

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini bekerjasama dengan Tim PSIT (Pusat Studi Pengembangan dan Inovasi Art Therapy) program studi DKV UMN sebagai pembimbing dalam pelaksanaan penelitian. Tim penelitian ini terdiri dari tim dosen dan tim mahasiswa. Tim mahasiswa terdiri dari lima mahasiswa, termasuk penulis, yang terbagi atas dua tim. Satu tim bertugas untuk melakukan perancangan atas *interactive toys* dan satu tim lain bertugas untuk melakukan perancangan atas *visual storytelling book*. Dalam penelitian ini, penulis diberikan tugas untuk merancang desain karakter untuk *visual storytelling book* yang nantinya juga akan diimplementasikan pada *interactive toys*. Penulis diberikan tugas ini setelah melakukan proses seleksi untuk gaya visual yang akan digunakan.

Setelah bergabung kedalam tim penelitian PSIT, tim mahasiswa, termasuk penulis diminta untuk mengirimkan dua jenis gaya visual berbeda. Berdasarkan pertimbangan dari pihak PSIT, penulis diberikan tugas untuk melakukan perancangan desain karakter yang akan digunakan dalam *visual storytelling book*. Karakter yang telah dirancang juga akan diimplementasikan dalam *interactive toys*. Hal ini dilakukan karena media *interactive toys* dan *visual storytelling book* yang akan di rancang merupakan suatu kesatuan untuk pembelajaran yang akan diterapkan di SLB Ulaka Penca. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini akan menggunakan metode penelitian *purposive sampling* dan *explanatory*, dengan metode perancangan *design thinking*.

*Purposive sampling* merupakan metode penelitian dimana data yang merepresentasikan target pengguna diambil dari suatu tempat atau lokasi yang spesifik. Hal ini dilakukan saat fenomena yang sedang diteliti juga terjadi pada lokasi atau wilayah yang secara sengaja dipilih oleh peneliti (Pitard, 2019). Metode ini dilakukan kepada subjek di SLB Ulaka Penca karena SLB Ulaka

Penca bersedia untuk berkontribusi dengan memberikan waktu dan ruang untuk penelitian yang dilakukan. SLB Ulaka Penca juga telah bekerja sama dengan PSIT pada penelitian sebelumnya karena karakteristik para siswa dan guru dapat merepresentasikan target pengguna yang dipilih dalam penelitian ini, yaitu para penyandang disabilitas mental dan intelektual. Metode penelitian *explanatory* merupakan metode dimana data yang telah diperoleh dianalisa kembali secara mendalam untuk memahami fenomena yang ada dalam data tersebut. Dalam metode penelitian ini, hasil akhir dari penelitian akan lebih dipengaruhi oleh sumber eksternal (Kabir, 2016). Hasil data yang diperoleh dari kedua metode penelitian tersebut akan digunakan dalam perancangan desain karakter yang didasarkan oleh teori *design thinking*. Dalam penelitian ini, penulis harus memahami seberapa jauh pemahaman literasi visual subjek penelitian terhadap sebuah gaya visual. Oleh sebab itu, penulis harus memahami sudut pandang subjek penelitian terhadap topik tersebut. Data yang didapatkan penulis akan berpengaruh pada karakteristik, gaya visual yang digunakan, dan bagaimana karakter berinteraksi agar dapat merepresentasikan target pengguna secara akurat. Dari beberapa metode yang telah ditentukan, terdapat beberapa cara untuk mengumpulkan data, yaitu observasi, survei, wawancara, studi eksisting, studi literatur.

### **3.1.1 Survei**

Sebelum melakukan observasi dan wawancara kepada subjek di SLB Ulaka Penca, penulis melakukan survei bersama tim penelitian mahasiswa. Survei ini dilakukan pada hari Selasa, 13 Februari 2024 dengan tujuan memperkenalkan tim dengan lingkungan pembelajaran dan rutinitas para siswa dan guru di SLB Ulaka Penca. Hal ini juga dilakukan untuk menginformasikan kepada kepala sekolah dan guru yang bertugas tentang cara observasi dan wawancara yang akan dilakukan di SLB Ulaka Penca. Dengan demikian, penulis dapat memahami lebih lanjut terhadap karakteristik para murid di SLB Ulaka Penca. Beberapa hal yang akan diperhatikan oleh tim adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana para guru mengarahkan para siswa dalam proses belajar mengajar?
2. Bagaimana perilaku para siswa menanggapi cara mengajar para guru?
3. Bagaimana para siswa saling bersosialisasi?
4. Bagaimana para orang tua berperan dalam menemani anak mereka di lingkungan sekolah?

Tim berangkat pada pukul 08.00 dan sampai di SLB Ulaka Penca pada pukul 09.00. Saat tim peneliti sampai di SLB Ulaka Penca, tim disambut oleh kepala sekolah SLB Ulaka Penca sebelum melakukan survei ke ruangan kelas. Tim melakukan survei dengan cara merekam dan mengambil gambar kegiatan para siswa dan guru di dalam kelas, sementara para guru diberikan waktu untuk mengisi lembar wawancara yang akan diambil saat tim datang kembali untuk melakukan observasi. Tim mengakhiri survei pada pukul 12.00 dan berkumpul kembali di Universitas Multimedia Nusantara untuk mendiskusikan hasil survei yang dilakukan. Hasil diskusi akan digunakan sebagai panduan pertanyaan untuk observasi dan wawancara,

### **3.1.2 Observasi**

Setelah melakukan survei, tim melakukan observasi di SLB Ulaka Penca dimana tim akan mengawasi keseharian murid dan guru selama jam sekolah. Tim memfokuskan observasi kepada para siswa selama proses pembelajaran mereka. Tim hanya melakukan observasi saat periode pembelajaran pertama, sebelum para siswa istirahat. Hal ini dilakukan karena, berdasarkan informasi yang didapatkan dari para guru, para siswa lebih kondusif pada pagi hari. Dibandingkan dengan saat mereka belajar setelah jam istirahat, para siswa sudah lelah dan jenuh. Sama seperti saat observasi, tim berangkat pada hari Jumat, 16 Februari 2024, pukul 08.00 dan sampai pada pukul 09.00. Tim memulai survei pada pukul 10.00 dan menganalisa kegiatan siswa dan guru selama satu periode pembelajaran

sampai pukul 12.00. Terdapat 5 indikasi yang diteliti dalam bentuk pertanyaan berdasarkan tabel penelitian terdahulu yang dirancang oleh Dr. Anne Nurfarina, M.Sn selaku praktisi disabilitas intelektual di PSIT sebagai berikut:

1. Memori

- a) Apakah siswa dapat mengingat isi/konten dari media?
- b) Apakah siswa dapat menjelaskan kembali konten dari media?
- c) Apakah siswa dapat membedakan isi/konten media?

2. Bahasa dan Literasi

- a) Apakah siswa dapat mengeja isi/konten dari media?
- b) Apakah siswa dapat membaca isi/konten media?
- c) Apakah siswa mengerti isi/konten dari media?
- d) Apakah siswa dapat memberikan contoh konten dari media?
- e) Apakah siswa dapat secara aktif mengucapkan konten dengan lantang?
- f) Apakah siswa dapat menggunakan bahasa lain dengan media?

3. *Problem Solving*

- a) Apakah siswa dapat memecahkan masalah yang ada di dalam media?
- b) Apakah siswa berinisiatif/kreatif mencari alternatif terhadap media?
- c) Apakah siswa dapat berpikir logis dengan isi/konten media?

