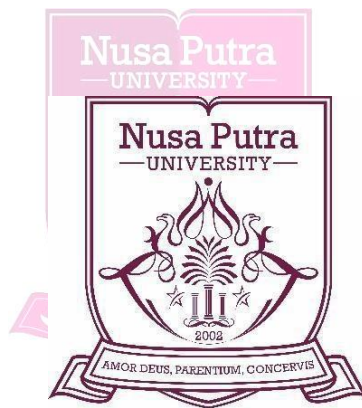


**PERANCANGAN DESAIN PERMAINAN KOLASE SEBAGAI UPAYA
MENGAMPANYEKAN PENGEMBANGAN EMPATI ANAK TERHADAP
PENYANDANG DISABILITAS DI
SD NEGERI CIRANGKONG**

SKRIPSI

MUSTIKA DWI SOLICHIN
20190060012



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
AGUSTUS 2023**

**PERANCANGAN DESAIN PERMAINAN KOLASE SEBAGAI UPAYA
MENGAMPANYEKAN PENGEMBANGAN EMPATI ANAK TERHADAP
PENYANDANG DISABILITAS DI
SD NEGERI CIRANGKONG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam
Menempuh Sarjana Desain Komunikasi Visual*

MUSTIKA DWI SOLICHIN
20190060012



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
AGUSTUS 2023**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN DESAIN PERMAINAN KOLASE SEBAGAI
UPAYA MENGAMPANYEKAN PENGEMBANGAN EMPATI
ANAK TERHADAP PENYANDANG DISABILITAS DI SD NEGERI
CIRANGKONG

NAMA : MUSTIKA DWI SOLICHIN

NIM : 20190060012

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual. Saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 16 Agustus 2023



MUSTIKA DWI SOLICHIN

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN DESAIN PERMAINAN KOLASE SEBAGAI
UPAYA MENGAMpanyekan PENGEMBANGAN EMPATI
ANAK TERHADAP PENYANDANG DISABILITAS DI SD NEGERI
CIRANGKONG

NAMA : MUSTIKA DWI SOLICHIN

NIM : 20190060012

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 16 Agustus 2023. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual.

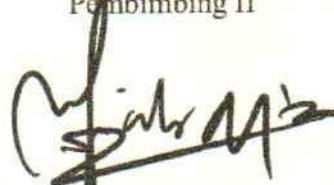
Sukabumi, 16 Agustus 2023

Pembimbing I



Elida Christine Sari, S.Ds., M.Pd
NIDN: 0418048303

Pembimbing II



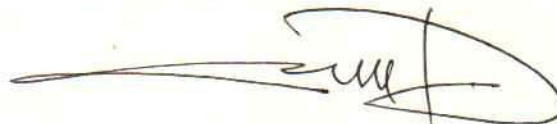
Mochamad Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn
NIDN: 0408108704

Ketua Penguji,



Agus Darmawan, M.Sn
NIDN. 0431088506

Ketua Program Studi,



Agus Darmawan, M.Sn
NIDN. 0431088506

Dekan Fakultas,
Teknik Komputer Dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN Eng.
NIDN. 0402037401

ABSTRACT

The problem of bullying of persons with disabilities in Indonesia is still very concerning. Awareness of equality in getting proper treatment is still a hope for persons with disabilities. One of the things that influences this is the lack of developing empathy from an early age which is instilled in children in the world of education and everyday life within the family. For this reason, this research was carried out at SD Negri Cirangkong as the object of this research. By designing a collage game design as a media campaign in an effort to help develop children's empathy for people with disabilities. Data collection using a qualitative methods. The method used is by using descriptive method. The theoretical basis used is through a scientific approach to design, campaigns, and disability. The purpose of this research is to develop empathy in children in order to create equal treatment of persons with disabilities.

Keywords: *Empath, Children, Collage, Design, Campaign*



ABSTRAK

Permasalahan perundungan terhadap para penyandang disabilitas di Indonesia masih sangat memprihatinkan. Kesadaran akan kesetaraan dalam mendapatkan perlakuan yang layak saat ini masih menjadi harapan bagi para penyandang disabilitas. Salah satu hal yang mempengaruhi hal ini yaitu kurangnya pengembangan empati sejak dini yang ditanamkan pada anak dalam dunia pendidikan dan keseharian dalam lingkup keluarga. Untuk itulah penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cirangkong sebagai objek penelitian ini. Dengan merancang desain permainan kolase sebagai media kampanye dalam upaya untuk membantu mengembangkan empati anak terhadap penyandang disabilitas. Pengumpulan data dengan menggunakan metode kualitatif. Metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode deskriptif. Landasan teori yang digunakan yaitu melalui pendekatan keilmuan desain, kampanye, dan disabilitas. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan empati pada anak agar tercipta kesetaraan perlakuan terhadap para penyandang disabilitas.

