

### 2.3.2 Teori *Stimulus-Organisme-Response*

Dalam menerapkan pola interaksi *linear interactive* pada media *visual storytelling book*, penulis merujuk pada teori S-O-R (*Stimulus*,

*Organisme, Response*) menurut Effendy dalam Widjanarko dkk. (2022). Pada jurnal ini, teori S-O-R digunakan sebagai dasar pada penelitian mengenai *Perbedaan Keterampilan Menyikat Gigi dengan Menggunakan Media (Dental Pop Up Book) Siswa SDI An-Nur Surabaya* (2022). Stimulus diartikan sebagai hal-hal eksternal yang memberikan pengaruh bagi individu, bisa dalam bentuk stimulan (dorongan) fisik, psikologis, atau sosial yang memicu reaksi dari individu.

Stimulus pada perancangan media ini ada pada gaya ilustrasi dan tata letak (aspek visual) serta interaktivitas pada *visual storytelling book*. Organisme merujuk pada individu yang memberikan respon terhadap stimulus dan menghasilkan interaksi. Sedangkan *Response* adalah reaksi/tanggapan yang dihasilkan dari respon *organisme* terhadap *stimulus*. Pola interaksi *linear interactive* diperlihatkan pada aset tempel magnet dan ruang kosong pada kalimat dan visual *background (stimulus)*, yang perlu dilengkapi oleh murid penyandang disabilitas intelektual yang didampingi oleh guru atau orang tua (*organisme*) untuk menempelkan aset magnet, melingkari, dan menulis kata (*response*) dengan tujuan untuk melengkapi visual dan kalimat pada media *visual storytelling book* supaya alur cerita dan informasinya bisa tersampaikan melalui visual dan teksnya.

#### **2.4 Visual Storytelling**

*Visual Storytelling* adalah salah satu teknik penyampaian cerita yang melibatkan penggunaan media visual seperti ilustrasi, animasi, videografi, fotografi, dan infografis. Metode visual dalam pembelajaran dapat mempermudah seseorang untuk memahami dan menerima informasi yang diberikan (Juma, 2023).

#### **2.5 Disabilitas Intelektual**

Disabilitas Intelektual adalah salah satu sub-kategori disabilitas dimana penyandangannya memiliki tingkat intelektual yang di bawah rata-rata. Keterbatasan ini membuat penyandangannya memiliki hambatan dalam melakukan aktivitas fisik dan sensorik, berkomunikasi, belajar, serta menerima informasi (Sandy, 2017).

Terbatasnya kapabilitas anak yang menyandang disabilitas intelektual membuat mereka mengalami keterlambatan dalam proses perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak normal, sehingga memerlukan perlakuan khusus untuk mereka mempelajari hal-hal dasar mulai dari berjalan, makan, membaca, menulis dan berkomunikasi. Jenis-jenis disabilitas intelektual beberapa diantaranya adalah *down syndrome*, mikrosefali, dan mikrosefali.

### **2.5.1 Klasifikasi Keterbatasan Disabilitas Intelektual**

Berdasarkan keterbatasannya, disabilitas intelektual diklasifikasikan dalam dua lingkup, yaitu sebagai berikut.

#### **1. Fungsi Intelektual**

Lingkup ini mencakup kemampuan anak dalam kegiatan yang berhubungan dengan logika seperti belajar, berpikir, memecahkan masalah, atau membuat keputusan.

#### **2. Perilaku Adaptif**

Lingkup ini mencakup keterampilan anak dalam aktivitas yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti berkomunikasi dan berbahasa, berinteraksi dan menjalin hubungan di lingkungan sosial, merawat diri sendiri, serta memahami dirinya sendiri (Fadli, 2021).

### **2.5.2 Tingkat Disabilitas Intelektual**

Dilansir dari artikel yang diakses melalui blog Yayasan Cinta Harapan Indonesia (YCHI) *Autism Center* (2020), tingkat disabilitas intelektual dibagi menjadi 4 berdasarkan tingkat kecerdasannya, yaitu sebagai berikut.

#### **1. Disabilitas Intelektual Ringan**

Pada tingkatan ini, anak memiliki skor IQ di kisaran 50-69. Dengan kemampuan kecerdasan sedikit di bawah rata-rata, anak penyandang disabilitas intelektual ringan masih mampu berlatih

dan menguasai hal-hal dasar seperti menggunakan transportasi umum, membaca, menulis, merawat diri, dan berinteraksi.

#### 2. Disabilitas Intelektual Sedang

Pada tingkatan ini, anak memiliki skor IQ di kisaran 35-49. Sebagian dari anak penyandang disabilitas intelektual dalam tingkatan ini masih mampu untuk merawat diri secara mandiri. Untuk melakukan hal-hal dasar lain, anak membutuhkan pengawasan atau pendampingan dari orang lain. Anak dengan tingkatan ini umumnya kesulitan dalam komunikasi dan bahasa.

#### 3. Disabilitas Intelektual Berat

Pada tingkatan ini, anak memiliki skor IQ di kisaran 20-34. Dalam melakukan hal-hal dasar, anak membutuhkan bantuan dan pengawasan. Anak dengan tingkatan ini mungkin untuk mengalami gangguan motorik, kesulitan dalam bahasa dan akademik.

