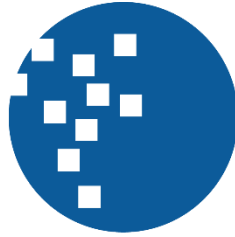


**PERANCANGAN *VISUAL ENVIRONMENT* DALAM  
*INTERACTIVITY TOYS* UNTUK MENGENALKAN KONSEP  
KELUARGA KEPADA ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MBKM PENELITIAN**

**Thalia Felecia**

**00000056338**

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

**PERANCANGAN *VISUAL ENVIRONMENT* DALAM  
*INTERACTIVITY TOYS* UNTUK MENGENALKAN KONSEP  
KELUARGA KEPADA ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL**



**LAPORAN MBKM PENELITIAN**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Thalia Felecia**

**0000056338**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Thalia Felecia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056338

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Cluster MBKM dengan judul:

**PERANCANGAN *VISUAL ENVIRONMENT* DALAM *INTERACTIVITY*  
*TOYS* UNTUK MENGENALKAN KONSEP KELUARGA KEPADA ANAK  
DISABILITAS INTELEKTUAL**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Laporan Cluster MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2024



Thalia Felecia

U M M  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul

**PERANCANGAN *VISUAL ENVIRONMENT* DALAM *INTERACTIVITY*  
TOYS UNTUK MENGENALKAN KONSEP KELUARGA KEPADA ANAK  
DISABILITAS INTELEKTUAL**

Oleh  
Nama : Thalia Felecia  
NIM : 00000056338  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024  
Pukul 14.00 s.d 14.30 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 : Thalia Felecia  
NIM : 00000056338  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *VISUAL ENVIRONMENT*  
DALAM *INTERACTIVITY TOYS* UNTUK  
MENGENALKAN KONSEP KELUARGA  
KEPADA ANAK 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



Thalia Felecia

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Cluster MBKM yang berjudul “Perancangan *Visual Environment* dalam *Interactivity Toys* untuk Mengenalkan Konsep Keluarga kepada Anak Disabilitas Intelektual” dengan lancar.

Pendidikan relasi sosial menjadi hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas intelektual. Namun, kemampuan relasi sosial di SLB masih belum berjalan efektif dikarenakan pembelajaran masih mengacu pada buku paket dan pola belajar klasikal satu arah. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah media *visual environment* dalam *interactivity toys* yang ditujukan kepada anak penyandang disabilitas intelektual sebagai media pembelajaran untuk membangun kemampuan relasi sosial.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih 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 penelitian 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 dan menjadi referensi yang sesuai bagi individu yang membutuhkan kedepannya.

Tangerang, 21 Juni 2024



Thalia Felecia



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **PERANCANGAN *VISUAL ENVIRONMENT* DALAM *INTERACTIVITY TOYS* UNTUK MENGENALKAN KONSEP KELUARGA KEPADA ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL**

(Thalia Felecia)

## **ABSTRAK**

Pendidikan relasi sosial menjadi hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas intelektual. Sayangnya belum terbangun pemahaman tentang konsep relasi sosial bagi penyandang disabilitas intelektual usia 6-18 tahun. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang komprehensif berupa *interactivity toys* yang diinisiasi oleh PSIT. Penulis sebagai anggota peneliti akan berfokus pada *visual environment* media *interactivity toys* bertema rumah. Hasil perancangan *visual environment* berupa ruangan di rumah beserta perabotan yang mendukung dengan menggunakan gaya visual minimalis dan pendekatan warna *nurturing* yang *cool* dan netral. Hal ini dapat membuat media tampak sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak penyandang disabilitas intelektual. Perancangan *visual environment* ini bertujuan untuk membantu membangun konsep relasi sosial dalam keluarga bagi anak penyandang disabilitas intelektual. Proses pengumpulan data menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode perancangan *design thinking* yang diawali dengan pengumpulan data dan literasi sehingga objektivitas perancangan media bisa lebih maksimal. Penelitian ini menghasilkan mainan *interactivity toys* berupa *visual environment* berbentuk tiga dimensi dengan menggunakan material tahan banting dan tahan air. Selain itu, bersifat interaktif dimana murid dapat memainkan media sesuai dengan kreatifitas.

