

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian

Pada tahun 2018, dibangun sebuah lembaga bernama CIDCO atau *Creative Business of Difabel Community* oleh Dr. Anne Nurfarina, M. Sn. sebagai UKM berbasis keluarga yang berfokus pada bisnis kreatif di Bandung. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan ruang pemberdayaan bagi penyandang disabilitas mental dan intelektual, khususnya lulusan Art Therapy Center (ATC) Widyatama. Pendirian ini menjadi implementasi nyata dari Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, yang bertujuan untuk mewujudkan kehidupan yang lebih baik bagi penyandang disabilitas tanpa diskriminasi (BPK RI, 2016). UKM CIDCO memiliki visi untuk mendorong kemandirian finansial penyandang disabilitas melalui kegiatan produksi berbasis keluarga. Dalam sistem ini, para penyandang disabilitas berperan sebagai pembuat karya kreatif manual, sementara orang tua akan bertindak sebagai manajer produksi dan pemasaran. Produk yang dihasilkan mencakup *merchandise* dan *fashion* seperti *mug*, *totebag*, kerudung, dan produk kreatif lainnya. Proses produksi meliputi penerimaan pesanan, penentuan harga, hingga pembuatan aset karya kreatif manual oleh para penyandang disabilitas sesuai arahan orang tua.

Namun, tantangan muncul pada tahap digitalisasi aset karena keterbatasan literasi digital orang tua, terutama dalam penggunaan *software* seperti Adobe Illustrator dan Photoshop. Akibatnya, proses digitalisasi banyak diserahkan kepada *vendor* yang meningkatkan biaya, menurunkan efisiensi waktu, dan menyebabkan harga produk tidak sesuai dengan pasar yang dituju. Menanggapi hal ini, tim dosen dari Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Multimedia Nusantara (UMN) melakukan survei yang menunjukkan bahwa 100% orang tua membutuhkan media pembelajaran praktis dan mudah diakses. Sehingga, pada tahun 2021 tim merancang 'Media Tutori',

sebuah aplikasi mobile yang dibuat untuk mendukung proses produksi digital. Namun, keterbatasan teknis seperti penggunaan tombol, alur jalan aplikasi, serta adaptasi pengguna membuat aplikasi sulit dipertahankan secara berkelanjutan.

Oleh karena itu, tim peneliti dosen dan mahasiswa mengevaluasi ulang dan mengembangkan solusi berupa media pembelajaran yang lebih sederhana dan aplikatif, yakni video tutorial, buku panduan, dan flash card untuk penggunaan software Adobe Illustrator dalam pembuatan aset visual. Aset visual yang dimaksud adalah hasil digitalisasi dari karya kreatif manual para penyandang disabilitas di UKM CIDCO, yang selanjutnya siap dimanfaatkan dalam proses produksi mereka. Perancangan media ini juga akan mendukung *Sustainable Development Goals (SDG) 4: Quality Education*, khususnya dalam memberikan akses pembelajaran yang inklusif bagi para orang tua dengan media pembelajaran video tutorial, buku panduan, dan flash card. Dari beberapa media ini, peneliti memilih video tutorial yang akan dibuat dalam bentuk modul pembelajaran bertahap yang memudahkan para orang tua dalam mempelajari Adobe Illustrator secara perlahan dan berkelanjutan.

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

Berdasarkan latar belakang diatas, teridentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Media Tutori dirancang untuk membantu para orang tua di UKM CIDCO dalam tahapan digitalisasi aset visual, namun dalam proses implementasinya terdapat kendala yang menyebabkan diperlukannya media tutorial alternatif baru.
2. Para orang tua memerlukan media tutorial yang komprehensif, tidak hanya secara manual tapi juga teknik digital.
3. Belum ada media tutorial berupa video yang spesifik dikhususkan untuk membantu para orang tua menggunakan software desain yaitu Adobe Illustrator pada saat melakukan proses produksi UKM CIDCO.

Dari beberapa rumusan masalah ini, ditemukan pertanyaan penelitian yang akan mendasari perancangan desain kedepannya, yaitu:

“Bagaimana perancangan video tutorial yang informatif untuk memudahkan para orang tua para penyandang disabilitas anggota UKM CIDCO untuk memahami pembuatan aset visual digital digital?”

