

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN DIGITALISASI
ASET VISUAL UNTUK ORANG TUA
PARA PENYANDANG DISABILITAS**



LAPORAN MBKM PENELITIAN

Vallerie Ophelia Chavella

00000067133

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN DIGITALISASI
ASET VISUAL UNTUK ORANG TUA
PARA PENYANDANG DISABILITAS**



LAPORAN MBKM PENELITIAN

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Program Studi Desain Komunikasi Visual**

Vallerie Ophelia Chavella

00000067133

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vallerie Ophelia Chavella
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067133
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU PANDUAN DIGITALISASI ASET VISUAL UNTUK ORANG TUA PARA PENYANDANG DISABILITAS

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Juni 2025



Vallerie Ophelia Chavella

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan *Cluster* MBKM dengan judul

PERANCANGAN BUKU PANDUAN DIGITALISASI ASET VISUAL UNTUK ORANG TUA PARA PENYANDANG DISABILITAS

Oleh

Nama Lengkap : Vallerie Ophelia Chavella

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067133

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

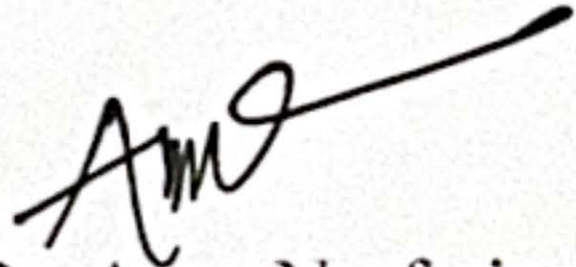
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 11 Juni 2025
Pukul 08.30 s.d. 09.00 WIB dan dinyatakan

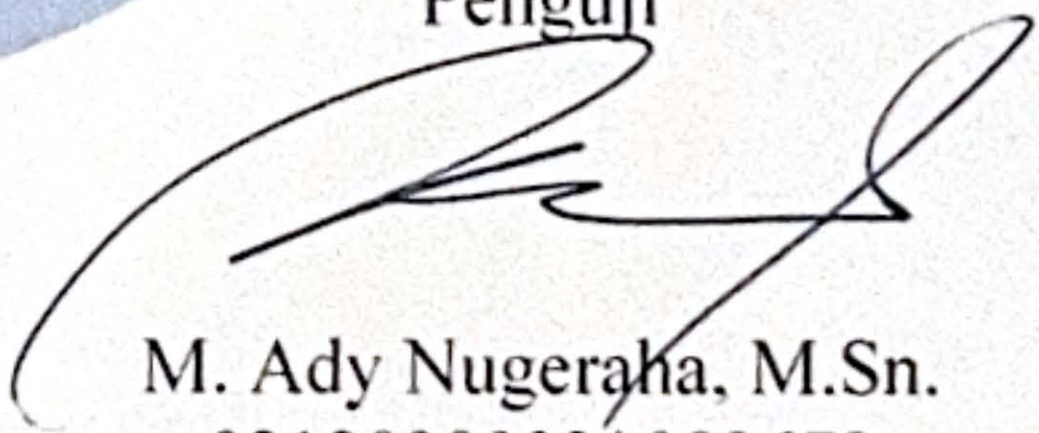
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

Penguji


M. Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vallerie Ophelia Chavella
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067133
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN BUKU PANDUAN
DIGITALISASI ASET VISUAL UNTUK
ORANG TUA PARA PENYANDANG
DISABILITAS**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Vallerie Ophelia Chavella)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmatNya sehingga penulis dapat menyusun proposal tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Panduan Digitalisasi Aset Visual untuk Orang Tua Para Penyandang Disabilitas”. Perancangan buku panduan ini bertujuan untuk membantu para orang tua dalam melakukan proses digitalisasi aset visual secara mandiri untuk mendampingi anak-anak mereka.