4. *Social Cognition*

- a) Apakah murid dapat memahami moral dari media?
- b) Apakah murid dapat berkomunikasi dengan teman dengan adanya media?
- c) Apakah murid dapat bekerja sama dengan teman dengan adanya media?

5. Interaksi

- a) Apakah murid dapat fokus dengan media?
- b) Apakah murid dapat berinteraksi secara proper dengan media?

- c) Apakah murid terlihat suka/nyaman dengan media?
- d) Apakah murid aktif bertanya mengenai media?
- e) Apakah murid dapat mengekspresikan apa yang dirasakan mengenai media?
- f) Apakah murid merasa bosan dengan media?
- g) Apakah murid dapat menyelesaikan kegiatan/tujuan dari media?

#### 6. *Behaviour*

- a) Apakah murid dapat duduk tenang?
- b) Apakah murid dapat fokus konsentrasi?
- c) Apakah suasana hati murid mudah berubah?
- d) Apakah murid mudah tantrum (mengamuk) dan tidak segan memukul, melempar, ataupun menggigit media?
- e) Apakah murid melakukan sesuatu yang membahayakan diri sendiri maupun orang lain dengan media?
- f) Apakah murid dapat bertanggung jawab dengan media yang dimilikinya?
- g) Apakah murid terlihat percaya diri?
- h) Apakah murid menyipitkan mata/ mengerutkan dahi?
- i) Apakah murid tidak tertarik perhatiannya pada objek penglihatan?
- j) Apakah murid membawa buku/media ke dekat mata?
- k) Apakah murid mengalami keterlambatan ketika berbicara?

Tim dibagi menjadi 2 tim untuk menganalisis 2 kelas berbeda. Kedua kelas yang dianalisis memiliki siswa dengan umur 6-8 tahun. Setiap kelas diberikan dua contoh media yang berbeda, yaitu *interactive toys* dan *storytelling book*. Media tersebut akan diberikan kepada para siswa dan tim peneliti bertugas untuk memantau bagaimana para siswa memperlakukan media tersebut. Setiap tim akan membagi tugas menulis dan mendokumentasikan kegiatan di kelas. Setelah melakukan observasi terhadap 2 kelas tersebut, hasil observasi akan didiskusikan dan

disimpulkan. Data yang didapatkan bertujuan untuk mengetahui bagaimana reaksi para siswa saat diberikan media yang berbeda dengan media pembelajaran mereka pada biasanya, yaitu *interactive toys* dan *storytelling book*.

### 3.1.3 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan di SLB Ulaka Penca. Wawancara ini dilakukan kepada guru yang bertugas di SLB Ulaka Penca karena mereka memiliki peran yang lebih dominan dalam mengajar para murid dibandingkan dengan orang tua. Walaupun wawancara lebih umum dilakukan melalui komunikasi secara verbal, tim penelitian memutuskan untuk melakukan wawancara secara tertulis. Hal ini dilakukan agar tim peneliti dapat mendapatkan informasi dari narasumber dan melakukan observasi kepada para siswa dalam waktu yang bersamaan. Selain itu, narasumber dapat terlebih dahulu memikirkan jawaban sebelum dituliskan. Tim penelitian telah merancang serangkaian pertanyaan yang disebarakan menggunakan kertas jawaban. Terdapat 12 pertanyaan yang diberikan para guru dalam bentuk lembar wawancara. Pertanyaan yang telah dirancang oleh tim penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kendala apa saja yang dialami selama ini dalam mengajarkan/ membimbing anak-anak? (Untuk mengetahui kesulitan dari anak-anak dan mengetahui apa saja yang menghambat anak-anak agar paham dengan apa yang diajarkan)
2. Menurut anda, seberapa penting materi pelajaran terkait pengenalan anggota keluarga? Apakah mereka sudah mengenal anggota keluarga dan peran?
3. Umumnya, apa metode yang digunakan untuk mengajari/ melatih anak-anak agar dapat mengenal anggota keluarganya?
4. Sejauh ini, media apa yang digunakan sebagai media pembelajaran? Apakah sudah cukup efektif?

5. Dari pengalaman sejauh ini, apakah anak-anak menyukai/ *enjoy* belajar? Apakah dirasa perlu/ dapat membantu jika diberi sedikit interaktif/ gamifikasi dalam proses edukasinya?
6. Bagaimana cara anak-anak belajar (habitnya)? Apakah dengan menyentuh/ menggenggam setiap barang yang ia lihat? Dilihat terlebih dahulu? Diucap berulang kali? Atau lainnya?
8. Seberapa peka anak-anak terhadap visual (warna, karakter, dll), suara, dan tulisan?
9. Apakah anak-anak sudah familiar dengan mainan (*interactive toys*) dan *storytelling book*? Mainan (*interactive toys*) dan *storytelling book* jenis apa yang biasanya digunakan?
10. Apakah dengan visual, suara, atau tulisan yang menarik dapat mempengaruhi kelancaran/ membantu anak-anak dalam belajar (mengetahui anggota keluarganya)?
11. Apakah ada saran dan masukan untuk media interaktif agar efektif dan membantu anak-anak mengetahui anggota keluarganya? Dari segi visual, interaksi/gamifikasi, isi materi, dan lain sebagainya?
12. Apa harapan Ibu/Bapak untuk anak-anak dengan adanya media edukasi interaktif mainan (*interactive toys*) dan *storytelling book* ini? Apakah sekiranya akan efektif dan berperan?
13. Bagaimana standar dari game atau media interaktif (mainan (*interactive toys*) dan *visual storytelling book*) bagi anak-anak jika dengan diperhatikan habit/gerak-geriknya selama proses belajar?

Setelah para guru mengisi lembar wawancara, tim akan merangkum dan menarik kesimpulan dari setiap jawaban. Kesimpulan dari hasil wawancara akan didiskusikan lebih lanjut bersama seluruh tim penelitian. Data yang dikumpulkan akan digunakan untuk mengetahui efektifitas media yang akan dirancang apabila akan digunakan sebagai media pembelajaran di SLB Ulaka Penca.

### 3.1.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk menganalisis karya terdahulu yang menggunakan media serupa. Dengan melakukan studi eksisting diharapkan peneliti dapat memiliki acuan saat merancang media. Beberapa hal yang diperhatikan saat memilih media yang akan dijadikan studi eksisting untuk media *storytelling book* adalah sebagai berikut:

1. Media merupakan visual storytelling book
2. Media ditujukan atau mengisahkan tentang anak-anak penyandang disabilitas mental dan intelektual
3. Media mengisahkan tentang relasi sosial
4. Media memiliki gaya visual yang ditujukan untuk anak-anak
5. Media memiliki gaya visual yang mendukung alur cerita buku

Media yang telah dipilih untuk dijadikan studi eksisting akan dibandingkan dalam bentuk table. Hal ini dilakukan untuk membantu penulis menentukan media yang dapat dijadikan referensi primer dan media yang dijadikan referensi sekunder. Data yang didapatkan akan disimpulkan dan digunakan untuk menjadi acuan untuk merancang media *storytelling book*. Beberapa elemen yang dijadikan pembanding media yang akan dijadikan studi eksisting adalah sebagai berikut

1. Tema
2. Alur cerita
3. Tokoh
4. Teknik penyampaian
5. Penyajian Bahasa
6. Level kesulitan
7. Perbandingan gambar dengan teks
8. Elemen visual yang dominan
9. Gaya visual
10. Warna
11. Font



### 3.1.5 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk menganalisa pembahasan atau teori terdahulu yang meneliti topik serupa. Dengan melakukan studi literatur diharapkan peneliti dapat memiliki acuan dan referensi saat melakukan penelitian dan menulis laporan penelitian. Beberapa hal yang diperhatikan saat memilih literatur yang akan dijadikan studi literatur adalah sebagai berikut:

1. Literatur membahas tentang disabilitas intelektual
2. Literatur membahas tentang *storytelling*
3. Literatur membahas tentang desain karakter
4. Literatur membahas tentang gaya visual
5. Literatur membahas tentang semiotika

Literatur yang telah dikumpulkan akan digunakan sebagai kajian teori dalam menulis laporan dan merancang media. Literatur yang akan digunakan akan bertambah atau berubah seiring dengan berjalannya perancangan dan penulisan laporan.

### 3.1.6 Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan data terkait pembahasan atau topik yang dapat diukur dan dihitung. Dalam penelitian ini, penulis menciptakan kuesioner untuk mengukur tingkat literasi visual siswa di SLB Ulaka Penca. Penulis menyusun kuesioner tersebut dengan cara mengumpulkan gambar wajah yang sekiranya dapat dikenali oleh para siswa. Kemudian, penulis akan menggambar wajah tersebut sesuai dengan teori Brooks tentang gaya ilustrasi. Setelah menghubungi salah satu guru di SLB Ulaka Penca, Ibu Yola, penulis menerima 4 foto guru yang mengajar di SLB Ulaka Penca, yaitu Ibu Yola, Ibu Desi, Ibu Yuli, dan Ibu Purba. Penulis akan menggunakan keempat foto tersebut dan akan masing-masing menggambarnya menjadi gaya ilustrasi yang berbeda.

Dari 6 gaya ilustrasi menurut Brooks, penulis memilih 3 gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan kuesioner. 3 gaya

illustrasi tersebut adalah “*Stylish Cartoon*”, “*Anime and Manga*”, dan “*Semi-Realistic*”. Hal ini dilakukan karena ketiga gaya ilustrasi tersebut memiliki perbedaan visual yang lebih terlihat. Sehingga, diharapkan para siswa akan lebih peka dengan perbedaan yang terlihat di setiap gaya visual. Penulis juga akan menambahkan satu gaya visual, yaitu gaya visual yang digunakan sebagai *concept art* untuk *storytelling book*. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam *concept art* dirancang sesuai dengan hasil kesimpulan dari studi literatur dan studi eksisting. Setelah menggambar foto guru dengan keempat gaya ilustrasi tersebut, penulis akan menggunakan seluruh ilustrasi tersebut untuk Menyusun kuesioner dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Dimanakah Ibu Yola?
2. Dimanakah Ibu Desi?
3. Dimanakah Ibu Yuli?
4. Dimanakah Ibu Purba?

Pertanyaan tersebut akan diulang kembali sebanyak 4 halaman, setiap halaman merepresentasikan 4 gaya ilustrasi yang digunakan. Setiap pertanyaan akan memiliki gambar keempat guru guru sebagai opsi jawaban dengan urutan gambar diacak untuk setiap pertanyaan. Data yang didapatkan dari kuesioner tersebut akan digunakan sebagai penguji gaya ilustrasi yang digunakan dalam *concept art* jika mudah untuk diidentifikasi oleh *target audience*. Hasil dari kuesioner akan diterapkan sebagai gaya ilustrasi untuk keseluruhan *storytelling book*.

### 3.2 Tahapan Penelitian

Berdasarkan buku *Graphic Design Solution* oleh Robin Landa (2019), tahapan penelitian yang dilakukan akan mengacu pada teori *Design Thinking* yang terdiri atas tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Teori tersebut digunakan karena setiap tahapan dapat diaplikasikan kedalam proses

perancangan untuk menghasilkan karya yang komprehensif dan sesuai dengan *target audience*. Penerapan teori *Design Thinking* di mulai dari pengumpulan data yang dilakukan dengan metode survei, observasi, wawancara, studi literatur, dan studi eksisting. Setelah mengumpulkan data, penulis mendiskusikan hasil yang didapatkan bersama tim penelitian. Kesimpulan yang didapatkan akan digunakan sebagai panduan ideasi dalam perancangan karakter *visual storytelling book*. Setelah melakukan ideasi, penulis akan melakukan sketsa sederhana dan sketsa komprehensif sebelum melakukan ilustrasi karakter. Setelah melakukan ilustrasi karakter, penulis akan berdiskusi dengan tim penelitian untuk menerima masukan dan feedback yang akan digunakan untuk melakukan revisi atas ilustrasi yang telah di rancang. Penerapan teori *Design Thinking* akan dilakukan berdasarkan table berikut:

Tabel 3.1 Tabel Kegiatan Perancangan Teori *Design Thinking*

Tahapan	Kegiatan
Empathize	melakukan observasi terhadap SLB Ulaka Penca
	melakukan studi eksisting untuk media visual storytelling book
	melakukan studi literatur tentang topik penelitian
	melakukan wawancara terhadap SLB Ulaka Penca
	melakukan survey terhadap SLB Ulaka Penca
Define	melakukan analisa data
	mengambil kesimpulan dari data
	menganalisa kesimpulan data menggunakan teori semiotika Charles Sander Peirce
Ideate	memikirkan ide dan konsep perancangan berdasarkan teori desain karakter Tillman
	melakukan mindmapping
	mencari referensi
	menentukan moodboard
Prototype	menentukan tema
	melakukan sketsa awal perancangan
Testing	melakukan visualisasi perancangan
	melakukan alpha test kepada tim penelitian
Evaluasi	melakukan beta test kepada masyarakat
	melakukan analisa feedback dari alpha test dan beta test
	melakukan revisi

Tahap *Empathize* digunakan untuk memahami permasalahan melalui sudut pandang *target audience*. Hal ini penting untuk dilakukan dalam sebuah perancangan agar karya yang dihasilkan dapat menyelesaikan permasalahan

pengguna secara efektif. Pada tahap *empathize*, penulis memahami sudut pandang *target audience* dengan cara mengobservasi, ikut serta, dan terjun secara langsung dengan subjek penelitian. Dengan demikian, penulis dapat memahami lebih jauh tentang permasalahan yang dialami oleh *target audience* melalui *insight* yang diberikan. Informasi tersebut akan digunakan untuk merancang skema pembelajaran menggunakan media *interactive toys* dan *visual storytelling book*.

Pada tahap *Define*, penulis menganalisis data yang telah didapatkan dari *target audience* dan menarik kesimpulan. Hal ini dilakukan untuk memperjelas dan mengerucutkan permasalahan yang akan diatasi. Sehingga, penulis dapat membatasi masalah dan solusi yang akan diberikan dalam karya yang akan dirancang. Dengan melakukan pengerucutan, penulis dapat fokus kepada masalah yang memiliki urgensi yang tinggi dan tidak menyimpang dan tidak menyimpang kepada masalah yang memiliki urgensi yang rendah. Penulis menggunakan informasi tersebut sebagai dasar perancangan *mind mapping* dan *big idea*.

Setelah menarik kesimpulan dari perancangan *mind mapping* dan *big idea*, penulis memikirkan ide yang akan digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tahapan ini dinamakan tahap *Ideate*. Pada tahap ini, penulis menyiapkan beberapa alternatif ide yang kemudian akan dikerucutkan kembali untuk menemukan solusi yang paling efektif. Dalam tahap ini, penulis melakukan ideasi dengan cara menentukan *moodboard*, dan referensi sebelum sebagai panduan dalam proses produksi.

