

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri A Pajajaran adalah sebuah sekolah yang menangani khusus anak-anak tunanetra. Sekolah ini pada mulanya didirikan oleh Pemerintah Belanda tahun 1901 dengan nama *Bandoengsche Blinden Instituut*. Namun meski sudah tergolong tua, para pengelola sekolah ini tetap berusaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas lingkungan sekolah. Hal ini dibuktikan berdasarkan wawancara dengan Bu Rika Djoewita, salah seorang guru di SLB Negeri A Pajajaran yang mengatakan bahwa seluruh pekerja di sekolah tersebut senang dengan antusias para akademika yang melakukan penelitian untuk membantu pengembangan anak-anak.

Tunanetra merupakan istilah kepada seseorang yang indera penglihatannya mengalami kelainan dan tidak berfungsi secara sempurna. Penyebab seseorang dikategorikan sebagai tunanetra dapat terdiri dari berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Atika, Arsely, Caniago, Julisti, dan Asvio (2023) berpendapat bahwa beberapa orang dilahirkan dengan kondisi ini sebagai akibat dari faktor genetik, sementara yang lain mendapat gangguan penglihatan tersebut setelah lahir akibat penyakit, cedera, atau kondisi medis lainnya. Selain itu, menurut Mambela (2018) klasifikasi tunanetra juga melibatkan tingkat keparahan gangguan penglihatan yaitu yang mengalami buta total (*blind*), di mana mereka tidak memiliki penglihatan sama sekali, sedangkan sisanya adalah dengan penglihatan sebagian (*low vision*).

Dari data yang disampaikan oleh Bu Rika Djoewita, guru di SLB Negeri A Pajajaran, bahwa siswa yang mereka bina sebagian besar adalah kelompok buta total. Salah satu yang juga menjadi perhatian khusus adalah anak-anak tunanetra yang mulai beranjak dan menyentuh usia remaja. Berdasarkan temuan dari

penelitian Dewi dan Yusri (2023), masa remaja merupakan periode transisi yang ditandai oleh percepatan perkembangan pada aspek kematangan fisik, yang meliputi perubahan signifikan pada bentuk tubuh, komposisi fisik, serta fluktuasi hormonal. Proses biologis yang terjadi secara ini menuntut individu remaja untuk beradaptasi dengan kondisi tubuh yang terus berubah, yang seringkali disertai dengan ketidakstabilan dalam persepsi diri dan identitas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hastuti dan Baiti (2019), yang menunjukkan bahwa perubahan fisik tersebut memiliki implikasi psikologis yang cukup kompleks.

Salah satu dampak yang muncul adalah terganggunya kestabilan emosi pada remaja, yang berpotensi menurunkan kemampuan mereka dalam mengelola perasaan dan merespons tekanan lingkungan secara adaptif. Keterbatasan dalam pengelolaan emosi ini dapat memperbesar risiko munculnya stress, terutama ketika remaja menghadapi tuntutan akademik, sosial, atau keluarga yang tidak seimbang dengan kapasitas regulasi emosi mereka. Maka dari itu, fase ini menjadi sangat krusial untuk mendapatkan perhatian dalam konteks pendidikan maupun intervensi psikososial, agar proses pendewasaan dapat berlangsung secara sehat dan terarah.

Menurut pendapat Abdullah, Herlina, dan Baihaqi (2021) anak-anak tunanetra cenderung menghadapi tantangan emosional yang lebih berat dibandingkan anak-anak dengan penglihatan normal. Yang mana setelah diteliti oleh Mambela (2018) bila kondisi ini tidak diatasi, anak tunanetra berisiko mengembangkan gejala kepribadian negatif, seperti perasaan minder, rendah diri, bahkan hingga menunjukkan gejala kepribadian negatif lainnya.

Oleh sebab itu perlu dilakukan coping stress untuk mengelola proses pemulihan kembali dari gejolak stress tersebut. Setiap individu dalam menghadapi stress tidak melakukannya sendirian dan tidak terbatas pada satu strategi saja. Mereka dapat menggunakan berbagai pendekatan yang sesuai dengan kemampuan dan kondisi mereka, sehingga masalah psikologis dapat diatasi secara positif (Andriyani, 2019).

Salah satu coping stress yang dapat dilakukan adalah dengan bermain permainan atau board game (Nakao, 2019) yang mana juga dibuktikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukannya dengan menerapkan program manajemen stress selama enam minggu dengan implementasi board game.

Menurut Wardhani, Pujiyanto, dan Pahlevi (2024), terdapat dua elemen utama dalam board game yang harus dirancang secara optimal agar mampu memberikan dampak positif terhadap penurunan stress pemain. Elemen pertama adalah mekanisme permainan atau *gameplay*, yang mencakup alur, aturan, dan interaksi bermain. Gameplay yang efektif terutama untuk tunanetra sebaiknya tidak terlalu kompleks atau membebani pikiran, namun tetap menyenangkan dan memberikan rasa lega setelah permainan berlangsung. Hal ini sangat penting mengingat fungsinya sebagai media coping stress. Elemen kedua adalah tampilan visual dari permainan, yang berperan penting dalam menciptakan kesan pertama dan menarik minat calon pemain. Daya tarik visual ini tidak hanya memengaruhi antusiasme awal, tetapi juga memperkuat keterlibatan pemain selama permainan berlangsung. Dengan demikian, perpaduan antara gameplay yang menyenangkan dan desain visual yang memikat menjadi faktor krusial dalam menciptakan pengalaman bermain yang mampu meredakan stress secara efektif.

Selain dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, board game juga melatih dalam segi konsentrasi, daya ingat, juga kemampuan berstrategi dan kreatif. Namun dengan banyaknya hal positif yang didapatkan dari board game, kelompok tunanetra tidak memiliki variasi board game yang cukup untuk menjadi media coping stress mereka.

Maka atas latar belakang di atas, akan dilakukan perancangan board game sebagai sarana baru untuk coping stress bagi siswa di SLB Negeri A Pajajaran.

Melalui adanya board game ini, diharapkan dapat membantu dalam pengelolaan dan pencegahan stress pada para siswa.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Anak-anak tunanetra di SMP SLB Negeri A Pajajaran yang mulai memasuki usia remaja menghadapi tantangan emosi yang signifikan. Kondisi ini semakin berat bagi remaja tunanetra yang cenderung memiliki masalah emosional lebih besar karena keterbatasan mereka.
2. Belum adanya variasi board game yang bisa dimainkan oleh remaja tunanetra sebagai sarana hiburan untuk mencegah stress.
3. Para remaja tunanetra memerlukan metode coping stress yang juga dapat mendukung mereka saling berinteraksi.

1.3. Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam perancangan ini yaitu Merancang Board Game yang bisa digunakan remaja tunanetra sebagai media coping stress.

1.4. Pertanyaan Penelitian (*Research Question*)

1. Bagaimana mengimplementasikan board game yang sesuai dengan kebutuhan khusus remaja tunanetra sebagai media untuk coping stress?"

1.5. Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)

1. Untuk dapat mengimplementasikan board game yang sesuai dengan kebutuhan khusus remaja tunanetra sebagai media untuk coping stress.

1.6 Batasan Masalah (*Delimitations*)

1. Perancangan ini untuk pengguna tunanetra dengan rentang usia antara 12-15 tahun.
2. Perancangan ini dibatasi waktu dan sumber daya yang tersedia.
3. Perancangan berfokus pada bagaimana permainan yang dapat membantu mengelola stress.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan (*Scope*)

Ruang lingkup penelitian ini berdasarkan remaja tunanetra di SLB Negeri A Pajajaran yang duduk di bangku SMP dan akan berfokus pada mengidentifikasi dan memahami karakteristik permainan yang efektif dalam memenuhi kebutuhan remaja tunanetra untuk mengelola stress.

1.8 Keterbatasan Perancangan (*Limitation*)

1. **Keterbatasan Waktu:** Waktu yang tersedia terbatas, yang dapat mempengaruhi kedalaman dan cakupan analisis yang menyeluruh terhadap semua variabel yang relevan.
2. **Sumber Daya:** Keterbatasan sumber daya, baik finansial maupun material untuk mengakses teknologi dan alat bantu yang diperlukan untuk mengembangkan dan menguji permainan yang sesuai untuk remaja tunanetra.

1.9 Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Sebagai media untuk memperluas pengetahuan tentang kebutuhan dan metode efektif dalam mengelola stres remaja tunanetra. Hasil penelitian ini dapat menambah literatur ilmiah dan menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ini.

2. Bagi Masyarakat

Sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat mengenai pentingnya dukungan dan inklusi bagi remaja tunanetra.

3. Bagi Industri

Memberi peluang bagi industri teknologi dan permainan dalam mengembangkan produk yang lebih inklusif dan aksesibel bagi remaja tunanetra. Hasil perancangan ini dapat mendorong inovasi dan pengembangan alat bantu yang lebih efektif dalam membantu remaja tunanetra mengelola stres dan menikmati hiburan dengan lebih baik.

1.10 Sistematika Penulisan

Tujuan dari penulisan sistematika ini adalah untuk memudahkan pemahaman selama penyusunan tugas akhir. Dalam penulisan tugas akhir ini, sistem penulisan terdiri dari beberapa bab, masing-masing bab secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang dari masalah yang diangkat, yaitu stres pada remaja tunanetra dan kurangnya media yang sesuai untuk membantu mereka mengelola stres. Di bab ini juga dijelaskan identifikasi masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, dan tujuan penelitian. Selain itu, terdapat batasan masalah, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, manfaat penelitian, serta penjelasan ringkas mengenai sistematika penulisan laporan secara keseluruhan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi kajian teoritis dan hasil penelitian terdahulu yang relevan, seperti teori tentang board game, stres pada remaja, dan karakteristik tunanetra. Juga disertakan kajian empiris melalui observasi langsung, survei, dan wawancara di SLB Negeri A Pajajaran serta tempat pendukung lainnya untuk memperkuat landasan perancangan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu metode campuran (kualitatif dan kuantitatif). Dibahas pula teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, kuesioner), serta metode perancangan yang digunakan sebagai dasar dalam pengembangan ide desain board game.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan proses perancangan board game secara rinci, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, konsep desain, gameplay, komponen permainan, desain visual, hingga strategi penyampaian konten yang sesuai untuk remaja tunanetra. Disertai juga visualisasi seperti moodboard, sketsa, dan gambar teknik.

BAB V KESIMPULAN

Bab terakhir berisi kesimpulan dari seluruh proses perancangan dan penelitian yang telah dilakukan, serta pernyataan mengenai efektivitas board game sebagai media coping stress. Penutup ini juga memuat refleksi terhadap hasil yang diperoleh dan potensi pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA