

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian

Creative Business of Difabel Community (CIDCO) didirikan sebagai UKM untuk para penyandang disabilitas agar dapat berbisnis di bidang kreatif. CIDCO merupakan wadah bagi para lulusan *Artherapy Center* (ATC) untuk dapat mengomersialkan karya mereka lewat produk *merchandise* dan *fashion*. Dalam proses produksi, para penyandang disabilitas membutuhkan dukungan dari orang tua dan keluarga mereka. Mengubah hasil karya manual menjadi aset visual digital dapat dilakukan dengan *software* desain seperti Adobe Illustrator yang memiliki banyak fitur pendukung pembuatan aset visual vektor. Akan tetapi, kompleksitas *software* desain tersebut menjadi tantangan bagi orang tua dalam mendukung produktivitas anak mereka, sehingga dibutuhkan media tutorial untuk membantu pemahaman pembuatan aset visual digital. Untuk itu, tim peneliti Dosen DKV UMN telah merancang Media Tutori sebagai media aplikasi *mobile* yang bertujuan untuk memudahkan orang tua mengubah karya anak mereka menjadi aset visual digital vektor. Namun, dari hasil *beta test*, orang tua kesulitan memakai aplikasi digital ini karena navigasi dan fitur yang dinilai terlalu kompleks. Oleh karena itu, diperlukan media tutorial yang lebih sederhana, familier secara teknis, dan mudah dipahami oleh para orang tua penyandang disabilitas di lingkungan UKM CIDCO.

Kebutuhan tersebut mendorong tim mahasiswa MBKM Penelitian DKV UMN, untuk membuat media tutorial alternatif sesuai dengan prinsip *Sustainable Development Goals* 4 tentang Pendidikan Berkualitas (*Quality Education*) yaitu akses pendidikan yang merata bagi semua golongan masyarakat termasuk orang tua dan para penyandang disabilitas (UN, 2015). Media ini berupa buku panduan, video tutorial, dan *flash cards* sebagai media komprehensif dalam memahami dan memakai *software* desain untuk mengubah foto karya manual menjadi aset visual digital berbentuk vektor. Penulis sebagai bagian dari tim penelitian mahasiswa,

memilih *flash cards* sebagai media tutorial yang akan dibuat. *Flash cards* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu visual untuk mengingat dan mempelajari suatu materi (Akbar, 2022). Metode *Flashcards-Plus* oleh Appleby (Senzaki et al., 2017) menyatakan bahwa *flash cards* mampu memfasilitasi pembelajaran retensi, pemahaman pribadi, hingga aplikasi materi secara langsung. Media ini juga dapat menyederhanakan materi melalui ilustrasi visual dan informasi teks untuk meningkatkan retensi pengguna (Gurung & Herrboldt, 2024). Menghadirkan unsur gamifikasi pada kartu juga terbukti dapat meningkatkan antusiasme belajar pada pengguna (Koivisto & Malik, 2021).

Oleh karena itu, penulis memanfaatkan karakteristik *flash cards* sebagai alat retensi, fasilitator visual dan teks, serta media interaktif dengan unsur gamifikasi untuk pembelajaran desain bagi orang tua di UKM CIDCO. Alur belajar dirancang sistematis, dimulai dari pengenalan fitur Adobe Illustrator, praktik pembuatan aset visual digital vektor, hingga proses evaluasi karya. Sebagai tahap ketiga dan bagian praktik dari media komprehensif ini, *flash cards* diharapkan dapat melengkapi proses pembelajaran serta membantu orang tua menggunakan Adobe Illustrator untuk membuat aset visual digital vektor secara mandiri.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Orang tua membutuhkan media tutorial yang komprehensif secara digital dan manual, yang dapat memandu mereka membuat aset visual digital vektor dengan *software* desain Adobe Illustrator.
2. Belum ada media tutorial praktis dan *portable* untuk mengenalkan dan memandu pembuatan aset visual digital vektor untuk orang tua.
3. Media tutorial tersebut terdiri dari video tutorial, buku panduan, dan *flash cards* sebagai satu kesatuan media tutorial yang komprehensif.

