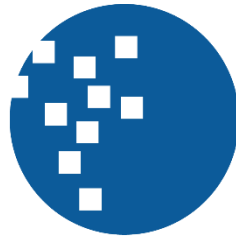


**PERANCANGAN *FLASH CARDS* UNTUK ORANG TUA
PARA PENYANDANG DISABILITAS SEBAGAI
TUTORIAL PEMBUATAN ASET VISUAL**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM PENELITIAN

**Chara Sevina Siharjo
00000068986**

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

**PERANCANGAN *FLASH CARDS* UNTUK ORANG TUA
PARA PENYANDANG DISABILITAS SEBAGAI
TUTORIAL PEMBUATAN ASET VISUAL**



LAPORAN MBKM PENELITIAN

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

**Chara Sevina Siharjo
00000068986**

**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 : Chara Sevina Siharjo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068986
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *FLASH CARDS* UNTUK ORANG TUA
PARA PENYANDANG DISABILITAS SEBAGAI
TUTORIAL PEMBUATAN ASET VISUAL**

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, 18 Juni 2025



(Chara Sevina Siharjo)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM dengan judul
**PERANCANGAN *FLASH CARDS* UNTUK ORANG TUA
PARA PENYANDANG DISABILITAS SEBAGAI
TUTORIAL PEMBUATAN ASET VISUAL**

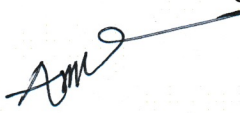
Oleh

Nama Lengkap : Chara Sevina Siharjo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068986
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

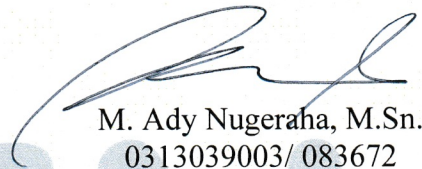
Telah diujikan pada hari Selasa, 11 Juni 2024
Pukul 09.30 s.d. 10.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

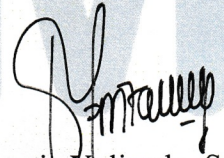
Pembimbing


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chara Sevina Siharjo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068986
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *FLASH CARDS*
UNTUK ORANG TUA PARA
PENYANDANG DISABILITAS
SEBAGAI TUTORIAL
PEMBUATAN ASET VISUAL**

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, 18 Juni 2025


(Chara Sevina Siharjo)

* 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

Segala puji dan hormat kepada Tuhan Yesus Kristus, atas berkat dan penyertaan-Nya bagi penulis dalam proses penyusunan laporan MBKM Penelitian dengan judul “Perancangan *Flash Cards* untuk Orang Tua para Penyandang Disabilitas sebagai Tutorial Pembuatan Aset Visual”. Laporan ini ditulis sebagai hasil pertanggungjawaban penelitian dan perancangan penulis dalam MBKM Penelitian bersama dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Multimedia Nusantara.

Penyusunan laporan dan penelitian ini tidak dapat berjalan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak yang turut mendukung dan berkontribusi. Maka dari itu, penulis ingin menggunakan kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih 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 dalam pengerjaan laporan penelitian ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan MBKM Cluster Penelitian ini.

Semoga laporan ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat sebagai referensi media tutorial yang mengedepankan tema edukasi digital terhadap orang tua dan para penyandang disabilitas intelektual dan mental.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Chara Sevina Siharjo)

PERANCANGAN *FLASH CARDS* UNTUK ORANG TUA PARA PENYANDANG DISABILITAS SEBAGAI TUTORIAL PEMBUATAN ASET VISUAL

Chara Sevina Siharjo

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang perancangan media tutorial untuk CIDCO atau *Creative Business of Difabel Community*. CIDCO merupakan sebuah komunitas UKM yang berkembang di bidang bisnis kreatif di Bandung. Dalam proses produksi karya di CIDCO, keterlibatan orang tua pendamping sangat penting bagi para anggota penyandang disabilitas intelektual. Namun, ditemukan hambatan pemahaman orang tua akan cara mengubah aset manual menjadi aset visual digital. Untuk menghindari ketergantungan pada jasa *setting* dengan biaya yang tinggi, tim penelitian mahasiswa DKV UMN bermaksud membantu membuat perancangan media tutorial untuk memudahkan orang tua dalam memahami alur pembuatan aset visual tersebut. Salah satu dari tiga media komprehensif yang ditawarkan adalah media *flash cards*. Media ini berperan sebagai alat bantu praktik pengenalan *software* desain dan pembuatan aset visual digital secara bertahap. Untuk memastikan media ini sesuai dengan karakteristik belajar orang tua, penelitian ini akan menggunakan metodologi kualitatif yang *purposive* terhadap orang tua dari CIDCO, dengan teknik pengumpulan data wawancara dan *focus group discussions*. Selain itu, teori *design thinking* dengan tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* juga digunakan sebagai pendekatan dalam proses perancangan yang berorientasi pada pengguna. *Flash cards* ini diharapkan dapat menjadi media tutorial pembelajaran yang efektif dalam memberikan pemahaman proses pembuatan aset visual digital bagi orang tua.

