

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Perancangan buku interaktif tentang pedoman pengembangan self-awareness bagi pendamping anak tunanetra usia dini ini ditujukan pada subjek perancangan sebagai berikut:

3.1.1 Demografis

3.1.1.1 Demografis Primer

- a. Usia : 25 – 59 tahun

Usia produktif secara umum didefinisikan sebagai rentang usia 15-64 tahun, sedangkan usia nonproduktif mengacu pada kelompok usia yang tidak dapat memenuhi kebutuhan hidupnya secara mandiri (Efendi, 2009). Dalam penelitian ini, penulis memilih rentang usia 25-59 tahun sebagai fokus, dengan mempertimbangkan masa transisi dari lulus kuliah, memasuki usia pernikahan, dan tahap produktif dalam dunia kerja. Rentang usia ini dinilai relevan karena mencerminkan fase kehidupan di mana individu cenderung mencapai kematangan profesional, sosial, dan pribadi, yang berperan penting dalam pengembangan kompetensi dan produktivitas.

- b. Jenis Kelamin : Wanita dan Pria (Orangtua / Pendamping / Pengajar anak Tunanetra)

Pemilihan perempuan dan laki-laki sebagai pendamping didasarkan pada prinsip kesetaraan, di mana kedua jenis kelamin memiliki hak yang sama untuk menjadi

pendukung dan pendidik dalam proses perkembangan. Peran pendamping tidak hanya terbatas pada memberikan dukungan emosional, tetapi juga berkontribusi dalam membangun kesadaran diri, meningkatkan perkembangan kognitif, serta mengelola aspek emosional individu yang mereka dampingi. Dengan memberikan kesempatan yang setara, baik perempuan maupun laki-laki dapat membantu individu mengenali potensi mereka, memahami emosi dengan lebih baik, dan mengembangkan kemampuan berpikir serta interaksi sosial untuk mencapai pertumbuhan yang optimal.

c. Pendidikan : S1

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Akademik dan Kompetensi Guru, mengatakan bahwa standard akademik guru SD - SMA ialah minimal diploma empat (D-4) atau setara dengan sarjana (S-1). Selain itu, guru diharapkan menguasai empat kompetensi utama, yaitu teori praktik, kepribadian, sosial, dan profesional. Sementara itu, usia produktif secara umum didefinisikan sebagai rentang usia 15-64 tahun, sedangkan usia nonproduktif mengacu pada kelompok usia yang tidak dapat memenuhi kebutuhan hidupnya secara mandiri (Efendi, 2009).

d. SES : B – A

Menurut Senja (2017, h. 23), kondisi ekonomi merupakan salah satu faktor yang memengaruhi motivasi seseorang, terutama bagi individu yang termasuk dalam

kelompok sosial ekonomi A dan B. Dapat disimpulkan bahwa masyarakat dalam kelompok sosial ekonomi A dan B memiliki akses yang lebih luas terhadap perkembangan teknologi dan industri. Kelompok ini juga cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk belajar secara kreatif dan menghadapi perubahan, sehingga menunjukkan minat yang lebih besar dalam mengembangkan potensi serta keterampilan diri. Selain itu, kondisi ini berkaitan dengan kemudahan akses terhadap buku yang direncanakan untuk dikembangkan di masa depan.

3.1.1.2 Demografis Sekunder

- a. Usia : 6 – 12 tahun

Pertumbuhan anak-anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitif, yang berperan penting dalam kemampuan mereka untuk belajar, berpikir, dan memecahkan masalah. Pada usia Sekolah Dasar (SD), yakni sekitar 6 hingga 12 tahun, anak-anak mengalami kemajuan pesat dalam aspek kognitif. Hal ini mencakup peningkatan keterampilan berpikir abstrak, perluasan kosakata, serta pengembangan kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara efektif (Abd. Rahman Hakim Hasibuan et al., 2024, h.121)

- b. Jenis Kelamin : Wanita dan Pria (Anak Tunanetra)

Pemilihan perempuan dan laki-laki didasarkan pada teori perkembangan yang menyatakan bahwa kedua jenis kelamin mengalami perkembangan dari sisi kognitif dan emosional. Baik perempuan maupun laki-laki memiliki

potensi yang sama dalam menghadapi proses perkembangan tersebut. Selain itu, kesadaran diri menjadi aspek penting yang turut memengaruhi perkembangan mereka, karena melalui kesadaran diri, individu dapat mengenali potensi, memahami emosi, serta mengelola interaksi sosial dengan lebih baik untuk mendukung pertumbuhan kognitif dan emosional secara optimal.

c. Pendidikan : SD (Sekolah Dasar)

Anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) merupakan tahap lanjutan dari perkembangan fisik dan psikis pada masa balita. Pada usia ini, kemampuan fisik anak semakin matang, seperti gerakan tangan dan kaki yang lebih sempurna. Secara psikis, anak mulai menunjukkan pemikiran kritis didorong oleh rasa ingin tahu, memiliki penglihatan dan pendengaran yang jelas, serta mampu melakukan berbagai aktivitas dengan baik. Masa SD menjadi awal perkembangan kognitif yang lebih kompleks, seperti berpikir abstrak, logika, dan penalaran. Memahami tahap ini membantu pendidik, orang tua, dan profesional memberikan dukungan yang tepat bagi anak (Lubis et al., 2024, h.22306).

d. SES : B – A

Merujuk kepada SES primer, anak tunanetra dalam kelompok sosial ekonomi A dan B memiliki potensi untuk mendapatkan literasi yang mendukung pengembangan potensi diri. Selain itu, kemudahan akses terhadap media edukasi, termasuk buku interaktif yang

dirancang khusus, semakin mendukung proses literasi lebih besar untuk menerima pembelajaran yang kreatif dan inklusif. Dorongan ini tidak hanya membantu mereka menghadapi perubahan, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengembangkan keterampilan serta potensi diri. Selain itu, kemudahan akses terhadap media edukasi, termasuk buku interaktif yang dirancang khusus, semakin mendukung proses literasi mereka untuk tumbuh lebih mandiri dan kompeten.

3.1.2 Geografis

3.1.2.1 Geografis Primer

Orang tua anak dengan disabilitas di Jakarta menghadapi berbagai tantangan dalam mengembangkan potensi anak-anak mereka. Keterbatasan akses terhadap fasilitas dan layanan dukungan khusus seringkali menimbulkan beban fisik dan psikologis yang signifikan (D'cruz & Banerjee, 2020), bahkan memunculkan perasaan tidak berdaya yang membutuhkan dukungan sosial (Patel et al., 2021; Trustisari & Esterilita, 2020). Selain itu, kebutuhan perawatan khusus untuk anak-anak dengan disabilitas, termasuk hambatan dalam komunikasi, interaksi sosial, emosi, dan kemampuan intelektual (Fernández-Valderas, 2017), yang dapat membuat orang tua berada dalam situasi penuh tekanan dan kecemasan (Willner et al., 2020). Kondisi ini sering kali membuat mereka kehilangan harapan terhadap masa depan anak-anaknya (Correa-Torres & Bowen, 2016). Dalam konteks Jakarta, keterbatasan ini diperburuk oleh minimnya fasilitas pendidikan inklusif dan dukungan komunitas, sehingga orang tua menghadapi

kesulitan besar dalam memberikan perawatan yang dapat mendorong pertumbuhan dan potensi anak mereka secara optimal.

3.1.2.2 Geografis Sekunder

Merujuk pada kondisi geografis primer orang tua anak disabilitas di Jakarta, keterbatasan media pendidikan inklusif dan isolasi sosial menjadi tantangan utama yang menghambat perkembangan anak usia 6-12 tahun. Akses yang tidak merata terhadap fasilitas dan layanan pendukung di ibu kota menyebabkan orang tua kesulitan mendapatkan bantuan yang diperlukan untuk mendampingi anak mereka dalam proses belajar. Akibatnya, anak-anak ini mengalami hambatan dalam pendidikan, terutama karena orang tua belum menerima pertolongan yang memadai untuk mengatasi tantangan yang dihadapi. Kondisi ini berdampak pada terhambatnya perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak, yang seharusnya menjadi prioritas dalam usia pertumbuhan mereka.

3.1.3 Psikografis

3.1.3.1 Psikografis Primer

Dalam situasi tekanan tinggi, dukungan sosial menjadi faktor penting yang dapat membantu orang tua anak disabilitas netra. Dukungan ini mencakup berbagai bentuk tindakan sosial yang bermanfaat, seperti pemberian perhatian emosional, informasi, bantuan praktis, dan penghargaan terhadap kemampuan individu dalam menyelesaikan masalah. Dukungan sosial, seperti yang diungkapkan oleh Apollo dan Cahyadi (2012), memberikan rasa nyaman, dihargai, dan diperhatikan, yang secara signifikan berdampak pada kesejahteraan psikologis. Dalam konteks orang tua anak disabilitas netra, dukungan sosial dari lingkungan dan komunitas dapat meningkatkan emosi positif, memperkuat harga

diri, dan membantu mereka menghadapi tantangan sehari-hari. Keadaan psikologis yang lebih baik ini akan memengaruhi reaksi, perilaku, dan kesejahteraan umum, serta kemampuan mereka dalam mendukung perkembangan anak secara optimal.

3.1.3.2 Psikografis Sekunder

Anak disabilitas netra adalah individu yang mengalami gangguan penglihatan signifikan atau kerusakan pada organ mata, sehingga penglihatan tidak lagi dapat diandalkan meskipun menggunakan alat bantu. Kondisi ini membuat mereka bergantung pada fungsi indra lain untuk menjalani aktivitas sehari-hari. Kesulitan dalam melaksanakan tugas-tugas utama yang memerlukan penglihatan, bahkan dengan alat bantu khusus, dapat membatasi kemampuan mereka. Dalam konteks pembelajaran, hambatan penglihatan ini memengaruhi proses belajar dan pencapaian secara optimal. Oleh karena itu, anak disabilitas netra memerlukan dukungan penuh dari pendamping untuk membantu mereka beradaptasi dengan berbagai metode belajar yang disesuaikan. Dukungan pendamping menjadi kunci dalam mendorong perubahan positif, membantu anak mengembangkan potensi mereka, dan membangun kepercayaan diri untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

3.1.4 Behavioral

3.1.4.1 Behavioral Primer

Orang tua anak tunanetra perlu memiliki perilaku yang mencerminkan kemampuan mendukung dan mendidik anak dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan khusus mereka. Peran orang tua sebagai pendamping harus dilaksanakan secara aktif, dengan memberikan perlindungan menyeluruh yang mencakup aspek fisik, sosial, dan spiritual, sehingga anak dapat berkembang menjadi

individu yang mandiri dan berkepribadian baik (Silalahi & Meinarno, 2010).

3.1.4.2 Behavioral Sekunder

Menurut Fatimah (2010), manusia pada awal kehidupannya berada dalam kondisi ketergantungan kepada orang tua dan pengajar, namun seiring waktu, anak secara alami mulai belajar untuk mandiri dengan melepaskan ketergantungan tersebut. Mandiri diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk tidak bergantung pada seseorang, khususnya orang tua, menadiri merupakan bentuk memiliki tanggung jawab atas segala tindakan yang dilakukan. Anak yang masih bergantung cenderung menunjukkan perilaku seperti ketergantungan emosional dalam pengambilan keputusan, ketergantungan fisik dalam aktivitas sehari-hari, kurangnya kepercayaan diri untuk mencoba hal baru, dan minimnya kemampuan dalam pemecahan masalah. Untuk mengubah perilaku ini, orang tua dapat melatih anak membuat keputusan sederhana, memberikan tanggung jawab kecil, mendorong eksplorasi mandiri, dan mengajarkan cara berpikir kritis sehingga anak mampu berkembang menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode perancangan *design thinking* untuk merancang buku interaktif. Menurut Brown dalam bukunya yang berjudul “*Design Thinking*” (Brown, 2008), metode *design thinking* merupakan salah satu pendekatan yang memanfaatkan media yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia. Menurut Dahlan (2022, h. 63-71) yang dikutip oleh Natalie (2025, h. 33), metode *design thinking* bermanfaat untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah melalui penciptaan ide-ide yang diperoleh dari proses *brainstorming* serta melalui tahap pengujian langsung melalui pembuatan

prototipe. Dalam perancangan buku interaktif ini, penulis menggunakan pendekatan metode *design thinking* untuk diterapkan sebagai alat mencari solusi yang berfokus pada anak tunanetra. Metode ini membantu penulis untuk dapat memusatkan proses perancangan desain buku interaktif pada kebutuhan pengembangan *self-awareness* anak tunanetra, sehingga menghasilkan solusi kreatif yang relevan dan efektif untuk dikembangkan dalam perancangan buku interaktif tersebut.

Metode *design thinking* menurut Huessein (2018) terdiri dari lima tahapan yang dijalankan secara non-linear. Meskipun tahapan-tahapan ini sering disajikan secara linear untuk mempermudah pemahaman, sifat non-linear mengacu pada fleksibilitas dalam menjalankan setiap tahap. Artinya, urutan pelaksanaan tidak harus dimulai dari tahap pertama, melainkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan desainer atau tim pengembang yang menggunakan metode *design thinking*. Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut.

3.2.1 Empathize

Pada tahap ini, dilakukan pendalaman terhadap terjadi di lapangan dengan menjalankan observasi atau wawancara. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk memahami sudut pandang serta kebutuhan target. Beberapa langkah yang dapat dilakukan pada tahap ini meliputi:

a. Observasi

Observasi merupakan proses pencatatan dan pengamatan terhadap fenomena yang terjadi di lapangan untuk tujuan ilmiah. Kegiatan ini memiliki tujuan yang sejalan dengan wawancara dan survei, yaitu mengumpulkan data yang relevan. Pada tahap ini, penulis melakukan kunjungan ke SLB-A Pembina Tingkat Nasional untuk mengamati aktivitas, media yang digunakan, serta cara bersosialisasi anak tunanetra. Selain itu, penulis juga mengobservasi media yang digunakan oleh pengajar dalam proses pembelajaran dan media yang tersedia di lingkungan sekolah. Melalui tahap observasi ini, penulis

dapat menentukan fokus perancangan yang akan dikembangkan dalam penelitian.

b. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk menggali permasalahan, keinginan, kebutuhan, serta kondisi yang dihadapi oleh pengguna. Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan target yang berfokus pada pengajar dan anak penyandang tunanetra di SLB-A Pembina Tingkat Nasional. Wawancara dilakukan untuk mengetahui keadaan self-awareness anak, kebutuhan anak, serta kebutuhan pengajar dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan self-awareness anak.

Wawancara ini bertujuan untuk memahami perspektif dan menggali informasi yang relevan terkait keadaan self-awareness anak serta kebutuhan yang belum terpenuhi. Selain itu, wawancara juga dilakukan bersama salah satu pengurus perpustakaan SLB-A Pembina Tingkat Nasional untuk mengetahui media yang tersedia bagi anak tunanetra saat ini, serta media yang masih diperlukan untuk pembelajaran.

3.2.2 Define

Pada tahap ini, penulis meninjau hasil dari tahap pertama, yaitu observasi dan wawancara. Setelah memperoleh insight dan memahami situasi serta fenomena yang terjadi, penulis dapat melakukan indentifikasi strategi yang akan digunakan untuk penulis dapat merancang buku interaktif yang mampu menjawab kebutuhan dari target audiens dan permasalahan yang dialami di lapangan.

Tahapan ini akan membantu penulis untuk mengelompokkan permasalahan yang dialami oleh target. Dengan demikian, penulis dapat menentukan user persona untuk menciptakan batasan yang memastikan perancangan sesuai dan tepat bagi target yang dituju. Tahap ini berperan

penting dalam membantu penulis merancang solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan target.

3.2.3 Ideate

Tahap selanjutnya adalah perancangan ide dan konsep yang akan dijadikan solusi untuk menjawab permasalahan yang ada. Dalam tahap ini, penulis telah memahami kebutuhan target, sehingga dapat mulai merancang solusi yang akan diwujudkan dalam bentuk karya desain. Proses ini melibatkan *brainstorming*, pembuatan *mind map*, sketsa, dan pengembangan *big idea* yang akan dijadikan sebagai panduan utama dalam perancangan buku interaktif.

Tahapan ini bertujuan agar desain yang dirancang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan anak tunanetra. Dengan demikian, karya yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan self-awareness pada anak sekaligus menjadi media yang relevan untuk mendukung perkembangan kognitif mereka.

3.2.4 Prototype

Tahap keempat ini bertujuan untuk mengubah tahap ide yang telah disusun menjadi representasi visual sementara sebelum dilakukan pengujian terhadap produk atau karya yang telah dirancang. Melalui tahap prototipe, penulis dapat menguji hasil karya untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan serta mendapatkan masukan dari target utama. Prototipe ini dapat berupa karya yang masih sederhana namun cukup fungsional, sehingga memungkinkan target untuk mencoba dan memberikan umpan balik terhadap karya yang dirancang.

3.2.5 Testing

Pada tahap terakhir, penulis akan menguji hasil perancangan kepada target yang dituju. Tahap *testing* dilakukan bertujuan untuk meninjau apakah hasil perancangan buku interaktif dapat menjadi solusi yang menjawab kebutuhan target nantinya. Penulis juga terbuka untuk masukan

atau tanggapan mengenai karya yang telah dirancang, sehingga penulis dapat mengevaluasi dan memahami aspek yang perlu diperbaiki.

Melalui tahap ini, penulis dapat melakukan revisi atau penyesuaian terhadap karya untuk meningkatkan kualitas sebelum mencapai bentuk final. Tahap ini bersifat interaktif, di mana proses uji coba melibatkan pengguna dan masyarakat untuk mencoba serta memberikan masukan terhadap karya yang diciptakan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dalam metodologi pengumpulan data untuk memahami secara mendalam permasalahan terkait tingkat self-awareness pada anak penyandang tunanetra dari berbagai perspektif. Pendekatan ini dilakukan melalui teknik observasi dan wawancara yang melibatkan anak tunanetra, pengajar di sekolah, serta pengurus perpustakaan. Wawasan dan pandangan yang diperoleh dari berbagai pihak akan dianalisis secara menyeluruh untuk menghasilkan data yang lebih lengkap dan terintegrasi, dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang permasalahan tersebut.

3.3.1 Observasi

Pada tahap observasi, penulis mencatat berbagai media yang digunakan oleh anak tunanetra untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini mencakup buku braille, alat bantu tulis braille, perangkat audio, dan teknologi adaptif seperti pembaca layar (*screen reader*) atau aplikasi mobile untuk tunanetra. Penulis juga memperhatikan bagaimana anak-anak menggunakan media tersebut, apakah media tersebut sudah cukup efisien atau memerlukan pengembangan lebih lanjut. Pemahaman tentang media yang digunakan membantu mengidentifikasi kebutuhan tambahan atau solusi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak tunanetra.

Penulis juga mengamati aktivitas yang disukai oleh anak tunanetra, seperti kegiatan seni, bermain alat musik, membaca buku braille, atau permainan yang melibatkan indera pendengaran dan sentuhan. Selain itu,

perhatian diberikan pada cara setiap anak berinteraksi dengan lingkungannya, baik dengan teman sebaya, pengajar, maupun lingkungan fisik sekolah. Observasi ini mencakup pola komunikasi anak, tingkat kemandirian, serta cara mereka menghadapi tantangan di lingkungan sosial maupun fisik. Hal ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dan potensi mereka dalam konteks interaksi sehari-hari.

Pengamatan terhadap metode pengajaran yang dilakukan oleh pengajar juga menjadi fokus penting. Penulis mencatat bagaimana pengajar mendidik anak tunanetra, baik dalam aktivitas belajar teoretis di kelas maupun praktek langsung. Selain metode pengajaran, penulis juga mengevaluasi media yang tersedia di lingkungan sekolah, seperti alat peraga, perangkat braille, atau perangkat teknologi lainnya. Melalui observasi ini, penulis dapat mengidentifikasi media yang sudah memadai dan media tambahan yang masih sangat dibutuhkan untuk meningkatkan proses pembelajaran anak tunanetra, sehingga dapat menjadi panduan dalam perancangan solusi yang efektif.

3.3.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tiga narasumber, yaitu anak penyandang tunanetra, pengajar, dan pengurus perpustakaan di SLB-A Pembina Tingkat Nasional. Wawancara dengan anak tunanetra bertujuan untuk memahami kebiasaan mereka, media pembelajaran yang disukai, serta bagaimana mereka mengembangkan keberanian dalam diri. Selanjutnya, wawancara dengan pengajar difokuskan pada tingkat *self-awareness* anak yang diajar, media pembelajaran yang biasa digunakan, kekurangan dari media tersebut, serta pendekatan yang dilakukan pengajar untuk memotivasi anak dalam meningkatkan kesadaran diri dan keberanian. Terakhir, wawancara dengan pengurus perpustakaan bertujuan untuk menggali informasi mengenai kekurangan media yang tersedia, media yang dimiliki saat ini, dan kebutuhan media tambahan yang dapat membantu

anak-anak tunanetra meningkatkan self-awareness mereka. Data dari wawancara ini akan menjadi dasar untuk merancang solusi yang sesuai dengan kebutuhan anak tunanetra.

1. Wawancara Anak Tunanetra

Wawancara dilakukan dengan salah satu murid dari SLB-A Pembina Tingkat Nasional. Wawancara dilakukan bersama pelajar guna untuk mengetahui tingkat self-awareness dalam diri dan aktivitas yang mereka paling sukai untuk belajar. Berikut merupakan beberapa pertanyaan yang diajukan oleh penulis terhadap Zahra.

Objektif wawancara:

1. Mengetahui tingkat self awareness dalam dirinya
2. Media yang paling disukai saat belajar?

Pertanyaan wawancara:

1. Apa hal yang paling kamu suka lakukan di sekolah? kenapa?
2. Apakah kamu pernah melakukan tampil di depan teman-teman sebagai penilaian?
3. Apa aktivitas belajar yang paling kamu suka?
4. Media apa yang paling mudah untuk kamu pelajari?
(Media: Audio / sensori)
5. Kamu lebih suka mendengarkan audio atau melakukan sesuatu yang bisa kamu rasakan sendiri?

2. Wawancara Pengajar

Wawancara kedua dilakukan dengan salah satu pengajar dari SLB-A Pembina Tingkat Nasional. Wawancara yang dilakukan bersama Pak Keriyadi bertujuan untuk mengetahui bagaimana kebiasaan anak penyandang tunanetra menerima informasi dalam kegiatan belajar mengajar, tingkat kesadaran dan kepercayaan diri pada anak

tunanetra, media yang digunakan oleh pihak sekolah untuk belajar, dan kebutuhan yang masih belum tersedia saat ini.

Objektif wawancara:

1. Mengetahui keadaan *self-awareness* anak tunanetra di SLB-A Pembina Tingkat Nasional Jakarta
2. Apakah ada media pengajaran untuk meningkatkan *self-awareness* anak tunanetra
3. Media efektif apa yang digunakan untuk belajar

Pertanyaan Wawancara:

1. Menurut bapak / ibu apakah saat ini masih sering ditemukan keadaan dimana murid masih sulit memperkenalkan dirinya sendiri di lingkungan sosial?
2. Menurut bapak / ibu, faktor apa saja yang paling mempengaruhi seorang anak tunanetra kesulitan dalam bersosialisasi? (Faktor: Rasa tidak percaya diri? Tidak mengetahui caranya?)
3. Saat ini, bagaimana bentuk kontribusi pihak sekolah untuk membantu anak-anak tunanetra yang mengalami kesulitan dalam bersosialisasi? (Kontribusi: Kelas praktikal? Media yang digunakan? Menyediakan pelatihan?)
4. Apakah pihak sekolah secara khusus memberikan edukasi mengenai *self-awareness* kepada anak-anak tunanetra? Jika iya, materi / program yang dibawakan mengenai apa dan dengan media apa?
5. Apakah program tersebut melibatkan partisipasi orang tua untuk mendukung anak-anak tunanetra dalam mengenal dan menerima dirinya?

6. Menurut bapak / ibu, seberapa penting edukasi mengenai self-awareness bagi anak tunanetra, khususnya untuk membantu mereka menjadi lebih percaya diri dan mandiri?
7. Menurut bapak / ibu, apa tantangan terbesar yang dihadapi sekolah dalam memberikan edukasi tentang *self-awareness* kepada anak tunanetra?
8. Saat ini media atau alat apa saja yang paling sering digunakan oleh penyandang tunanetra untuk belajar atau mengakses informasi?
9. Menurut bapak / ibu indra apa yang paling sering digunakan oleh tunanetra dalam proses belajar (misalnya: indra peraba, pendengaran)?
10. Menurut bapak / ibu seberapa penting peran indra peraba atau sensori dalam membantu penyandang tunanetra belajar dan beraktivitas sehari-hari?
11. Saat ini apakah tersedia media pembelajaran berbasis sensori atau teknologi yang menurut Anda masih sangat diperlukan namun belum tersedia?
12. Menurut bapak / ibu, aspek atau area apa yang perlu lebih dikembangkan oleh penyandang tunanetra agar mereka dapat lebih mandiri?
13. Apakah ada cerita inspiratif dari Bapak / Ibu atau murid-murid yang menunjukkan bagaimana mereka berhasil mengembangkan diri dengan baik?

3. Wawancara Pengurus Perpustakaan

Wawancara ketiga dilakukan dengan salah satu pengurus perpustakaan yang merupakan seorang tunanetra yang ahli dalam braille dan IT dari SLB-A Pembina Tingkat Nasional. Wawancara

yang dilakukan bersama Pak Haris berfokus untuk mengetahui media yang saat ini tersedia, media yang paling sering dicari oleh anak-anak, dan media yang saat ini dibutuhkan atau efektif untuk digunakan oleh seorang pelajar.

Objektif wawancara:

1. Mengetahui media yang saat ini tersedia baik fisik maupun digital
2. Apa media yang efektif untuk digunakan oleh anak tunanetra untuk menerima informasi

Pertanyaan wawancara:

1. Media apa yang saat ini tersedia di perpustakaan SLB-A Tingkat Nasional?
2. Apakah buku atau media yang saat ini paling sering dipinjam oleh anak?
3. Pada saat proses belajar mengajar, apakah buku merupakan salah satu media efektif yang digunakan oleh pengajar?
4. Media yang saat ini tersedia apakah sudah sepenuhnya efektif untuk digunakan oleh guru untuk mengajar anak tunanetra?
5. Sebagai seorang yang berpengalaman, apakah kekurangan dari media yang saat ini tersedia?
6. Apakah Anda memiliki saran mengenai jenis media atau alat bantu yang dapat lebih efektif membantu anak tunanetra dalam meningkatkan *self-awareness* mereka?
7. Bagaimana Anda menilai kebutuhan perpustakaan di masa depan untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif?

4. Wawancara Psikolog Disabilitas

Wawancara selanjutnya dilakukan bersama dengan seorang psikolog disabilitas *cerebral palsy (CP)*. Saat ini ia merupakan seorang dosen dan juga seorang psikolog di sebuah universitas. Ia fokus untuk melatih anak-anak dalam bidang olahraga dan juga membimbing anak disabilitas.

Objektif wawancara:

1. Mengetahui perkembangan psikis dan juga kognitif anak tunanetra
2. Mencari tahu mengenai cerita dan peran yang cocok dibawakan untuk anak tunanetra dengan usia 6-12 tahun

Pertanyaan wawancara:

1. Mungkin sebelum memulai wawancara, kakak boleh ga ceritain sedikit tentang background kakak, mungkin dari apa yang kakak kerjakan saat ini atau pengalaman yang kakak miliki bersama seorang disabilitas.
2. Menurut kakak apakah *self-awareness* itu sendiri penting untuk dipelajari sejak usia dini?
3. Bagaimana biasanya kondisi *self-awareness* pada anak usia 6-12 tahun yang memiliki keterbatasan visual?
4. Menurut kakak, apa perbedaan utama dalam proses pengembangan *self-awareness* antara anak dengan disabilitas netra dan anak non-disabilitas?
5. Apa saja kemampuan dasar *self-awareness* yang perlu diajarkan kepada anak disabilitas netra untuk menjaga diri di lingkungan sosial?

6. Apa tantangan terbesar yang dihadapi anak disabilitas netra dalam membangun *self-awareness*, khususnya pada usia 6-12 tahun?
7. Biasanya apakah ada metode atau cara yang digunakan untuk mengatasi ketakutan yang mungkin dimiliki anak saat mereka mencoba belajar memperkenalkan diri atau menyatakan kebutuhan mereka?

3.3.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting dengan mengkaji media serupa yang relevan dan telah ada sebelumnya. Kajian ini mencakup aspek-aspek penting seperti konsep, isi konten buku, strategi, permasalahan lingkungan yang diangkat, dan elemen lainnya. Melalui studi ini, penulis bertujuan memahami keseluruhan konteks untuk mengidentifikasi bagaimana perancangan buku tersebut dilakukan. Hal ini dilakukan guna untuk menjadi acuan data pendukung bagi penulis dalam menyempurnakan perancangan buku interaktif yang akan dikembangkan.

Studi eksisting juga dilakukan untuk meninjau dan menganalisis strategi serta pendekatan yang diterapkan dalam menstimulasi kreativitas melalui media buku. Penulis memanfaatkan studi ini untuk menemukan kelemahan dan kelebihan dari karya yang sudah ada, sehingga dapat memperbaiki celah-celah yang ada dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penulis dapat mengembangkan perancangan buku yang lebih terarah, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan target.

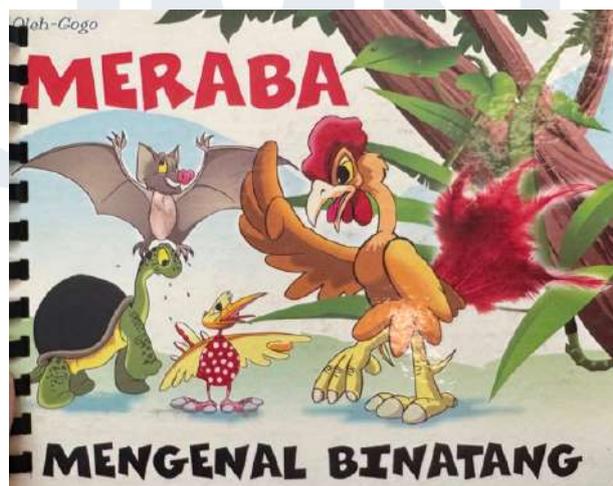
Melalui analisis yang mendalam terhadap karya yang sudah ada, studi eksisting memberikan dasar yang kuat untuk perencanaan yang lebih terstruktur. Langkah ini menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa proses perancangan buku interaktif yang dilakukan lebih matang, fokus, dan

mampu memberikan solusi yang lebih baik terhadap permasalahan yang diangkat.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi bertujuan untuk menemukan inspirasi dan acuan dalam teknik desain yang akan diterapkan. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan berbagai referensi yang kemudian dianalisis untuk menentukan desain visual yang paling relevan dan sesuai dengan kebutuhan dalam merancang buku interaktif. Selain itu, studi referensi berperan dalam memperluas wawasan serta memperkaya ide-ide terkait konsep visual. Dengan melakukan studi referensi, penulis dapat mengeksplorasi berbagai elemen visual kreatif yang mendukung subjek penelitian. Proses ini memberikan inspirasi dari karya-karya sebelumnya, yang menjadi sumber ide untuk menjaga konsistensi elemen visual yang diterapkan dalam perancangan. Melalui studi referensi, penulis dapat merancang karya yang tidak hanya relevan secara visual tetapi juga konsisten dalam segi estetika dan kreatif.

a. Buku: Meraba Mengenal Binatang oleh Gogo



Gambar 3. 1 Buku Meraba Mengenal Binatang
Sumber: Dokumentasi Mandiri

Buku interaktif berikut merupakan buku yang dibuat berdasarkan dengan Tulisan braille dan juga tekstur bagi anak untuk

dapat meraba gambar Binatang dengan interaktif. Pada buku ini, pencipta membuat dengan tekstur taktil berupa kain, mata mainan, dan tekstur kertas lainnya. Selain itu, pencipta juga menggunakan tekstur bulu untuk menggambarkan sayap pada gambar Binatang. Buku ini menjadi referensi bagi penulis untuk menciptakan buku yang berlandaskan interaktif dan disertakan braille. Selain itu penulis juga menyadari akan cukup pentingnya warna pada buku sehingga panyandang tunanetra yang berada di tahap *low-vision* juga dapat melihat warna.

Secara visual, penulis juga menyadari bahwa pencipta dan perancang buku menggunakan gambar yang cukup besar agar tidak membingungkan saat diraba oleh anak. Selain itu secara visual, pencipta buku juga memberikan bentuk yang jelas akan Binatang yang dipresentasikan dalam buku. Kekurangan dari buku ini ialah banyaknya bagian yang digambar sehingga cukup kompleks dan anak-anak tidak dapat merasakannya. Selain itu, perancang juga menggunakan jilid ring yang pada akhirnya buku sulit untuk di balik ke halaman berikutnya.