**Kata kunci:** permainan, desain, edukasi, disabilitas intelektual, keluarga

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**DESIGNING VISUAL ENVIRONMENT IN INTERACTIVITY  
TOYS TO INTRODUCE THE CONCEPT OF FAMILY FOR  
INTELLECTUAL DISABILITIES**

(Thalia Felecia)

**ABSTRACT (English)**

*Social relationship education becomes something very important for everyone, including individuals with intellectual disabilities. Unfortunately, an understanding of the concept of social relationships for intellectual disabilities individuals in the range of age 6-18 years old has not yet been developed. Therefore, comprehensive learning media is needed in the form of interactivity toys initiated by PSIT. Researcher will focus on the visual environment of home-themed in interactivity toys. The result of the visual environment design are rooms in the house along with the supporting furniture using a minimalist visual style and cool and neutral nurturing color. This can make the media look simply so it is easy for intellectual disabilities children to understand. This visual environment design aims to build the concept of social relations within family for intellectual disabilities children. The data collection process uses qualitative research. In this design, author uses the design thinking method which begins with data collection and literacy so that the objectivity of design media can be maximized. This research produces visual environment in interactive toys in the form of three dimensional using durable and waterproof materials. Apart from that, this media is interactive where students can play with it according to their creativity.*

**Keywords:** *toys, design, education, intellectual disability, family*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian.....</b>	<b>6</b>
<b>1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian.....</b>	<b>6</b>
<b>1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian.....</b>	<b>7</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Perancangan Desain .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.1 Elemen Desain.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.2 Prinsip Desain .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.3 Ilustrasi.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1.4 <i>Environment</i>.....</b>	<b>22</b>
<b>2.1.5 Desain Inklusif.....</b>	<b>24</b>
<b>2.2 Media Pembelajaran .....</b>	<b>25</b>
<b>2.2.1 Jenis Media Pembelajaran.....</b>	<b>25</b>
<b>2.3 <i>Interactivity</i>.....</b>	<b>25</b>
<b>2.3.1 Model <i>Interactivity</i> .....</b>	<b>26</b>

2.4	<i>Toys</i> .....	27
2.4.1	Material .....	27
2.4.2	Ergonomis .....	29
2.4.3	Prinsip Bermain Pada Anak .....	30
2.5	Konsep Relasi Sosial .....	30
2.5.1	Keluarga .....	31
2.5.2	Rumah .....	32
2.6	Disabilitas Intelektual .....	35
2.6.1	Klasifikasi Anak Disabilitas Intelektual .....	35
2.6.2	Perilaku Anak Disabilitas Intelektual .....	38
2.6.3	Mainan Anak Disabilitas Intelektual .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		41
3.1	Metode Penelitian .....	41
3.1.1	Observasi .....	42
3.1.2	Wawancara .....	46
3.1.3	Studi Literatur .....	47
3.1.4	Studi Eksisting .....	48
3.2	Tahapan Penelitian .....	48
3.2.1	Survey Awal .....	50
3.3	Metode Pengumpulan Data .....	50
3.3.1	Observasi .....	51
3.3.2	Wawancara .....	61
3.3.3	Studi Literatur .....	63
3.3.4	Studi Eksisting .....	64
3.4	Analisis Data .....	68
3.4.1	Fenomena .....	68
3.4.2	Urgensi .....	70
3.4.3	Perancangan .....	70
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		72
4.1	<i>Timeline</i> dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian .....	72
4.2	Hasil Penelitian .....	84
4.2.1	Hasil Perancangan .....	85

<b>4.2.2 Pembahasan Hasil Perancangan</b> .....	115
<b>4.3 Kendala yang Ditemukan</b> .....	119
<b>4.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan</b> .....	119
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	120
<b>5.1 Simpulan</b> .....	120
<b>5.2 Saran</b> .....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xvi
<b>LAMPIRAN</b> .....	xx



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Disabilitas Intelektual .....	35
Tabel 3.1 Tabel Analisis Mainan Dress Up Puzzle .....	64
Tabel 3.2 Tabel Analisis Mainan Abec Wooden Stacking Toy .....	66
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Kegiatan Tim Penelitian .....	73
Tabel 4.2 Tabel <i>Timeline</i> Kegiatan Penulis .....	74
Tabel 4.3 Tabel Uraian Kegiatan Penelitian .....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian .....	7
Gambar 2.1 Mainan yang Mengandung Unsur Garis .....	9
Gambar 2.2 Mainan yang Mengandung Unsur Bentuk .....	10
Gambar 2.3 Mainan yang Mengandung Unsur Warna .....	12
Gambar 2.4 Mainan yang Mengandung Unsur Tekstur .....	13
Gambar 2.5 Mainan yang Mengandung Unsur Keseimbangan .....	14
Gambar 2.6 Mainan yang Mengandung Unsur Hierarki Visual .....	15
Gambar 2.7 Mainan yang Mengandung Unsur Ritme .....	16
Gambar 2.8 Mainan yang Mengandung Unsur Kesatuan .....	16
Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi Dekoratif .....	17
Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi Naturalis .....	18
Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi Kartun .....	18
Gambar 2.12 Contoh Ilustrasi Karikatur .....	19
Gambar 2.13 Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran .....	19
Gambar 2.14 Contoh Ilustrasi Cerita Bergambar .....	20
Gambar 2.15 Contoh Ilustrasi Khayalan .....	20
Gambar 2.16 Mainan Puzzle .....	39
Gambar 2.17 Mainan Balok Susun .....	39
Gambar 2.18 Mainan Menara Donat .....	40
Gambar 2.19 Mainan Lego .....	40
Gambar 3.1 Logo SLB Ulaka Penca .....	41
Gambar 3.2 Suasana Belajar Murid SLB Ulaka Penca .....	51
Gambar 3.3 Murid Sedang Memainkan Mainan Balok Warna .....	52
Gambar 3.4 Murid Sedang Memainkan Mainan Biji .....	53
Gambar 3.5 Murid Sedang Memainkan Kartu Wayang .....	54
Gambar 3.6 Mainan Menyusun Huruf .....	54
Gambar 3.7 Media Pembelajaran Keluargaku Karya Guru SLB Ulaka Penca .....	55
Gambar 3.8 Mainan Go Go Gelato! .....	56
Gambar 3.9 Murid Sedang Memainkan Mainan Kereta Kayu .....	56
Gambar 3.10 Lembar Pertanyaan Wawancara .....	62
Gambar 3.11 Dress Up Puzzle .....	66
Gambar 3.12 Abeec Wooden Toy .....	68
Gambar 4.1 Skema Penelitian PSIT .....	72
Gambar 4.2 Diskusi Hasil Pengumpulan Data .....	85
Gambar 4.3 <i>Mind Mapping</i> .....	88
Gambar 4.4 <i>Moodboard Interactive Toys</i> .....	91
Gambar 4.5 <i>Moodboard Ilustrasi Background</i> .....	92
Gambar 4.6 <i>Moodboard Warna</i> .....	93
Gambar 4.7 Sketsa Papan Alas 1 .....	94
Gambar 4.8 Sketsa Papan Alas 2 .....	95
Gambar 4.9 Sketsa Papan <i>Background</i> Ruangan .....	96

