

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian

UU No. 8 tahun 2016 pasal 1 menyatakan bahwa penyandang disabilitas adalah mereka yang mengalami kesulitan berinteraksi karena mempunyai keterbatasan fisik, intelektual, mental, maupun sensorik dalam jangka panjang. Para penyandang disabilitas sering mengalami permasalahan bukan hanya dalam aspek kesehatan saja, tetapi juga dalam aspek interaksi baik dengan sesama penyandang disabilitas maupun orang normal. Salah satunya adalah penyandang disabilitas intelektual. Berdasarkan *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD)*, disabilitas intelektual dikenali dengan IQ (*Intelligence Quotient*) di bawah rata-rata dan gangguan perilaku adaptif dimana terlihat melalui kemampuan konseptual, sosial, maupun praktek adaptif.

Adanya kekurangan ini telah menyebabkan berbagai kasus bagi anak disabilitas. Berdasarkan data Sistem Informasi Online Perudungan Perempuan dan Anak (Simfoni PPA), terdapat 987 kasus kekerasan pada anak penyandang disabilitas sepanjang tahun 2021. Tidak hanya itu, terjadi banyak kasus anak disabilitas kabur dari rumah dan menjadi anak jalanan. Mereka yang kabur cenderung tidak bisa bertahan di lingkungan sosial dan sering dikatakan hilang karena belum dapat mengetahui dimana alamat rumahnya dan siapa orang tuanya, bahkan tidak mengetahui siapa dirinya sendiri. Hal ini dikarenakan penyandang disabilitas intelektual umumnya sulit diajak berkomunikasi dan diperlukan proses yang lama dalam mempelajari hal-hal baru.

Berdasarkan hal tersebut, pendidikan relasi sosial menjadi hal yang sangat penting bagi semua orang, termasuk penyandang disabilitas intelektual. Menurut Georg Simmel, relasi sosial adalah hubungan yang terjadi antara individu atau kelompok dalam masyarakat (Maulana, 2023). Pendidikan relasi sosial ini seharusnya dibangun sejak *toddler*, baik di lingkungan keluarga maupun sekolah.

Jika dimulai dari sistem pendidikan di sekolah regular, maka masalah ini dapat diidentifikasi di Sekolah Luar Biasa (SLB).

Berdasarkan hasil observasi tim Pusat Studi Pengembangan dan Inovasi Art Therapy (PSIT), sistem pendidikan di SLB masih berbasis sistem paket perhitungan SKS (Sistem Kredit Semester) yang disertai mata pelajaran *general*, seperti Bahasa Indonesia, matematika, Agama, Kesenian, dan sebagainya. Sistem belajar ini mengacu pada buku paket yang tekstual dengan visualisasi yang tidak terstruktur dan pola belajar klasikal satu arah karena bersifat *stereotyping* dan latihan bermetode *multiple choice*. Sistem pendidikan ini berdampak pada tidak terbangunnya pemahaman konsep relasi sosial sebagai dasar *self-awareness* bagi anak penyandang disabilitas intelektual dikarenakan media pendidikan yang tidak menarik, tidak interaktif, dan tidak adanya stimulus bagi anak untuk merespon.

Sebagai studi kasus, penulis melakukan observasi di SLB Ulaka Penca. Anak-anak disabilitas di sekolah tersebut memerlukan media pembelajaran dikarenakan sistem media saat ini tidak efektif dan efisien dimana indikatornya jelas menunjukkan bahwa anak-anak belum bisa menyampaikan atau mengidentifikasi diri sebagai individu dan memperkenalkan dirinya. Kepala sekolah SLB Ulaka Penca, Ratmatini, mengatakan bahwa kemampuan relasi sosial penyandang disabilitas intelektual sulit untuk dibangun karena belum ada media pembelajaran yang representatif, interaktif, dan menarik bagi peserta didik.

Dari permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk mengikuti proyek tim PSIT dalam merancang sebuah media pembelajaran di kelas yang berbasis *interactivity toys* untuk membangun relasi sosial anak penyandang disabilitas intelektual. Dalam hal ini, penulis mendapatkan peran untuk merancang *visual environment* untuk media *interactivity toys* dengan tema rumah. Hal ini dikarenakan dalam konteks relasi sosial, rumah merupakan objek utama dimana subjek penyandang disabilitas pertama kali belajar mengenal diri sendiri dan orang lain. Maka dari itu, penulis akan membuat konsep *visual environment* yang menarik, interaktif, dan komunikatif bagi anak penyandang disabilitas intelektual sebagai media edukasi melalui studi literasi.

## 1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian

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

1. Sistem pendidikan tentang relasi sosial belum optimal karena media pembelajaran yang tidak representatif.
2. Diperlukan media *interactivity toys* yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan relasi sosial melalui tema rumah.
3. Dalam membangun media tersebut perlu analisis yang spesifik tentang *environment* yang bertema rumah sebagai dasar dari pembelajaran relasi sosial.

Berdasarkan hal di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana perancangan *visual environment* bertema rumah pada *interactivity toys* yang sesuai bagi penyandang disabilitas intelektual?

## 1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Pada penelitian ini, penulis memiliki batasan masalah terkait media *interactivity toys* agar tujuan dari perancangan dapat efektif dan sampai kepada target audiens. Penulis merancang *visual environment* pada *interactivity toys* yang merepresentasikan lingkungan keluarga dengan tema rumah. Dalam hal ini berupa ruang tamu, kamar tidur, dapur, dan ruang bermain beserta perabotan rumah sebagai aset yang mendukung di dalamnya.

Untuk menghindari penyimpangan dari tujuan yang ingin dicapai, penulis membatasi masalah secara geografis, demografis, dan psikografis.

### 1. Geografis

Perancangan ini ditujukan kepada target audiens dengan batasan geografis sebagai berikut.

- a. Primer : Jakarta Selatan
- b. Sekunder : Indonesia

## 2. Demografis

Perancangan ini ditujukan kepada target audiens dengan batasan demografis sebagai berikut.

### a. Primer:

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Usia : 26-50 tahun (guru); 30-50 tahun (orang tua)

Target primer adalah guru sebagai pengajar utama dalam mengajari dan mendampingi murid terkait media pembelajaran *interactivity toys* di kelas. Menurut Kemdikbud, batas umur Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK) guru yang melamar adalah minimal 20 tahun dan maksimal 59 tahun (Kemdikbud, 2023). Selain itu, orang tua juga merupakan target primer yang membantu mendukung anak di rumah. Masa dewasa awal berusia 26-35 tahun dan dewasa akhir berusia 36-45 tahun (Departemen Kesehatan RI, 2009).

- Pendidikan : SMA-S1
- Pekerjaan : Guru ; Ibu rumah tangga, karyawan
- SES : SES B-A (menengah ke atas)

Guru memiliki kelas ekonomi menengah ke atas dimana mereka mampu meraih pendidikan dan keahliannya untuk mendapatkan gelar. Maka dari itu, mereka dapat memberikan ilmu kepada murid-murid penyandang disabilitas intelektual dengan cara pikir yang lebih luas dan terbuka, serta pendekatan yang khusus (Eria, 2014).

- Etnis : Semua etnis
- Agama : Semua agama

### b. Sekunder:

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Usia : 6-18 tahun

Target sekunder adalah murid SD yang menggunakan media *interactivity toys* sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung dengan pembagian kategori umur oleh Departemen Kesehatan RI (2009) bahwa masa kanak-kanak adalah usia 6-11 tahun.

- Pendidikan : SD, SMP, SMA
- Pekerjaan : Murid
- SES : SES B-A (menengah ke atas)

Orang tua dapat memberikan pendidikan yang terbaik bagi para murid penyandang disabilitas intelektual di Sekolah Luar Biasa (SLB) dimana hal ini menjadi dasar yang dapat membantu kelangsungan hidup anak penyandang disabilitas intelektual.

- Etnis : Semua etnis
- Agama : Semua agama

### 3. Psikografis

Perancangan ini ditujukan kepada target audiens dengan batasan psikografis sebagai berikut.

#### a. Primer:

- Mempunyai kesabaran yang tinggi
- Berpikiran terbuka (*open-minded*)
- Semangat dalam mendidik
- Memiliki sikap empati yang tinggi kepada murid
- Mudah beradaptasi pada media pembelajaran yang baru

#### b. Sekunder:

- Sangat bergantung pada pendamping
- Tertarik pada media mainan yang interaktif
- Cenderung bersifat hiperaktif
- Lambat dalam proses pembelajaran

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk merancang *visual environment* bertema rumah pada *interactivity toys* sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi penyandang disabilitas intelektual, khususnya di SLB Ulaka Penca.

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media pembelajaran interaktif supaya peserta didik dapat memahami konsep relasi sosial dengan keluarga, serta mengidentifikasi diri sendiri.

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

Hingga saat ini, kemampuan relasi sosial anak penyandang disabilitas intelektual dalam pendidikan di Sekolah Luar Biasa pada umumnya, khususnya SLB Ulaka Penca, masih belum efektif dikarenakan sistem pembelajaran yang mengacu pada sistem paket dan pola belajar klasikal satu arah. Hal ini menyebabkan tidak adanya stimulus untuk merespon sehingga belum terbangun pemahaman tentang konsep relasi sosial bagi penyandang disabilitas intelektual usia 6-18 tahun. Maka dari itu, peneliti akan merancang *visual environment* bertema rumah pada media *interactivity toys* dengan visual yang menarik supaya anak-anak dapat tertarik untuk memainkannya.

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

Penelitian ini akan menghasilkan luaran berupa:

- 1) Laporan tertulis MBKM Cluster Penelitian
- 2) Rekomendasi konsep perancangan *prototype visual environment interactivity toys*

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

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada tiga pihak:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan melalui perancangan *interactivity toys* ini. Sebab, perancangan ini memberikan

peluang kajian lebih dalam mengenai alternatif media-media pembelajaran lainnya khusus bagi penyandang disabilitas intelektual.

2. Bagi Orang Lain

Masyarakat khususnya subjek penyandang disabilitas dapat memahami konsep relasi sosial melalui media pembelajaran *interactivity toys* yang representatif untuk belajar mengidentifikasi diri sendiri dan keluarga.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara (UMN)

Berperan sebagai referensi akademis mengenai *interactivity toys* serta topik terkait disabilitas intelektual.

**1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis mengatur *timeline* dalam setiap pengerjaan supaya proses perancangan dapat dilakukan secara sistematis dan tepat waktu. Berikut merupakan *timeline* penelitian yang dilakukan penulis selama 7 bulan.

Kegiatan	November		Januari		Februari				Maret				April				Mei				Juni				
	3	4	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	■																								
Registrasi Cluster MBKM		■																							
Masa Bimbingan - Tahap 1 Cluster MBKM			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■													
Evaluasi 1 Cluster MBKM												■													
Masa Bimbingan - Tahap 2 Cluster MBKM													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Bimbingan Pra-Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																							■		
Evaluasi 2 Cluster MBKM																							■		
Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																								■	
Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																								■	
Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																									■
Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir Sidang Cluster MBKM																									■
Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM																									■

Gambar 1.1 Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian

Sumber: Buku Panduan Pelaksanaan Cluster MBKM Program Studi Desain Komunikasi Visual (2024)