### 1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Berikut adalah batasan masalah dari perancangan media informasi mengenai upaya penyembuhan gangguan depresi pada remaja akhir.

#### 1. Perancangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Informatif

Merancang media informasi berupa video dengan fitur-fitur yang diciptakan untuk memberikan edukasi kepada para orang tua dalam memanfaatkan *software* Adobe Illustrator untuk pembuatan aset visual digital. Fitur-fitur ini akan bersifat langsung dan informatif, dengan materi pembelajaran yang mendasar untuk para orang tua dengan umur 40 – 60 tahun.

#### 2. Demografis

- a. Usia : 40 – 60 tahun
- b. Gender : Perempuan dan Laki-laki
- c. Social Economic Status (SES) : SES B – A (Menengah ke atas)
- e. Preferensi Bahasa : Bahasa Indonesia
- f. Etnis dan Agama : Suku Sunda, Suku Jawa, dan Suku Betawi (Jawa Barat) yang beragama Muslim.
- g. Pendidikan : S1 (Non-desain)

#### 3. Geografis : Bandung

#### 4. Psikografis

Secara umum, Gen X memiliki tingkat literasi digital yang lebih rendah dari kelompok remaja dan milenial muda (Lembaga Analisis Katadata Insight Center (KIC) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2020). Mereka menyukai kemudahan, senang melakukan transaksi secara elektronik, dan sebagian besar sudah menggunakan smartphone, tapi generasi ini

banyak mengalami *culture shock* dalam penggunaan teknologi. Hal ini disebabkan oleh perubahan kebiasaan, khususnya karena mereka merupakan generasi pertama yang mengalami masa transisi. Sehingga generasi ini banyak ditemukan masih sangat kurang dalam meng-*update* kemampuan penggunaan teknologi mereka (Generation X Consumption Behavior Model in Using Digital Transactions (2021)).

Namun berdasarkan teori perkembangan manusia empirisme milik John Locke, pengetahuan atau pengalaman ini dapat dibangun. Teori ini memiliki anggapan bahwa perkembangan seseorang dipengaruhi dari berbagai pengalaman yang diperolehnya sejak lahir hingga dewasa, yang mencakup pendidikan serta pergaulan individu itu sendiri. Oleh karena itu, target sasaran yang ditunjukkan oleh peneliti adalah orang tua para penyandang disabilitas anggota UKM CIDCO yang kurang memiliki pengetahuan mengenai desain dan media digital namun memiliki minat dan keteguhan untuk mempelajari dan membangun kemandirian anak mereka dalam bidang seni atau desain.

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

Tujuan penelitian ini adalah merancang media video tutorial yang informatif, untuk membantu orang tua dalam memahami penggunaan perangkat lunak desain yaitu Adobe Illustrator. Hal ini ditujukan agar para orang tua penyandang disabilitas intelektual dapat membantu anak mereka dalam membuat aset visual, dan membangun kemandirian diri anak mereka, khususnya mandiri secara finansial di masa depan mereka. Poin-poin pencapaian penelitian program MBKM Penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa mendapatkan pengalaman dan *insight*, khususnya yang berkaitan dengan subjek penyandang disabilitas, orang tua para penyandang disabilitas, komunitas, dan *insght-insight* lainnya yang berkaitan dengan subjek.

2. Mahasiswa mendapatkan pengalaman dan *insight* di dunia penelitian desain, khususnya dalam pengerjaan penelitian, metode-metode riset yang berkaitan dengan penemuan masalah, solusi dan implementasinya, dan pengalaman mencari data di luar lingkungan yang biasa dilakukan oleh peneliti. (Melakukan riset data langsung, seperti wawancara, FGD, seminar, hingga bertemu dengan pihak terkait, baik untuk mendapatkan data lebih lanjut, maupun untuk melakukan kolaborasi dalam memecahkan permasalahan sosial).
3. Perancangan media video tutorial yang informatif untuk memberikan kemudahan dalam memahami dan mempraktekan perancangan aset visual berbasis digital.

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

Urgensi pada penelitian ini muncul akibat kebutuhan mendesak akan media tutorial yang dapat membantu dan mempermudah proses pembuatan aset visual digital untuk para orang tua. Hal ini disebabkan oleh keterhambatan yang dialami oleh UKM CIDCO, khususnya pada tahap digitalisasi, yang berdampak pada peningkatan biaya produksi, menurunkan efisiensi waktu, dan berakhir pada harga produk yang tidak sesuai dengan target pasar yang dituju.

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

Berdasarkan urgensi yang telah ditemukan tersebut, hasil penelitian yang akan menjadi luaran MBKM Penelitian adalah sebagai berikut:

1. Video tutorial pembuatan aset visual digital berbasis Adobe Illustrator.
2. Artikel ilmiah dalam bentuk laporan MBKM Penelitian yang berjudul 'Perancangan Video Tutorial Untuk Pembuatan Aset Visual Bagi Orang Tua Para Penyandang Disabilitas'.

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

Terdapat beberapa manfaat yang akan didapatkan dari hasil program MBKM Cluster Penelitian ini. Manfaat bisa berdampak:

1. Bagi Penulis.

Penelitian ini secara garis besar menambah pengetahuan dan pengalaman penulis dalam dunia penelitian berbasis desain. Khususnya mengenai penyandang disabilitas intelektual, anak-anak penyandang disabilitas intelektual, orang tua para penyandang disabilitas, UKM CIDCO, ATC Widyatama, isu dan masalah yang telah terjadi dan masih dialami, serta solusi dan pengaplikasian solusi untuk masalah.

## 2. Bagi Orang Lain.

Hasil penelitian berupa video tutorial diharapkan dapat membantu orang tua para penyandang disabilitas untuk mempelajari cara membuat aset visual dengan cepat dan efisien. Kecepatan dan efisiensi ini diharapkan agar dapat mendorong kecepatan proses produksi anak mereka yang menjadi salah satu inti permasalahan yang dihadapi oleh UKM CIDCO, sekaligus mendorong kemandirian para penyandang disabilitas intelektual.

Selain itu, hasil penelitian juga dapat digunakan dan dikembangkan menjadi media atau kegiatan-kegiatan lainnya yang bersifat memberikan pelatihan atau lingkungan pembelajaran. Contohnya adalah pembuatan *workshop* baik melalui tatap muka, maupun secara daring untuk proses pembelajaran yang lebih luas, terpadu, dan memiliki sifat kebersamaan; kelas online atau *e-learning course* yang dapat memberikan modul pembelajaran daring yang lebih sistematis dengan tambahan fitur seperti kuis, latihan soal, forum diskusi, dan lain-lain, serta webinar, aplikasi interaktif, *mentoring / coaching program*, dan lain-lain.

## 3. Bagi Universitas.

Hasil penelitian tidak akan hanya menjadi sebuah referensi data dengan latar belakang universitas bagi mahasiswa/i lainnya, tetapi juga bagi peneliti diluar universitas jika dipublikasikan. Selain itu, proyek ini akan memperlihatkan kontribusi yang diberikan oleh universitas kepada masyarakat, khususnya

komunitas penyanggah disabilitas, dari dosen pemimpin dan mahasiswa/i sebagai representatifnya.

### 1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian

Detail skema waktu kerja Cluster MBKM Penelitian yang nanti akan dijalani, dengan bobot 20 SKS, atau setara dengan 640 jam kerja, atau 18-20 minggu dalam 1 semester. Aktivitas MBKM akan dipantau melalui pengisian *daily task* melalui website merdeka, dengan 2 jenis pengerjaan, yakni *Supervisor Daily Task* dan *Advisor Daily Task*. Berikut adalah tabel pemetaan kegiatan / pengerjaan MBKM Penelitian:

AGENDA	Bulan	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
Sosialisasi Cluster MBKM	Tanggal																				
Kickoff Meeting Briefing MBKM																					
Registrasi Website Merdeka																					
Periode Bimbingan Tahap 1 MBKM Penelitian		3 Feb – 28 Mar																			
Supervisor Daily Task	Jam Kerja	45	45	45	45	45	45	45	45												
Advisor Daily		15	15	15	15	15	15	15	15												
Evaluasi 1 Cluster MBKM	Tanggal								24-28												
Libur Hari Raya Idul Fitri									31-1 Apr												
Periode Bimbingan Tahap 2 MBKM Penelitian										7 Apr – 23 Mei											
Supervisor Daily Task	Jam Kerja									45	45	45	45	36	36	36					
Advisor Daily Task										15	15	15	15	15	15	10					
Periode Bimbingan Pra-	Tanggal															13-16					

