

MEDIA INTERAKTIF BERMOTIF BATIK UNTUK PEMBELAJARAN ANAK TUNAGRAHITA



Untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan Program Magister Seni
Penciptaan Seni Minat Utama Kriya Tekstil

Ratih Artika Dewanti

NIM. 2321519411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

TESIS
PENCIPTAAN SENI
MEDIA INTERAKTIF BERMOTIF BATIK UNTUK PEMBELAJARAN ANAK
TUNAGRAHITA

Oleh:
Ratih Artika Dewanti
NIM. 2321519411

Telah dipertahankan pada tanggal **18 Desember 2025** di depan
Dewan penguji yang terdiri dari:

Tim Penguji

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,


Dr. Sugeng Wardoyo, M. Sn


Dr. Noor Sudiyati, M. Sn


Ketua,

Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch., Ph.D

Yogyakarta, **13 JAN 2026**

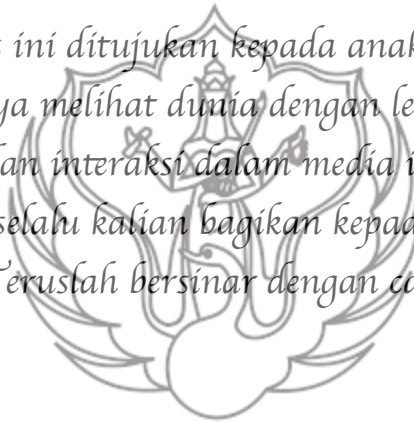
Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M. Si
NIP. 19721023 200212 2001

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Dedikasi tulus ini ditujukan kepada anak-anak istimewa yang mengajarkan saya melihat dunia dengan lebih sederhana. Semoga warna-warni dan interaksi dalam media ini mampu membalas keceriaan yang selalu kalian bagikan kepada siapa saja di sekitar kalian. Teruslah bersinar dengan caramu sendiri.”



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratih Artika Dewanti

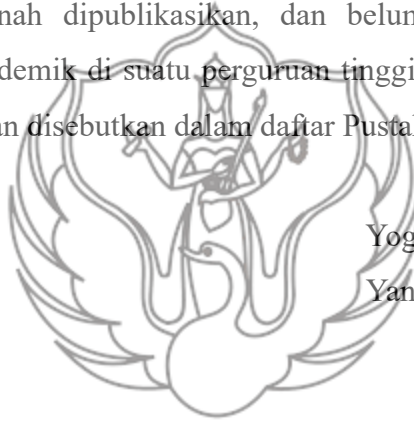
NIM : 2321519411

Program Studi : Seni Program Magister

Minta Utama : Kriya Tekstil

Institusi : Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya asli, bukan hasil jiplakan, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah digunakan untuk mengambil gelar akademik di suatu perguruan tinggi kecuali yang secara tertulis dikutip dalam tesis dan disebutkan dalam daftar Pustaka.



Yogyakarta, 5 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,

Ratih Artika Dewanti

MEDIA INTERAKTIF BERMOTIF BATIK UNTUK PEMBELAJARAN ANAK TUNAGRAHITA

Tesis
Penciptaan Seni
Minat Utama Kriya Tekstil
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Oleh: Ratih Artika Dewanti

