

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM *Cluster* Penelitian

Kesetaraan dalam memperoleh pekerjaan yang layak dan produktif dengan upah yang adil bagi setiap individu, termasuk penyandang disabilitas, merupakan bagian dari tujuan pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* ke-8, yakni Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi (*Decent Work and Economic Growth*). Sayangnya, belum seluruh penyandang disabilitas usia produktif di Indonesia yang mendapatkan pekerjaan layak sesuai dengan tingkat kecacatannya, sementara pengawasan ketenagakerjaan masih minim dan belum optimal (Maulana et al., 2020). Salah satu komunitas yang peduli dan berupaya mengatasi hal ini adalah CIDCO (*Creative Business of Difabel Community*), sebuah Usaha Kecil Menengah (UKM) berbasis keluarga dengan orang tua yang bergerak di bidang *fashion* dan *merchandise*. CIDCO bertujuan untuk memandirikan penyandang disabilitas mental dan intelektual lulusan ATC Widyatama secara finansial. Namun, para orang tua yang berperan sebagai manajer produksi memiliki kendala pada tahap digitalisasi aset visual, sehingga harus bergantung pada jasa *setting* vendor. Ketergantungan ini dapat menyebabkan peningkatan biaya produksi dan harga jual produk.

Dalam mengatasi hal tersebut, tim peneliti dosen DKV UMN tahun 2021 dan 2022 telah membuat dan mengembangkan Media Tutori sebagai media tutorial untuk melakukan tahap digitalisasi aset visual bagi para orang tua. Namun, ternyata hasilnya tidak efektif karena para orang tua banyak yang tidak memahami cara mengoperasikan aplikasi tersebut. Selain itu, terdapat kendala pada besarnya biaya produksi dan operasional yang menghambat proses *development* Media Tutori. Oleh sebab itu, tim peneliti mahasiswa DKV UMN tahun 2025 menawarkan solusi untuk merancang media tutorial dalam bentuk lain, yang berupa buku panduan, video tutorial, dan *flash cards*.

Digitalisasi aset visual yang dimaksud mengacu pada tahap-tahap produksi yang diawali dengan pembuatan karya secara manual, kemudian digitalisasi agar dapat diproduksi oleh vendor menjadi produk yang siap dijual. Cakupan aset visual yang dimaksud berupa karya dua dimensi, seperti gambar dan lukisan. Digitalisasi karya dilakukan menggunakan *software* desain grafis, seperti Adobe Illustrator, yang merupakan salah satu *software* umum dalam digitalisasi aset dua dimensi.

Pradana (2018) mendefinisikan media tutorial sebagai media yang berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran. Perancangan media tutorial ini sejalan dengan *Sustainability Development Goals* (SDG) ke-4, yaitu *quality education* (pendidikan berkualitas) karena media tutorial ini berperan sebagai alat pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan para orang tua dalam melakukan digitalisasi aset visual secara mandiri. Dengan demikian, mereka dapat mengurangi ketergantungan pada vendor eksternal, menekan biaya produksi, dan meningkatkan efisiensi dalam proses kreatif CIDCO.

Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan buku panduan karena buku merupakan salah satu media pembelajaran yang masih sangat relevan bagi para orang tua. Sebagai media tutorial, buku fisik memiliki keunggulan dalam kenyamanan dan aksesibilitas karena dapat digunakan tanpa koneksi internet atau perangkat digital serta memungkinkan pembelajaran dengan kecepatan yang disesuaikan secara mandiri. Menurut hasil penelitian Stoop et al. (2013), media cetak masih merupakan sarana yang lebih efektif dalam memahami teks yang lebih rumit dan mendalam, sementara media digital lebih ditujukan untuk pengumpulan informasi cepat, komunikasi, dan navigasi. Oleh sebab itu, penulis merancang buku panduan sebagai pelaksanaan dari program MBKM *Cluster* Penelitian.

## **1.2 Rumusan Masalah MBKM *Cluster* Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini dapat dituliskan seperti berikut:

1. Orang tua mengalami hambatan dalam memahami cara penggunaan aplikasi Media Tutori, serta terdapat pula hambatan dalam biaya produksi dan operasionalnya untuk proses pengembangannya.
2. Para orang tua memerlukan media tutorial yang berkesinambungan antara teknik manual dan digital.
3. Tidak ada media tutorial yang representatif dalam digitalisasi aset visual, baik secara digital atau manual, salah satunya buku panduan.