Keywords: Empati, Anak-anak, Kolase, Desain, Kampanye



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi PERANCANGAN DESAIN PERMAINAN KOLASE SEBAGAI UPAYA MENGAMPANYEKAN PENGEMBANGAN EMPATI ANAK TERHADAP PENYANDANG DISABILITAS DI SD NEGERI CIRANGKONG. Tujuan penulisan skripsi ini selain sebagai syarat lulus prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra, juga sebagai bentuk pengabdian penulis terhadap bidang keilmuan dan juga kepada masyarakat. Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd, MT
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Agus Darmawan, M.Sn,
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Ibu Elida Christine Sari, S.Ds., M.Pd, yang selalu membimbing dan menyemangati penulis,
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi, Bapak Mochamad Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn yang selama masa perkuliahan membantu penulis mengembangkan diri,
6. Dosen Penguji Bapak Agus Darmawan, M.Sn, Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Arief Johari, S.ST., M. Ds; Yoannes Suratman, S.Sn., M.Sn.; Raray Istianah, M.Pd.; Harry Atmami, S.Pd., M.Sn.; Gesnida Yunita, M.Sn.; Tulus Rega Wahyuni E, S.Kom.I., M.Sn; Rifky Nugraha, S.Pd., M.Ds; Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds,
7. Orang tua dan keluarga penulis, papah Adang Solihin, kakak Isna Ningsih Solihin, adik-adik, Triyana Solihin, Muhammad Firmansyah Solihin, Muhammad Arif Siddiq Solihin, keponakan tersayang, Muhammad Ali Robin,
8. Rekan –rekan mahasiswa Shafira Mega Utami, Dikna Muharani, Teguh Dewa Rijki, Dezzan Rossandi, M. Derry Kurniawan, Sholehudin, teman-teman kelas reguler DKV 19,
9. Pihak terkait yang telah membantu penulis baik materi maupun motivasi yang

mendukung penulis sampai saat ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 16 Agustus 2023

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Mustika Dwi Solichin

NIM : 20190060012

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis karya : Tugas Akhir/Skripsi

Untuk pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas NusaPutra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty- Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN DESAIN PERMAINAN KOLASE SEBAGAI UPAYA MENGAMPANYEKAN PENGEMBANGAN EMPATI ANAK TERHADAP PENYANDANG DISABILITAS DI SD NEGERI CIRANGKONG

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 16 Agustus 2023

Yang menyatakan



Mustika Dwi Solichin

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN PENULIS.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penciptaan/ Perancangan.....	6
1.5. Manfaat Penciptaan/ Perancangan.....	6
1.5.1. Manfaat Bagi Penulis	6
1.5.2. Manfaat bagi Masyarakat	7
1.5.3. Manfaat Bagi Lembaga Sekolah	7
1.5.4. Manfaat Bagi Lembaga Disabilitas	7
1.5.5. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan	7
1.6. Metode Perancangan/Penciptaan.....	8
1.7. Metode Penelitian	8
1.8. Teknik Pengumpulan Data	8
1.8.1. Wawancara	9
1.8.2. Kuesioner	9
1.8.3. Dokumentasi.....	9
1.8.4. Studi Pustaka	9
1.9. Teknik Analisa Data.....	10
1.10. Sistematika Penulisan.....	10

1.10.1	Bagian Awal.....	10
1.10.2.	Bagian Isi.....	10
1.11.	Bagan dan Alur Proses Kreasi.....	11
1.12.	Rencana Penyesuaian Kerja	11
BAB II.....		12
TINJAUAN PUSTAKA		12
2.1.	Landasan Teori.....	12
2.2.	Disabilitas	12
2.3.	Empati.....	13
2.3.1.	Pengertian Empati	13
2.4.	Desain Komunikasi Visual.....	14
2.4.1.	Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	14
2.4.2.	Elemen Desain Komunikasi Visual.....	14
2.4.3.	Tipografi.....	14
2.4.5.	Warna	14
2.4.6.	Layout.....	15
2.4.7.	Desain Grafis.....	15
2.5.	Kampanye.....	15
2.5.1.	Pengertian Kampanye dan Tujuan	15
2.5.2.	Jenis Kampanye.....	16
2.5.3.	Model Kampanye	16
2.5.4.	Teori Persuasi Kampanye.....	17
2.5.5.	Pesan Kampanye	18
2.5.6.	Saluran Kampanye	19
2.6.	Kolase.....	19
2.6.1.	Sejarah Kolase.....	19
2.6.2.	Jenis-jenis Kolase	20
2.6.3.	Unsur-unsur Kolase.....	21
2.6.4.	Fungsi Kolase	22
2.7.	Kerangka Teori.....	24
2.8.	Penelitian Terdahulu	25
2.9.	Model AIDA.....	28
2.10.	Teori 5W + 2H	28
2.11.	Analisis S.W.O.T.....	28
BAB III.....		29

METODE PENELITIAN	29
3.1. Metode Penelitian	29
3.2. Metode Pengumpulan Data	29
3.3. Metode Analisis Data.....	29
3.3.1. Wawancara	30
3.3.2. Kuesioner	34
3.3.3. Dokumentasi.....	35
3.3.4. Studi Pustaka	35
3.4. Teknik Analisa Data.....	36
3.5. Perumusan Data	36
3.5.1. Geografis	36
3.5.2. Data, Visi, dan Misi Sekolah.....	37
3.5.3. Demografis	38
3.5.4. Psikografis.....	38
3.5.5. <i>Targeting</i>	39
3.5.6. <i>Positioning</i>	39
3.5.7. Model AIDA	39
3.6. Pemecahan Masalah	40
3.7. Brainstorming	41
3.8. Metode dan Konsep perancangan.....	44
3.8.1. Metode Perancangan	44
3.8.2. Konsep Perancangan Media	44
3.8.3. <i>5W+2H</i>	44
3.8.4. ANALISIS <i>S.W.O.T</i>	47
3.8.5. Konsep dan Strategi Kreatif	48
3.9. Konsep dan Strategi media.....	52
3.10. Konsep dan Strategi visual.....	53
3.11. Alat dan Bahan Yang Digunakan.....	57
BAB IV	58
HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	58
4.1. Pengimplementasian <i>Design Thinking</i>.....	58
4.2. <i>Empathize</i>.....	58
4.3. <i>Define</i>	60
4.4. <i>Ideate</i>	60
4.5. <i>Prototype</i>	63

