

# **BAB 1 BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tunanetra merupakan istilah umum yang digunakan untuk merujuk pada kondisi seseorang yang mengganggu atau menghambat kemampuannya dalam melihat yang akhirnya penyandang tunanetra akan berusaha memaksimalkan indera lainnya seperti perabaan, penciuman, pendengaran, dan lain-lain. sebagai alat komunikasi (Lestari & Fitlya, 2021a). Saat berbicara, saling berhadapan dan menatap merupakan adap dalam berbicara, namun cara komunikasi tunanetra terkadang tidak saling menatap sehingga ini menimbulkan kesalah pahaman bagi orang tidak mengerti (Nurmansyah et al., n.d., 2023).

Berdasarkan hal tersebut, ini menjadi salah satu faktor tunanetra mendapatkan diskriminasi di masyarakat yang dimulai dari adanya kesalah pahaman. Menurut Diskominfo Prov.Kaltim Pabawati (2023) terdapat 987 laporan kekerasan yang dialami penyandang disabilitas dan salah satunya penyandang tunanetra pada tahun 2022 di Indonesia. Sekelompok disabilitas mengalami diskriminasi dalam kehidupan sehari-hari yang tidak mendukung aktualisasi dari potensi yang mereka miliki. Dari banyak kasus diskriminasi yang terjadi pada penyandang tunanetra dari lingkungan sosial seperti dikucilkan, tidak mendapatkan hak dalam hak pendidikan, tidak bisa bersosialisasi dengan baik dilingkungan, kurang mendapatkan prioritas dalam fasilitas umum dan hak-hak lainnya (Lestari & Fitlya, 2021) . Dari hasil wawancara dengan Dwi Lindawati dari Difabel Creative Community (DC<sup>2</sup>) selaku narasumber tentang tunanetra, menyebutkan salah satu contoh etika yang tidak baik yang terjadi saat tunanetra hendak menyeberang jalan, orang awam yang tidak paham bagaimana berkomunikasi dengan baik kepada tunanetra membantunnya dengan tiba-tiba menarik tunanetra tersebut menyeberang jalan, sehingga tunanetra tersebut tersinggung dan apa yang dilakukan orang tersebut adalah salah dan tidak beretika bagi dia. Apabila ditarik kesimpulannya masyarakat masih belum paham mengenai bagaimana etika dalam

berinteraksi kepada tunanetra yang baik, sehingga dibutuhkan sosialisasi mengenai hal ini.

Cara berkomunikasi tunanetra dengan orang awam sama seperti pada umumnya hanya membedakan penyandang tunanetra yang tidak bisa melihat lawan bicaranya dan kondisi sekitarnya. Saat berinteraksi dengan penyandang tunanetra, memperhatikan penggunaan bahasa, nada suara. Saat memperkenalkan diri, bisa dengan menyentuh tangan punggung tunanetra sambil mengucapkan salam dan menyebut nama sebagai perkenalan (Nurmansyah dkk., t.t. 2023).

Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan bentuk sosialisasi mengenai cara beretika yang baik kepada tunanetra salah satunya berupa permainan edukasi. Menurut Rahman and Tresnawati (2016) dalam jurnal Kurniawan dkk (2021) Permainan edukasi, yang dirancang untuk meningkatkan konsentrasi dan merangsang kemampuan berpikir, merupakan cara efektif dalam proses belajar mengajar karena menggunakan media visual yang lebih unggul dibandingkan dengan jenis media visual lainnya. Permainan edukasi ini dirancang untuk mengatasi masalah belajar dengan meningkatkan minat, mendukung perkembangan, meningkatkan kecerdasan, serta kemampuan anak dalam proses pembelajaran, permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga esensial sebagai kebutuhan, di mana anak secara alami mengembangkan bakat terpendamnya, seperti dalam permainan papan atau board game.

*Board game* merupakan jenis permainan yang memiliki banyak komponen di dalamnya, seperti papan persegi, karton tebal, kartu, bahkan kain. *Board game* memiliki cerita permainan yang beragam, tema permainan, dan teknik permainan yang bervariasi. *Board game* dipilih sebagai media yang utama sebagai edukasi karena *board game* media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, membantu anak dalam menyelesaikan masalah, membangun kemampuan bersosialisasi dengan baik, media hiburan dan pelepas stress dan membantu meningkatkan kualitas daya ingat (sebangku, 2021). Dalam proses perancangan *board game* diperlukan berbagai komponen yang diperlukan dan aset visual yang dapat mendukung *board game* secara isi dan estetika agar menarik bagi pemain. Maka dari itu dibutuhkan peran ilustrator dan desain grafis untuk berperan

merancang komponen *board game* yang dibutuhkan dan memberikan aspek grafis dari warna, tipografi, ilustrasi, serta elemen visual yang dibutuhkan.

Berdasarkan uraian di atas maka masyarakat perlu dilakukan sosialisasi bagaimana etika berkomunikasi kepada tunanetra, salah satu bentuk sosialisasi yang bisa dilakukan dengan media permainan edukasi seperti *board game*. Dengan adanya *board game* bisa memberi edukasi kepada masyarakat bagaimana etika berkomunikasi kepada tunanetra, tidak hanya memberikan edukasi dengan ini bisa memberikan pemain pengalaman yang menyenangkan dan tidak membuat stress. Maka penulis melakukan kolaborasi dengan Let's Play Indonesia dalam perancangan *board game* "Hello Fellow: Kevin", sebagai ilustrator dan desain grafis. Desainer dibutuhkan untuk berperan merancang komponen *board game* yang dibutuhkan dan memberikan aspek grafis dari warna, tipografi, ilustrasi, serta elemen visual yang dibutuhkan. Komponen dari *board game* yang akan dirancang berupa papan permainan dan kartu. Dengan pengembangan penerapan gaya desain yang menarik dan mudah dipahami oleh pemain.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat disimpulkan permasalahannya bagaimana perancangan *board game* "Hello Fellow: Kevin" sebagai edukasi beretika kepada tunanetra.

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dari perancangan ini yaitu merancang *board game* "Hello Fellow: Kevin" sebagai edukasi beretika kepada tunanetra.

## **1.4 Manfaat**

### **a. Manfaat bagi penulis**

Penulis memperluas pengetahuan dan pengalaman tentang proses pembuatan *board game* berbasis pembelajaran melalui perancangan ini. Serta menambah portofolio yang dapat digunakan dalam dunia industri.

### **b. Manfaat bagi masyarakat**

Hasil dari perancangan ini berupa *board game* diharapkan dapat memberikan edukasi pengetahuan kepada masyarakat sehingga paham mengenai cara beretika dan berkomunikasi yang baik kepada tunanetra.

## 1.5 Batasan Masalah

### A. Batasan masalah.

- 1) *Board game* ini dimainkan oleh mulai dari anak-anak mulai 10 tahun hingga dewasa yang tidak berkebutuhan khusus.
- 2) Perancangan ini khusus untuk merancang komponen dan visual meliputi ilustrasi, ikon, tipografi, dan warna.
- 3) *Board game* “Hello Fellow: Kevin” ini menggunakan cara permainan drafting, hand management dari Let’s Play Indonesia.

### B. Batasan Teknis

- 1) Perancangan yang dibuat papan permainan dan kartu.
- 2) Bahan papan permainan dan kartu yang digunakan Art Paper 260 dan Hard Cover.
- 3) Ukuran untuk kartu 6.35 x 8.89 cm, 6 x 5,7 cm dan papan bermain berukuran 29,7 x 42 cm atau A3.
- 4) Visual yang digunakan menggunakan warna *colorfull* dan ilustrasi yang sesuai dengan anak-anak usia 10-16 tahun.
- 5) Aplikasi yang digunakan Clip Studio Paint Pro dan Microsoft Word.

## 1.6 Metode

### 1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Perancangan ini dilakukan di Malang Raya, Agustus tahun 2023. Meliputi persiapan dan pelaksanaan pada bulan Agustus – November yang meliputi penggalan data dari beberapa jurnal terdahulu dan dilanjutkan dengan wawancara dengan Let’s Play Indonesia dan mbak Linda selaku narasumber secara langsung guna mengumpulkan data. Kemudian data yang didapatkan akan dianalisa lebih lanjut dan di kembangkan.

### 1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Sumber perancangan yang digunakan termasuk artikel peraturan tertulis, jurnal, penjelasan, dan teori dari buku dan literatur yang berkaitan dengan subjek perancangan. Perangkat yang digunakan untuk proses perancangan *board game* “Hello Fellow: Kevin” yaitu:

- a. Perangkat Keras
  1. Ipad Pro 2021 11 inci Generasi-3
  2. Laptop Lenovo Legion AMD Ryzen 9 5900HX with Radeon Graphics 3.30 GHz
- b. Perangkat Lunak
  1. Clip Studio Paint Pro
  2. Microsoft Word

### 1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dan informasi metode yang digunakan oleh penulis pada perancangan tugas akhir sebagai berikut:

#### a) Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk pengumpulan data dan informasi dengan Mas Istivano pembuat *board game* “Hello Fellow: Kevin”, Pak Arif Bawono Surya selaku Product development dari Let’s Play Indonesia, dan Dwi Lindawati dari Difabel Creative Community (DC<sup>2</sup>) selaku narasumber mengenai tunanetra. Wawancara dilakukan oleh kedua belah pihak dengan pertanyaan yang telah disusun dengan tujuan agar penulis mendapatkan informasi lebih mengenai perancangan *board game* yang akan dibuat.

#### b) Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis melakukan observasi atau pengamatan secara langsung untuk pengumpulan data. Penulis melakukan observasi secara langsung di Let’s Play Indonesia dengan melakukan uji coba prototype dari *board*

*game* “Hello Fellow: Kevin” bersama dengan pembuatnya. Ini dilakukan agar penulis dapat mengerti bagaimana alur permainan pada *Board game* tersebut dan mengetahui komponen apa saja yang dibutuhkan dalam permainan tersebut.

c) Studi Dokumen

Pada tahap ini penulis melakukan validasi data yang telah diberikan oleh Let’s Play Indonesia dengan mengandalkan dokumen sebagai sumber tertulis dan gambar yang memanfaatkan jurnal dan artikel.

#### 1.6.4 Analisis Data

Metode analisa data yang digunakan pada perancangan ini adalah metode analisa interaktif Miles Huberman yang mana analisa ini terdiri dari Reduksi Data, Penyajian data, dan Penarikan kesimpulan/Verifikasi.

Analisis interaktif Miles Huberman adalah pendekatan yang menggabungkan pengumpulan dan analisis data. Reduksi data digunakan untuk menyusun data ke dalam konsep, kategori, dan tema, dan hasilnya diolah dalam berbagai format untuk eksposisi dan penegasan kesimpulan. (Ahmad Rijali, 2018).

Terdapat beberapa tahapan dalam analisis ini yaitu :

1. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data adalah langkah sistematis dalam menghimpun informasi yang diperlukan. Dalam Penulisan ini, Penulis menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan studi literatur. wawancara akan dilakukan dengan Istivano dan Arif Bawono Surya dari Lets Play Indonesia, dan Dwi Lindawati selaku narasumber mengenai tunanetra. Selanjutnya, Observasi akan dilakukan dengan mengamati secara langsung mengenai desain dokumen mengenai permainan di Lets Play Indonesia. Studi literatur digunakan sebagai pendukung terkait data yang dikumpulkan yaitu melalui sumber seperti jurnal, artikel, dan media lainnya.

## 2. Reduksi Data

Pada tahap ini, dilakukan analisis data yang diperoleh terkait desain dokumen permainan dan tunanetra. Data tersebut akan disederhanakan dengan fokus pada elemen-elemen yang mendukung pembahasan dalam perancangan. Hal ini bertujuan untuk menyusun data secara sistematis sehingga memudahkan pemahaman mengenai perkembangan anak-anak.

## 3. Penyajian Data

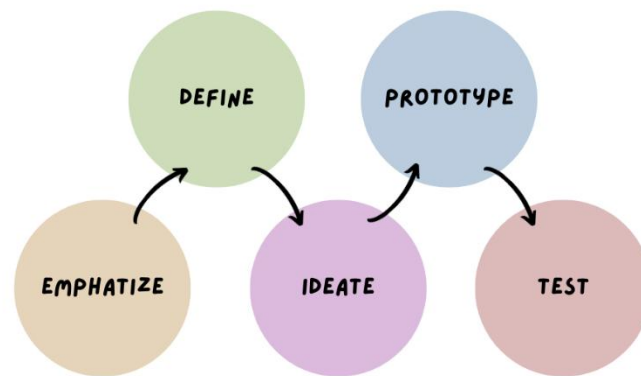
Data yang telah dikumpulkan akan disusun secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas tentang kebutuhan komponen *board game* yang dibutuhkan dan data yang dibutuhkan mengenai cara beretika yang baik kepada tunanetra. Ini akan membantu dalam memahami alur dan merencanakan langkah-langkah yang diperlukan dalam perancangan program.

## 4. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, Penulis akan menarik kesimpulan. Kesimpulan ini akan diperiksa selama proses perancangan berlangsung melalui diskusi dengan pihak Lets Play Indonesia. Dengan demikian, data yang telah lengkap akan dirumuskan menjadi kesimpulan akhir yang relevan dalam perancangan *board game* “Hello Fellow: Kevin” sebagai edukasi beretika kepada tunanetra.

### 1.6.5 Prosedur

Metode perancangan yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan ini adalah Design Thinking.



Gambar 1.1 Diagram Alir Penelitian

Sumber: (Arvira Swarnadwitya, 2020)

a. *Emphatize*

Pada tahap ini penulis melakukan penggalan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen yang berkaitan dengan topik yakni *board game* yang akan dirancang.

b. Define

Pada tahap ini mulai mengeksplorasi konteks desain dan tantangannya memahaminya dari sudut pandang mereka yang terlibat identifikasi permasalahan dan solusi yang perlu diatasi.

c. Ideate

Pada Proses ini penulis melakukan proses pembuatan sketsa kasar dengan menggunakan referensi yang telah dikumpulkan dan digunakan sebagai *moodboard*

d. Prototype

Pada tahap ini penulis melanjutkan proses yang telah dilakukan pada tahap ideate yaitu digitalisasi sketsa.

e. Test

Pada proses ini pengujian akan dilakukan oleh tiga orang ahli dengan menggunakan angket sebagai instrumennya.



## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, dan batasan masalah yang akan dibahas dalam perancangan *board game* “Hello Fellow: Kevin”. Selanjutnya dijelaskan tujuan dan manfaat desain ini, metode dan serta metodologi dan sistemnya.

### BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu dan teori terkait sebagai acuan penyusunan perancangan berasal dari Artikel, Jurnal, dan Thesis.

### BAB III Metode Perancangan

Pada bab ini berisikan tentang identifikasi dan pemecahan masalah. Kemudian konsep dan proses perancangan *board game* berjudul “Hello Fellow: Kevin”