ABSTRAK

Anak tunagrahita sering mengalami keterbatasan dalam konsentrasi, fokus, dan penyesuaian diri terhadap norma sosial, sehingga memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penelitian ini berupaya menjawab kebutuhan tersebut dengan menggabungkan nilai seni tinggi batik sebagai warisan budaya Indonesia dengan fungsi edukatif dan stimulatif. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menciptakan media interaktif bagi anak tunagrahita berbahan *mixed media* dalam pembelajaran fabel Angsa dan Kura-kura, dan 2) Mewujudkan konsep media interaktif yang relevan dengan kebutuhan anak tunagrahita sehingga menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif. Proses penciptaan karya dibuat menggunakan metode *Practice-Based Research* melalui tahapan eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Teknik pengerjaan utama yang digunakan adalah batik tulis. Inovasi material dilakukan dengan menggabungkan kain katun primissima dan kayu multipleks sebagai media batik untuk menciptakan media interaktif yang fungsional. Penggunaan warna cerah (remasol dan indigosol) dimanfaatkan untuk menarik perhatian dan mempertahankan fokus visual anak tunagrahita. Penelitian ini berhasil menghasilkan tiga karya media interaktif berupa permainan edukatif yang didasarkan pada cerita fabel Angsa dan Kura-kura, yaitu: Karya 1 (Kisah Persahabatan Angsa dan Kura-Kura) berbentuk *wayang beber* untuk fasilitasi naratif; Karya 2 (Uji Fokusmu: Temukan Jalur Rahasia Angsa) berupa labirin batik kayu untuk melatih fokus dan motorik halus; dan Karya 3 (*Batik Game On: Tantangan di Sungai*) berupa papan permainan edukatif menyerupai ular tangga untuk melatih keterampilan motorik kasar, stimulasi taktil, dan kognitif. Media interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, tetapi juga menciptakan inovasi baru dalam dunia pendidikan anak berkebutuhan khusus. Karya ini diciptakan menstimulasi perkembangan sensorik, motorik, dan kognitif anak tunagrahita, serta efektif dalam menyalurkan nilai-nilai moral, etika, dan budi pekerti yang terkandung dalam cerita fabel, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: *media interaktif, tunagrahita, batik, fabel*

BATIK MOTIVED INTERACTIVE MEDIA FOR THE EDUCATION OF CHILDREN WITH INTELLECTUAL DISABILITIES

Tesis
Penciptaan Seni
Minat Utama Kriya Tekstil
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Oleh: Ratih Artika Dewanti

ABSTRACT

Children with intellectual disabilities often experience limitations in concentration, focus, and adjustment to social norms, requiring innovative and interactive learning media. This study attempts to address these needs by combining the high artistic value of batik as Indonesian cultural heritage with educational and stimulatory functions. This study aims to: 1) Create interactive media for children with intellectual disabilities using mixed media in teaching the fable of The Swan and the Turtle, and 2) Realise the concept of interactive media relevant to the needs of children with intellectual disabilities, thereby producing creative and innovative works. The process of creating the works was carried out using the Practice-Based Research method through the stages of exploration, design, and realisation. The main technique used was hand-drawn batik. Material innovation was achieved by combining primsissima cotton fabric and multiplex wood as batik media to create functional interactive media. Bright colours (remasol and indigosol) were used to attract attention and maintain the visual focus of children with intellectual disabilities. This research successfully produced three interactive media works in the form of educational games based on the fable of the Swan and the Turtle, namely: Work 1 (The Story of the Friendship between the Swan and the Turtle) in the form of a wayang beber for narrative facilitation; Work 2 (Test Your Focus: Find the Swan's Secret Path) is a wooden batik maze to train focus and fine motor skills; and Work 3 (Batik Game On: Challenges on the River) is an educational game board resembling snakes and ladders to train gross motor skills, tactile stimulation, and cognitive skills. These interactive media not only function as teaching aids, but also create new innovations in the world of special needs education. These works are created to stimulate the sensory, motor, and cognitive development of children with intellectual disabilities, and are effective in conveying the moral, ethical, and character values contained in fables, making the learning process more enjoyable and interactive.

Keywords: interactive media, children with intellectual disabilities, batik, fables

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahuwata'ala atas segala kelancaran dan kekuatan yang diberikan kepada penulis dalam seluruh proses pengerjaan Tesis yang berjudul “Media Interaktif Bermotif Batik untuk Pembelajaran Anak Tunagrahita” sehingga Tesis ini dapat terselesaikan dengan baik sebagai syarat kelulusan Program Magister Seni di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penciptaan karya dan penyusunan Tesis tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Sugeng Wardoyo, M. Sn., selaku dosen pembimbing utama yang senantiasa memberikan informasi, masukan, dan arahan khususnya pada proses kreatif sehingga Tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Dr. Noor Sudiyati, M. Sn., selaku Penguji Ahli yang banyak memberikan masukan dan arahan yang bermanfaat untuk kelengkapan penulisan Tesis.
3. Octavianus Cahyono Priyanto, S. T., M. Arch., Ph. D., selaku ketua Penguji Tesis yang telah memberikan masukan yang bermanfaat.
4. Seluruh Dosen Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
5. Jumarsih, S. Pd., M. Pd., selaku Kepala Sekolah SLB N 1 Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