Sebelum merancang keseluruhan karya yang akan diproduksi, penulis perlu merancang *prototype* terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan revisi saat hasil karya yang ingin diproduksi sudah difinalisasi. Dengan demikian, tidak memakan waktu yang signifikan saat melakukan proses perancangan. *Prototype* yang dirancang akan terdiri dari 50% konten dari media dan akan dirancang berdasarkan kajian teori yang telah ditentukan.

Prototype tersebut nantinya akan digunakan untuk *Alpha Test* dan *Beta Test*. Tahapan ini dinamakan tahap *Testing*. *Alpha Test* akan dilaksanakan bersama tim

internal penelitian. Sementara, *Beta Test* akan dilakukan dengan masyarakat publik. Seluruh bentuk *feedback* dan kritik yang diterima pada tahap *testing* akan digunakan untuk merevisi *prototype* yang akan dijadikan panduan untuk merancang keseluruhan media yang dirancang.

### **3.3 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dilakukan untuk penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data secara kualitatif akan dilakukan dengan cara observasi, wawancara, studi eksisting, dan studi literatur. Sedangkan metode penelitian secara kuantitatif akan dilakukan cara survei dan kuesioner.

#### **3.3.1 Pengumpulan Data Kualitatif**

Kabir (2019) menyatakan bahwa data kualitatif adalah data yang bersifat deskriptif dan tidak numeral. Sehingga dapat diartikan bahwa data kualitatif adalah data yang tidak memiliki variable dapat diukur. Data kualitatif memiliki tujuan untuk mencari tahu alasan dan bagaimana suatu topik dapat terjadi. Dalam penelitian ini, data kualitatif didapatkan dengan cara observasi, wawancara, studi eksisitng, dan studi literatur.

##### 1) Survei

Sebelum tim penelitian melakukan survei ke SLB Ulaka Penca, tim penelitian memberikan beberapa instruksi kepada kepala sekolah dan guru yang bertugas pada hari itu. Tim akan memberikan buku dan permainan yang telah disediakan kepada guru yang mengajar untuk nantinya dikenalkan dan diberikan kepada para murid. Saat para murid mencoba buku dan permainan tersebut, tim akan merekam aktivitas mereka yang nantinya akan dianalisis dan disimpulkan oleh tim. Hal ini dilakukan agar tim dapat memahami bagaimana para murid berinteraksi dengan media yang diberikan dan bagaimana mereka dapat memahami dan menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam media tersebut. Hal ini akan menjadi acuan dalam merancang media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran mereka.



Gambar 3.1 Observasi Kelas dengan Media *Visual Storytelling Book*

Saat melakukan observasi, tim penelitian di bagi menjadi dua group besar, group 1 melakukan observasi kepada kelas menggunakan media *interactive toys* dan group 2 melakukan observasi kepada kelas lain menggunakan media *storytelling book*. Penulis bergabung dengan group 2 dan akan melakukan diskusi kembali dengan group 1 untuk saling membahas hasil observasi dan menarik kesimpulan dari kedua kelas. Berdasarkan hasil dokumentasi yang telah didapatkan oleh tim, terdapat beberapa hal yang kami temukan.

Tim menyepakati bahwa terjadi misinterpretasi saat guru hendak memberikan media *storytelling book* kepada para murid. Tim mengharapkan guru untuk hanya memberikan media kepada murid dan membantu mereka untuk menyelesaikan permasalahan dalam media tersebut. Namun, selama proses pembelajaran, guru menjelaskan dan membimbing para murid tentang media yang diberikan. Dapat terlihat pada gambar, Dimana guru berdiri di depan kelas sambil memegang media *storytelling book*. Guru membaca tulisan yang ada kepada para murid dan membimbing para murid saat melakukan interaksi yang ada di dalam buku. Hal ini membuat interaksi para murid dengan media menjadi satu arah. Tim menyimpulkan bahwa pembelajaran satu arah yang terjadi merupakan

metode pembelajaran yang biasanya mereka lakukan sehari-hari. Oleh sebab itu, terjadi misinterpretasi saat di minta untuk membiarkan para murid untuk mencoba sendiri media tersebut tanpa dibimbing. Namun, dengan proses pembelajaran tersebut, tim mampu melihat karakteristik setiap murid saat proses pembelajaran.

Tim menyimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis karakteristik yang terlihat saat para murid sedang menjalani proses pembelajaran. Terdapat murid yang memiliki karakteristik pasif saat proses pembelajaran. Mereka terlihat hanya terduduk diam dan tidak terlalu banyak berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Sebaliknya, ada pula murid yang memiliki karakteristik yang aktif dan selalu antusias untuk menjawab pertanyaan dari para guru. Terdapat pula murid yang hanya menjawab saat mereka ditanyakan oleh guru. Saat tidak ditanyakan, mereka hanya akan duduk diam. Selain itu, tim mengetahui bahwa para siswa memiliki rentang perhatian (*attention span*) yang rendah. Hal ini terlihat saat guru sedang menceritakan tentang media *visual storytelling book* dan terdengar suara musik yang muncul dari kelas yang bersebelahan. Seketika saat para murid mendengar lagu tersebut, mereka mulai menari dan tidak lagi memperhatikan guru sampai lagu tersebut selesai di putar.

Tidak hanya para murid, peneliti juga mengetahui karakteristik pengajar. Saat penulis sedang melakukan observasi, terdapat satu asisten guru yang juga memiliki disabilitas intelektual. Asisten guru tersebut merupakan lulusan dari SLB Ulaka Penca dan sekarang juga bekerja disana. Saat guru sedang mengajar didepan kelas, asisten guru tersebut seketika bingung mencari kacamatanya. Beliau kemudian menanyakan kepada guru lain, bahkan para murid bila mereka menemukan kacamata yang beliau maksud. Kejadian ini sempat mengganggu aktifitas kelas karena fokus mereka menjadi teralihkan oleh asisten guru tersebut. Guru lain tidak dapat menolong beliau karena sedang sibuk mengajar para murid dan tim penelitian tidak

dapat ikut membantu karena observasi yang sedang berlangsung adalah observasi non-partisipatori. Namun, asisten guru tersebut dapat kembali tenang setelah berhasil menemukan kacamata yang dicari. Setelah menemukan kacamata yang dicari, asisten guru tersebut kembali duduk di sebelah para murid untuk membimbing mereka.

Dari hasil observasi, penulis menyimpulkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di SLB Ulaka Penca kurang efektif dalam mengajarkan para siswa. Terlihat dari sifat para siswa yang berbeda, dapat diartikan bahwa mereka juga memerlukan jenis bimbingan yang berbeda. Terlihat saat guru sedang menjelaskan tentang media *storytelling book* di depan kelas, terdapat siswa yang lebih *responsive* dibandingkan siswa lain. Hal ini mengakibatkan guru untuk cenderung lebih memperhatikan siswa yang lebih *responsive* dan membiarkan siswa yang hanya diam. Saat guru mulai memperhatikan siswa yang lebih pendiam, dengan harapan mereka akan dapat lebih terlibat dalam sesi pembelajaran tersebut, siswa yang lain akan mencari cara untuk menarik perhatian guru. Dengan cara pembelajaran satu arah ini, tidak semua siswa dapat berpartisipasi dan berinteraksi dengan topik pembelajaran secara maksimal. Oleh sebab itu, dibutuhkan media visual *storytelling book* yang dapat digunakan secara mandiri oleh setiap siswa. Hal ini dilakukan agar para murid dapat mempelajari materi sesuai dengan progress mereka.