Gambar 4.10 Sketsa Gabungan Papan .....	97
Gambar 4.11 <i>Dummy Visual Environment</i> .....	98
Gambar 4.12 Sketsa Ukuran dan Penempatan Magnet.....	99
Gambar 4.13 Sketsa Ukuran Papan <i>Background</i> Ruang.....	100
Gambar 4.14 Sketsa Papan Alas dan Ruang .....	101
Gambar 4.15 Revisi Sketsa <i>Background</i> Ruang Tamu.....	101
Gambar 4.16 Revisi Sketsa <i>Background</i> Kamar Tidur.....	102
Gambar 4.17 Digitalisasi Kamar Tidur.....	103
Gambar 4.18 Digitalisasi Ruang Tamu.....	104
Gambar 4.19 Digitalisasi Dapur.....	105
Gambar 4.20 Digitalisasi Ruang Bermain Anak.....	106
Gambar 4.21 Digitalisasi Alas Ruang Tamu dan Ruang Main.....	106
Gambar 4.22 Digitalisasi Alas Dapur .....	107
Gambar 4.23 Revisi Digitalisasi Ruang Tamu.....	108
Gambar 4.24 Revisi Digitalisasi Dapur .....	108
Gambar 4.25 <i>Prototype</i> Papan Alas dan <i>Background</i> .....	109
Gambar 4.26 <i>Prototype</i> Papan Alas dan <i>Background</i> .....	110
Gambar 4.27 <i>Prototype</i> Material <i>Cardboard</i> .....	111
Gambar 4.28 <i>Prototype</i> Material Akrilik.....	112
Gambar 4.29 Tampilan <i>Prototype</i> <i>Cardboard</i> .....	113
Gambar 4.30 Tampak Ortogonal <i>Prototype</i> .....	113
Gambar 4.31 Hasil <i>Prototype</i> Material <i>Cardboard</i> .....	114
Gambar 4.32 Hasil <i>Prototype</i> Material <i>Cardboard</i> .....	114
Gambar 4.33 Digitalisasi Ruang Tamu.....	115
Gambar 4.34 Revisi Digitalisasi Ruang Tamu.....	117
Gambar 4.35 Digitalisasi Alas Ruang Tamu dan Bermain.....	118
Gambar 4.36 <i>Prototype</i> Material Akrilik.....	119

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A MBKM 01 ( <i>Cover Letter</i> ).....	xx
Lampiran B MBKM 02 ( <i>MBKM Penelitian Card</i> ) .....	xxi
Lampiran C MBKM 03 ( <i>Supervisor Daily Task</i> ) .....	xxii
Lampiran D MBKM 04 ( <i>Lembar Verifikasi Laporan</i> ) .....	xxxiv
Lampiran E LoA ( <i>Letter of Acceptance</i> ) Cluster MBKM .....	xxxv
Lampiran F LoC ( <i>Letter of Completion</i> ) Cluster MBKM .....	xxxvi
Lampiran G Progres Perancangan.....	xxxvii
Lampiran H Hasil Karya .....	xlii
Lampiran I Tabel Observasi.....	xlviii
Lampiran J Hasil Wawancara .....	1
Lampiran K Dokumentasi Observasi .....	lv
Lampiran L Dokumentasi Rapat Tim PSIT .....	lvi
Lampiran M Hasil Turnitin Laporan Cluster MBKM .....	lvii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA