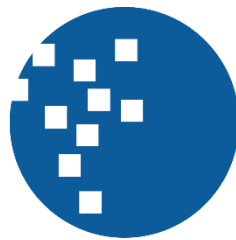


**PERANCANGAN KARAKTER KELUARGA DALAM *VISUAL*
STORYTELLING BOOK UNTUK PENYANDANG
DISABILITAS INTELEKTUAL**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM PENELITIAN

Angeline Shanice Jeanne Arthono

00000055926

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

PERANCANGAN KARAKTER KELUARGA DALAM VISUAL

***STORYTELLING BOOK* UNTUK PENYANDANG**

DISABILITAS INTELEKTUAL



LAPORAN MBKM PENELITIAN

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Angeline Shanice Jeanne Arthono

0000055926

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angeline Shanice Jeanne Arthono

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055926

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

PERANCANGAN KARAKTER KELUARGA DALAM *VISUAL STORYTELLING BOOK* 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 mencrima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

PERANCANGAN KARAKTER KELUARGA DALAM *VISUAL STORYTELLING BOOK* UNTUK PENYANDANG DISABILITAS INTELEKTUAL

Oleh

Nama : Angeline Shanice Jeanne Arthono
NIM : 00000055926
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024
Pukul 13.30 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724



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

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 : Angeline Shanice Jeanne Arthono
NIM : 00000055926
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN KARAKTER KELUARGA
DALAM VISUAL *STORYTELLING BOOK*
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, 21 Juni 2024



(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

** 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 karena telah memberkati proses perancangan dan penulisan laporan MBKM Penelitian dengan judul “Perancangan Karakter Keluarga dalam *Visual Storytelling Book* untuk Penyandang Disabilitas Intelektual”. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan relasi sosial dalam keluarga bagi para penyandang disabilitas intelektual melalui media *Visual Storytelling Book*. Dengan memfokuskan penelitian terhadap desain karakter yang dapat merepresentasikan para penyandang disabilitas intelektual, diharapkan media *Visual Storytelling Book* yang telah dirancang tidak hanya mengandung nilai estetika, namun juga dapat menunjang pembelajaran di Sekolah Luar Biasa di Indonesia. Laporan penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, diharapkan bagi pembaca untuk memberikan saran dan kritik yang membangun. Semoga laporan penelitian ini dapat memberikan ilmu dan manfaat bagi pembaca, insititusi pendidikan, dan masyarakat Indonesia pada umumnya.

Penulis mengucapkan terima kasih untuk seluruh pihak atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan untuk kelancaran laporan MBKM Cluster Penelitian ini, terutama kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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 Pusat Studi Pengembangan dan Inovasi Art Therapy (PSIT) sebagai pembimbing 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 karya ilmiah ini dapat memberikan informasi, edukasi, dan referensi yang kredibel bagi individu yang membutuhkan.

Tangerang, 21 Juni 2024



(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN KARAKTER KELUARGA DALAM VISUAL
STORYTELLING BOOK UNTUK PENYANDANG
DISABILITAS INTELEKTUAL**

(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Tim PSIT (Pusat Studi Pengembangan dan Inovasi Art Therapy) program studi DKV UMN pada tahun 2023, diketahui bahwa pendidikan mengenai relasi sosial untuk penyandang disabilitas intelektual kurang memadai. Kurangnya pemahaman mengenai relasi sosial mengakibatkan para penyandang disabilitas intelektual sulit untuk berkomunikasi dan mengidentifikasi diri beserta sesama dalam lingkungan mereka. Siswa di Sekolah Luar Biasa (SLB) Ulaka Penca belum mampu memperkenalkan diri, orang tua, atau saudara kandung. Siswa belum paham tentang konsep relasi sosial sebagai dasar *self-awareness*. SLB Ulaka Penca memerlukan media pembelajaran yang lebih stimulatif dan interaktif. Media yang stimulatif dan interaktif dapat diwujudkan dengan cara merepresentasikan atau melambangkan para penyandang disabilitas intelektual dalam media *visual storytelling book*. Oleh sebab itu, penulis memfokuskan untuk menganalisis elemen visual yang dapat merepresentasikan para penyandang disabilitas intelektual menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Sebagai panduan untuk merancang desain karakter, penulis menggunakan teori Tillman. Penelitian ini menghasilkan karakter Ayah, Ibu, “Aku”, Kakak, dan Adik yang akan diterapkan ke dalam *visual storytelling book* yang akan digunakan sebagai penunjang pendidikan di SLB Ulaka Penca dan SLB lainnya di Indonesia.

Kata kunci: disabilitas intelektual, desain karakter, semiotika, buku anak

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

***FAMILY CHARACTER DESIGN IN VISUAL STORYTELLING
BOOK FOR INDIVIDUALS WITH MENTAL AND
INTELECTUAL DISABILITIES***

(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

ABSTRACT (English)

Based on the observation done in 2023 by PSIT (Pusat Studi Pengembangan dan Inovasi Art Theraphy), it shows the lack of proper education about social relation for individuals with intellectual disabilities. This lack of proper education caused these individuals prone to harassments. After observing the issue further at Sekolah Luar Biasa (SLB) Ulaka Penca, it is showed that they are unable to identify themselves and their family members. This is due to the fact that they've been using a generalized and one-way method text book for their education. According to the PSIT Team, this method of education is not effective to build the concept of social relation as a form of their self-awareness. It is from this observation that we've concluded that SLB Ulaka Penca needs a stimulatif and interactive media of learning. This can be achieved by creating a media that represents int readers. From this conclusion, the researcher focuses on creating a representative character using Tillman's theory of character design. This research results in the creation of a family character design in visual storytelling which will be used for the education system in SLB Ulaka Penca.

Keywords: *intellectual disability, character design, semiotics, children's book*



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	i
DAFTAR LAMPIRAN	i
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian	3
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian	7
1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian	7
1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian	8
1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian	8
1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Disabilitas Intelektual	10
2.2 Desain Grafis	12
2.1.1 Elemen Formal dalam Desain (<i>Formal Elements of Design</i>)	14
2.1.2 Bentuk Tipografi (<i>Typographic Shapes</i>)	14
2.1.3 HAUS	15
2.1.4 Organisasi Persepsi (<i>Laws of Perceptual Organization</i>)	16
2.3 Semiotika	17
2.4 Desain Karakter	19
2.4.1 Arketipe (<i>Archetypes</i>)	20
2.4.2 Cerita (<i>Storytelling</i>)	21
2.4.3 Orisinalitas (<i>Originality</i>)	21
2.4.4 Bentuk dan Siluet (<i>Shape and Silhouette</i>)	22
2.4.5 Referensi (<i>Reference</i>)	22
2.4.6 Estetika (<i>Aesthetic</i>)	22

2.4.7	Faktor “wow” (“wow” <i>Factor</i>).....	23
2.5	<i>Storytelling</i>	24
2.6	Gaya Visual	27
2.7	Warna	38
BAB III	METODE PENELITIAN	40
3.1	Metode Penelitian	40
3.1.1	Survei	41
3.1.2	Observasi	42
3.1.3	Wawancara	45
3.1.4	Studi Eksisting	47
3.1.5	Studi Literatur	48
3.1.6	Kuesioner	48
3.2	Tahapan Penelitian	49
3.3	Metode Pengumpulan Data	52
3.3.1	Pengumpulan Data Kualitatif	52
3.4	Analisis Data	68
3.4.1	Analisis Fenomena	68
3.4.2	Analisis Urgensi	69
3.4.3	Analisis Perancangan	70
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	72
4.1	Timeline dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian	72
4.2	Hasil Penelitian	76
4.2.1	Hasil Perancangan	79
4.2.2	Pembahasan Hasil Perancangan	90
4.3	Kendala yang Ditemukan	91
4.4	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	92
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	93
5.1	Simpulan	93
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Timeline MBKM Cluster Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Tabel Kegiatan Perancangan Teori <i>Design Thinking</i>	50
Tabel 3.2 Tabel Observasi <i>Memory</i>	56
Tabel 3.3 Tabel Observasi <i>Language and Literation</i>	57
Tabel 3.4 Tabel Observasi <i>Problem Solving</i>	57
Tabel 3.5 Tabel Observasi <i>Social Cognition</i>	58
Tabel 3.6 Tabel Observasi <i>Behaviour</i>	59
Tabel 3.7 Tabel Observasi <i>Interaction</i>	60
Tabel 4.1 Timeline Kegiatan Tim MBKM Cluster Penelitian.....	72
Tabel 4.2 Timeline Kegiatan Individu MBKM Cluster Penelitian.....	73
Tabel 4.3 Rincian Kegiatan Individu MBKM Cluster Penelitian.....	74

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster Kampanye <i>Buzzed Driving is Drunk Driving</i>	12
Gambar 2.2 ExplosmEntertainment.....	29
Gambar 2.3 Blogicomics.....	31
Gambar 2.4 Samurai Jack.....	33
Gambar 2.5 Nightwing.....	34
Gambar 2.6 Caesar Anthonio Zeppeli.....	35
Gambar 2.7 Guweiz.....	37
Gambar 3.1 Observasi Kelas dengan Media <i>Visual Storytelling Book</i>	53
Gambar 3.2 Pertanyaan Wawancara.....	61
Gambar 3.3 Buku <i>The Boy with Big, Big Feelings</i>	64
Gambar 4.1 Skema Sistem Pembelajaran <i>Interactive Toys dan Visual Storytelling Book</i>	78
Gambar 4.2 <i>Mind Mapping</i> Perancangan Karakter <i>Visual Storytelling Book</i>	78
Gambar 4.3 Halaman 2-3 (aset interaksi buku).....	80
Gambar 4.4 Halaman 4-5 (aset interaksi buku).....	81
Gambar 4.5 Halaman 6-7 (karakter keluarga inti).....	84
Gambar 4.6 Halaman 8-9 (karakter tokoh utama).....	85
Gambar 4.7 Halaman 10-11 (merayakan ulang tahun).....	86
Gambar 4.8 Halaman 12-13 (foto keluarga inti).....	87
Gambar 4.9 Aset balok kayu.....	88
Gambar 4.10 Halaman 24-25 (karakter tokoh utama dan adik).....	89
Gambar 4.11 Halaman 24-25 sebelum revisi.....	90
Gambar 4.12 Halaman 24-25 setelah revisi.....	91

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: MBKM 01 (<i>Cover Letter</i>).....	xvii
Lampiran B: MBKM 02 (Kartu Identitas MBKM).....	xviii
Lampiran C: MBKM 03 (<i>Supervisor Daily Task</i>)	xix
Lampiran D: MBKM 04 (Lembar Verifikasi Laporan)	xxxi
Lampiran E: LoA (<i>Letter of Acceptance</i>) Cluster MBKM.....	xxxii
Lampiran F: LoC (<i>Letter of Completion</i>) Cluster MBKM.....	xxxiii
Lampiran G: Pertanyaan Wawancara Guru	xxxiv
Lampiran H: Dokumentasi Observasi	xxxv
Lampiran I: Sketsa Komprehensif.....	xxxvii
Lampiran J: Sketsa Sederhana	xl
Lampiran K: Hasil Perancangan Karakter	xlviii
Lampiran L: Turnitin.....	l

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA