

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perancangan proposal ini dasar latar belakangnya sesuai dengan yang terdapat pada dasar pembuatan produknya yaitu *NetraKidz.com* sebagai Website Edukasi yang Bersifat Interaktif Bagi Anak-anak Penyandang Tuna Netra. Didalam perancangan pembuatan produk, pastilah butuh yang namanya pemasaran. Salah satu media sosialisasinya adalah melewati *event*.

Event adalah merupakan sebuah rancangan acara secara sistematis yang didalamnya melibatkan banyak sekali pihak. Beberapa pihak yang dapat terlibat di dalam *event*, seperti; sponsor, target dan keluarga, forum terkait, lembaga terkait, masyarakat luas, anak-anak, pemerintah dan beberapa aktivis terkait. Dari beberapa segi pihak yang dapat terlibat inilah, yang membuat sebuah *event* menjadi media penting untuk pembentukan *brand* atau citra diri serta sosialisasi di lingkungan target yang ingin dicapai.

Website ini (*NetraKidz.com*) ini adalah merupakan website interaktif pertama yang mengandalkan audio sebagai dasar aplikasinya yang mengedukasi anak tuna netra di Indonesia. Website edukasi yang mempunyai USP khusus untuk dioperasikan oleh anak-anak tuna netra dengan batas umur 2 – 11 tahun serta para orang tua sebagai pendampingnya. Didalam pengoperasiannya dibutuhkan cara dan navigasi khusus, tidak seperti cara normal pada biasanya. Karena adanya kekhususan inilah, maka diharapkan website ini bisa langsung mengenai target.

Sebuah produk baru pada umumnya langsung dipasarkan saja dengan adanya “merk” atau nama produk. Tapi, dibalik semua itu sebuah pembentukan branding atau citra diri itu penting. Lalu setelah terbentuknya branding secara bersamaan dengan perlahan-lahan, disosialisasikannya sebuah produk merupakan cara yang efektif sebagai pengenalan kepada masyarakat. Salah satu caranya dengan melalui *event*, sebuah acara yang diselenggarakan secara periodik, untuk *event* yang diselenggarakan oleh *NetraKidz.com* secara tahunan ini. Yang dimaksud secara periodik adalah dengan adanya sistematika penyusunan acara yang bersifat edukasi ataupun komersil guna memberikan sosialisasi dan manfaat dari produk tersebut yang dilaksanakan dengan jangka waktu.

Event diselenggarakan bertujuan sebagai salah satu media bersosialisasi dengan masyarakat dan target. Dengan ini bisa membuat sebuah produk membangun *baran* atau citra diri dari awal hingga terbentuk dengan sendirinya karena dekat dengan masyarakat. Ini berdasarkan pada bahwa produk website NetraKidz.com ini adalah produk pertama dan masih sangat awam bagi masyarakat luas. Maka dari *event* inilah diharapkan *NetraKidz.com* bisa menjadi sahabat bagi anak-anak tuna netra dan keluarganya yang mendampingi serta mambantu mereka untuk bisa mengembangkan diri dengan bersosialisasi.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa yang membedakan *event* NetraKidz.com dengan *event* produk lainnya sehingga mempunyai peran penting sebagai media promosi yang sesuai dengan target ?

1.3 Tujuan Perancangan

1.3.1 Tujuan Khusus

1. Sebagai media edukasi dan informatif bagi anak-anak penyandang tuna netra di NetraKidz.com dalam bentuk *event*.
2. Anak-anak penyandang tuna netra bisa mempelajari perkembangan teknologi melalui media NetraKidz.com ini di saat *event* terselenggara, sehingga lebih bisa bersosialisasi di luar lingkungan.
3. Melalui *event* ini diharapkan NetraKidz.com bisa jadi salah satu media yang harus diakses bagi setiap orang tua penyandang tuna netra serta anak-anak tuna netra sendiri.
4. Menjadikan website ini menjadi salah satu media penting sebagai pembelajaran untuk perkembangan diri anak-anak penyandang tuna netra sejak dini.
5. Mensosialisasikan kepada masyarakat bahwa NetraKidz.com adalah website edukasi bagi anak-anak tuna netra.

1.3.2 Tujuan Umum

1. Sebagai media pembantu para orang tua yang memiliki anak penyandang tuna netra sejak dini untuk memberikan edukasi yang layak.
2. Memberikan media edukasi yang bisa membuat anak-anak penyandang tuna netra belajar sambil bermain dalam *event* ini.
3. Menginspirasi para orang tua penyandang tuna netra untuk lebih aktif dalam memberikan pembelajaran dalam media online yang tepat kepada anaknya sejak dini.
4. Menginspirasi anak-anak penyandang tuna netra untuk lebih aktif dan lebih percaya diri dalam mengembangkan diri sejak dini melalui media website ini.
5. Memberikan pembelajaran, bahwa pentingnya belajar akan teknologi sejak dini kepada orang tua dan anak-anak penyandang tuna netra.
6. Membuat masyarakat umum peka dan sadar bahwa Tuna netra ada disekitar mereka dengan adanya *event* NetraKidz.com ini.