Berdasarkan poin-poin rumusan masalah di atas, penulis berfokus pada perancangan buku panduan. Untuk itu, pertanyaan penelitian yang menjadi dasar dalam perancangan desain yaitu:

Bagaimana perancangan buku panduan digitalisasi aset visual bagi orang tua para penyandang disabilitas?

### **1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian**

Mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah tersebut, peneliti menetapkan batasan masalah penelitian sebagai berikut:

#### **1) Objek Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada perancangan salah satu media tutorial bagi orang tua para penyandang disabilitas yang berupa buku panduan. Penulis secara spesifik memilih buku sebagai media pembelajaran pembuatan aset visual. Buku sebagai media tutorial meliputi isi materi pada buku, aset visual sebagai pendukung pemahaman orang tua, serta *layout* dan desain buku secara *prototype* yang disesuaikan dengan kebutuhan para orang tua.

#### **2) Subjek Penelitian**

##### **a. Demografis**

1. Orang tua dari penyandang disabilitas
2. Usia: 40-60 tahun
3. Pendidikan: SMA sederajat, Sarjana non-desain
4. Jenis kelamin: Perempuan dan Laki-laki

5. Etnis: Sunda, Jawa, Betawi
6. Strata Sosial: B-A
7. Strata Ekonomi: Menengah ke atas

**b. Geografis**

Bandung, Jawa Barat.

**c. Psikografis**

Orang tua generasi X secara garis besar masih awam tentang desain dan media digital. Survei berjudul “Status Literasi Digital di Indonesia 2021” yang dilakukan Katadata Insight Center (KIC) dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), hanya terdapat 39% generasi X dari total 10.000 responden berusia 13-70 tahun yang memiliki indeks literasi digital tinggi. Literasi digital pada generasi X cukup senjang dengan generasi Y (milenial) dan generasi Z yang hasilnya lebih dari 50% responden memiliki indeks literasi digital tinggi.

Meskipun dapat dikatakan cukup awam dengan hal-hal berbau digital, mereka tetap memiliki semangat dan kemampuan untuk beradaptasi menggunakan teknologi. Hal ini dibuktikan dari aktivitas sehari-harinya yang suka bermain sosial media dan membeli barang di *e-commerce*.

Orang tua dari anak-anak penyandang disabilitas sangat peduli akan masa depan anak-anaknya agar mereka memiliki *skill* yang dapat menghasilkan uang sehingga dapat mandiri secara finansial. Mereka memiliki pola pikir terbuka (*open minded*) dan menerima berbagai masukan yang bermanfaat demi kebaikan serta perkembangan anak mereka sebagai penyandang disabilitas.

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

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa maksud dan tujuan dari MBKM Cluster penelitian ini adalah penyusunan dan perancangan buku panduan sebagai bagian dari media pembelajaran pembuatan aset visual mengenai proses

digitalisasi aset visual bagi orang tua para penyandang disabilitas yang rentang usianya berada di antara 40-60 tahun.

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

Urgensi MBKM *Cluster* Penelitian ini adalah dibutuhkanannya media tutorial dalam bentuk lain bagi orang tua dari anak-anak para penyandang disabilitas dalam proses perancangan aset visual. Kebutuhan ini didasarkan pada latar belakang, rumusan masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Mengingat karakteristik orang tua usia 40-60 tahun yang kurang akan literasi digital, penulis menawarkan solusi untuk membuat media tutorial berbentuk buku yang lebih komprehensif.

### **1.6 Luaran MBKM *Cluster* Penelitian**

*Output* dari *Cluster* MBKM Penelitian ini berupa buku panduan dan laporan ilmiah yang mencakup analisis karakteristik orang tua usia 40-60 tahun di Kota Bandung, buku sebagai media tutorial atau pembelajaran, serta proses perancangan buku tersebut.

### **1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM *Cluster* Penelitian**

Penulisan laporan MBKM *Cluster* Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi pihak-pihak berikut:

#### **1. Bagi Penulis**

Melalui program MBKM *Cluster* Penelitian, penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam bidang penelitian berbasis desain. Dalam penelitian ini, penulis berkesempatan meneliti dan menambah pengetahuan mengenai anak-anak penyandang disabilitas intelektual maupun mental, orang tua dari anak-anak para penyandang disabilitas, komunitas penyandang disabilitas, serta perancangan buku panduan sebagai media tutorial.

#### **2. Bagi Orang Lain**

Hasil luaran program MBKM *Cluster* Penelitian berupa buku panduan bagi para orang tua para penyandang disabilitas di CIDCO

sebagai media tutorial untuk membantu memahami Media Tutori. Hal ini diharapkan dapat membantu para orang tua dalam melakukan proses digitalisasi dalam perancangan aset visual.