Penyusunan proposal tugas akhir tidak luput dari dukungan pihak-pihak kampus dan orang-orang terdekat. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga laporan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dengan bisa menjadi referensi yang berguna dalam memahami serta menyusun program yang sejalan dengan topik yang dibahas.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Vallerie Ophelia Chavella)

PERANCANGAN BUKU PANDUAN DIGITALISASI ASET VISUAL UNTUK ORANG TUA PARA PENYANDANG DISABILITAS

Vallerie Ophelia Chavella

ABSTRAK

Kesetaraan dalam memperoleh pekerjaan yang layak bagi penyandang disabilitas masih menjadi tantangan di Indonesia, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan mental dan intelektual. CIDCO, sebuah UKM berbasis komunitas, berupaya memberdayakan penyandang disabilitas mental dan intelektual melalui bisnis kreatif, namun menghadapi kendala dalam digitalisasi aset visual karena keterbatasan literasi digital orang tua yang menjadi manajer produksi. Media Tutori, sebuah media tutorial digital yang dikembangkan sebelumnya, kurang efektif karena biaya operasional tinggi dan sulit digunakan oleh orang tua. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang buku panduan digitalisasi aset visual yang lebih sesuai dengan karakteristik orang tua di UKM CIDCO. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama orang tua dari anak-anak penyandang disabilitas di UKM CIDCO, observasi terhadap karakteristik mereka, serta wawancara dengan ahli desain buku panduan. Teori utama yang digunakan untuk tahap perancangan adalah teori *design thinking* dari David Kelley & Tim Brown, yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku panduan yang didukung dengan adanya gambar pelengkap, penggunaan bahasa sederhana, serta adanya contoh konkret dalam setiap langkah digitalisasi aset visual lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman orang tua dibandingkan media tutorial digital sebelumnya. Dengan adanya buku panduan ini, para orang tua dapat lebih mandiri dalam melakukan digitalisasi aset visual tanpa ketergantungan pada jasa *setting* vendor eksternal, sehingga menekan biaya produksi dan meningkatkan efisiensi UKM CIDCO. Penelitian ini juga mendukung SDG ke-4, *Quality Education*, dengan menyediakan media pembelajaran yang inklusif dan sesuai dengan kemampuan para orang tua sebagai target pengguna.

Kata kunci: Orang tua, disabilitas, buku, aset visual digital

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 A VISUAL ASSET DIGITALIZATION
GUIDEBOOK FOR PARENTS OF INDIVIDUALS
WITH DISABILITIES**

Vallerie Ophelia Chavella

ABSTRACT (English)

Equality in obtaining decent employment for persons with disabilities remains a challenge in Indonesia, especially for those with mental and intellectual disabilities. CIDCO, a community-based SME, strives to empower individuals with mental and intellectual disabilities through creative businesses. However, it faces challenges in digitizing visual assets due to the limited digital literacy of parents who serve as production managers. Media Tutori, a previously developed digital tutorial platform, has proven ineffective due to high operational costs and difficulty of use for parents. Therefore, this study aims to design a visual asset digitization guidebook that better suits the characteristics of parents at CIDCO. This research employs a qualitative approach by conducting Focus Group Discussions (FGD) with parents of children with disabilities at CIDCO, observing their characteristics, and interviewing guidebook design experts. The primary theory used in the design process is the design thinking framework by David Kelley & Tim Brown, which consists of empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The study results indicate that a guidebook featuring complementary illustrations, simplified language, and concrete examples in each step of visual asset digitization is more effective in enhancing parents' understanding compared to the previous digital tutorial platform. With this guidebook, parents can independently digitize visual assets without relying on external vendors, thereby reducing production costs and improving CIDCO's efficiency. This research also supports SDG 4: Quality Education by providing an inclusive learning medium tailored to the capabilities of the target users.

Keywords: Parents, disability, book, digital visual asset

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	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian	2
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian	3
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian	4
1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian	4
1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian	5
1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian	5
1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 UKM CIDCO	12
2.2 Media Informasi	16
2.2.1 Definisi Media Informasi	16
2.2.2 Jenis Media Informasi	17
2.2.3 Fungsi Media Informasi	18
2.2.4 Desain Informasi	19
2.3 Media Tutorial	21
2.4 Buku	21
2.4.1 Jenis Buku	22
2.4.2 Buku Panduan	23
2.4.3 Anatomi Buku	24