Kata kunci: *flash cards*, aset visual digital, penyandang disabilitas, orang tua

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

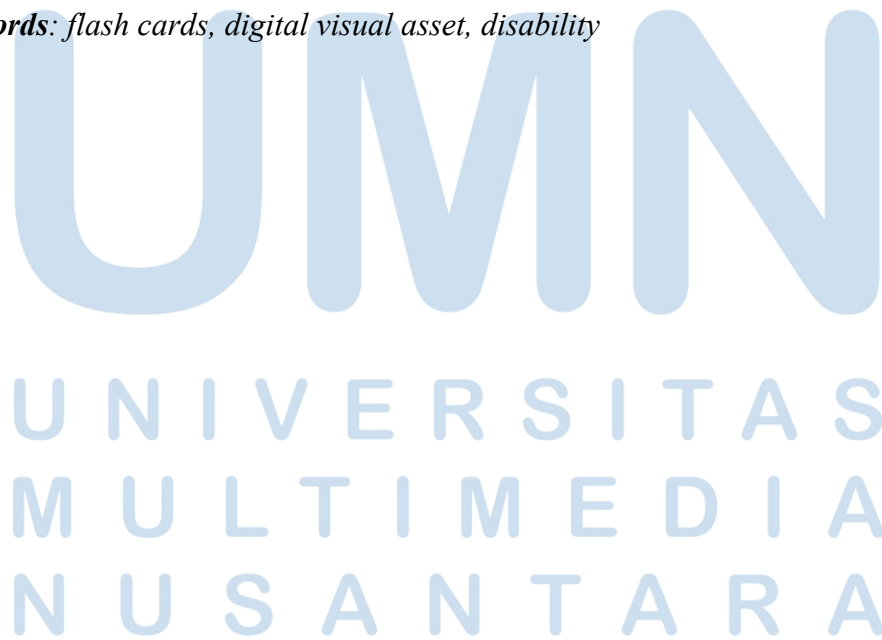
DESIGNING FLASH CARDS AS A TUTORIAL FOR VISUAL ASSET CREATION FOR PARENTS OF THE DISABLED

Chara Sevina Siharjo

ABSTRACT (English)

This research discusses the design of tutorial media for Creative Business of Difabel Community also known as CIDCO. They are a growing community in the creative business sector based in Bandung. In CIDCO's production process, the involvement of parents or guardians plays a significant role in supporting members with intellectual disabilities. However, parents' limited understanding on how to transform manual artworks to digital visual asset presents a challenge for this process. To reduce dependency on high-cost design services, the student research team from MBKM Penelitian program in VCD UMN, aims to develop tutorial media that help parents better understand the flow of creating a digital visual asset. One of the three comprehensive media is flash cards. The content started from introducing basic design software features, and then the practical process of how to create a digital visual asset. To ensure the media is designed based on the target's characteristic, the qualitative methodology is used, utilizing interviews and focus group discussion. The design thinking approach, consisting of empathize, define, ideate, prototype, and test, is adopted in the design process to ensure a user-centered design outcome. In line with this approach, the flash cards will hopefully serve as a practical tutorial to assist parents in understanding the process of making a digital visual asset.

Keywords: flash cards, digital visual asset, disability



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	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian	2
1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian	3
1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian	4
1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian	5
1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian	5
1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian.....	5
1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian	7
1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 UKM CIDCO.....	9
2.2 Media Informasi.....	11
2.3 Media Tutorial.....	15
2.3.1 Model Pembelajaran	15
2.3.2 Media Tutorial Interaktif	16
2.4 <i>Flash Cards</i>	17
2.4.1 Klasifikasi <i>Flash Cards</i>.....	17
2.4.2 <i>Flash Cards</i> untuk Orang Tua.....	21
2.4.3 <i>Flash Cards</i> untuk Penyandang Disabilitas Intelektual... 	24
2.5 Desain	25
2.5.1 Elemen Desain.....	25

2.5.2	Prinsip Desain	31
2.5.3	Ilustrasi	37
2.5.4	Tipografi	42
2.5.5	Desain untuk Orang Tua	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		49
3.1	Metodologi Penelitian	49
3.2	Tahapan Perancangan	51
3.2.1	<i>Emphatize</i>	51
3.2.2	<i>Define</i>	53
3.2.3	<i>Ideate</i>	53
3.2.4	<i>Prototype</i>	54
3.2.5	<i>Test</i>	54
3.3	Pengumpulan Data Kualitatif	54
3.3.1	<i>Focus Group Discussions</i> (FGD) dengan Orang Tua CIDCO	55
3.3.2	Wawancara dengan Ahli Desain	56
3.4	Analisis Data	57
3.4.1	Analisis Data FGD dengan CIDCO	57
3.4.2	Analisis Data Wawancara dengan Ahli Desain	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Timeline dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian	61
4.2	Hasil Perancangan	67
4.2.1	<i>Emphatize</i>	67
4.2.2	<i>Define</i>	69
4.2.3	<i>Ideate</i>	72
4.2.4	<i>Prototype</i>	78
4.2.5	<i>Test</i>	84
4.3	Pembahasan Hasil Perancangan	87
4.3.1	Analisis <i>Alpha Test</i>	87
4.3.2	Analisis <i>Beta Test</i>	88
4.3.3	Analisis Data Berdasarkan Tahapan Creswell	92
4.3.4	Analisis SWOT dan Limitasi Penelitian	97
4.4	Kendala yang Ditemukan	98