6. Bapak/ibu Guru, staf Tata Usaha, dan peserta didik SLB N 1 Yogyakarta, apresiasi setinggi-tingginya atas segala bantuan dan keramahan yang diberikan selama penulis melaksanakan penelitian.
7. Penulis mempersembahkan karya ini dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua serta keluarga besar atas doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa henti yang menjadi kekuatan utama dalam penyelesaian penelitian ini.
8. Sajino Batik Kayu Bayat, Kayon studio, Lungwooden dan Artdewamoda Batik, Studio Komporseni terima kasih atas bantuannya dalam proses mewujudkan karya batik kayu, batik kain dan media pendukung.
9. Teman-teman Pascasarjana ISI Yogyakarta Angkatan 2023, Astrid, Azizah, Andi, Ashr, Bawon, Caroline, Ina, Isma, Nisa, Syfa, Yossy, dan Fadel. Teman-teman kepelatihan, Reza, Rofia, Via, Uti, Firman, Pak Mamik, Pak Lilik, Bu Iin dan teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama proses penulisan maupun berkarya.

Yogyakarta, 17 Desember 2025

Ratih Artika Dewanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PESEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Estimasi Karya	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Sumber	9
B. Kajian Teori	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Metodologi	27
B. Proses Penciptaan	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Hasil Karya	67
B. Pembahasan	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
KEPUSTAKAAN	86
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bahan	37
Tabel 2. Alat	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Eko Nugroho “Kenangan Kunang-kunang”	15
Gambar 2. Eko Nugroho “Kenangan Kunang-kunang”	15
Gambar 3. Agapitus Ronaldo “ <i>Hope & Journey</i> ”	16
Gambar 4. <i>Rotating Labyrinth</i>	16
Gambar 5. <i>Sun</i>	17
Gambar 6. <i>Board Game Ludo</i>	18
Gambar 7. Erica Hestu Wahyuni “Strong”	19
Gambar 8. Skema Tahapan Penciptaan	29
Gambar 9. Sketsa 1	34
Gambar 10. Sketsa 2	35
Gambar 11. Sketsa 3	35
Gambar 12. Memindah Pola pada Kain	51
Gambar 13. Memindah Pola pada Kayu Multipleks	52
Gambar 14. Pemotongan Pola Labirin pada Kayu Multipleks	53
Gambar 15. Hasil Pemotongan Pola Labirin	53
Gambar 16. Menorehkan Malam Batik di Atas Kain	54
Gambar 17. Hasil Nglowong dan Isen-isen	54
Gambar 18. Menorehkan Malam Batik di Atas Kayu Multipleks	55
Gambar 19. Proses Pewarnaan Colet Remasol (Tahap Awal)	56
Gambar 20. Proses Pewarnaan Colet Remasol	56
Gambar 21. Proses Pewarnaan Colet Indigosol	57
Gambar 22. Penguncian Warna dengan Waterglass	57
Gambar 23. Penguncian Warna Indigosol dengan HCl	58
Gambar 24. Meluruhkan Malam Batik	59
Gambar 25. Meluruhkan Malam Batik	60
Gambar 26. Menempel Batik Tulis pada Multipleks	61
Gambar 27. Menjahit Bagian Pinggir Kain	61
Gambar 28. Pemotongan Kayu Multipleks	62
Gambar 29. Kayu Multipleks yang Sudah Dirakit	62

Gambar 30. Pemotongan <i>Frame</i> dengan Mesin Router	63
Gambar 31. Hasil Pemotongan <i>Frame</i>	63
Gambar 32. Pembuatan Lubang Magnet	64
Gambar 33. Magnet yang Sudah Terpasang	64
Gambar 34. Proses Penghalusan Permukaan Kayu	65
Gambar 35. Hasil Permukaan Kayu yang Sudah Dihaluskan	65
Gambar 36. Pelapisan <i>Wood Finishing Clear</i>	66
Gambar 37. Hasil pemasangan akrilik pada tutup kotak	66
Gambar 38. Karya 1 Kisah Persahabatan Angsa dan Kura-kura	68
Gambar 39. Karya 2 Uji Fokusmu: Lewati Labirin Telaga	73
Gambar 40. Karya 3 <i>Batik Game On: Tantangan di Sungai</i>	77



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1. Candi Mendut	89
Gambar 2. Pembelajaran Anak Tunagrahita	90
Gambar 3. Media Pembelajaran	92
Gambar 4. Fabel, Wayang Beber dan Batik Kayu	94
Gambar 5. Wawancara	95
Gambar 6. Pameran Karya	95
Gambar 7. Poster Pameran	101
Gambar 8. Katalog Pameran	102



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media interaktif dalam proses belajar sekaligus bermain merupakan sarana yang penting untuk menarik minat peserta didik. Penyediaan media interaktif yang sesuai kebutuhan anak dalam proses belajar menentukan keberhasilan dalam belajarnya (Abdullah, 2017). Media interaktif yang sesuai juga penting dalam membantu perkembangan anak berkebutuhan khusus (tunagrahita). Anak penyandang tunagrahita memiliki inteligensi yang signifikan berada dibawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan.

Anak dengan tunagrahita mempunyai hambatan akademik yang sedemikian rupa sehingga dalam layanan pembelajarannya memerlukan modifikasi kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan khususnya (Widiastuti, N. L. G. K., & Winaya, 2019), anak tunagrahita menghadapi masalah dengan fokus kegiatan, mereka membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyerap informasi dan mengurus tugas yang cukup lama untuk menyelesaikannya. Ketika memasuki bangku sekolah, anak tunagrahita akan kesusahan memahami hal-hal yang ada di bangku sekolah. Anak tunagrahita sering mengalami hambatan yang disebabkan oleh pengaruh kemampuan persepsinya (Sari & Natalia, 2018). Sejalan dengan pernyataan Bratanata (Efendi, 2006) bahwa salah satu hambatan yang nampak pada anak tunagrahita dari segi kognitif

yaitu mengalami kesulitan dalam konsentrasi. Namun, anak tunagrahita (hambatan mental) dapat memusatkan perhatian pada hal-hal ataupun media yang menarik. Sehingga diperlukan adanya media interaktif yang dapat membantu melatih mental dan intelektualnya.

Berdasarkan pencarian data terkait media interaktif khusus tunagrahita belum banyak dibahas, hal ini menunjukkan bahwa pentingnya untuk menciptakan sebuah media interaktif yang tepat, guna membantu proses belajar anak tunagrahita. Anak tunagrahita, yang juga dikenal sebagai individu dengan disabilitas intelektual, seringkali menghadapi tantangan besar dalam penerimaan sosial di masyarakat. Keterbatasan kognitif yang mereka miliki seringkali menjadi penghalang bagi mereka untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara penuh dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh anak tunagrahita adalah stigma dan diskriminasi. Seringkali, masyarakat masih memandang mereka dengan cara yang negatif, menganggap sebagai beban atau tidak mampu berkontribusi. Akibatnya, mereka sering terasing, diabaikan, atau bahkan direndahkan dan diperlakukan dengan cara yang tidak semestinya. Diskriminasi juga dapat menghambat akses anak tunagrahita terhadap pendidikan. Penolakan dan diskriminasi yang dialami oleh anak tunagrahita dapat memiliki dampak yang sangat negatif bagi perkembangannya. Anak tunagrahita dapat mengalami masalah emosional, seperti rendah diri, depresi, atau kecemasan. Mereka juga dapat menghadapi hambatan dalam proses belajar, berinteraksi secara sosial, dan mengembangkan keterampilan adaptif.

Keluarga dan teman-teman di lingkungan tempat tinggal mereka, mungkin tidak mengerti bagaimana cara berinteraksi dengan anak tunagrahita, atau merasa malu untuk memiliki anak atau teman yang berbeda. Akibatnya, mereka merasa terisolasi dan kesepian. Anak tunagrahita juga seringkali kurang mendapatkan dukungan sosial dari lingkungan sekitar diluar sekolah. Untuk mengatasi permasalahan ini, perubahan cara pandang masyarakat sangat diperlukan. Kita perlu memahami bahwa anak tunagrahita juga memiliki hak yang sama untuk hidup, belajar, bekerja, dan berpartisipasi dalam masyarakat. Mereka memiliki potensi yang patut dikembangkan, dan berhak mendapatkan kesempatan yang setara dengan anak-anak lainnya. Perbedaan yang ada adalah bahwa keterbatasan yang dialami oleh anak dengan disabilitas menuntut mereka untuk mendapatkan fasilitas khusus yang mendukung mereka dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Gea dkk., 2023).