2.4.4 Struktur Editorial.....	25
2.4.5 Imposisi.....	27
2.4.6 Penjilidan (<i>Binding</i>).....	28
2.5 Desain Grafis	30
2.5.1 Elemen Desain.....	31
2.5.2 Prinsip Desain	37
2.5.3 Tipografi.....	43
2.5.4 <i>Layout</i>	46
2.5.5 <i>Grid</i>	48
2.5.6 Ilustrasi.....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
3.1 Metodologi Penelitian	52
3.1.1 Penjelasan Metode Penelitian.....	52
3.2 Tahapan Penelitian	54
3.3 Metode Pengumpulan Data Kualitatif	58
3.3.1 <i>Focus Group Discussion</i>	58
3.3.2 Wawancara dengan Ahli Desain	60
3.4 Analisis Data	62
3.4.1 Analisis Hasil <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	62
3.4.2 Analisis Hasil Wawancara	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	75
4.1 <i>Timeline</i> dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	75
4.2 Hasil Penelitian.....	83
4.3 Kendala yang Ditemukan	126
4.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	127
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	128
5.1 Simpulan	128
5.2 Saran	129
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	8
Tabel 2.1 Struktur Organisasi CIDCO	13
Tabel 2.2 Kontak CIDCO	14
Tabel 2.1 Tabel Struktur Organisasi CIDCO	13
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Kegiatan Penelitian	75
Tabel 4.2 Tabel Uraian Kegiatan Penelitian	76
Tabel 4.3 Tabel Penyusunan Isi Materi <i>Kit-to-Read</i> Volume 1	100
Tabel 4.4 Tabel Penyusunan Isi Materi <i>Kit-to-Read</i> Volume 2	102
Tabel 4.5 Tabel Penyusunan Isi Materi <i>Kit-to-Read</i> Volume 3	103
Tabel 4.6 Tabel Analisis SWOT Buku Panduan <i>Kit-to-Read</i>	126

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Paket Mata Kuliah MBKM <i>Cluster</i> Penelitian	6
Gambar 1.2 Alur/Prosedur Pelaksanaan <i>Cluster</i> MBKM	7
Gambar 2.1 Logo CIDCO	12
Gambar 2.2 Tahap Desain atau Pembuatan Karya.....	14
Gambar 2.3 Aset Visual Digital.....	15
Gambar 2.4 Hasil Produk CIDCO	15
Gambar 2.5 Anatomi Buku Menurut Andrew Haslam	25
Gambar 2.6 Kateren Buku 8 Halaman	27
Gambar 2.7 <i>Saddle Stitch Binding</i>	28
Gambar 2.8 <i>Perfect Binding</i>	29
Gambar 2.9 <i>Spiral Binding</i>	30
Gambar 2.10 Berbagai Macam Jenis Garis.....	32
Gambar 2.11 Berbagai Macam Jenis Bentuk.....	32
Gambar 2.12 <i>Color Wheel</i>	33
Gambar 2.13 Warna Panas dan Warna Dingin	34
Gambar 2.14 <i>Hue, Tint, Shade, and Tone Colors</i>	35
Gambar 2.15 <i>Color Schemes</i>	36
Gambar 2.16 Warna RYB, RGB, dan CMYK.....	36
Gambar 2.17 Tekstur.....	37
Gambar 2.18 Format <i>Instagram Reels</i>	38
Gambar 2.19 Keseimbangan Simetris, Asimetris, dan Radial	39
Gambar 2.20 <i>Emphasis</i>	40
Gambar 2.21 Irama.....	41
Gambar 2.22 Kesatuan.....	42
Gambar 2.24 <i>Font Jenis Oldstyle</i>	44
Gambar 2.25 <i>Font Jenis Modern</i>	44
Gambar 2.26 <i>Font Jenis Slab Serif</i>	45
Gambar 2.27 <i>Font Jenis Sans Serif</i>	45
Gambar 2.28 <i>Font Jenis Decorative</i>	46
Gambar 2.29 <i>Font Jenis Script</i>	46
Gambar 2.30 <i>Multi-panel Layout</i>	47
Gambar 2.31 <i>Big Type Layout</i>	48
Gambar 2.32 <i>Two-column Grid</i>	49
Gambar 3.1 <i>5 Stage of Design Thinking</i>	57
Gambar 3.2 <i>Focus Group Discussion</i> dengan User.....	59
Gambar 3.3 Wawancara dengan Dosen Ahli Desain.....	61
Gambar 3.4 <i>User Persona</i>	65
Gambar 3.5 <i>User Journey</i>	67
Gambar 4.1 <i>User Persona</i>	86
Gambar 4.2 <i>User Journey</i>	86

Gambar 4.3 <i>Mindmapping</i> Perancangan Buku Panduan.....	88
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Perancangan Buku Panduan	89
Gambar 4.5 <i>Color Palette</i> Perancangan Media.....	90
Gambar 4.6 <i>Tint</i> dan <i>Shade</i> Warna Jingga #FFB41A.....	91
Gambar 4.7 <i>Tint</i> dan <i>Shade</i> Warna Biru Tua #002541	91
Gambar 4.8 <i>Tint</i> dan <i>Shade</i> Warna Biru Cerah #13C5FE	91
Gambar 4.9 <i>Tint</i> dan <i>Shade</i> Warna Ungu #6A4CF9.....	92
Gambar 4.10 Alternatif Sketsa Maskot.....	93
Gambar 4.11 Hasil Revisi dan Pengembangan Maskot	93
Gambar 4.12 <i>Character Sheets</i> Maskot	94
Gambar 4.13 Perbandingan Maskot <i>Full Color</i> dan <i>Outline</i>	94
Gambar 4.14 Sketsa Gestur-Gestur Maskot.....	95
Gambar 4.15 Sketsa Logo KITCO.....	96
Gambar 4.16 Alternatif Logo KITCO.....	96
Gambar 4.17 Logo KITCO Final.....	97
Gambar 4.18 Logo Media <i>Kit-to-Read</i> , <i>Kit-to-Watch</i> , dan <i>Kit-to-Play</i>	97
Gambar 4.19 Supergrafis <i>Kit-to-Read</i>	98
Gambar 4.20 Tipografi <i>Kit-to-Read</i>	98
Gambar 4.21 Kateran <i>Kit-to-Read</i> Vol. 1	105
Gambar 4.22 Kateran <i>Kit-to-Read</i> Vol. 2	106
Gambar 4.23 Sketsa <i>Cover</i> Depan Buku <i>Kit-to-Read</i> Volume 1-3	107
Gambar 4.24 <i>Cover</i> Depan Buku <i>Kit-to-Read</i> Volume 1-3.....	107
Gambar 4.25 <i>Grid</i> Hal. V <i>Kit-to-Read</i> Vol. 1	109
Gambar 4.26 <i>Multi-panel Layout</i> Hal. 28 <i>Kit-to-Read</i> Vol. 1	110
Gambar 4.27 <i>Big Type Layout</i> Hal. 1 <i>Kit-to-Read</i> Vol. 1.....	111
Gambar 4.28 Penggunaan Maskot dan Ilustrasi pada <i>Cover</i> Buku Vol. 1.....	113
Gambar 4.29 Penggunaan Maskot dan Ilustrasi pada <i>Cover</i> Buku Vol. 2.....	113
Gambar 4.30 Penggunaan Maskot dan Ilustrasi pada pada Hal. 10 Buku Vol. 1	114
Gambar 4.31 Penggunaan Ilustrasi Pembelajaran pada Hal. 29-30 Buku Vol. 1	115
Gambar 4.32 <i>Mockup</i> Hasil Perancangan <i>Cover</i> Buku Vol. 1.....	115
Gambar 4.33 <i>Mockup</i> Hasil Perancangan Halaman Daftar Isi Buku Vol. 1.....	116
Gambar 4.34 <i>Cover</i> Depan Buku <i>Kit-to-Read</i> Volume 2	116
Gambar 4.35 <i>Mockup</i> Hasil Perancangan Halaman 11-12 Buku Vol. 2	117
Gambar 4.36 <i>Mockup</i> Hasil Perancangan <i>Cover</i> Buku Vol.3.....	117
Gambar 4.37 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	118
Gambar 4.38 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	119
Gambar 4.39 Komentar Para <i>User</i> saat <i>Alpha Test</i>	121
Gambar 4.40 <i>Beta Test</i> Buku Panduan <i>Kit-to-Read</i> Vol. 1.....	124
Gambar 4.41 <i>Beta Test</i> Buku Panduan <i>Kit-to-Read</i> Vol. 1.....	124
Gambar 4.42 <i>User</i> yang Praktik Langsung saat <i>Beta Test</i>	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....	xvi
Lampiran 2. MBKM 01: <i>Cover Letter</i> Cluster MBKM.....	xviii
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	xviii
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM <i>Daily Task</i>	xix
Lampiran 5. MBKM 04: MBKM <i>Counseling Meeting</i>	xl
Lampiran 6. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	xlvii
Lampiran 7. MBKM 04: Surat Penerimaan <i>Cluster</i> MBKM.....	xlviii
Lampiran 8. Surat Selesai Melaksanakan <i>Cluster</i> MBKM.....	xlv
Lampiran 9. Pelaksanaan <i>Focus Group Discussion</i>	1
Lampiran 10. Wawancara dengan Ahli Desain.....	lix
Lampiran 11. Transkrip Wawancara dengan Ahli Desain.....	liix
Lampiran 12. Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	xlv
Lampiran 13. Hasil Perancangan Buku Panduan (<i>Kit-to-Read</i>)	lxvii