4.6. <i>Testing</i>	68
4.7. Efektivitas Media	69
4.8. Evaluasi Kampanye	73
4.9. Analisis.....	74
BAB V	77
KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1. Kesimpulan.....	77
5.2. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LEMBAR KUESIONER	82
LEMBAR CEK PLAGIASI	88



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Bagan alur proses kreasi	12
Gambar 1.2 Timeline kerja	12
Gambar 2.1 Referensi Desain Kolase	21
Gambar 2.2 Terminologi Kolase	22
Gambar 2.3 Elements of collage	23
Gambar 2.4 Referensi Permainan Kolase	24
Gambar 2.5 Referensi Permainan Kolase 2	25
Gambar 2.6 Kerangka Teoritik	26
Gambar 2.7 Penelitian yang sedang diteliti dalam penulisan karya ilmiah	28
Gambar 3.1 Foto bersama Kepala Sekolah SD Negeri Cirangkong	32
Gambar 3.2 Foto bersama Guru Sekolah SD Negeri Cirangkong	33
Gambar 3.3 Foto bersama M. Rifky alias Meriang selaku pegiat kolase	34
Gambar 3.4 Foto kegiatan kolase	35
Gambar 3.5 Foto suasana kelas SD Negeri Cirangkong	36
Gambar 3.6 Foto depan SD Negeri Cirangkong	39
Gambar 3.7 Anak cabang proses <i>brainstorming</i>	43
Gambar 3.8 <i>Road map</i> kampanye	52
Gambar 3.9 Gambar table estimasi anggaran	54
Gambar 3.10 Referensi konsep Desain Bauhaus	55
Gambar 3.11 Referensi <i>font</i> Bauhaus	56
Gambar 3.12 Sketsa digital rancangan desain cetak permainan	57
Gambar 3.13 Rancangan bentuk desain kertas yang digunakan	58
Gambar 4.1 <i>The Design Thinking Model -Image by Stanford d-school</i>	59
Gambar 4.2 <i>Graphic Standard Manual</i> Warna dan <i>Font</i>	62
Gambar 4.3 <i>Layout grid</i>	63

Gambar 4.4 Rancangan bentuk desain kertas yang digunakan.....	65
Gambar 4.5 Rancangan bentuk desain kertas yang digunakan.....	66
Gambar 4.6 Rancangan bentuk desain kertas yang digunakan.....	67
Gambar 4.7 Rancangan bentuk desain kertas yang digunakan.....	68
Gambar 4.8 Foto dokumentasi testing dan simulasi desain permainan	70
Gambar 4.9 <i>Link Barcode</i> Saluran media kampanye di <i>Whatsapp</i> Komunitas	71
Gambar 4.10 <i>Mockup</i> kaos kampanye untuk anak	72
Gambar 4.11 Desain poster media pendukung bahasa isyarat.....	72
Gambar 4.12 Desain <i>banner</i> media pendukung saluran kampanye.....	73
Gambar 4.13 Dokumentasi pameran	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi kuesioner

Lampiran 2. Hasil Presentase Plagiasi



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permasalahan mengenai disabilitas masih seringkali didapati. Namun, pembahasan isu-isu disabilitas belum menjadi urgensi yang dijadikan perhatian. Dari data yang diperoleh dalam situs Organisasi UNICEF, yang masuk dalam pembahasan oleh *CRPD (The Convention on the Right of Persons with Disabilities)* dalam komitmen bersama Internasional menyangkut tentang *physical barrier* (akses transportasi dan sarana); komunikasi dan informasi (*sign language and transportation*); dan *attitudinal barrier* (*stereotype, low expectation, pity, condescension, harrassment, bullying*). Pada poin *attitudinal barrier* ini dimana ada kecendrungan sikap kasihan, stereotip, dan ekspektasi yang rendah orang-orang terhadap penyandang disabilitas, pengangkatan isu pengembangan empati akan dijadikan perhatian.

Di Internasional, bentuk komitmen 193 negara di dunia termasuk Indonesia dalam *Sustainable Development Goals (SDGs)* menetapkan 17 tujuan hingga 2030. Salah satunya dengan ditetapkannya Peraturan Presiden Nomor. 59 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Pencapaian TPB/*SDGs*. Dalam agenda ini ditekankan target berkelanjutan pada setiap orang tanpa meninggalkan pihak-pihak tertentu (*no one left behind*) dalam proses pencapaiannya termasuk kelompok penyandang disabilitas.

Ketua Komisi Nasional Disabilitas Republik Indonesia, Dante Rigmalia pada Media Indonesia menyebutkan bahwa perundungan masih ada dilakukan dalam masyarakat awam juga di lingkungan sekolah, yang menunjukkan bahwa pandangan terhadap disabilitas masih negatif, padahal disabilitas merupakan wujud keberagaman dan patut diakui keberadaannya. (Dalam *epaper* Media Indonesia, Senin 26 September 2022).

Dikutip dari dosen STHI Jentera, Fajri Nursyamsi, menyebutkan bahwa untuk penyandang disabilitas dalam RKUHP terhadap realitas dan kebutuhan penyandang disabilitas tidak sensitif dan cenderung ada potensi diskriminatif dan stigma di masyarakat.



Penerbitan Peraturan Pemerintah Nomor 70 Tahun 2019 tentang Perencanaan, Penyelenggaraan, dan Evaluasi Terhadap Penghormatan, Pelindungan, dan Pemenuhan Hak Penyandang Disabilitas, dalam pelaksanaan peraturan pemerintah ini dibagi menjadi jangka panjang, jangka menengah, dan jangka pendek. Perencanaan terhadap penghormatan, pelindungan, dan pemenuhan hak penyandang disabilitas jangka panjang di tingkat pusat disusun di dalam Rencana Induk Penyandang Disabilitas (RIPD). Sementara untuk ditingkat daerah disusun Rencana Aksi Daerah Penyandang Disabilitas (RADPD) yang merupakan penjabaran RIPD di tingkat daerah. (Bappenas, 2021).

Di Sukabumi, masih banyak didapati fenomena masyarakat dan orang terdekat yang kurang tepat dalam menyikapi penyandang disabilitas. Beberapa diantaranya mengalami perlakuan dan stigma buruk. Pada berita yang diangkat oleh media Jabar Inews yaitu mengenai anak disabilitas di daerah Tegalbuled yang mendapat perlakuan kekerasan dari orang tak dikenal dan akhirnya menjadi perhatian oleh berita nasional (Jabar inews.id, Jumat 3 Desember 2021).

Dalam wawancara yang didapat dari salah seorang guru di SD Negeri Cirangkong, salah seorang anak perempuan yang menyandang disabilitas Tuli bersama teman-teman sekolahnya memang sudah ada rasa empati terhadapnya. Hal ini dari sejak awal memang sudah dibangun kesadaran bersama dikarenakan sensitivitas empati guru wali kelas terhadap kondisi anak muridnya.

Namun, belum adanya upaya sistematis dan kreatif yang menjadi solusi untuk penerapan di lingkungan sekolah, akhirnya menjadi hambatan bagi murid murid yang lain untuk mendapatkan perhatian seperti yang didapatkan oleh murid tersebut. Melihat fenomena permasalahan tersebut berkaitan dengan nilai empati yang belum bisa dikembangkan sehingga berdampak pada kurangnya pemenuhan hak penyandang disabilitas. Fenomena atas isu ini secara luas terjadi di dunia Internasional, Indonesia, juga Sukabumi.

Data yang diperoleh dari laporan Dinas Sosial Sukabumi, penyandang disabilitas anak menempati tingkat dengan jumlah tertinggi yaitu hampir 11 ribu jiwa. Data yang diperoleh dari Bappenas, perempuan menempati angka terbanyak dibanding laki laki. Status sosial terbanyak penyandang disabilitas berasal dari keluarga tidak mampu. Dilihat dari target kampanye ini yaitu anak-anak, usia yang

tepat untuk pengempangan sikap dan penanaman nilai empati yaitu di masa *golden age*, sekitar usia sekolah dasar.

Lembaga terkait dalam hal ini penulis mengerucutkan lembaga terkait yang berhubungan erat dengan isu ini yaitu dari Dinas Sosial dan Komisi Disabilitas Nasional. Telaahan Renstra Kementerian Sosial Republik Indonesia dengan Renstra Dinas Sosial Kabupaten Sukabumi Visi Kementerian Sosial 2015- 2019 adalah: “Terwujudnya Masyarakat Sejahtera Dan Mandiri” Visi ini sejalan dengan RPJPN 2005- 2025, yaitu Indonesia yang mandiri, maju, adil dan makmur.

Sumber data penulisan ini diperoleh dari beberapa nara sumber yaitu dosen universitas yang mengurus penyandang disabilitas di kampus; guru sekolah inklusi/SLB; para guru dan orangtua SDN Cirangkong; dan ahli desain kolase. Dari hasil observasi dan analisa, beberapa hal yang bisa didapati yaitu karna pengetahuan terhadap penyandang disabilitas belum secara merata masuk dalam kegiatan sehari-hari. Sikap yang didapat seringkali sebatas rasa kasihan atau *pity*, yang kurang menempatkan diri terhadap disabilitas.

Sehingga, rasa empati yang berkembang seiring berjalannya usia, tidak bisa tumbuh dengan baik dan mengakibatkan timbul banyaknya kasus pembulian, kekerasan verbal dan fisik, tidak adanya pengikutsertaan kegiatan bersama penyandang disabilitas, dan hal lainnya yang mencakup hal-hal besar lain yang menjadi bagian penting untuk penyandang disabilitas akhirnya tidak dapat terpenuhi.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karna termasuk dalam capaian Bappenas mengenai rekomendasi kebijakan dalam melibatkan Organisasi Penyandang Disabilitas (OPD) dalam penyusunan Rencana Aksi Nasional/Daerah Penyandang Disabilitas yang tersebar di berbagai daerah. Pemerintah pusat dan daerah dapat mengadakan forum diskusi tahunan dengan OPD dan menyediakan platform khusus untuk menampung aspirasi dan juga berkomunikasi. (Bappenas, 2021).

Lalu dilihat dari tingkat jumlah penyandang disabilitas dari data BPS di Indonesia mencapai 22,5 juta atau sekitar 5%. Isu disabilitas belum menjadi isu riset, sebagaimana isu-isu perekonomian, bencana ataupun gender (sumber Tri

Nuke Pudjiastuti, Komite Nasional Indonesia untuk Program MOST-UNESCO: 2020).

Dari poin-poin latar belakang tersebut, yaitu pemenuhan hak-hak terhadap penyandang disabilitas sudah secara kuat tertuang dalam undang-undang nomor 8 tahun 2016 dan bahkan tertuang dalam peraturan daerah, sehingga sudah seharusnya para penyandang disabilitas bisa mendapatkan haknya termasuk mendapatkan perlakuan yang layak. Namun, kebutuhan akan pemenuhan hak perlakuan yang layak masih belum dapat secara merata didapati. Penulis berusaha menganalisa bahwa permasalahan ini seharusnya dapat ditangani dengan dimulai sejak usia dini.

