

**PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL UNTUK PEMBUATAN
ASET VISUAL PADA ADOBE ILLUSTRATOR BAGI ORANG TUA
PARA PENYANDANG DISABILITAS**



LAPORAN MBKM PENELITIAN

**CHELSEA VALENCIA CHAIRIL
000000068055**

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

**PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL UNTUK PEMBUATAN
ASET VISUAL PADA ADOBE ILLUSTRATOR BAGI ORANG TUA
PARA PENYANDANG DISABILITAS**



LAPORAN MBKM PENELITIAN

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

**CHELSEA VALENCIA CHAIRIL
00000068055**

**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 : Chelsea Valencia Chairil

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068055

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL UNTUK PEMBUATAN
ASET VISUAL PADA ADOBE ILLUSTRATOR BAGI 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, 23 Mei 2025



(Chelsea Valencia Chairil)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Cluster MBKM Penelitian dengan judul

PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL UNTUK PEMBUATAN ASET VISUAL PADA ADOBE ILLUSTRATOR BAGI ORANG TUA PARA PENYANDANG DISABILITAS

Oleh

Nama Lengkap : Chelsea Valencia Chairil
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068055
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Juni 2025

Pukul 09.00 s.d. 09.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

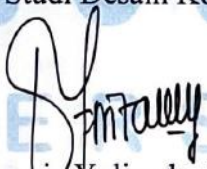
Pembimbing


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

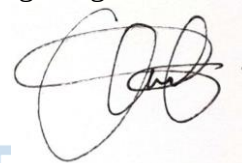
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chelsea Valencia Chairil
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068055
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL
UNTUK PEMBUATAN ASET VISUAL PADA
ADOBE ILLUSTRATOR BAGI 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, 23 Mei 2025



(Chelsea Valencia Chairil)

* 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 syukur ke hadirat Tuhan Yesus Kristus, karena dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM Penelitian yang berjudul ‘Perancangan Video Tutorial Untuk Pembuatan Aset Visual Bagi Orang Tua Para Penyandang Disabilitas’. Penyusunan laporan ini dilakukan untuk mencapai ketentuan kelulusan mata kuliah MBKM Penelitian di Universitas Multimedia Nusantara bersama dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM).

Penyusunan dan perancangan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin 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 sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga laporan ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, tidak hanya sebagai syarat akademik, tetapi juga menjadi referensi data bagi peneliti, mahasiswa, serta pihak-pihak lainnya yang membutuhkan.

Tangerang, 23 Mei 2025


(Chelsea Valencia Chairil)

PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL UNTUK PEMBUATAN ASET VISUAL PADA ADOBE ILLUSTRATOR BAGI ORANG TUA PARA PENYANDANG DISABILITAS

Chelsea Valencia Chairil

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkasi permasalahan yang dihadapi oleh Creative Business of Difabel Community (CIDCO), sebuah Usaha Kecil dan Menengah (UKM) berbasis keluarga dengan fokus bisnis kreatif. CIDCO didirikan dengan misi utama untuk menjadi wadah berbisnis para penyandang disabilitas, khususnya mental dan intelektual lulusan lembaga pendidikan Art Therapy Center (ATC) Widyatama Bandung. Namun dalam prosesnya, CIDCO mengalami masalah yang menyebabkan keterhambatan ekonomi dan jalannya produksi bisnis mereka. Hambatan ini disebabkan oleh keterbatasan para orang tua dalam pemahaman dan penggunaan peralatan teknologi, dan tidak adanya panduan untuk membimbing mereka, khususnya dalam proses pembuatan aset digital sehingga siap untuk diproduksi. Oleh karena itu, ditemukan langkah awal solusi penelitian yakni perancangan media tutorial berupa video, yang dapat menjadi panduan bagi orang tua dalam melaksanakan kegiatan produksi yang mereka lakukan. Penelitian akan menggunakan metode campuran, yakni metode kualitatif dengan melakukan *focus group discussion* (FGD) dan wawancara, dengan metode kuantitatif menggunakan *participant observation*. Perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan media panduan yang dapat digunakan dengan nyaman, mudah dimengerti untuk para orang tua dalam proses produksi karya kreatif anak mereka.

Kata kunci: Video Tutorial, 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

**DEVELOPMENT OF TUTORIAL VIDEOS ON VISUAL ASSET
CREATION WITH ADOBE ILLUSTRATOR FOR PARENTS
OF DISABLED INDIVIDUALS**

Chelsea Valencia Chairil

ABSTRACT (English)

This study examines the challenges faced by the Creative Business of Difabel Community (CIDCO), a family-based Small and Medium Enterprise (SME) focused on creative business. CIDCO was established to provide a business platform for persons with disabilities, particularly individuals with mental and intellectual disabilities who are graduates of the Art Therapy Center (ATC) at Widyatama in Bandung. However, in its implementation, CIDCO has encountered a problem that hinders both its economic growth and business production processes. These challenges came from the limited understanding and skills of parents in operating digital tools and technologies, as well as the lack of accessible guidance, especially regarding the process of creating digital assets. As an initial response to this issue, this study proposes the design of a tutorial video, as a medium intended to serve a practical guide for parents involved in the production activities. This research employs a mixed-method approach, combining qualitative methods through focus group discussions (FGDs) and interviews, and quantitative methods through participant observation. The proposed design is expected to produce a user-friendly and easily comprehensible instructional media that can support parents in the creative production process alongside their children.

Keywords: Tutorial Video, Digital Visual Asset, Disabled, Parents

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
ABSTRACT (English).....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	i
DAFTAR LAMPIRAN	i
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	5
1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian.....	5
1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian.....	5
1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Creative Business of Difable Community (CIDCO)	9
2.2 Media Informasi.....	11
2.2.1 Jenis-jenis Media Informasi	12
2.3 Media Pembelajaran.....	14
2.3.1 Jenis Media Pembelajaran.....	16
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.3.3 Tujuan Penggunaan Media.....	16
2.3.4 Media Pembelajaran Interaktif.....	16
2.3.5 Media Video Interaktif.....	16
2.4 Video Media Tutorial	20
2.4.1 Manfaat Video Media Tutorial	21

2.4.2	Kegunaan Video Media Tutorial.....	21
2.5	Videografi	22
2.5.1	Proses Pembuatan Video.....	22
2.5.2	Teknik Perekaman dan Produksi Videografi	23
2.5.3	Tujuan dan Aturan Proses <i>Editing</i> Videografi	26
2.5.4	Tahap Proses <i>Editing</i> Videografi.....	27
BAB III	METODE PENELITIAN	32
3.1	Metode Penelitian.....	32
3.1.1	Penjelasan Metode Penelitian.....	33
3.2	Tahapan Penelitian	33
3.2.1	<i>Empathize</i>	33
3.2.2	<i>Define</i>	33
3.2.3	<i>Ideate</i>	33
3.2.4	<i>Prototype</i>	33
3.2.5	<i>Test</i>	33
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	38
3.3.1	Pengumpulan Data Kualitatif.....	38
3.3.2	Pengumpulan Data Kuantitatif	43
3.4	Analisis Data	46
3.4.1	Analisis Data <i>Focus Group Discussion</i>	44
3.4.2	Analisis Data Wawancara.....	45
3.4.3	Analisis Data <i>Participant Observation</i>	47
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Timeline dan Uraian Tahapan Pelaksanaan Penelitian	50
4.2	Hasil Penelitian.....	56
4.2.1	<i>Empathize</i>	56
4.2.2	<i>Define</i>	57
4.2.3	<i>Ideate</i>	60
4.2.4	<i>Prototype</i>	73
4.2.5	<i>Test</i>	85
4.3	Kendala yang Ditemukan.....	94
4.3.1	Kesulitan Mencari Solusi yang Tepat.....	93

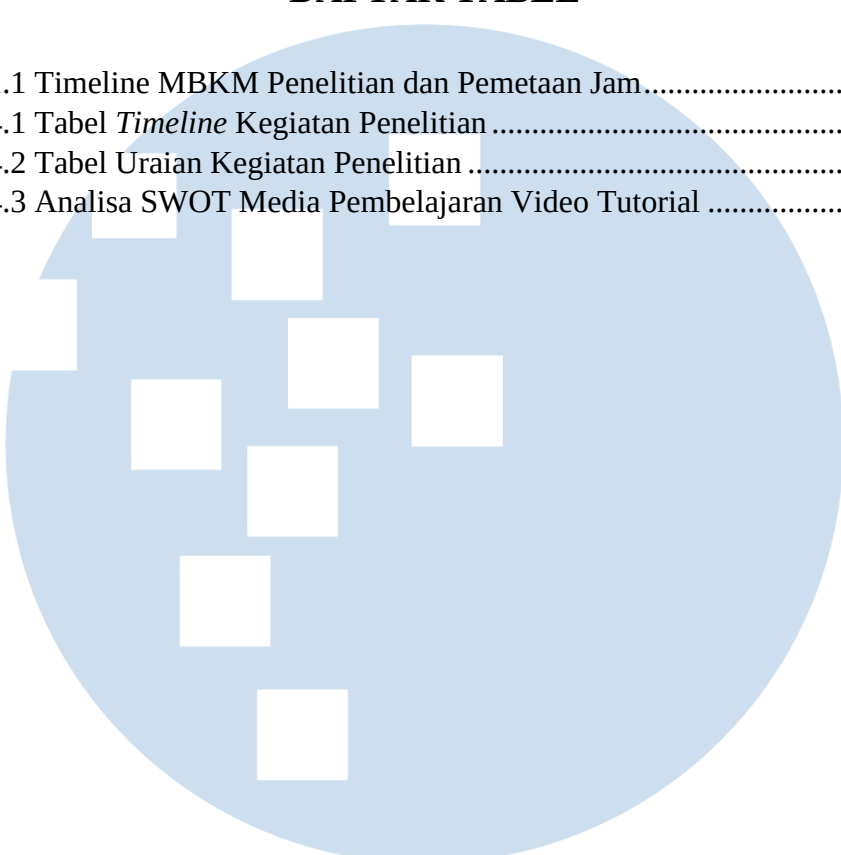
4.3.2 Kesulitan Menentukan Gaya Desain dan Video	93
4.3.3 Hambatan Teknis	93
4.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	98
4.4.1 Tim Terus Melakukan Diskusi.....	94
4.4.2 Riset Secara Terus Menerus.....	94
4.4.3 Mengasah Skill Seiringan dengan Proses Perancangan ..	94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	100
5.1 Simpulan	100
5.2 Saran	101
5.2.1 Saran Teoritis.....	97
5.2.2 Saran Praktis.....	97
LAMPIRAN.....	cvi