4.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	99
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA.....	cii
LAMPIRAN.....	cvii



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Timeline MBKM Penelitian dan Pemetaan Jam.....	7
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Kegiatan Penelitian	61
Tabel 4.2 Tabel Uraian Kegiatan Penelitian	62
Tabel 4.3 Tabel Variabel Observasi <i>Beta Test</i>	88
Tabel 4.4 Tabel <i>Feedback Beta Test</i>	90
Tabel 4.5 Tabel <i>Coding the Data</i>	94
Tabel 4.6 Tabel <i>Representing the Data</i>	95
Tabel 4.7 Tabel Analisis SWOT	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo CIDCO	9
Gambar 2.2 Pembuatan Karya	10
Gambar 2.3 Aset Visual Digital	11
Gambar 2.4 Booth CIDCO di Hari Disabilitas Internasional	11
Gambar 2.5 Contoh Media Cetak	13
Gambar 2.6 Contoh Media Digital	13
Gambar 2.7 Contoh Media Audio	14
Gambar 2.8 <i>Flash Cards</i> Tulisan	18
Gambar 2.9 <i>Flash Cards</i> Gambar	18
Gambar 2.10 <i>Flash Cards</i> Gambar dan Tulisan	19
Gambar 2.11 Tata Letak Kiri-Kanann dan Atas-Bawah	20
Gambar 2.12 Tata Letak Depan-Belakang	20
Gambar 2.13 Garis	26
Gambar 2.14 Bentuk	27
Gambar 2.15 <i>Figure/Ground</i>	27
Gambar 2.16 <i>Colour Wheel</i>	28
Gambar 2.17 <i>Colour Tones</i>	29
Gambar 2.18 <i>Tacticle vs Visual Texture</i>	30
Gambar 2.19 <i>South Wind, Clear Sky (Gaifū kaisei)</i> oleh Katsushika Hokusai.....	31
Gambar 2.20 Keseimbangan Simetris.....	31
Gambar 2.21 Keseimbangan Asimetris.....	32
Gambar 2.22 Keseimbangan Radial.....	32
Gambar 2.23 Penekanan Isolasi	33
Gambar 2.24 Penekanan Penempatan, Skala, Kontras, Arah	34
Gambar 2.25 Penekanan Hierarki	34
Gambar 2.26 Prinsip Gestalt	36
Gambar 2.27 <i>Single-Column Grid</i>	36
Gambar 2.28 <i>Modular Grid</i>	37
Gambar 2.29 <i>Literal Illustration</i>	38
Gambar 2.30 <i>Conceptual Illustration</i>	39
Gambar 2.31 Karakter Maskot pada Kartu	40
Gambar 2.32 Supergrafis pada Kartu	41
Gambar 2.33 Anatomi Tipografi.....	42
Gambar 2.34 Penekanan Hierarki	44
Gambar 3.1 Diagram <i>Design Thinking Process</i>	51
Gambar 3.2 Dokumentasi FGD bersama CIDCO.....	57
Gambar 4.1 <i>User Persona 1</i>	70
Gambar 4.2 <i>User Persona 2</i>	71
Gambar 4.3 <i>User Journey</i>	71
Gambar 4.4 <i>Mindmap</i>	73

Gambar 4.5 <i>Big idea</i>	73
Gambar 4.6 <i>Reference board</i>	74
Gambar 4.7 <i>Colour palette</i>	75
Gambar 4.8 Alternatif Sketsa Maskot.....	76
Gambar 4.9 <i>Supergrafis</i>	76
Gambar 4.10 Logo KITCO dan Kit-to-Play	77
Gambar 4.11 <i>Typeface Road Rage</i> dan <i>Nunito</i>	78
Gambar 4.12 Susunan konten <i>Flash Cards</i>	78
Gambar 4.13 Ikon fitur dan <i>tools</i>	79
Gambar 4.14 Sketsa Kartu	79
Gambar 4.15 <i>Layout</i> kartu.....	80
Gambar 4.16 Revisi <i>cover</i> depan	80
Gambar 4.17 <i>Cover</i> depan <i>final</i>	81
Gambar 4.18 Bagian dalam kartu.....	82
Gambar 4.19 <i>Typeface Road Rage</i>	83
Gambar 4.20 Pengembangan Ilustrasi Maskot	84
Gambar 4.21 Penggunaan Maskot pada Kartu.....	84
Gambar 4.22 <i>Mockup</i> 3D Kartu	84
Gambar 4.23 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	85
Gambar 4.24 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	87

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....	cvii
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	cxix
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	cxii
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	cxiii
Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	cxlii
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	cxliii
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	cxliv
Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Penelitian.....	cxlv

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA