

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penyandang disabilitas atau yang lebih sopan disebut difabel menurut Undang-undang merupakan orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, atau sensorik yang mengalami kesulitan dalam berpartisipasi penuh dan efektif. Menurut Richard Hawkes (2014), situasi yang dialami oleh masyarakat difabel setiap harinya adalah masyarakat sekitar memilih untuk menghindar karena mereka merasa canggung dan tidak tahu bagaimana harus berinteraksi dengan difabel. Riset oleh Scope (2014) menyatakan bahwa 67% orang merasa kurang nyaman dan merasa canggung ketika berinteraksi dengan difabel dan memilih untuk tidak berinteraksi. Mengacu kepada jurnal *Emotional Responses to Interpersonal Rejection* (2015), fenomena ini dapat menyebabkan berbagai emosi seperti perasaan tersakiti, kesepian, malu, perasaan bersalah, kecemasan sosial, bahkan kesedihan dan amarah.

Menghindari difabel dan memilih untuk tidak berinteraksi dengan mereka merupakan bentuk dari pengasingan sosial. Mengenai hal tersebut, difabel memiliki hak yang diatur dalam Undang-undang (UU) Nomor 8 Tahun 2016. Didalamnya, dijelaskan hak-hak bagi para penyandang disabilitas untuk hidup dan dilibatkan dalam masyarakat, berkomunikasi, dan menerima informasi seperti masyarakat pada umumnya. Upaya untuk memenuhi hak tersebut dapat diwujudkan oleh masyarakat sekitar melalui berperilaku sebagaimana mestinya saat berinteraksi dengan difabel dan tidak menghindari mereka.

Anak-anak juga tidak terlepas dari upaya pemenuhan hak terhadap difabel. Etika dan tata krama sebaiknya diajarkan kepada anak-anak sejak dini. Menurut jurnal *Factors Affecting the Perception of Disability: A Developmental Perspective* (2021), intervensi berupa penambahan wawasan mengenai difabel dan memberikan paparan langsung dengan difabel merupakan jalan terbaik untuk

mengubah perilaku anak terhadap difabel. Ditinjau dari sisi psikologis anak, menurut Anbar, seorang ahli psikologi, anak-anak perlu diajarkan untuk keluar dari pemikiran yang egosentris dan mulai mempertimbangkan perasaan orang lain. Hal ini penting dilakukan, menurut Anbar, agar anak-anak dapat memahami bagaimana perilaku mereka dapat memengaruhi orang lain dan mempertimbangkan isu moral dari perspektif orang lain.

Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai etika berinteraksi dengan difabel dapat dilihat melalui sebuah riset oleh Scope, sebagian besar mengaku karena takut mengatakan sesuatu yang dapat meyinggung mereka. Riset serupa oleh Bascule menyatakan bahwa 35% takut perkataan mereka dapat menyinggung dan 18% tidak tahu apa yang harus mereka katakan. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya paparan masyarakat terhadap media informasi yang memadai mengenai difabel, terlebih informasi mengenai langkah-langkah berinteraksi yang sopan terhadap mereka. Di Indonesia sendiri, belum ada media informasi yang aksesibel bagi anak-anak untuk memahami etika berinteraksi ketika berhadapan dengan difabel secara komprehensif.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan merancang sebuah media informasi mengenai etika berinteraksi terhadap difabel yang dapat diterima oleh anak usia 5-9 tahun. Media informasi yang disajikan bersifat interaktif dengan tujuan melibatkan respon motorik yang dapat meningkatkan *engagement* anak (Kirkonian, 2018).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, penulis merumuskan rumusan masalah berupa:

1. Bagaimana merancang *board game* mengenai etika berinteraksi terhadap difabel untuk anak usia 5-9 tahun?

## **1.3 Batasan Masalah**

Demi tercapainya batasan masalah yang terfokus, penulis membatasi masalah etika berinteraksi terhadap difabel pada beberapa kategori utama berupa:

### 1.3.1 Demografis

- 1) Usia Primer : 5-9 tahun

Menurut dr. Ario W. Pamungkas, anak pada usia 5 tahun mengalami perkembangan kognitif yang pesat. Pada usia ini, anak mulai memiliki rasa empati serta rasa kasihan terhadap orang lain. Masa anak-anak menurut Kemenkes adalah usia 5-9 tahun dimana pola asuh orang tua terhadap perkembangan anak sangat krusial.

- Usia Sekunder : 27-35 tahun

Usia dari orang tua atau wali dari anak-anak. Berdasarkan studi *Investigating Adult Age Differences in Real-life Empathy, Prosociality, and Well-being* (2022), dewasa usia dibawah 35 tahun memiliki tingkat empati paling tinggi dibandingkan dengan kelompok usia dewasa yang lebih tua. Oleh karena itu, cocok dijadikan panutan dan membantu anak-anak dalam mengenal etika berinteraksi dengan difabel.

- 2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

- 3) Kelas Ekonomi : SES A1

Status sosial ekonomi keluarga berpengaruh terhadap pendidikan dan perkembangan anak, termasuk keterampilan sosial anak. Orang tua dengan status sosial ekonomi yang lebih baik mampu menjadi teladan dan berupaya dalam perkembangan kehidupan sosial anaknya. Target sasaran dengan pengeluaran perbulan dari Rp7.500.000,00 hingga Rp50.000.000,00.

- 4) Tingkat Pendidikan : Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD)

### 1.3.2 Geografis

Ruang lingkup geografis dibatasi pada daerah Jakarta (primer) dan Jabodetabek (sekunder). DKI Jakarta merupakan provinsi dengan kepadatan penduduk paling tinggi di Indonesia sehingga

meningkatkan kemungkinan anak-anak bertemu dan memiliki interaksi dengan difabel.

### **1.3.3 Psikografis**

- 1) Murid TK dan SD yang kurang memiliki pengetahuan dalam berinteraksi dengan difabel dengan sopan.
- 2) Murid TK dan SD yang takut menyakiti perasaan difabel dan memilih untuk menjauh ketimbang berinteraksi.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Merancang *Board Game* Mengenai Etika Berinteraksi Terhadap Difabel untuk Anak Usia 5-9 Tahun.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

### 1) Bagi Penulis

Melalui perancangan *board game* mengenai etika berinteraksi ini, penulis mengasah kemampuan dalam merancang media informasi dengan menerapkan ilmu serta kemampuan desain penulis. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran bagi penulis dalam berpikir kritis dalam penyelesaian suatu masalah sosial dan desain. Selain itu, tugas akhir ini berperan penting sebagai pemenuhan syarat kelulusan penulis dari jenjang perkuliahan.

### 2) Bagi Masyarakat

Penulis berharap perancangan ini dapat membantu anak-anak untuk berinteraksi lebih bebas dan leluasa dengan difabel dengan memperhatikan etika berinteraksi.

### 3) Bagi Universitas

Perancangan tugas akhir ini dapat menjadi gambaran proses kreatif bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual di masa yang mendatang dan lainnya ketika sedang mencari informasi dan referensi mengenai topik yang bersangkutan.