

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian

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 mental dan intelektual kurang memadai. Kurangnya pemahaman mengenai relasi sosial mengakibatkan mereka sulit untuk berkomunikasi. Oleh sebab itu, mereka kesulitan untuk mengidentifikasi diri mereka sendiri dan orang yang ada dilingkungan sekitar mereka. Setelah ditelusuri lebih lanjut, ditemukan bahwa masalah ini juga terjadi di Sekolah Luar Biasa (SLB) Ulaka Penca, dimana siswa tidak mampu melakukan kegiatan dasar seperti memperkenalkan diri, orang tua, atau saudara kandung. Salah satu faktor mengapa siswa di SLB Ulaka Penca memiliki pemahaman yang rendah tentang relasi sosial adalah sistem pendidikan yang bersifat *general*, tekstual, dan satu arah. Tim PSIT menyatakan bahwa “sistem pendidikan ini berdampak pada tidak terbangunnya pemahaman penyandang disabilitas mental/intelektual tentang konsep relasi sosial sebagai dasar *self-awareness* mereka”. Dalam hasil observasi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa SLB Ulaka Penca memerlukan media pembelajaran yang lebih stimulatif dan interaktif tentang relasi sosial.

Relasi sosial dapat diajarkan menggunakan media berbasis cerita atau *story-based*. Pernyataan ini didasarkan pada penelitian Pinar Aksoy dan Gülen Baran yang menguji kemampuan sosial pada murid taman kanak-kanak menggunakan latihan *story-based* dan *play-based*. Hasil dari penelitian tersebut membuktikan bahwa pelatihan *story-based* efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial para murid, terutama dalam hal komunikasi, adaptasi, pengontrolan diri, dan perilaku prososial (Askoy & Baran, 2020). Pernyataan ini dapat didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Bostan yang berjudul “*Fundamentals of Interactive*

*Storytelling*” yang menyatakan bahwa perancangan sebuah *storytelling* yang interaktif merupakan proses desain yang memfokuskan terhadap psikologi, kebutuhan, keinginan, dan kepuasan pengguna.

Media yang interaktif merupakan media yang mampu menyajikan pengalaman pengguna yang bersifat dua arah dan *non-linear* (Griffey, 2020). Tidak seperti media seperti video atau lagu yang pada umumnya sudah memiliki alur yang tetap dan tidak dapat diintervensi oleh pengguna, alur yang disajikan dalam media interaktif dapat dimanipulasi oleh pengguna media tersebut. Hal ini membuat pengalaman setiap pengguna dapat memiliki alur yang berbeda. Media interaktif juga dapat diterapkan dalam media pembelajaran karena dapat memberikan efek jangka panjang. Artinya, interaktifitas dapat membuat konten dalam sebuah media menjadi menarik dan mudah untuk di ingat kembali.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis cerita dapat meningkatkan kemampuan sosial karena cerita yang dirancang telah disesuaikan dengan psikologi mereka. Konten yang ingin disampaikan dalam cerita dapat dirancang secara interaktif sesuai dengan kebutuhan para pengguna. Sehingga, konten yang ingin disampaikan dalam cerita mudah untuk disampaikan dan diingat. Hal ini mendukung hasil kuesioner yang dilakukan dalam SLB Ulaka Penca tentang jenis media yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang perlukan adalah *visual storytelling book*. Berdasarkan elemen tersebut, penyesuaian desain karakter dengan kebutuhan para pengguna akan dilakukan dengan memperhatikan gaya visual, karakteristik, dan interaksi yang sekiranya dapat menstimulasi dan meningkatkan interaktivitas buku cerita dan memberikan mendapatkan pendidikan yang lebih inklusif. Setelah menggunakan media yang telah dirancang, diharapkan dapat meminimalisir terjadinya kasus kekerasan kepada penyandang disabilitas mental dan intelektual.

## 1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SLB Ulaka Penca yang kurang merepresentasikan dan menstimulasi para penyandang disabilitas intelektual dengan masalah-masalah sebagai berikut:

- Kemampuan relasi sosial para penyandang disabilitas intelektual yang rendah mengakibatkan mereka kesulitan untuk berkomunikasi.
- Penyandang disabilitas intelektual tidak dapat mengidentifikasi diri sendiri dan orang di lingkungan sekitar mereka.
- Konten dalam media pembelajaran SLB Ulaka Penca tidak mengajarkan fundamental bagi para penyandang disabilitas intelektual untuk lebih mengenali diri sendiri dan keluarga.
- Metode penyampaian informasi dalam media pembelajaran SLB Ulaka Penca bersifat satu arah dan kurang menarik bagi para siswa.
- Visual dalam media pembelajaran SLB Ulaka Penca yang membutuhkan karakter untuk merepresentasikan figur orang tua dan keluarga.

Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini merumuskan pertanyaan penelitian: bagaimana perancangan desain karakter dalam media interaktif berupa buku cerita yang merepresentasikan penyandang disabilitas intelektual?

## 1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan beberapa batasan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Desain karakter dalam buku cerita eksisting yang menceritakan tentang relasi sosial para penyandang disabilitas intelektual.
- Karakteristik visual dalam desain karakter yang merepresentasikan penyandang disabilitas mental dan intelektual.
- Cara interaksi karakter dalam buku cerita yang merepresentasikan penyandang disabilitas mental dan intelektual.

Berdasarkan batasan masalah tersebut, telah dirumuskan batasan target pengguna berdasarkan geografis, demografis, dan psikografis sebagai berikut:

- Geografis

Perancangan ini ditujukan kepada target pengguna dengan batasan geografis sebagai berikut:

- a. Primer: Jakarta
- b. Sekunder: Indonesia

SLB Ulaka Penca telah bekerja sama dengan Tim PSIT pada penelitian sebelumnya. Oleh sebab itu, SLB Ulaka Penca juga akan bekerja sama dalam MBKM Cluster Penelitian. SLB Ulaka Penca terletak di Jakarta. Oleh sebab itu, hasil perancangan dari penelitian ini akan pertama diterapkan di Jakarta sebelum nanti diproduksi dan disebarakan di seluruh Indonesia.

- Demografis

Perancangan ini ditujukan kepada target pengguna dengan batasan demografis sebagai berikut:

- a. Primer (guru SLB):
  - Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
  - Usia: 25 – 50 tahun
  - Pendidikan: SMA – S1
  - Pekerjaan: Karyawan
  - SES: B – A

Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan bersama Tim PSIT, diketahui bahwa dalam sistem pembelajaran yang dilaksanakan dalam SLB Ulaka Penca, pihak yang berhak untuk menentukan media pembelajaran yang akan digunakan adalah guru. Oleh sebab itu, guru SLB dijadikan sebagai target pengguna primer.

b. Sekunder (murid SLB):

- Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
- Usia: 6 – 18 tahun
- Pendidikan: SD (sekolah dasar)
- Pekerjaan: siswa/i

Berdasarkan diskusi dan penelitian terdahulu yang telah dilakukan bersama Tim PSIT, diketahui bahwa murid yang ada di SLB memiliki rentang usia 6 – 18 tahun. Namun, tingkat pendidikan yang mereka dapatkan setara dengan pendidikan disekolah dasar reguler. Hal ini dikarenakan para penyandang disabilitas intelektual sulit untuk menerima dan mempelajari informasi baru. Oleh sebab itu, para penyandang disabilitas intelektual menyerap informasi lebih lama dibandingkan orang reguler.

c. Sekunder (orang tua dari murid SLB):

- Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
- Usia: 20 – 40 tahun
- Pekerjaan: Karyawan
- SES: B – A

Berdasarkan diskusi dan penelitian terdahulu yang telah dilakukan bersama Tim PSIT, diketahui bahwa orang tua yang menyekolahkan anak mereka di SLB memiliki rentang usia 20 – 40 tahun. Tim PSIT juga menyatakan bahwa murid yang bersekolah di SLB Ulaka Penca berasal dari keluarga dengan SES B - A. Hal ini dikarenakan SLB Ulaka Penca merupakan sekolah swasta dan orang tua yang menyekolahkan anak mereka di SLB Ulaka Penca berperan sebagai donatur. Orang tua dari SES C akan menyekolahkan anak mereka di SLB negeri. Sedangkan orang tua dengan SES D tidak dapat menyekolahkan anak mereka ke SLB.

- Psikografis:

Perancangan ini ditujukan kepada target pengguna dengan batasan psikografis sebagai berikut:

- a. Primer (guru SLB):

- Peduli terhadap disabilitas
- Memiliki misi untuk membuat anak lebih mandiri
- *Open-minded* (menerima perubahan)
- Dapat beradaptasi dengan karakteristik media yang berbeda

Guru memiliki peran utama dalam mengajarkan para murid di SLB tentang media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan. Dengan jenis media yang bervariasi dalam bidang pendidikan, para guru harus dapat beradaptasi dengan berbagai jenis media pembelajaran yang ada. Hal ini dikarenakan setiap media pembelajaran akan memiliki karakteristik yang berbeda. Hal ini mengharuskan guru juga dapat menyampaikan materi sesuai dengan karakteristik media tersebut. Selain itu, para guru yang bekerja di SLB harus memiliki kepedulian dan pemikiran terbuka terhadap para penyandang disabilitas intelektual. Hal ini dikarenakan para penyandang disabilitas intelektual yang tidak dapat diajarkan seperti murid reguler. Oleh sebab itu, para guru harus menerima perbedaan tersebut dan berperilaku terhadap para murid dengan pikiran yang terbuka.

- b. Sekunder (murid dan orang tua SLB):

- Ingin belajar mengenai relasi sosial
- Tertarik dengan mainan dan buku cerita
- Tergantung pada pendamping

Para murid dan orang tua SLB harus memiliki keinginan untuk belajar tentang relasi sosial. Hal ini dikarenakan materi tersebut akan diterapkan sebagai materi pembelajaran di SLB. Oleh sebab itu, diharapkan bahwa tidak hanya para murid dapat mempelajari materi tersebut secara atentif namun juga orang tua para murid dapat ikut

terlibat dalam proses pembelajaran anak mereka. Hal ini juga harus dilakukan oleh pihak orang tua karena para siswa di SLB bergantung pada pendamping seperti para guru saat belajar. Oleh sebab itu, diharapkan para orang tua juga dapat mendampingi anak mereka saat belajar dirumah.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang desain karakter yang dapat merepresentasikan para penyandang disabilitas mental dan intelektual dan dapat diimplementasikan kedalam buku cerita interaktif dengan maksud untuk meningkatkan stimulasi, interaktifitas, dan fokus para penyandang disabilitas mental dan intelektual. Dengan demikian diharapkan siswa disabilitas dapat lebih memahami dan dapat menerapkan pembelajaran yang diberikan. Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Penelitian ini membantu SLB dengan memberikan visual yang dapat meningkatkan stimulan dan fokus para penyandang disabilitas mental dan intelektual saat belajar.
- Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan sudut pandang dan empati masyarakat umum agar mengurangi tingkat kekerasan pada penyandang disabilitas mental dan intelektual.
- Penelitian ini bermanfaat bagi para *character designers* sebagai contoh visualisasi karakter yang memiliki disabilitas mental dan intelektual.

#### **1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian**

Penelitian ini memiliki urgensi dalam hal perancangan desain karakter yang dapat merepresentasikan para penyandang disabilitas mental dan intelektual dalam hal karakteristik dan interaksi. Desain karakter ini tidak hanya mendukung cerita yang dibawakan dalam buku, desain karakter yang representative dapat menjadi contoh (*rolemodel*). Dengan demikian, *target audience* akan lebih mudah untuk menerima dan menerapkan informasi yang telah dipelajari.

## 1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian

Luaran yang akan dihasilkan selama MBKM Cluster Penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Laporan tertulis MBKM Cluster Penelitian
- Desain karakter untuk *visual storytelling book*
- Hasil perancangan *prototype visual storytelling book*

## 1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian bagi peneliti: Penelitian ini berguna bagi penulis agar dapat menganalisa dan merancang desain karakter yang dapat merepresentasikan dan mendukung pembelajaran para penyandang disabilitas mental dan intelektual melalui komunikasi visual.
2. Manfaat penelitian bagi masyarakat: Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan media pembelajaran yang representatif untuk membangun pemahaman relasi sosial bagi anak-anak penyandang disabilitas mental dan intelektual melalui desain katakter yang komprehensif.
3. Manfaat penelitian bagi UMN: Penelitian ini berguna bagi universitas agar menjadi referensi laporan yang kredibel untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang.

## 1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian

Penulis mengikuti MBKM Cluster Penelitian yang merupakan program kurikulum untuk mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual semester 6 di Universitas Multimedia Nusantara. Mahasiswa yang mengikuti MBKM Cluster Penelitian berperan sebagai anggota penelitian dosen selama 1 semester. MBKM Cluster Penelitian ini berobot 20 SKS, atau setara dengan 640 jam kerja untuk melaksanakan MBKM Cluster Penelitian (*Supervisor Daily Task*) dan 207 jam kerja untuk pengerjaan laporan (*Advisor Daily Task*). Berikut merupakan deskripsi waktu dan prosedur MBKM Penelitian selama satu semester:



Tabel 1.1 Timeline MBKM Cluster Penelitian

Kegiatan	November		Januari		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	3	4	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Sosialisasi Cluster MBKM	■																							
Registrasi Cluster MBKM		■																						
Masa Bimbingan - Tahap 1 Cluster MBKM			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
Evaluasi 1 Cluster MBKM											■													
Masa Bimbingan - Tahap 2 Cluster MBKM													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Bimbingan Pra-Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																						■		
Evaluasi 2 Cluster MBKM																						■		
Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2																							■	
Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																							■	
Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																								■
Revisi dan Pengesahan Laporan Akhirt Sidang Cluster MKBM																								■
Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM																								■