1.4 Manfaat Hasil Perancangan

1.4.1 Manfaat bagi masyarakat :

1. Sebagai media edukasi yang membantu bagi anak-anak penyandang tuna netra

2. Membantu masyarakat untuk lebih peduli dengan lingkungan sekitar
3. Membantu orang tua penyandang tuna netra memberikan media belajar yang baik
4. Saling menginspirasi untuk menciptakan solusi bagi masalah disekitar
5. Adanya acara periodik yang bersifat sosial

1.4.2 Manfaat bagi pemerintah :

1. Bisa menginspirasi pemerintah untuk lebih aktif dalam mengembangkan teknologi diberbagai media untuk tempat belajar para penyandang tuna netra, maupun tuna lainnya sebagai tempat mengembangkan diri
2. Website ini bisa membantu pemerintah negara Indonesia untuk bisa lebih maju lagi dalam perkembangan teknologi di bidang sosial
3. Bisa membuat negara Indonesia menginspirasi negara lain untuk saling membantu para penyandang cacat agar bisa mengembangkan diri mereka melalui berbagai media teknologi sejak dini
4. Manfaat bagi instansi pendidikan (Universitas Ciputra) :
5. Bisa menginspirasi instansi pendidikan lain untuk lebih peduli dengan sekitar terhadap penyandang cacat dan bisa membantu untuk menciptakan solusi lainnya dari karya mahasiwanya

6. Banyak cara untuk menjadi entrepreneur yang bisa membantu menciptakan solusi bagi masyarakat, salah satunya adalah *social entrepreneur*

1.4.3 Manfaat bagi anak-anak penyandang tuna netra :

1. Sebagai media belajar yang sesuai dengan umur mereka
2. Membantu anak-anak tuna netra untuk bisa berkembang di bidang teknologi sejak dini
3. Menginspirasi mereka untuk selalu belajar dan berkembang sesuai dengan umur mereka
4. Mendapatkan hiburan dari *event* ini serta bisa lebih bersosialisasi dengan sesama

1.4.4 Manfaat bagi diri sendiri :

1. Bisa membuat saya lebih peduli dan peka terhadap masalah di sekitar dan memikirkan suatu bentuk solusi untuk membantu masyarakat dengan melalui karya.
2. Bisa menambah pengetahuan saya di bidang sosialisasi.
3. Bisa menambah pengalaman saya untuk membuat suatu *event* besar secara periodik yang melibatkan banyak pihak.
4. Bisa menambah teman atau relasi saya di bidang sosial.

1.5 Data Perancangan

1.5.1 Data-data yang dibutuhkan

1.5.1.1 Data primer

1. Didapatkan dari Pertuni
2. Bagaimana tingkah laku anak-anak tuna netra saat belajar menggunakan teknologi, terutama media online seperti website ?
3. Bagaimana cara anak-anak tuna netra mengoperasikan sebuah teknologi ?
4. Bagaimana para orang tua anak penyandang tuna netra memberikan pelajaran terhadap perkembangan teknologi kepada anaknya?
5. Bagaimana anak tuna netra mengembangkan dirinya sejak dini?
6. Bagaimana seharusnya pola asuh orang tua anak penyandang tuna netra?

1.5.2 Metode pengumpulan data

1. Dengan wawancara nara sumber langsung, misal dengan ketua Pertuni
2. Wawancara dengan beberapa penyandang tuna netra

3. Mengamati bagaimana pola asuh orang tua anak penyandang tuna netra sejak dini
4. Mengamati kebiasaan anak-anak penyandang tuna netra
5. Mengikuti forum tuna netra
6. Mengikuti perkembangan blog dan website tuna netra yang sudah ada
7. Mengikuti perkembangan website edukasi anak yang sudah ada di Indonesia maupun di luar
8. Mengumpulkan artikel tentang perkembangan teknologi dan tuna netra melalui beberapa blog yang aktif dalam topic tersebut
9. Aktif dalam memberikan tanggapan di beberapa forum diskusi tentang tuna netra, terutama anak-anak tuna netra sendiri
10. Mengikuti perkembangan terhadap anak-anak melalui artikel psikiater anak

1.5.3 Lokasi pengumpulan data

1. Pertuni, DPC Jatim.
2. Blog dan website tuna netra yang aktif
3. LSM yang peduli dengan tuna netra
4. Seminar tentang tuna netra

5. Perpustakaan

1.5.4 Pihak-pihak atau nara sumber yang terkait

1. Ketua Pertuni
2. Beberapa orang tua anak penyandang tuna netra
3. Beberapa anak-anak penyandang tuna netra
4. Beberapa penyandang tuna netra yang sudah sudah berkeluarga
5. Beberapa aktifis tuna netra yang aktif mengikuti seminar
6. Blogger yang aktif peduli dengan perkembangan tuna netra

1.5.5 Metode analisis data

1. Metode yang dipilih
2. Dengan melalui wawancara dan mengamati beberapa nara sumber yang meliputi orang tua dan anak-anak penyandang tuna netra.
3. Mengamati website anak-anak yang sudah berkembang dan aktif .
4. Mengamati perkembangan anak-anak sampai batas usia 11 tahun.

1.5.2 Teori pendukung

- 1 Pola asuh orang tua terhadap anak.
- 2 Perkembangan globalisasi dan teknologi.
- 3 Cara pengembangan diri seorang anak penyandang tuna netra.

- 4 Model analisa dan sintesa yang akan digunakan
- 5 Pengolahan data dengan menggunakan table dan diagram.
- 6 Pengumpulan data dengan bentuk artikel dan hasil wawancara.
- 7 Pengutipan beberapa perbincangan wawancara.
- 8 Memilah-milah apa saja content yang dibutuhkan oleh anak-anak penyandang tuna netra untuk website edukasi ini.