### **3. Bagi Universitas**

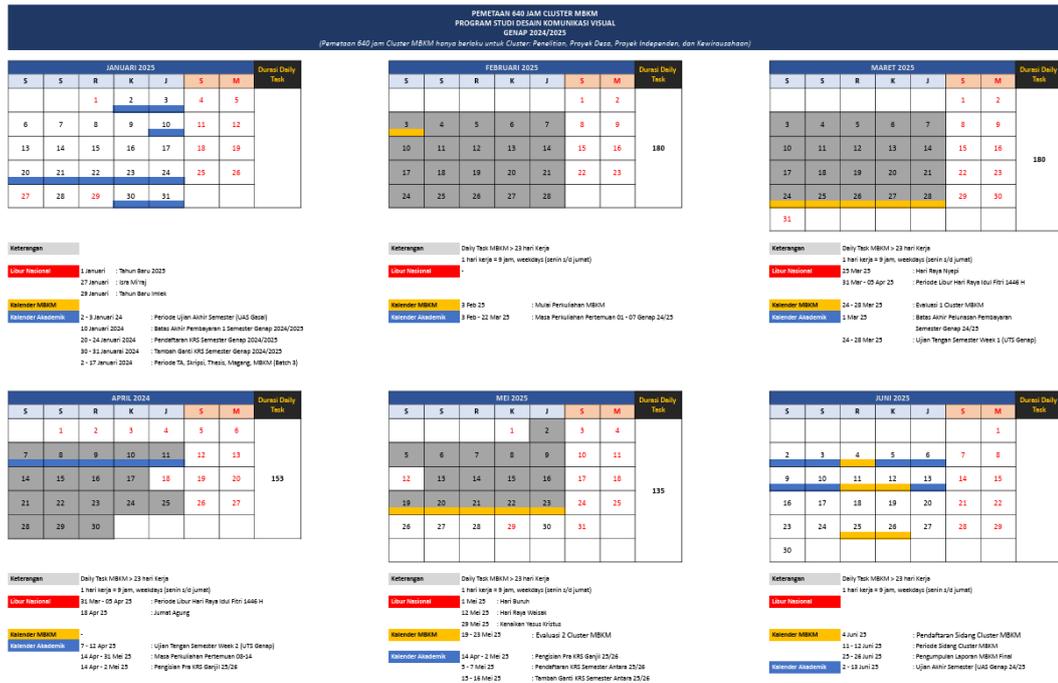
Universitas Multimedia Nusantara sebagai instansi yang menaungi jalannya program MBKM *Cluster* Penelitian ini akan mendapatkan publikasi laporan penelitian. Nama Universitas Multimedia Nusantara juga diharumkan karena dianggap memiliki kontribusi pengabdian masyarakat, khususnya komunitas penyandang disabilitas.

#### **1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM *Cluster* Penelitian**

Pelaksanaan MBKM *Cluster* Penelitian berbobot 15 SKS selama 80 hari kerja atau 20 minggu dalam 1 semester. Secara lebih lengkap, ini meliputi pengisian *Supervisor Daily Task* sebanyak 640 jam yang ditambah dengan pengisian *Advisor Daily Task* sebanyak 207 jam kerja yang pendataannya tercatat melalui pengisian *website* merdeka. Bobot 15 SKS *Cluster* MBKM Penelitian ini mencakup RDKV 1: *Background Research* (3 SKS), RDKV 2: *Methodology Research* (5 SKS), RDKV 3: *Discussion & Evaluation* (4 SKS), dan RDKV 4: *Research Evaluation* (3 SKS).

Kalender pemetaan 640 jam kerja program MBKM *Cluster* Penelitian yang berlangsung pada Februari hingga Juni 2025 dapat dilihat melalui lampiran berikut:





Gambar 1.1 Pemetaan 640 Jam dalam Cluster MBKM

Sementara, alur berjalannya program MBKM Cluster Penelitian ini terdiri dari 4 tahap yang dapat dilihat penjelasannya dalam lampiran berikut:



Gambar 1.2 Alur/Prosedur Pelaksanaan Cluster MBKM

Timeline program MBKM Cluster Penelitian yang lebih lengkap dituliskan dalam tabel di bawah:

Tabel 1.1 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM *Cluster* Penelitian