Diluar lingkungan sekolah, keluarga dan lingkungan tempat tinggal memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung anak tunagrahita. Keluarga perlu memberikan cinta, dukungan, dan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Lingkungan juga perlu menciptakan suasana yang inklusif dan ramah, di mana anak tunagrahita merasa diterima dan dihargai. Siswa dengan disabilitas intelektual, seperti halnya pelajar lainnya, juga memerlukan pendidikan untuk mengasah potensi dan keterampilan mereka, tetapi melalui pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan pelajar kebanyakan. Pendidikan bagi siswa tunagrahita lebih fokus pada pengembangan kemampuan fisik dan keterampilan praktis, mengingat tingkat

kecerdasan yang lebih rendah. Siswa dengan disabilitas ini bersekolah di Sekolah Luar Biasa atau melalui program pendidikan inklusi (Kelen & Pasaribu, 2018).

Studi tentang media pembelajaran untuk tunagrahita sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Sebagian besar studi membahas mengenai media pembelajaran multimedia interaktif untuk tunagrahita (Maulidiyah, 2020); (Herdiyanto dkk., 2020); (Pradnyana dkk., 2020); (Fauzia dkk., 2017), dan media interaktif non multimedia (Ivan Alfikri & Tengku Khairil Ahsyar, 2018). Studi yang luarannya produk non multimedia jarang dijumpai padahal media interaktif non multimedia jika dihadirkan dalam dunia nyata dapat membantu merangsang indera penglihat dan peraba pada anak tunagrahita.

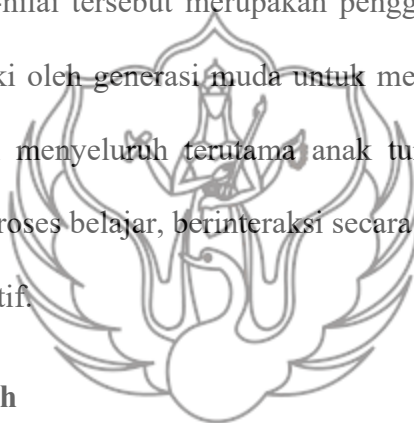
Penciptaan media interaktif ini bertujuan untuk melengkapi studi terdahulu dalam menciptakan sebuah media interaktif non multimedia yang dapat merangsang indera peraba (sensorik), motorik dan konsentrasi anak tunagrahita. Penanganan anak berkebutuhan khusus, khususnya dengan hambatan mental (tunagrahita), salah satunya dapat dilakukan dengan memberikan terapi seni menggunakan media interaktif. *Art therapy* adalah upaya untuk memperbaiki kesehatan mental dengan menggunakan media seni. *Art therapy* memiliki tujuan untuk mengeksplorasi perasaan, mengurangi kecemasan, dan mendamaikan konflik emosional. *Art therapy* ini dilakukan secara berkelompok, memberikan manfaat yaitu mencerdaskan emosional siswa dalam ranah sosial, yaitu melatih kecakapan interaksi antar anggota kelompoknya (Mahardika, 2017)

Secara khusus untuk menciptakan sebuah media interaktif untuk anak tunagrahita. Penulisan ini berpegang pada satu poin penting yakni bagaimana menciptakan media interaktif bagi anak tunagrahita berbahan *mix media* berupa batik dalam pembelajaran fabel Angsa dan Kura-kura. Pemaparan poin tersebut memberikan pengetahuan tentang alasan terciptanya media interaktif bagi anak tunagrahita berbahan *mixed media* dalam pembelajaran fabel Angsa dan Kura-kura. Selain itu, hal tersebut juga mengungkapkan bagaimana proses menciptakan media interaktif khusus anak tunagrahita berbahan utama tekstil dan kayu multipleks berupa batik dengan tema fabel Angsa dan Kura-kura, sehingga berhasil dalam membantu proses belajarnya.