## 2) Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan yang ditemukan. Table observasi dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu memori, bahasa dan literasi, *problem solving*, *social cognition*, interaksi, dan *behaviour*. Setiap bagian memiliki beberapa pertanyaan yang jawabannya akan disimpulkan dari jumlah siswa yang dianalisa. Setelah melakukan observasi terhadap 2 kelas dengan media yang berbeda, penulis melakukan diskusi dengan tim



penelitian untuk membahas dan menyimpulkan hasil dari table observasi. Hasil akhir dari observasi adalah 2 tabel yang merepresentasikan kedua kelas yang telah diobservasi. Berikut merupakan hasil tabel untuk kelas yang diobservasi menggunakan media *visual storytelling book*.

Tabel 3.2 Tabel Observasi *Memory*

	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Biasa	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
<i>Memory</i>	Apakah siswa dapat mengingat isi/konten dari media?			v		
	Apakah siswa dapat menjelaskan kembali isi/konten dari media?				v	
	Apakah siswa dapat membedakan isi/konten media?				v	

Berdasarkan indikator yang telah ditentukan, terlihat bahwa para murid tidak memiliki daya ingat yang tinggi. Berdasarkan table tersebut, dapat diartikan bahwa para siswa memiliki ingatan yang cukup tentang media. Namun, para siswa kurang dapat menjelaskan kembali dan membedakan konten dalam media. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa para siswa memiliki daya ingat yang lemah untuk mengingat kembali konten yang mereka peroleh dalam media. Hal ini mengakibatkan mereka tidak dapat membedakan berbagai jenis konten yang ada dalam media. Hal ini dapat terjadi karena cara pembelajaran yang bersifat satu arah. Cara pembelajaran yang bersifat satu arah membuat pengalaman belajar menjadi datar dan tidak interaktif. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan dan tidak memiliki pengalaman belajar yang menarik.

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

Tabel 3.3 Tabel Observasi *Language and Literation*

	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Biasa	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
<i>Language and Literation</i>	Apakah siswa dapat mengeja isi/konten dari media?		v			
	Apakah siswa dapat membaca isi/konten dari media?					v
	Apakah siswa mengerti isi/konten dari media?			v		
	Apakah siswa dapat memberikan contoh isi/konten dari media?					v
	Apakah siswa dapat secara aktif mengucapkan isinya dengan lantang?				v	
	Apakah siswa dapat menggunakan bahasa lain dengan media?				v	

Selain itu, kemampuan literasi dan berbahasa para murid juga rendah. Berdasarkan table observasi, para siswa terlihat dapat mengeja kata-kata yang ada dalam media *visual storytelling book*. Namun, siswa masih mengalami kesulitan untuk membaca teks dan memberikan contoh terkait konten yang ada dalam media tersebut. Walaupun demikian, para siswa terlihat cukup memahami konten yang disampaikan oleh guru. Hal ini terlihat dari bagaimana siswa dapat merespons saat guru memberikan pertanyaan terkait konten dalam media. Hal ini dapat terjadi karena perkembangan para murid secara intelektual yang lambat membuat mereka kesulitan untuk mengkomunikasikan keinginan mereka dengan jelas.

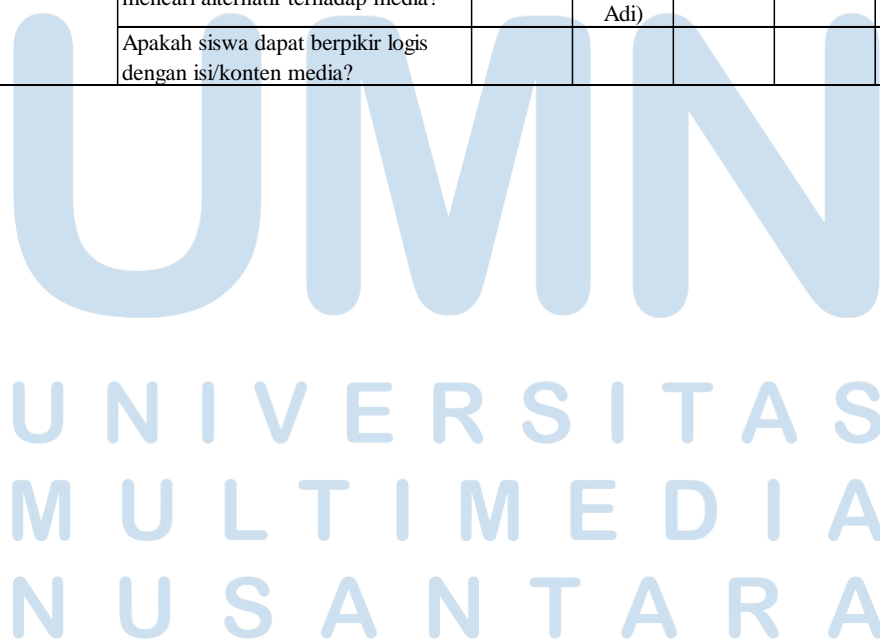
Tabel 3.4 Tabel Observasi *Problem Solving*

	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Biasa	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
<i>Problem Solving</i>	Apakah siswa dapat memecahkan masalah yang ada di dalam media?				v	
	Apakah siswa berinisiatif/kreatif mencari alternatif terhadap media?				v	
	Apakah siswa dapat berpikir logis dengan isi/konten media?					v

Para murid juga kurang mampu untuk menyelesaikan masalah yang ada dalam media. Hal ini dikarenakan guru terlalu membimbing para murid. Sehingga, tidak memberikan mereka kesempatan untuk berusaha menyelesaikan permasalahan tersebut secara mandiri. Hal ini terlihat saat guru sedang menjelaskan konten dalam buku yang memiliki interaksi meletakkan asset gambar kedalam tempat yang sudah disediakan dalam buku tersebut. Tim peneliti berharap bahwa guru akan memberikan buku dan asset gambar pada murid dan membiarkan mereka memecahkan permasalahan dalam buku tersebut secara mandiri. Namun, guru justru memberikan asset gambar kepada murid dan mengarahkan mereka untuk meletakkan tersebut kedalam buku. Metode pembelajaran ini mengakibatkan para murid tidak mampu menyelesaikan permasalahan secara mandiri.

Tabel 3.3 Tabel Observasi *Social Cognition*

	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Biasa	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
<i>Social Cognition</i>	Apakah siswa dapat memecahkan masalah yang ada di dalam media?					v
	Apakah siswa berinisiatif/kreatif mencari alternatif terhadap media?		v (hanya Elfira dan Adi)			
	Apakah siswa dapat berpikir logis dengan isi/konten media?					v



Para murid juga terlihat memiliki kemampuan kognisi sosial yang rendah. Hal ini dapat terjadi karena para penyandang disabilitas mental akan kesulitan untuk mengkomunikasikan keinginan mereka. Sehingga, kemampuan sosial mereka akan ikut terhambat. Para murid juga memiliki kemampuan interaktifitas yang rendah. Hal ini dapat diakibatkan pembelajaran yang cenderung satu arah. Sehingga, para murid tidak diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan media maupun sesama. Namun, saat melakukan observasi, terlihat beberapa murid yang dapat berinteraksi dengan teman sebangku mereka, walaupun tidak sering.