TANGGAL	KEGIATAN	DESKRIPSI
01 November 2023	Sosialisasi <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa mengikuti Sosialisasi <i>Cluster</i> MBKM untuk semester Genap 2024/2025 secara <i>onsite</i> (luring) dengan materi pemaparan seluruh <i>Cluster</i> MBKM yang berlaku oleh ketua <i>Cluster</i> MBKM dan tim dosen Desain Komunikasi Visual UMN.
20-21 Januari 2025	KRS	Mahasiswa memilih program MBKM penelitian saat KRS di <i>website my.umn.ac.id</i>
01 November 2024 - 21 Januari 2025	Periode Registrasi <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa melakukan registrasi <i>Cluster</i> MBKM melalui <i>website</i> merdeka dan mengumpulkan LoA ( <i>Letter of Acceptance</i> ) <i>Cluster</i> MBKM untuk mendapatkan MBKM 02. Tanpa MBKM 02, mahasiswa tidak akan terdata sebagai Peserta <i>Cluster</i> MBKM dan tidak dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.
3 Februari - 28 Maret 2025	Bimbingan – Tahap 1 <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa melaksanakan program MBKM <i>Cluster</i> Penelitian dengan melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing (1 minggu 1x), mengerjakan laporan MBKM, serta mengisi <i>Supervisor</i> dan <i>Advisor Daily Task</i> .

<p>24-28 Maret 2025</p>	<p>Evaluasi 1 Cluster MBKM</p>	<p>Mahasiswa mengumpulkan progres pekerjaan program MBKM yang telah dilakukan kepada <i>supervisor</i> dan mengumpulkan progres laporan MBKM sesuai prasyarat menempuh evaluasi 1 <i>Cluster</i> MBKM.</p> <p>Mahasiswa menginfokan Dospem Internal dan Eksternal untuk menginput nilai evaluasi 1 ke dalam <i>website</i> merdeka.</p> <p>Mahasiswa tetap dapat mengisi <i>daily task (supervisor &amp; advisor)</i>.</p>
<p>7 April - 23 Mei 2025</p>	<p>Bimbingan – Tahap 2 <i>Cluster</i> MBKM</p>	<p>Mahasiswa mengumpulkan progres pekerjaan program MBKM yang telah dilakukan kepada <i>supervisor</i> dan mengumpulkan progres laporan MBKM sesuai prasyarat menempuh evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM.</p> <p>Mahasiswa menginfokan Dospem Internal dan Eksternal untuk menginput nilai evaluasi 2 ke dalam <i>website</i> merdeka.</p>
<p>13-16 Mei 2025</p>	<p>Bimbingan PRA-Sidang Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM</p>	<p>Mahasiswa melakukan Bimbingan Wajib Pra Pendaftaran Sidang Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM Penelitian. Dospem</p>

		Internal akan melakukan <i>final checking</i> konten laporan sidang evaluasi 2 Cluster MBKM, beserta kelengkapan dokumen laporan mahasiswa bimbingannya.
19-23 Mei 2025	Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa mengumpulkan progres pekerjaan program MBKM yang telah dilakukan kepada <i>supervisor</i> dan mengumpulkan progres laporan MBKM sesuai prasyarat menempuh evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM.  Mahasiswa menginfokan Dospem Internal dan Eksternal untuk menginput nilai evaluasi 2 ke dalam <i>website</i> merdeka.
3-6 Juni 2024	Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM	Dosen Pembimbing Internal akan melakukan pengecekan terkait kerangka, konten, judul, dan kelengkapan dokumen Laporan Sidang <i>Cluster</i> MBKM Penelitian. Pastikan Laporan Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM sudah sesuai <i>template</i> , dan peserta sudah memenuhi prasyarat baik akademis dan administratif untuk melakukan registrasi sidang.

4 Juni 2025	Deadline Registrasi Sidang Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa melakukan pendaftaran untuk melakukan sidang program MBKM <i>Cluster</i> Penelitian.
11-12 Juni 2025	Sidang Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa melaksanakan sidang program MBKM <i>Cluster</i> Penelitian secara <i>offline</i> .
24-25 Juni 2025	Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang <i>Cluster</i> MBKM s/d Submit ke dalam <i>Website</i> Merdeka	Mahasiswa melakukan revisi bila ada, mendapatkan TTD Pengesahan dari Dewan Sidang, dan TTD lembar pengesahan menyesuaikan arahan Dewan Sidang.
24-25 Juni 2025	Batas Akhir Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang <i>Cluster</i> MBKM	Mahasiswa mengumpulkan hasil revisi (bila ada) atau hasil akhir laporan MBKM <i>Cluster</i> Penelitian.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA