

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tunanetra merupakan seseorang yang mengalami gangguan dalam melihat visual atau keadaan kondisi penglihatan yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Menurut Data Kementerian Kesehatan RI saat ini, terdapat 4 juta jiwa di Indonesia yang merupakan disabilitas netra (Ramli & Gatra dalam Imran, 2024). Rakhmawati (2018) mengatakan bahwa hal ini berdampak pada kondisi penyandang tunanetra yang tidak optimal dan mengakibatkan kurangnya kemampuan kognitif dan sosial anak. Kondisi ini mempengaruhi penyandang tunanetra perlu menghadapi tantangan besar dalam membangun rasa percaya diri mereka, baik dalam bersosialisasi maupun beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini juga dapat mengakibatkan anak tunanetra akan terus bergantung pada orang lain tanpa memiliki kemampuan untuk mandiri atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Musthaq dalam Tasha Dwilamiisa Putri & Devi Rusli, 2022).

Rasa percaya diri merupakan aspek penting yang dapat membawa banyak dampak positif bagi perkembangan seorang individu (Ningtyas & Risina dalam Edvin Eka Nur Rochim & Alfian Hakim, 2018). Menurut teori Erik Erikson, seorang anak pada usia 6 - 12 tahun sedang memiliki fase untuk berinisiatif mencari dan mempelajari banyak hal baru yang berada di lingkungannya. Sehingga pada masa ini, mereka sedang berada pada fase mencari jati diri dan identitas dengan mempertimbangkan kepercayaan, tujuan, dan nilai-nilai dalam diri yang akan menentukan bagaimana cara mereka melihat masa depan mereka. Pada tahap ini, mereka dihadapi dengan banyaknya hambatan dan kegagalan (Mokalu & Boangmanalu, 2021) Dengan itu, pada masa pertumbuhan tersebut peran pendamping merupakan peran yang sangat penting bagi penyandang tunanetra untuk membantu perkembangan dalam sosial maupun psikis. Tanpa adanya peran

pendamping yang memberikan motivasi dan panduan, anak penyandang tunanetra akan sulit untuk melatih kemampuan dalam menjaga dirinya karena tidak adanya panduan.

Hingga saat ini belum tersedia media informasi yang mampu memberikan pedoman bagi pendamping anak tunanetra berusia 6-12 tahun mengenai praktik meningkatkan *self-awareness* secara efektif kepada penyandang tunanetra. Akibatnya, anak tunanetra masih kurang mendapatkan pendidikan praktikal yang cukup untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka. Media yang tersedia saat ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan anak tunanetra, seperti penggunaan tekstur yang dapat membantu mereka belajar secara mandiri dan interaktif. Hal ini bertujuan untuk memastikan setiap anak tunanetra memiliki peluang yang sama untuk berkembang dan menjadi pribadi mandiri.

Berdasarkan wawancara dengan seorang pengajar di SLB-A Pembina Tingkat Nasional, saat ini belum tersedia buku interaktif yang dapat mendukung pendamping atau pengajar dalam melatih anak tunanetra untuk dapat menjaga dirinya saat berada di lingkungan sosial. Salah satu murid mengatakan bahwa karena keterbatasan yang dimiliki, ia sangat menyukai media yang berbasis gambar yang dapat diraba, namun media semacam itu belum tersedia. Oleh karena itu, pedoman berbasis *3D outline* dan braille dengan topik meningkatkan *self-awareness* diusulkan oleh penulis sebagai alat bantu interaktif yang efektif, membantu anak tunanetra lebih mandiri, dapat menjaga diri dengan memberikan batasan terhadap orang lain, dan mampu mengembangkan kompetensi diri agar berani dalam menghadapi tantangan secara mandiri.

1,2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Kurangnya *self-awareness* pada penyandang tunanetra dapat menghambat perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka,

sehingga mereka kurang mengerti akan pentingnya menjaga diri dan kurang mengenali potensi dalam diri.

2. Anak tunanetra yang terus bergantung pada pendamping berisiko tidak berkembang secara optimal, tidak menyadari potensi diri, serta rentan mengalami situasi berbahaya saat sendiri.
3. Kurangnya media yang dapat memperlengkapi pendamping untuk memberikan praktik meningkatkan *self-awareness* kepada anak tunanetra dan media *3D outline* yang dapat membantu anak tunanetra berinteraksi secara langsung.

Berdasarkan rangkuman di atas, maka berikut adalah pertanyaan yang penulis ajukan untuk proses perancangan: Bagaimana perancangan buku interaktif berupa pedoman pengembangan *self-awareness* bagi pendamping anak tunanetra usia dini.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ditujukan kepada pendamping anak tunanetra usia dini yang merupakan orangtua dan pengajar dengan usia 25 – 59 tahun dan anak tunanetra usia dini dengan usia 6 – 12 tahun dengan SES B, dan memiliki keinginan untuk meningkatkan *self-awareness*, fokus pada pengembangan kepercayaan diri dan menjadi lebih mandiri. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain media interaktif yang berfokus untuk mengembangkan *self-awareness*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan penulis ialah membuat perancangan buku interaktif tentang pedoman pengembangan *self-awareness* bagi pendamping anak tunanetra usia dini.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat dua manfaat yang didapatkan selama proses perancangan tugas akhir, yakni:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha bagi anak tunanetra dapat meningkatkan *self-awareness* mereka sejak usia dini melalui buku interaktif berbasis sensor. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin meningkatkan *self-awareness* bagi penyandang tunanetra.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi dosen maupun peneliti berikutnya mengenai pilar Desain Komunikasi Visual khususnya dalam pengembangan media interaktif. Perancangan ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik untuk mengembangkan media interaktif bagi penyandang tunanetra.