Tabel 3.4 Tabel Observasi *Behaviour*

	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Biasa	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
<i>Behaviour</i>	Murid dapat duduk tenang				v	
	Murid dapat fokus konsentrasi			v (mudah terdistraksi)		
	Suasana hati murid mudah berubah		v			
	Murid mudah tantrum (mengamuk) dan tidak segan memukul, melempar, ataupun menggigit media		v (hanya Elfira)			
	Murid melakukan sesuatu yang membahayakan diri sendiri maupun orang lain dengan media				v	
	Murid dapat bertanggung jawab dengan media yang dimilikinya				v	
	Murid terlihat percaya diri			v		
	Murid menyipitkan mata/mengerutkan dahi		v			
	Murid tidak tertarik perhatiannya pada objek penglihatan				v	
	Murid membawa buku/media ke dekat mata		v			
	Murid mengalami keterlambatan ketika berbicara		v			

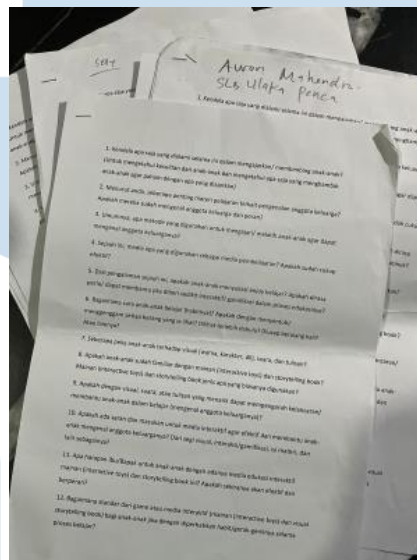
Terakhir, sikap para murid selama proses pembelajaran juga tergolong rendah. Hal ini dikarenakan para murid sulit untuk memahami cara bersikap dengan baik walaupun para guru sudah berusaha untuk mengajarkan mereka. Terlihat para murid cepat bosan dan tidak sepenuhnya memperhatikan guru saat sedang mengajar. Saat guru sedang mengalihkan perhatian kepada murid lain, akan ada murid yang berusaha menarik perhatian dengan menjatuhkan meja atau barang lain yang ada didekatnya. Sikap ini membuktikan bahwa para murid belum sepenuhnya memahami tentang cara bersikap dan sistem pembelajaran yang diterapkan juga belum memfokuskan topik tersebut. Hal ini mengakibatkan pemahaman para murid tentang cara bersikap menjadi terlambat dan tidak berkembang sepenuhnya.

Tabel 3.5 Tabel Observasi *Interaction*

	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Biasa	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
<i>Interaction</i>	Apakah murid dapat fokus dengan media?			v		
	Apakah murid dapat berinteraksi secara proper dengan media?					v
	Apakah murid terlihat suka/nyaman dengan media?		v			
	Apakah murid aktif bertanya mengenai media?					v
	Apakah murid dapat mengekspresikan apa yang dirasakan mengenai media?					v
	Apakah murid merasa bosan dengan media?					v
	Apakah murid dapat menyelesaikan kegiatan/tujuan dari media?					v

### 3) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada para guru berupa lembar pertanyaan dan jawaban yang dapat ditulis. Wawancara tertulis ini dilakukan untuk mengetahui rutinitas para murid untuk menunjang perancangan media pembelajaran. Perancangan media tersebut diharapkan dapat menunjang pembelajaran para murid di SLB Ulaka Penca dan SLB lain. Berdasarkan wawancara tertulis yang telah dilakukan oleh 8 guru di SLB Ulaka Penca, terdapat beberapa kesimpulan yang tim dapatkan.



Gambar 3. 2 Pertanyaan Wawancara

Para guru menyatakan bahwa sulit untuk mengajari para murid karena mereka tidak dapat fokus dan duduk diam. Hal ini membuat kondisi di kelas tidak tertib. Para guru menyatakan bahwa kondisi ini diakibatkan para murid yang tantrum dan kurangnya variasi media pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa para murid mudah terdistraksi, dalam hal ini terdistraksi dengan lagu. Seketika saat mereka mendengar lagu yang diputar dari kelas yang bersebelahan, mereka tidak lagi fokus kepada

guru, melainkan mereka mulai menari sesuai iringan lagu tersebut. Hal ini mengkonfirmasi pernyataan guru tentang bagaimana para murid sulit fokus dalam sesi pembelajaran. Tantrum yang para murid alami juga menjadi distraksi bagi murid lain. Hal ini dikarenakan murid mengeluarkan suara yang kencang saat sedang tantrum. Sehingga, menarik perhatian murid dan guru yang ada dalam kelas tersebut. Walaupun alasan mengapa mereka mengalami tantrum beragam, alasan utama mengapa mereka mengalami tantrum saat sesi pembelajaran adalah karena sudah merasa bosan dan jenuh.

Para guru di SLB Ulaka Penca menyatakan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Hingga saat ini, media pembelajaran yang digunakan adalah flashcard, kartu wayang, video, foto, dan ceramah. Walaupun media tersebut dianggap sudah efektif oleh beberapa guru, ada pula yang menyatakan bahwa media tersebut kurang efektif dan kurang bervariasi. Mereka juga menyatakan bahwa media pembelajaran seperti *visual storytelling book* dan *interactive toys* merupakan media yang familiar untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga efektif untuk digunakan. Namun, dikatakan bahwa para murid lebih familiar dengan media *interactive toys* dibandingkan *visual storytelling book*. Hal ini dikarenakan murid tidak mudah jenuh dan merasa bosan saat menggunakan media yang lebih interaktif, seperti mainan. Sedangkan, *visual storytelling book* hanya diberikan kepada para murid dengan cara diceritakan, seperti yang terlihat saat tim melakukan observasi. Hal ini mengakibatkan interaksi antara siswa dengan *visual storytelling book* yang minim.

#### 4) Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk mencari referensi serupa dengan media yang akan dirancang. Sehingga, penulis memiliki beberapa acuan terkait bagaimana media tersebut dapat dirancang secara efektif. Media yang dijadikan studi eksisting akan dianalisis

dan saling dibandingkan. Hal ini dilakukan agar penulis dapat menghindari perancangan yang kurang sesuai dan mengimplementasikan perancangan yang sesuai dengan maksud dan tujuan perancangan.

Berdasarkan 15 media *visual storytelling book* yang dijadikan studi eksisting, terdapat beberapa kesimpulan yang didapatkan oleh tim. Media *storytelling book* biasanya akan memiliki gaya ilustrasi yang bersifat kartun. Artinya proporsi karakter yang terlihat dalam media tersebut tidak realistis. Hal ini dapat terjadi karena *storytelling book* biasanya ditujukan kepada anak-anak. Anak-anak tidak dapat memproses detail yang banyak karena perkembangan otak mereka belum se-kompleks remaja atau orang dewasa. Oleh sebab itu, media yang ditujukan kepada anak-anak tidak akan memiliki banyak detail dan hanya menggunakan bentuk sederhana untuk memvisualisasikan sebuah karakter.

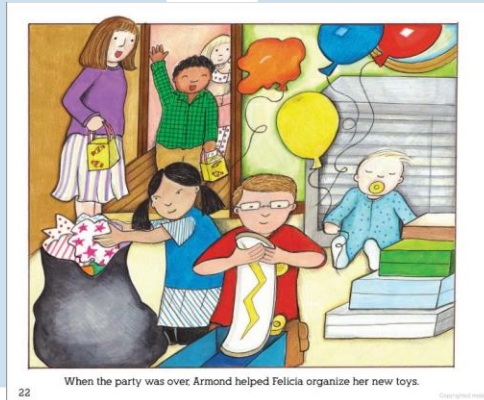


Gambar 3.3 Buku *My Life with Autism*  
Sumber: Schuh (2020)

Hal lain yang kerap kali ditemukan dalam studi eksisting ini adalah rasio penyajian ilustrasi yang lebih dominan dibandingkan dengan teks. Mayoritas media *visual storytelling book* yang dijadikan studi eksisting lebih menitikberatkan pada penyajian visual, sementara teks hanya terdiri dari 1 kalimat sampai 1 paragraf pendek. Hal ini



dikarenakan anak-anak lebih mudah untuk memahami ilustrasi dibandingkan kata-kata. Dengan ilustrasi, anak-anak akan dapat membayangkan cerita yang ada dengan lebih mudah.



Gambar 3.4 Buku *Armond Goes to a Party: A Book About Asperger's and Friendship*  
Sumber: Carlson, Isaak (2014)

Ilustrasi dalam media *visual storytelling book* kerap kali divisualisasikan dengan warna yang cerah. Hal ini sesuai dengan teori warna yang menyatakan bahwa yang cerah akan lebih menarik perhatian anak-anak. Hal ini dapat terjadi karena warna yang cerah akan lebih mudah untuk dilihat oleh mata. Dengan demikian, warna yang cerah dapat lebih mudah untuk dilihat oleh anak-anak dibandingkan dengan warna yang lebih gelap atau *muted*.



Gambar 3.3 Buku *The Boy with Big, Big Feelings*  
Sumber: Lee (2019)

Dengan demikian penulis dapat menarik beberapa kesimpulan untuk diterapkan dalam perancangan desain karakter untuk media *visual storytelling book*. Gaya ilustrasi yang akan digunakan adalah gaya ilustrasi yang memiliki detail yang sederhana namun memiliki proporsi yang realistis. Hal ini dikarenakan anak-anak dengan disabilitas intelektual memiliki literasi visual yang rendah. Sehingga mereka tidak memahami distorsi visual. Walaupun demikian, secara fisik dan psikologis, mereka merupakan anak-anak. Sehingga mereka juga tidak dapat memproses detail visual yang banyak. Oleh sebab itu, penulis memutuskan untuk tidak menggunakan gaya ilustrasi dengan distorsi visual dan meminimalisir penggambaran detail. Selain itu, penulis juga akan menggunakan pewarnaan menggunakan warna yang lebih cerah agar dapat menarik perhatian anak-anak untuk membaca media *visual storytelling book* tersebut.

#### 5) Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan oleh penulis dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara untuk merancang desain karakter yang akan digunakan untuk media *visual storytelling book*. Desain karakter tersebut juga akan dijadikan pedoman dalam perancangan *interactive toys*. Hal ini dikarenakan media *visual storytelling book* dan *interactive toys* akan menjadi suatu kesatuan. Sehingga, memerlukan visualisasi yang konsisten. Desain karakter yang ingin dirancang diharapkan sesuai dengan target pengguna dan dapat menunjang pembelajaran para penyandang disabilitas mental dan intelektual. Berdasarkan hasil dari studi literatur yang telah dilakukan melalui jurnal dan buku, terdapat beberapa kesimpulan yang ditemukan.

Saat merancang desain karakter, terdapat beberapa elemen desain yang perlu diperhatikan saat memikirkan gaya ilustrasi yang akan digunakan. Setiap gaya ilustrasi terlihat sedemikian rupa berdasarkan fungsi dari ilustrasi tersebut. Gaya ilustrasi yang bertujuan untuk menunjukkan unsur yang realistis akan menggunakan

variasi tekstur dan warna dalam proses pembuatan ilustrasi tersebut. Menciptakan ilustrasi yang realistis memerlukan waktu yang lama karena jumlah detail yang harus diperhatikan. Apabila gaya ilustrasi tersebut diterapkan dalam media bergerak seperti animasi, akan memakan waktu produksi yang lama hanya untuk menggambar satu *frame* animasi. Oleh sebab itu, animasi akan menggunakan gaya ilustrasi yang lebih sederhana dan tidak mengandung banyak detail. Hal yang sama juga diterapkan dalam penelitian ini dimana penulis memikirkan gaya ilustrasi yang sesuai apabila desain karakter yang dirancang akan diterapkan kedalam media *visual storytelling book* dan *interactive toys*. Sementara itu, prinsip desain yang perlu diperhatikan adalah *hierarchy*, *alignment*, *unity*, dan *space*. Hal ini dapat diterapkan saat merancang karakter yang akan berinteraksi dengan latar cerita dalam media *visual storytelling book*. Dalam merancang karakter, penulis harus memikirkan bagaimana karakter tersebut akan berinteraksi dengan karakter lain dan lingkungan dalam cerita tersebut. *Hierarchy* dapat diterapkan untuk menunjukkan elemen yang paling penting dalam cerita agar perhatian target pengguna dapat dialihkan kepada elemen yang paling penting. *Alignment* dapat diterapkan untuk menyusun segala elemen yang digunakan untuk memvisualisasikan cerita yang ingin disampaikan. *Unity* digunakan untuk menunjukkan kesatuan karakter dalam lingkungan dan cerita yang disampaikan. *Space* digunakan agar target pengguna yang melihat *visual storytelling book* tidak mengalami *visual stress*.

Selain prinsip desain, perancangan karakter itu sendiri juga perlu diperhatikan agar sesuai dengan target pengguna. Karakter yang dirancang harus memiliki beberapa hal agar dapat dirancang secara efektif. Karakter yang dirancang harus memiliki arketipe yang dapat mencerminkan karakter dan juga target pengguna. Dengan demikian, diharapkan menjadi *relatable* dan mudah diingat oleh target pengguna. Karakter tersebut juga harus memiliki peran yang jelas

dalam cerita yang ingin disajikan. Karakter harus memiliki suatu bentuk orisinalitas agar dapat menarik perhatian pengguna. Selain orisinalitas, karakter juga dapat menarik perhatian dengan memiliki bentuk atau siluet yang unik. Hal ini dapat dicapai dengan mengumpulkan referensi terkait karakter yang ingin dirancang. Referensi tersebut dapat menjadi acuan untuk merancang karakter tersebut. Selain itu, estetika juga perlu diperhatikan agar sesuai dengan genre yang ditujukan kepada target sasaran. Terakhir, karakter tersebut harus memiliki satu faktor yang membuat mereka unik dan menonjol.

Dengan demikian, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan dari studi literatur yang telah dilakukan. Beberapa hal perlu diperhatikan saat merancang desain karakter agar sesuai dengan target pengguna dan media yang akan dirancang. Saat merancang sebuah desain karakter, perlu dipahami bahwa karakter tersebut akan dirancang untuk media yang ditujukan kepada target pengguna yang memiliki disabilitas intelektual. Sehingga, dapat diartikan bahwa target pengguna memiliki literasi visual yang rendah. Oleh sebab itu, karakter yang dirancang tidak hanya untuk estetika, namun juga dapat dipahami. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pertimbangan tentang makna dan tujuan dibalik desain tersebut. Penulis menggunakan teori tentang desain karakter sebagai pedoman tentang cara merancang karakter yang menarik, mudah diingat, dan fungsional dalam sebuah cerita. Penulis juga menggunakan teori desain grafis, teori warna, dan teori gaya ilustrasi agar dapat memvisualisasikan karakter yang ingin dirancang sesuai dengan kebutuhan cerita. Terakhir, penulis menggunakan teori semiotika, terutama teori semiotika dari Charles Sanders Peirce untuk memberikan makna dari desain karakter yang telah dirancang dan mengaitkannya dengan penanda di dunia nyata untuk membuat karakter yang dirancang menjadi realistis.