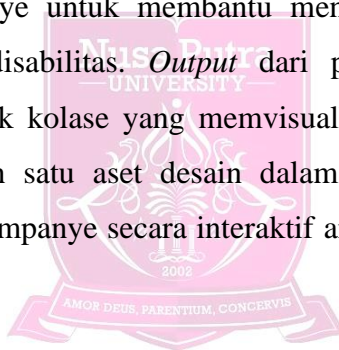
Pengembangan sikap dan nilai empati ini kedepannya bisa berkembang lebih baik seiring dengan bertambahnya usia karna sudah dibangun pondasi sejak awal. Pengembangan ini memerlukan peran serta orang dewasa dalam hal ini pengajar/guru, orangtua, serta masyarakat untuk mengomunikasikan nilai-nilai empati kepada anak terhadap penyandang disabilitas. Pada penelitian ini, SD Negeri Cirangkong diupayakan agar bisa menjadi piloting dalam perancangan media ini.

Pemecahan masalah dalam konsep desain, menghubungkan desainer dengan empati yang menjadi bagian personal dalam mengembangkan kemampuan desainer memahami dan menempatkan diri pada situasi orang lain (Redefinisi Desain, 2021: 40). Kemampuan empati yang dihubungkan dengan kemampuan berpikir konvergen, divergen, dan lateral, membuka ruang kreatifitas desainer dalam menganalisa kebutuhan yang sebelumnya tidak disadari, untuk dikembangkan dengan bidang keilmuan yang ada secara terstruktur dan sistematis.

Kebutuhan pengembangan empati anak dapat dikembangkan melalui kegiatan interaksi antar sesama. Penerapan nilai-nilai dan pesan kampanye dapat diraih dengan intensitas dan pola yang dikembangkan dalam permainan yang disusun secara kreatif dan cermat. Konsep berpikir desain yang menghadirkan kebaruan dan inovasi menempatkan kolase sebagai sebuah teknik dalam seni dihubungkan dengan kebutuhan permasalahan yang ada, menghadirkan kebaruan makna dan nilai-nilai kampanye dibalik rancangan desain permainan.

Kampanye dalam relasi bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual dan kebutuhannya dalam penulisan ini, menghubungkan penerapan nilai-nilai pengembangan empati secara informatif dalam pesan kampanye yang diterapkan dalam desain permainan ini. Dalam buku Manajemen Kampanye oleh Antar Venus, menyebutkan bahwa Strategi dalam penyampaian pesan kampanye yang melibatkan desain dengan estetika dan proses kreatif di dalamnya serta memerhatikan prinsip desain dan elemen-elemen desain, tipografi, *layout*, warna, dengan visualisasi yang didesain dan direlasikan dengan teori persuasi dalam kampanye, mampu menyampaikan pesan kampanye kepada khalayak.

Relasi antar disiplin ilmu dengan bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual ini memandang bahwa dalam riset ini ada keterhubungan antara kebutuhan tersebut dengan pemecahan masalah melalui penciptaan media kolase permainan anak yang menjadi tujuan kampanye untuk membantu menumbuhkan nilai empati anak terhadap penyandang disabilitas. *Output* dari perancangan ini yaitu desain permainan dengan teknik kolase yang memvisualkan keberagaman penyandang disabilitas sebagai salah satu aset desain dalam desain permainan ini dalam menyampaikan pesan kampanye secara interaktif antara anak dengan penyandang disabilitas.



1.2. Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah atas fenomena yang dijabarkan sebelumnya bahwa isu-isu atas permasalahan disabilitas menjadi urgensi yang penting dibahas. Penelitian dan kajian yang telah diulas oleh para peneliti menjadi bagian dari pemecahan masalah yang diinginkan. Kebutuhan dari permasalahan tersebut di SD Negeri Cirangkong dalam lingkup disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual yang dilihat dari latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat diuraikan rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan empati anak terhadap penyandang disabilitas?
2. Bagaimana ketercapaian dari perancangan kampanye ini terhadap respon penciptaan desain permainan kolase anak?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diuraikan tujuan perancangan yaitu sebagai berikut:

1. Segmentasi penciptaan permainan kolase dalam kampanye ini ditujukan untuk anak usia 6-11 tahun;
2. Lembaga yang dijadikan tempat penelitian yaitu SD Negeri Cirangkong;
3. Permasalahan yang diangkat adalah perlunya pengembangan empati anak terhadap penyandang disabilitas;
4. Media utama dalam perancangan kampanye ini yaitu desain permainan kolase sebagai media interaktif untuk menyampaikan pesan kampanye.

1.4. Tujuan Penciptaan/ Perancangan

Penciptaan adalah kegiatan perancangan (produk) untuk pemecahan masalah komunikasi/ penyampaian pesan yang bisa bersifat informatif, persuasif, naratif, atau identitas kepada pengguna melalui berbagai media komunikasi visual (interaktif, audio, gerak).

Penelitian Penciptaan dalam hal ini adalah kegiatan mengumpulkan dan mengorganisasikan data (*problem*, produk/ media dan khalayak) untuk mendapatkan kesimpulan strategi kreatif yang tepat sehingga bisa menghasilkan produk/media dengan pesan komunikasi yang sesuai kebutuhan pengguna. (Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual, Dr. Indah Tjahjowulan, M.sn, Desain Komunikasi Visual, FSRD IKJ).