#### 4. Disabilitas Intelektual Sangat Berat

Pada tingkatan ini, anak memiliki skor IQ di bawah 20. Tidak hanya memiliki gangguan motorik, anak penyandang disabilitas intelektual sangat berat juga mengalami gangguan sensorik, sehingga kemampuannya sangat terbatas bahkan untuk memenuhi kebutuhan dasar dan membutuhkan pendampingan dan bantuan dari orang lain.

### 2.5.3 Perilaku Disabilitas Intelektual

Dikutip dari Halodoc (2021), berikut beberapa perilaku yang merupakan karakteristik dari penyandang disabilitas intelektual.

1. Keterlambatan dalam tumbuh kembangnya, seperti kemampuan untuk bisa duduk, merangkak, dan berjalan.
2. Kesulitan berbicara, dimana anak mengalami keterlambatan berbicara dibandingkan anak-anak lain seusianya.

3. Anak kesulitan untuk menerima pembelajaran di sekolah, dikarenakan penyandang disabilitas intelektual cenderung memiliki daya ingat yang rendah, kesulitan dalam berpikir logis, dan kemampuan *problem-solving* yang rendah.
4. Tidak menghiraukan tata krama dan cenderung tidak tertib terhadap aturan.
5. Anak sulit mengontrol emosi dan kerap menunjukkan perilaku tantrum.

## **2.6 Relasi Sosial**

George Simmel dalam Maulana (2023) mengartikan relasi sosial sebagai hubungan atau ikatan yang terjalin antara kelompok atau individu di lingkungan sosial. Relasi sosial terbentuk dari hubungan yang terjalin antara individu dan kelompok, seperti hubungan antara individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, serta kelompok dan kelompok lainnya. Maulana (2023) menjelaskan bahwa relasi sosial dapat menjadi hubungan yang kompleks dan melibatkan banyak faktor tertentu. Dalam relasi sosial, terdapat faktor-faktor seperti norma, nilai, peran, dan status sosial yang mendukung terjalinnya relasi sosial di kehidupan bermasyarakat.

Contoh dari relasi sosial yang paling dasar adalah keluarga. Dalam tumbuh kembang anak-anak, keluarga merupakan relasi sosial yang paling dibutuhkan baik melalui dukungan mental, fisik, rohani, maupun jasmani anak-anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), keluarga adalah sekelompok individu yang mempunyai hubungan darah. Keluarga inti terdiri dari ayah, ibu, dan anak. Diartikan sebagai kelompok yang paling kecil dalam lingkungan sosial, keluarga merupakan ikatan kekerabatan yang paling fundamental di masyarakat.

## **2.7 Design Thinking**

Tahap-tahap dalam teori *Design Thinking* digunakan penulis dalam proses perancangan dari awal penelitian hingga tahap setelah *alpha test*. Menurut buku *Graphic Design Solutions* oleh Robin Landa (2019), teori *Design Thinking* adalah seperti yang diuraikan di bawah ini.



### 1. *Empathize*

Pada tahapan ini, terdapat 3 tahap yang harus dilakukan, meliputi *observe*, *engage*, dan *immerse*. *Observe* dilakukan dengan menyaksikan dan mencatat tingkah laku target terhadap hal yang dia lakukan dan bagaimana target berinteraksi dengan individu lainnya. *Engage* dilakukan dengan berinteraksi dan bertanya baik dengan individu yang ahli di bidangnya maupun populasi yang menjadi bagian dari target. *Immerse* dilakukan dengan memahami pengalaman individu dalam menggunakan media, masalah yang dihadapi, dan proses penggunaan medianya.

### 2. *Define*

Pada tahapan ini, dilakukan analisis dan penentuan terhadap fokus permasalahan dan rencana perancangan berdasarkan penemuan pada tahapan sebelumnya. Memusatkan perancangan pada masalah dan data yang didapat dari tahapan *Empathize* merupakan contoh pendekatan yang *human-centered*, dimana perancangan tidak ditargetkan untuk audiens umum, tetapi untuk target yang menjadi batasan masalah perancangan media yang digunakan.

### 3. *Ideate*

Pada tahapan ini, perancang mengeksplorasi pemikiran secara kritis dan kreatif untuk menghasilkan konsep dan ide sebanyak mungkin. Selanjutnya, ditentukan apakah ide yang sudah ada dapat dikembangkan lebih lanjut atau tidak.

### 4. *Prototype*

Pada tahapan ini, perancang menciptakan model pertama untuk media yang dirancang, untuk kemudian diuji fungsionalitasnya, dan menganalisis kebutuhan target berdasarkan interaksi yang dilakukan terhadap model pertama untuk diketahui apa yang bisa diperbaiki dan dikembangkan dari media tersebut. Kegagalan yang terjadi pada tahap ini menjadi pembelajaran dan celah untuk pengembangan media sebelum media benar-benar difinalisasikan.

### 5. *Test*

Tahapan *Prototype* dan *Test* merupakan tahap yang bersifat *iterative*, dimana setelah model media diuji coba, media akan diperbaiki dan dirancang lagi berdasarkan hasil uji coba yang sudah dilakukan. Pada tahapan ini, perancang dapat melakukan redesain untuk memperbaiki perancangan.