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Timeline MBKM Penelitian dan Pemetaan Jam.....	6
Tabel 4.1 Tabel <i>Timeline</i> Kegiatan Penelitian	50
Tabel 4.2 Tabel Uraian Kegiatan Penelitian	51
Tabel 4.3 Analisa SWOT Media Pembelajaran Video Tutorial	95



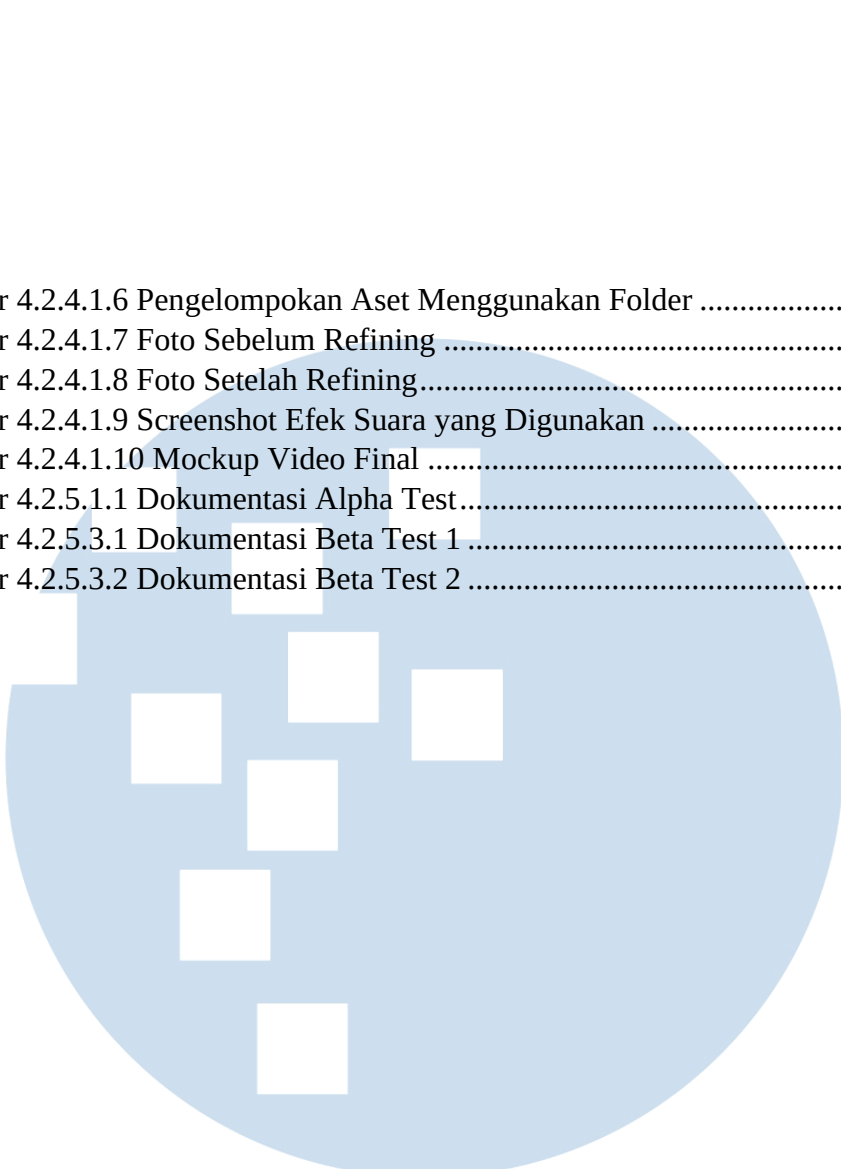
UMN

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 GAMBAR

Gambar 2.1.1 Logo UKM CIDCO.....	8
Gambar 2.1.2 Karya UKM CIDCO	9
Gambar 2.1.3 Foto Kegiatan Sketsa Karya UKM CIDCO	9
Gambar 2.1.4 Foto Implementasi Karya Digital UKM CIDCO	10
Gambar 2.2.1.1.1 Contoh Media Printed Matter.....	11
Gambar 2.2.1.2.1 Contoh Media Screen-Based.....	12
Gambar 2.2.1.3.1 Contoh Media Environmental	12
Gambar 2.3.1.1.1 Contoh Media Audio	14
Gambar 2.3.1.2.1 Contoh Media Visual	14
Gambar 2.3.1.3.1 Contoh Media Audio-Visual	15
Gambar 2.4.2.1 Cone of Learning - Edgar Dale	21
Gambar 2.5.4.1 Stages of Editing Process – Christopher J. Bowen	27
Gambar 3.1.1.1 Alur Model Analisis Data Kualitatif	32
Gambar 3.2.1 An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE	33
Gambar 3.3.1.1.1 Foto Kegiatan FGD Bersama UKM CIDCO	39
Gambar 3.3.1.2.1 Foto Dr. Natalia Depita, M. Sn.	40
Gambar 3.3.1.3.1 Foto Participant Observation Kepada UKM CIDCO.....	43
Gambar 4.2.2.1.1 User Persona.....	58
Gambar 4.2.2.2.2 User Journey.....	59
Gambar 4.2.3.1.1 Foto Proses Brainstorming Keywords.....	61
Gambar 4.2.3.2.1 KITCO Colour Palette.....	63
Gambar 4.2.3.2.2 Kit to Watch Colour Palette	63
Gambar 4.2.3.3.1 Logo KITCO	65
Gambar 4.2.3.3.2 Logo Kit to Watch.....	66
Gambar 4.2.3.4.1 Seri 1 Pembelajaran Video Tutorial	67
Gambar 4.2.3.5.1 Naskah Seri 1 Pembelajaran Video Tutorial	68