### **3.4 Analisis Data**

Data yang telah dikumpulkan pada saat observasi, wawancara, studi eksisting, studi literatur, dan survei akan dirangkum menjadi suatu kesimpulan untuk masing-masing metode. Setelah data dari setiap metode telah dirangkum, dilakukan diskusi bersama tim untuk melakukan integrasi dan mengambil kesimpulan. Berdasarkan kesimpulan yang telah didapatkan, akan dilakukan analisa berdasarkan fenomena, urgensi, dan jenis media yang akan dirancang.

#### **3.4.1 Analisis Fenomena**

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa para murid di SLB Ulaka Penca mengalami kesulitan untuk memahami konsep relasi sosial, termasuk relasi sosial dengan orang tua. Berdasarkan saksi para guru yang bekerja di SLB Ulaka Penca, dapat diketahui bahwa para murid masih kurang mengenali keluarga beserta peran dalam keluarga tersebut. Hal ini terjadi karena kurikulum pembelajaran yang diberikan kepada para murid tidak mengajarkan secara jelas tentang relasi sosial dalam lingkungan keluarga. Alasan mengapa hal ini terjadi adalah karena panduan materi yang didasarkan oleh buku paket yang mereka gunakan sebagai media penunjang pembelajaran di SLB Ulaka Penca.

Setelah menganalisis buku paket tersebut, terlihat bahwa kurikulum pembelajaran yang mereka dapatkan bersifat general dan kurang menunjang kemampuan relasi sosial mereka. Buku paket yang berjudul “Keluargaku” menyampaikan materi dengan cara tekstual, soal pilihan ganda, dan latihan menghubungkan gambar dengan menarik garis. Buku tersebut juga menjelaskan materi tentang Pancasila. Hal ini menjadi masalah karena setelah melakukan pengumpulan data dan terlibat secara langsung dengan guru dan murid di SLB Ulaka Penca, mereka masih memiliki kendala memahami hal dasar seperti memiliki kosa kata yang terbatas, membaca, dan berkomunikasi dengan sesama mereka. Hal ini terlihat saat peneliti mengumpulkan data dan terlibat secara langsung dengan guru dan murid di SLB Ulaka Penca dan terlihat bahwa para murid hanya dapat menyebutkan

beberapa kata tertentu, kesulitan untuk mengingat kembali konten, dan berkomunikasi dengan guru dengan cara yang tidak konvensional. Selain menganalisa kegiatan dalam kelas, tim peneliti juga memperhatikan keterlibatan para orang tua selama proses pembelajaran para murid di kelas.

Para orang tua terlihat menunggu anak mereka dengan duduk di luar kelas. Mereka tidak memperhatikan kedalam kelas saat para murid sedang belajar. Hal ini membuktikan bahwa para orang tua kurang terlibat dalam proses pembelajaran para murid. Hal ini mendukung pernyataan Tim PSIT yang menyatakan bahwa para orang tua kurang terlibat dalam pembelajaran para murid karena mereka terlalu mengandalkan dari pihak sekolah untuk mengajarkan para murid di sekolah. Hal ini menjadi permasalahan karena para murid memiliki karakteristik yang berbeda dan para guru hanya dapat memberikan perhatian kepada kelas secara general. Sehingga, diharapkan bahwa para orang tua dapat memberikan jenis perhatian yang lebih khusus kepada anak mereka saat mereka belajar. Selain itu, karena para murid memiliki disabilitas intelektual, mereka membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengingat kembali informasi baru. Oleh sebab itu, akan menjadi lebih efektif apabila pembelajaran yang mereka terima di kelas juga dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama di lingkungan rumah mereka, agar mereka dapat mengingat kembali materi tersebut. Sehingga, materi pembelajaran yang mereka terima bertahan lebih lama dalam memori mereka.

#### **3.4.2 Analisis Urgensi**

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa pengenalan tentang relasi sosial, terutama dalam lingkungan keluarga merupakan pembelajaran yang harus segera mereka dapatkan. Setelah tim penelitian berbincang dengan kepala sekolah di SLB Ulaka Penca, beliau menceritakan tentang bagaimana terjadi kasus pelecehan yang terjadi karena korban tidak mampu mengkomunikasikan atau bertindak saat kejadian itu terjadi. Hal ini mendukung pernyataan dari Tim PSIT yang menyatakan

bahwa salah satu aspek penting dalam relasi sosial yang harus dikembangkan adalah komunikasi.

Tidak ingin hal tersebut terjadi kepada murid lain, diharapkan relasi sosial dapat diajarkan, terutama relasi sosial dalam keluarga. Hal ini dikarenakan keluarga merupakan lingkungan sosial utama bagi para murid. Berdasarkan kasus pelecehan yang disampaikan oleh pihak SLB Ulaka Penca, disayangkan bahwa korban tersebut tidak dapat mengkomunikasikan hal yang mereka alami dengan jelas karena tidak terbiasa untuk berkomunikasi dengan orang tuanya. Hal ini menjadi urgensi karena walaupun kemampuan relasi sosial dalam keluarga menjadi hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, terbukti dari kasus yang diceritakan bahwa kemampuan tersebut belum secara sepenuhnya dipahami oleh para murid di SLB Ulaka Penca.

### **3.4.3 Analisis Perancangan**

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa para murid di SLB Ulaka Penca memiliki literasi visual yang rendah. Sehingga, dapat diartikan bahwa mereka tidak memahami konsep visual yang terlalu abstrak. Hal ini dapat diartikan bahwa mereka belum memiliki kemampuan untuk menginterpretasi gaya visual dan hanya akan memahami visual yang mirip dengan dunia nyata. Hal ini terlihat saat peneliti melakukan observasi terhadap kelas yang melakukan pembelajaran menggunakan media *visual storytelling book*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, terlihat para murid memahami visual dari media tersebut. Saat melakukan proses pembelajaran, guru menunjukkan sebuah komponen interaksi buku yang berbentuk apel. Saat guru menunjukkan komponen tersebut, terdapat murid yang dapat menyebutkan komponen tersebut sebagai apel. Berdasarkan media visual *storytelling book* yang digunakan dalam observasi, dapat diartikan bahwa para murid dapat memahami visual dalam buku karena menggunakan gaya visual yang serupa dengan dunia nyata. Contohnya adalah komponen apel

yang diilustrasikan berwarna merah, berbentuk bulat, dan memiliki tangkai berwarna coklat. Beberapa elemen visual tersebut serupa dengan apel di dunia nyata.

Dengan pertimbangan ini, perancangan desain karakter yang akan digunakan dalam *visual storytelling book* tidak akan menggunakan gaya visual yang terlalu *cartoonist* melainkan lebih cenderung memiliki gaya visual yang realistis. Hal ini dilakukan agar para murid dapat memahami visual yang akan menjadi elemen utama dalam buku yang akan di rancang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, beberapa penemuan mendukung hasil studi eksisting dimana anak-anak tertarik dengan buku yang memiliki lebih banyak gambar dibandingkan dengan tulisan. Oleh sebab itu, gambar menjadi elemen yang penting saat merancang *visual storytelling book*.