Dari rumusan masalah tersebut, penulis fokus pada pembuatan *flash cards*. Untuk itu rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *flash cards* sebagai media tutorial pembuatan aset visual digital vektor bagi orang tua?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Perancangan ini di targetkan kepada orang tua para penyandang disabilitas dengan ruang lingkup utama UKM CIDCO, dengan harapan dapat dilanjutkan kepada seluruh komunitas lainnya. Batasan fokus perancangan ini adalah kartu *flash cards* dengan tiga seri berisikan pengenalan, tutorial, hingga informasi tambahan. Berikut adalah segmentasi target audiens sesuai variabel nya:

1. Demografis

- a. Usia: 40 – 60 tahun
- b. Gender: Perempuan
- c. Status Ekonomi: SES B – A (Menengah keatas)
- d. Pendidikan: S1 (Non-desain)
- e. Preferensi Bahasa: Bahasa Indonesia
- f. Agama: Islam
- g. Etnis: Sunda, Jawa, Betawi

2. Geografis

- a. Kota: Bandung

3. Psikografis

Perilaku orang tua yang ditujukan adalah mereka yang peduli terhadap masa depan anak yang menyandang disabilitas. Orang tua yang tidak mengerti desain, namun ingin mendukung anak sebagai manajer produksi untuk mencapai kemandirian finansial. Namun, mereka mengalami kesulitan saat hendak menggunakan *software* desain untuk membuat aset visual digital vektor, karena tergolong dalam generasi yang tumbuh besar dengan media manual. Walaupun demikian, orang tua tetap menunjukkan kemauan dan keterbukaan untuk beradaptasi dan mempelajari teknologi digital untuk kebaikan anak mereka.

Penelitian Knowles et al (2021) menunjukkan bahwa orang tua mengenal dan membentuk persepsi mereka terhadap sistem digital di usia

dewasa. Beberapa orang tua terhambat mempelajari teknologi baru juga dipengaruhi oleh ekspektasi masyarakat bahwa orang tua ‘buta’ teknologi, yang menurunkan kepercayaan diri mereka dalam mempelajari aplikasi baru (Knowles et al., 2021). Orang tua juga terkadang merasa kebingungan dalam memulai navigasi dalam aplikasi atau teknologi baru dan memerlukan panduan konvensional berupa media cetak yang lebih mereka pahami teknis penggunaannya. Oleh karena itu, media pembelajaran cetak *flash cards* menjadi wadah yang tepat untuk mempelajari *software* Adobe Illustrator dan cara pembuatan aset visual digital vektor.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan perancangan *flash cards* sebagai tahapan ketiga media tutorial komprehensif dalam memahami pemakaian *software* desain untuk membuat aset visual digital. Perancangan ini ditujukan kepada orang tua para penyandang disabilitas intelektual dan mental yang berusia 40 – 60 tahun, SES B – A, dan memerlukan media tutorial Adobe Illustrator yang efektif. Berikut poin-poin pencapaian dari program MBKM Penelitian yang diharapkan:

1. Mahasiswa mendapatkan pengalaman melaksanakan penelitian dalam lingkup profesional bersama dengan tim penelitian dosen dan mahasiswa lainnya.
2. Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus dengan terjun langsung ke dalam permasalahan di komunitas disabilitas dan membantu merancang solusi.
3. Merancang *flash cards* untuk orang tua sebagai media tutorial pembuatan aset visual digital vektor dengan *software* desain Adobe Illustrator.