Gambar 4.2.3.5.2 Naskah Seri 2 Pembelajaran Video Tutorial	69
Gambar 4.2.3.5.3 Naskah Seri 3 Pembelajaran Video Tutorial	70
Gambar 4.2.3.6.1 Storyboard Seri 1 Video Tutorial	71
Gambar 4.2.3.6.2 Storyboard Seri 2 Video Tutorial.....	72
Gambar 4.2.3.6.3 Storyboard Seri 3 Video Tutorial	73
Gambar 4.2.4.1.1 Maskot Video Tutorial, Ibu Kisa.....	75
Gambar 4.2.4.1.2 Contoh Foto Video Tutorial	75
Gambar 4.2.4.1.3 Contoh Foto Screenshot Tutorial	76
Gambar 4.2.4.1.4 Contoh Rekaman Video Tutorial	76
Gambar 4.2.4.1.5 Sarabun Font	77
Gambar 4.2.4.2.1 Aset Visual yang Digunakan.....	78
Gambar 4.2.4.1.2 Tangkapan Layar Naskah 1	78
Gambar 4.2.4.1.3 Tangkapan Layar Naskah 2	79
Gambar 4.2.4.1.4 Tangkapan Layar Naskah 3.....	79
Gambar 4.2.4.1.5 Rekaman Layar Naskah 1, 2, dan 3.....	80

Gambar 4.2.4.1.6 Pengelompokan Aset Menggunakan Folder	81
Gambar 4.2.4.1.7 Foto Sebelum Refining	82
Gambar 4.2.4.1.8 Foto Setelah Refining.....	82
Gambar 4.2.4.1.9 Screenshot Efek Suara yang Digunakan	84
Gambar 4.2.4.1.10 Mockup Video Final	85
Gambar 4.2.5.1.1 Dokumentasi Alpha Test.....	86
Gambar 4.2.5.3.1 Dokumentasi Beta Test 1	88
Gambar 4.2.5.3.2 Dokumentasi Beta Test 2	89



UMN

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 LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Presentase Turnitin.....	cvi
Lampiran 2. MBKM 01: Cover Letter Cluster MBKM.....	cix
Lampiran 3. MBKM 02: Kartu Identitas Peserta MBKM	cx
Lampiran 4. MBKM 03: MBKM Daily Task.....	cxii
Lampiran 5. MBKM 04: Lembar Verifikasi Laporan MBKM.....	cxxxvi
Lampiran 6. Surat Penerimaan Cluster MBKM.....	cxxxvii
Lampiran 7. Surat Selesai Melaksanakan Cluster MBKM	cxxxviii
Lampiran 8. Lampiran Karya Cluster MBKM Proyek Desa	cxxxix