Penelitian penciptaan ini didasarkan pada argumen bahwa media interaktif yang menarik dapat menentukan keberhasilan proses belajar anak tunagrahita. Media interaktif yang menarik tidak hanya sekedar untuk merangsang sensorik, motorik halus dan melatih konsentrasi, akan tetapi dari media interaktif tersebut juga mengajarkan budi pekerti yang mengandung nilai-nilai karakter. Pada penciptaan media interaktif ini mengangkat cerita fabel karena anak-anak lebih tertarik dan menyukainya (Sabarua, 2019). Fabel dengan cerita Angsa dan Kura-kura dipilih karena cerita tersebut mengandung pengajaran budi pekerti baik yang bersumber dari relief candi. Sumber cerita dipilih dari relief cerita binatang di Candi Mendut yang terletak di Kabupaten Magelang. Beberapa relief cerita binatang menghiasi dinding candi, dan salah satu diantaranya relief Kura-kura yang sedang diterbangkan dua ekor Angsa (Angsa dan Kura-kura). Media batik dipilih karena media tersebut aman dan membuat

anak tetap nyaman, serta ada banyak jenis tekstur kain yang dapat dipilih sehingga dapat melatih saat proses belajar anak tunagrahita (Ramadhani & Sudarsini, 2018).

Dalam penelitian ini penulis memilih relief yang menggambarkan persahabatan Angsa dan Kura-kura. Dalam cerita ini terkandung pesan moral dan nilai pendidikan karakter penguasaan diri, tanggung jawab dan integritas moral, bertujuan untuk menguasai emosi dan mengendalikan diri, patuh pada peraturan yang dibuat, bekerja sama merealisasikan hal-hal baik (Dewi Retno Sari, 2013). Nilai-nilai tersebut merupakan penggambaran nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh generasi muda untuk menjadi pribadi yang memiliki karakter utuh dan menyeluruh terutama anak tunagrahita yang menghadapi hambatan dalam proses belajar, berinteraksi secara sosial, dan mengembangkan keterampilan adaptif.



B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menciptakan media interaktif bagi anak tunagrahita berbahan *mixed media* dalam pembelajaran fabel Angsa dan Kura-kura?
2. Bagaimana mewujudkan konsep media interaktif untuk anak tunagrahita dengan metode yang relevan sehingga menghasilkan karya kreatif dan inovatif?

C. Estimasi Karya

Pada rencana perwujudan karya dilakukan dengan mengamati media interaktif terdahulu dan mengumpulkan data-data, setelah mendapatkan data

selanjutnya mengidentifikasi dan menganalisis cerita fabel Angsa dan Kura-kura. Konsep perwujudan karya dimulai dengan mengidentifikasi material kain katun yang bertekstur, membuat sketsa alternatif cerita fabel Angsa dan Kura-kura dengan visual yang menarik perhatian anak tunagrahita yang diterapkan pada media interaktif yaitu dengan memberi warna-warna cerah dan gambar yang jelas agar anak tunagrahita lebih mudah memahami maksudnya. Setelah desain fabel Angsa dan Kura-kura selesai tahap berikutnya membuat pola pada kertas roti (kertas perkamen), tahap berikutnya memindah gambar pada kain katun dan kayu multipleks. Kemudian menorehkan malam (lilin batik) menggunakan canting diatas kain, memberikan isian dan mewarna dengan teknik colet menggunakan zat warna sintetis dan tahap berikutnya penguncian warna (fiksasi) agar tidak luntur. Pada tahapan proses terakhir pembuatan batik yaitu dengan meluruhkan malam (lilin batik) dari kain dan kayu multipleks. Selain material kain katun dan kayu multipleks, penulis juga menggunakan material pendukung lainnya yaitu bantalan sensorik (*sensory pad*) guna mewujudkan media interaktif yang aman dan menarik untuk anak tunagrahita dalam membantu merangsang sensorik dan motoriknya.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya media interaktif anak tunagrahita untuk menstimulus perkembangan sensorik dan motoriknya.
- b. Menstimulus anak tunagrahita untuk melakukan aktivitas konsentrasinya serta mengajarkan budi pekerti yang mengandung nilai-nilai karakter.

2. Manfaat

- a. Menciptakan dan memberi kontribusi dalam bentuk media interaktif dan ilmu pengetahuan baik dari segi ide, konsep, hingga hasil riset yang dilakukan.
- b. Memberikan edukasi nilai-nilai moral, budi pekerti yang terkandung dalam cerita fabel Angsa dan Kura-kura melalui media interaktif.