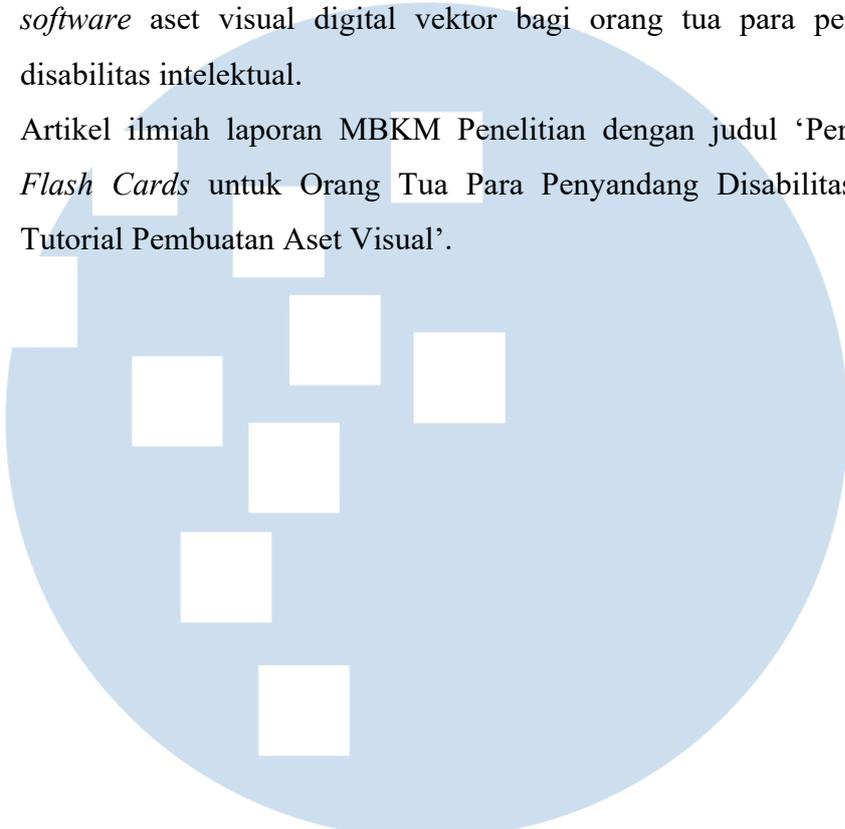
1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian

Urgensi dari penelitian ini adalah orang tua yang awam dengan dunia desain, memerlukan media tutorial yang komprehensif untuk membantu memahami pemakaian *software* desain dalam pembuatan aset visual digital.

1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian

Berikut luaran yang akan dihasilkan dari program MBKM penelitian ini:

1. Tiga seri media *flash cards* sebagai pengenalan dan tutorial penggunaan *software* aset visual digital vektor bagi orang tua para penyandang disabilitas intelektual.
2. Artikel ilmiah laporan MBKM Penelitian dengan judul ‘Perancangan *Flash Cards* untuk Orang Tua Para Penyandang Disabilitas sebagai Tutorial Pembuatan Aset Visual’.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian

Manfaat dari MBKM Cluster Penelitian ini memiliki tiga bagian, yaitu:

1. Bagi Penulis.

Penelitian ini menambah pengetahuan penulis tentang perancangan media pelatihan bagi orang tua, memahami masalah dalam komunitas disabilitas, dan mengaplikasikan kemampuan desain khususnya untuk media *flash cards*.

2. Bagi Orang Lain.

Hasil akhir penelitian berupa *flash cards*, diharapkan dapat dipahami oleh orang tua para penyandang disabilitas dan membantu dalam pemakaian *software* desain untuk membuat aset visual digital vektor.

3. Bagi Universitas.

Sebagai proyek yang dipimpin oleh dosen, penelitian ini menunjukkan kontribusi dan peran universitas dalam membantu masyarakat, khususnya komunitas penyandang disabilitas. Hasil penelitian ini juga akan memperkaya referensi akademik universitas dan mahasiswa desain komunikasi visual lainnya yang melakukan penelitian tentang *flash cards* atau komunitas disabilitas.

1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian

Cluster MBKM Penelitian berbobot 20 SKS atau setara dengan 640 jam kerja yang di data lewat pengisian aktivitas di website merdeka (*Supervisor Daily Task*). Kemudian terdapat juga pengisian aktivitas pengerjaan laporan yaitu *Advisor Daily Task* di website yang sama. Berikut pemetaan kegiatan selama MBKM Penelitian di semester ini:

Tabel 1.1 Timeline MBKM Penelitian dan Pemetaan Jam

Agenda	Bulan	Nov				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				
	Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Sosialisasi Cluster MBKM	Tanggal	1																												
Kickoff Meeting Briefing MBKM					22																									
Registrasi Website Merdeka			1 Nov - 21 Jan																											
Periode Bimbingan Tahap 1 MBKM Penelitian							3 Feb - 28 Mar																							
Supervisor Daily Task									45	45	45	45	45	45																