1. Mengetahui penciptaan desain permainan kolase sebagai media interaktif dalam kampanye pengembangan empati anak terhadap penyandang disabilitas;
2. Mengetahui ketercapaian dari penciptaan desain permainan kolase dalam kampanye pengembangan empati anak terhadap penyandang disabilitas.

1.5. Manfaat Penciptaan/ Perancangan

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

Perancangan desain permainan kolase ini memberikan pengalaman baru terhadap penulis dan memberikan pemahaman baru tentang tata cara penyusunan

penelitian hingga sampai pada tahapan perancangan desain melalui tahapan yang sistematis, terstruktur, terarah, dan berusaha untuk menghasilkan kebaruan inovasi dalam solusi desain. Pengalaman ini juga memberikan pengetahuan baru tentang bagaimana berpikir dan bertindak sebagai seorang desainer.

1.5.2. Manfaat bagi Masyarakat

Perancangan desain permainan kolase melalui kampanye yang dirancang sebagai media pengembangan empati anak terhadap penyandang disabilitas guna membantu proses pembelajaran anak dalam menjalin keterikatan emosi, membangun sikap yang baik, menerima keragaman perbedaan, sehingga membentuk pribadi anak yang tinggi empati dan ke depannya bisa mengurangi isu-diskriminasi dan perundungan terhadap penyandang disabilitas.

1.5.3. Manfaat Bagi Lembaga Sekolah

Perancangan desain permainan kolase ini membantu para orang tua, masyarakat, guru, dan pegiat disabilitas sebagai media pendukung untuk membantu proses pembelajaran anak dalam membangun empati dalam dirinya, menerima keragaman, membentuk pribadi anak yang baik terhadap penyandang disabilitas. Desain permainan kolase anak ini juga bisa dijadikan media pembelajaran interaktif antara guru dengan murid dalam lingkup sekolah maupun dalam aktifitas bermain anak.

1.5.4. Manfaat Bagi Lembaga Disabilitas

Perancangan desain permainan kolase turut membantu lembaga-lembaga yang menaungi disabilitas seperti Dinas Sosial dan Komisi Nasional Disabilitas sebagai media pendukung kampanye dalam isu-isu disabilitas dan membantu mengimplementasikan visi-misi lembaga.

1.5.5. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan

Perancangan desain permainan kolase bisa menjadi upaya dalam memberikan media pembelajaran baru yang dapat diterapkan dalam kegiatan bersekolah murid dan dapat menjangkau sekolah-sekolah di daerah lainnya yang

belum terjangkau akses teknologi dan internet, sehingga penerapan media pendukung ini bisa diakses oleh semua lembaga pendidikan di seluruh Indonesia.

1.6. Metode Perancangan/Penciptaan

Metode perancangan/penciptaan ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk sebagai tahapan metodologis perancangan desain media. Untuk teknik dalam perancangan desain permainan ini, peneliti menggunakan tahapan *Design Thinking* yang mengikuti metode dari Stanford University yang memang peneliti telah membuktikan kebermanfaatannya dan secara luas digunakan dengan tahapan langkah-langkahnya yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* (Agus Yuwono, 2020:76-77).

1.7. Metode Penelitian

Metode *Design Thinking* untuk perancangan media dalam penelitian ini, didukung dengan menggunakan metode kualitatif dari ruang lingkup yang diteliti lebih spesifik dan mendalam secara deskriptif, yaitu SD Negeri Cirangkong dengan tujuan mendapatkan jawaban-jawaban dari latar belakang persoalan yang dikaji dan dapat ditemukan makna dan kesesuaian dari tema permasalahan ini. Metode pengumpulan data ini dilakukan penulis dengan menentukan narasumber yang akan diwawancarai dan dijadikan *sample* untuk dijadikan informan wawancara guna memperoleh data empiris (Jonathan & Harry: 2007:142).

1.8. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Teknik pengumpulan data, ada tiga aspek penelitian visual yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data yaitu aspek imaji, aspek pembuat, dan aspek pemirsa (Soewardikoen, 2021:41). Penulis dalam penelitian ini menggunakan tiga aspek penelitian yaitu aspek pembuat, aspek pemirsa, dan aspek imaji. Dari aspek pembuat, pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap ahli desain kolase mengenai visualisasi dari ide-ide desain yang dituangkan dalam *moodboard*, *mindmapping*, dan kegiatan *brainstorming*. Hal ini dilakukan untuk memperoleh strategi, konsep, dan arahan kreatif pada perancangan nantinya.

Sedangkan dari aspek pemirsa, pengumpulan data ini dilakukan dengan teknik observasi, kuesioner, dan wawancara, untuk mendapatkan data yang mendalam dari pengguna, hal ini dilakukan ketika awal pengumpulan data dan setelah karya diciptakan agar dapat dilihat reaksi dan efektifitas dari media desain yang diciptakan. Aspek imaji dalam penelitian ini yaitu peneliti melakukan observasi terhadap kondisi internal dan eksternal SD Negeri Cirangkong.

1.8.1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam pengumpulan data ini ditujukan kepada ahli. Hal ini ditujukan berkaitan dengan perancangan karya desain dalam penelitian ini (Soewardikoen, 2021: 53). Dalam penelitian ini, penulis mewawancarai ahli desain kolase, Muhammad Rifky, Guru SD Negeri Cirangkong, dan guru dari SLB Balekambang Nagrak selaku guru ahli dalam menangani murid-murid penyandang disabilitas.

1.8.2. Kuesioner

Kuesioner yang dibuat untuk membantu pengumpulan data dalam penelitian ini dibagikan kepada murid-murid, guru, dan orangtua, SD Negeri Cirangkong, dan juga dibagikan secara luas untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

1.8.3. Dokumentasi

Soewardikoen (2021:50), kelengkapan dari data suatu objek semakin lengkap maka akan semakin mudah untuk diinterpretasikan. Dokumentasi yang digunakan dalam teknik pengumpulan data ini yaitu dengan mendokumentasikan kegiatan wawancara, memfoto dengan instrumen kamera lokasi penelitian untuk mengobservasi kondisi penelitian.

1.8.4. Studi Pustaka

Peneliti melakukan studi pustaka melalui pengumpulan data dari buku-buku yang relevan dengan penelitian ini. Seperti menurut Didit Widiatmoko Soewardikoen (2021: 21-25). Pada penelitian ini pengumpulan data untuk

melengkapinya dari beberapa literasi tentang Desain Komunikasi Visual, Kampanye, Disabilitas, Pengembangan Empati, dan beberapa penelitian terdahulu.

1.9. Teknik Analisa Data

Teknik Analisa data dilakukan dengan menggambarkan kondisi para responden (Jonathan & Harry, 2007:145), dengan melalui tahapan analisis data membaca data, menginterpretasi, menilai, dan merangkum.

1.10. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1.10.1 Bagian Awal

Bagian awal berisikan halaman *cover*, judul, pernyataan, lembar persetujuan, lembar pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.

1.10.2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri lima bab, yaitu bab pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan dan penutup.

BAB I PENDAHULUAN: berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, sistematika penulisan dan bagan alur proses kreasi.

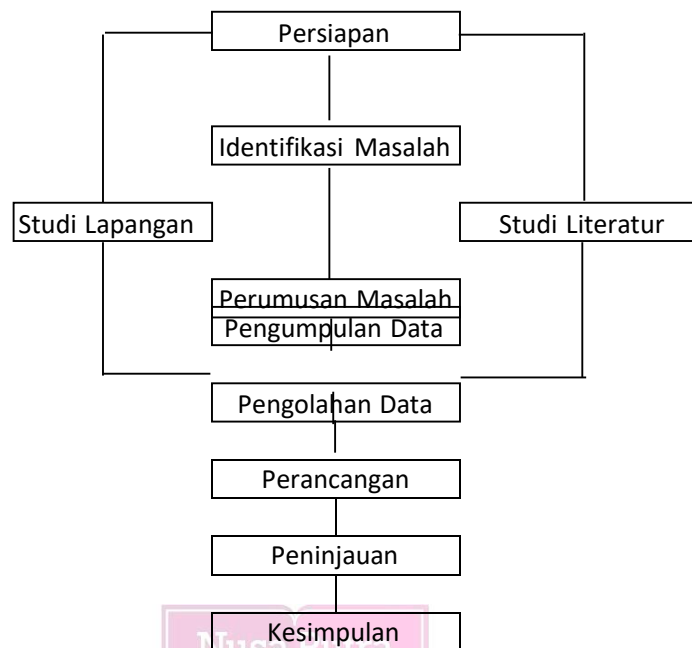
BAB II LANDASAN TEORI: berisi tentang teori mikro dan makro yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PERANCANGAN: berisi mengenai metode perancangan dari pengumpulan data dan perancangan.

BAB IV PEMBAHASAN

BAB V PENUTUP

1.11. Bagan dan Alur Proses Kreasi



Gambar 1.1 Bagan Alur Proses Kreasi
(Sumber: Dokumentasi penulis)

1.12. Rencana Penyesuaian Kerja

RENCANA PENYESUAIAN KERJA	BULAN																			
	MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penyusunan Proposal, Pengumpulan data, Mapping																				
Pendataan, Observasi, Wawancara																				
Pengolahan Data																				
Perancangan Desain+Media																				
Perancangan Kampanye+Publikasi																				
Penyusunan Skripsi																				
Finalisasi Skripsi																				

Gambar 1.2 Timeline kerja
(Sumber: Dokumentasi penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Beberapa permasalahan yang diangkat dalam bahasan para perancangan ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

Pengembangan empati anak dapat dilakukan dengan cara melakukan serangkaian perancangan media desain permainan anak secara sistematis, metodologis, dan kreatif dengan menggunakan metode *design thinking*. Perancangan ini juga memuat strategi kampanye di setiap prosesnya guna menyampaikan informasi dan pesan kampanye yang memuat isu-isu disabilitas dengan cara-cara persuasif dan melalui agenda *setting* jangka pendek.

Ketercapaian dari perancangan ini juga telah diukur dan didapati dengan hasil yang cukup efektif digunakan oleh khalayak sasaran yaitu murid murid bersama teman-temannya yang disabilitas. Keefektifan perancangan ini juga didukung oleh para guru dan antusias para murid sehingga dengan tindakan dukungan ini mampu mengefektifkan upaya yang dirancang sebelumnya.

Dalam perancangan ini, desain permainan kolase bisa didapati bahwa model perancangan dengan cara kreatif dan memuat kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi murid disabilitas mampu membantu para guru dan murid di lingkungan sekolah untuk berkomunikasi dengan lebih baik kepada penyandang disabilitas sehingga dapat memunculkan pola interaksi yang lebih baik lagi.

5.2. Saran

Dari hasil yang telah penulis lakukan, beberapa hal yang mungkin bisa menjadi saran untuk ke depannya yaitu:

1. Masih diperlukannya upaya yang lebih solid dari keikutsertaan guru dan perangkat sekolah agar tujuan ini dapat tercapai dan akan ada perubahan perilaku yang diinginkan, yaitu empati terhadap murid penyandang disabilitas sehingga meminimalkan tindakan-tindakan yang tidak patut.



2. Masih perlu untuk terus dilakukan pengembangan pada produk desain permainan ini agar dapat diukur kegunaannya serta dapat membuka ruang kreatifitas baru pada pegiat kolase untuk membuat kebaruan dalam kolase.
3. Perancangan desain permainan kolase dengan memuat pesan kampanye tentu saja harus selalu dibarengi dengan serangkaian tindakan dan strategi jangka pendek dan jangka panjang, sebagai saran mungkin bisa tetap dilakukan hubungan yang erat dengan para *campaign maker* dan juga khalayak sasaran agar tujuan kampanye tetap bisa dalam koridor yang diinginkan walau hal itu membutuhkan waktu dan dukungan kolaborasi dari berbagai pihak.



DAFTAR PUSTAKA

Andayani, Tri Rejeki, *Studi Meta-analisis: Empati dan Bullying Program Studi Psikologi*, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta dalam jurnal Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, 2012.

Aulia, Ficky, Atmami, Harry, Jurnal Deskovi: Art and Design Journal *Skema Perancangan Media Visual Kampanye (Ideological) Bagi Desain Komunikasi Visual*, Desain Komunikasi Visual, Universitas Nusa Putra, Sukabumi, 2023.

Cyan, *Redefinisi Desain*, Bandung: CmykPress, 2021.

Ganti Tutut,dkk, Jurnal Intervensi Psikologi: *Efektivitas Pelatihan Empathy Care Untuk Meningkatkan Empati Pada Mahasiswa Keperawatan*, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.

Gumelar, Nandang, *Kuasa Kolase dalam Ekologi Estetika Postmodern*, ISBI Bandung, 2016.

Graham, Lisa, *Basic of Design Layout and Typography for Beginners*, Publisher by DCL, 2005

Landa, R, *Graphic Design Solutions*, Boston, MA: Clarx Baxter, 2014.

Leland, Nita.Lee, Virginia, *Creative Collage Techniques: A Step-by-Step Guide*, Published by North Light Books, Cincinnati, Ohio, 1994.

Lukika, Olivia, dan Sampe Tondok, Marselius Fakultas Psikologi, Jurnal Sosial dan Humaniora: *Empati dan Prasangka Terhadap Penyandang Disabilitas*, Universitas Surabaya, Surabaya, 2022.

Lynch, R. T., & Thomas, K. R, *People with disabilities as victims: Changing an ill-advised paradigm*. Journal of Rehabilitation, 60(1), 8-11. 1994.



Pudjiastuti, Tri Nuke, Komite Nasional Indonesia Program MOST-UNESCO: Jakarta, 2020.

Rahmantika, Aulia, *Pengembangan Aplikasi “Teman Disabilitas” Untuk Menanamkan Nilai Empati di SD Islamic Leader School*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2022.

Rockhyat, Indra G., *Modul Keterampilan Seni*, Universitas Esa Unggul, 2020.

Sarwono, Jonathan, dan Lubis, Harry, *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007.

Siebenbrodt, Michael. Schöbe, Luts, *Bauhaus 1919-1933*, Parkstone Press International, 2018.

Sihombing, Danton, *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta: Kanisius, 2001.

Soewardikoen, Didit, *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Kanisius, 2021.

Staff ahli bidang Sosial dan Penanggulangan Kemiskinan Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional, *Kajian Disabilitas: Tinjauan Peningkatan Akses dan Taraf Hidup Penyandang Disabilitas Indonesia: Aspek Sosioekonomi dan Yuridis*, Bappenas, 2021.

Tjahyawulan, Indah, *Modul Pembelajaran Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*, Jakarta: FSRD IKJ, 2022.

Tinarbuko, Sumbo, *Memahami Tanda, Kode, dan Makna Iklan Layanan Masyarakat*, Bandung: ITB, 1998.

Venus, Antar, *Manajemen Kampanye: Panduan Teoritis dan Praktis Dalam Mengefektifkan Kampanye Komunitas Publik*, Bandung: Simbiosis Rejatama Media: 2019.

Yuwono, Agus. Eko Richardus, *Pengantar Konsep Dasar Design Thinking: What, Why, Where, When, Who, and How*, Yogyakarta: ANDI, 2020.

www.unicef.org, Organisasi UNICEF, dalam epaper Media Indonesia, Senin 26 September 2022).

www.gramedia.com/literasi (diakses penulis pada 4 April 2023, 11.00 wib).

<https://dkv-unpas.blogspot.com/> (diakses pada Senin 30 April 2023 pukul 19.00 WIB).

<https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/> (diakses pada Senin 30 April 2023 pukul 19.00 WIB).

<https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/aida-adalah/> (diakses pada 14 Agustus 2023 pukul 14.00 WIB).

<https://serupa.id/desain-komunikasi-visual-dkv-penjelasan-lengkap/> (diakses penulis pada Senin 30 April 2023, Pukul 20.00)

<http://jabar.inews> (diakses penulis pada 15 Maret 2023)

<https://repositori.kemdikbud.go.id/11838/1/9-Desain-Grafis-OK.pdf> (diakses pada Juni 2023)

http://t3d.mizanstore.com/bip_-_kolase_asyik_untuk_paud_buah_dan_sayur_litda_ir_59748 (diakses pada April 2023)

<https://spa-pabk.kemenpppa.go.id/index.php/perlindungan-khusus/anak-penyandang-disabilitas> (diakses pada Juni 2023)