

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Autisme pada dasarnya adalah suatu kelainan biologis pada penyandanginya. Kata autisme berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata yaitu 'aut' yang berarti 'diri sendiri' dan 'ism' yang secara tidak langsung menyatakan 'orientasi arah atau keadaan *state*'. Sehingga autism dapat didefinisikan sebagai kondisi seseorang yang luar biasa asik dengan dirinya sendiri (Reber, 1985 dalam Trevarthen dkk, 1998). Lebih dari 150 ribu kasus pertahun di Indonesia. Pada saat ini autisme dikategorikan sebagai "biological disorder", dalam arti bahwa autisme bukan merupakan gangguan psikologis. Lebih spesifik dapat dikatakan bahwa autisme adalah suatu gangguan perkembangan karena adanya kelainan pada sistem saraf penyandanginya *neurological or brain based development disorder*.

Autisme dapat terjadi pada siapa pun, tanpa membedakan warna kulit, status sosial ekonomi maupun pendidikan seseorang. Penyebab autisme adalah interaksi antara faktor genetik dan mungkin berbagai paparan negatif yang didapat dari lingkungan. Penyandang Autism kronis dapat bertahan selama bertahun-tahun atau seumur hidup. Kelainan ini menimbulkan gangguan, antara lain gangguan komunikasi, komunikasi sosial, kurangnya konsentrasi serta keterbatasan aktivitas dan minat. Autism pada saat ini sudah dikategorikan sebagai suatu epidemik di beberapa negara. Penanganan yang sudah tersedia di Indonesia antara lain terapi perilaku, terapi wicara, terapi komunikasi, terapi okupasi, terapi sensori integrasi, dan pendidikan khusus. Beberapa dokter melakukan penanganan biomedis dan diet khusus. Penanganan lain seperti integrasi auditori, *oxygen hiperbarik*, pemberian suplemen tertentu, sampai terapi dengan lumba-lumba, juga sering ditawarkan.

Masalah komunikasi pada anak penyandang autis jenjang usia Sekolah dasar atau SDLB, mereka harus dilatih sedini mungkin agar komunikasi sosialnya meningkat. Karakteristik pertama anak SD Adalah senang bermain sehingga menuntut guru untuk

sering mengajak berkomunikasi agar anak penyandang autis tidak hanya berdiam diri saja, merancang model pembelajaran komunikasi yang bermuatan permainan. Anak penyandang autis harus di didik dan di ajarkan dengan baik karna pendidikan adalah salah satu metode penyembuhan bagi anak penyandang autis. Bermain yang digunakan sebagai media pembelajaran dikenal dengan istilah permainan edukatif. Andang Ismail (2006:19) berpendapat, “Permainan edukatif, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik”.

Komunikasi sosial secara tidak langsung menyadarkan anak bahwa manusia hidup tidak akan pernah lepas dari lingkungan sosial di sekitarnya dengan beragam kegiatan dan persoalan yang ada. Kesadaran atas pribadi masing-masing akan mempengaruhi proses komunikasi sosial. Dengan demikian, komunikasi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa adanya interaksi maka tidak akan ada kehidupan bersama. komunikasi sosial ini terwujud karena adanya kontak dan komunikasi. Bagaimana mengawal serta mengasah secara baik proses komunikasi dan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya merupakan hal penting untuk diperhatikan. Dengan memiliki kemampuan berkomunikasi dan bahasa yang baik, anak dapat memahami dan menyampaikan informasi, meminta yang disukai, menyampaikan pikiran dan menyatakan ataupun mengekspresikan keinginan untuk memenuhi kebutuhannya. Kemampuan komunikasi non verbal anak-anak pada umumnya diperoleh secara alamiah, tanpa diajarkan secara khusus dan terus menerus dalam waktu yang lama. Namun tidak demikian dengan anak penyandang autis. Mereka membutuhkan rancangan dan strategi serta pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi non verbal ini secara tepat. Anak penyandang autis mengalami tingkat kemunduran dalam perkembangannya, anak penyandang autis cenderung terbelakang dari anak normal lainnya, karena itu umur asli mereka tidak sesuai dengan keadaan mereka yang sesungguhnya. Pelatihan komunikasi melalui gambar-gambar, tujuannya selain untuk melatih daya ingat juga untuk mengenal benda-benda sekitar, dikarenakan anak autis secara umum memiliki kemampuan yang

menonjol di bidang *visual*. Mereka lebih mudah untuk mengingat dan belajar, bila diperlihatkan gambar atau tulisan dari benda-benda, kejadian, tingkah laku maupun konsep-konsep abstrak. Dengan melihat gambar atau tulisan, anak autis akan membentuk gambaran mental atau mental *image* yang jelas dan relatif permanen dalam benaknya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang dapat dibangun dari latar belakang di atas yaitu Siswa SDLB penyandang autis memiliki kesulitan dalam komunikasi sosialnya karena adanya kelainan pada sistem syarafnya sehingga dibutuhkan suatu produk permainan edukatif yang dapat menstimuli mereka agar tingkat komunikasinya meningkat.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif produk permainan edukatif yang dapat mendidik serta melatih komunikasi sosial anak penyandang autis.

1.4 Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat :

- Sebagai bahan masukan bagi pendidik untuk meningkatkan keterampilan dan kreatifitas dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, inovatif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan perkembangan komunikasi sosial dan belajar siswa penyandang autis.
- Sebagai alat untuk melatih penyandang autis dalam meningkatkan perkembangan komunikasi pada sistem syarafnya, sehingga terlatih untuk lebih dapat berkomunikasi sosial pada hal lain, baik itu kegiatan akademik maupun kegiatan sehari-hari.
- Sebagai bahan kajian dalam mengembangkan kurikulum pengembangan diri sehingga dapat menjadi acuan dalam proses belajar mengajar guru.

1.5 Lingkup Riset

Untuk mempermudah penulisan laporan dibutuhkan batasan dan lingkup permasalahan yaitu :

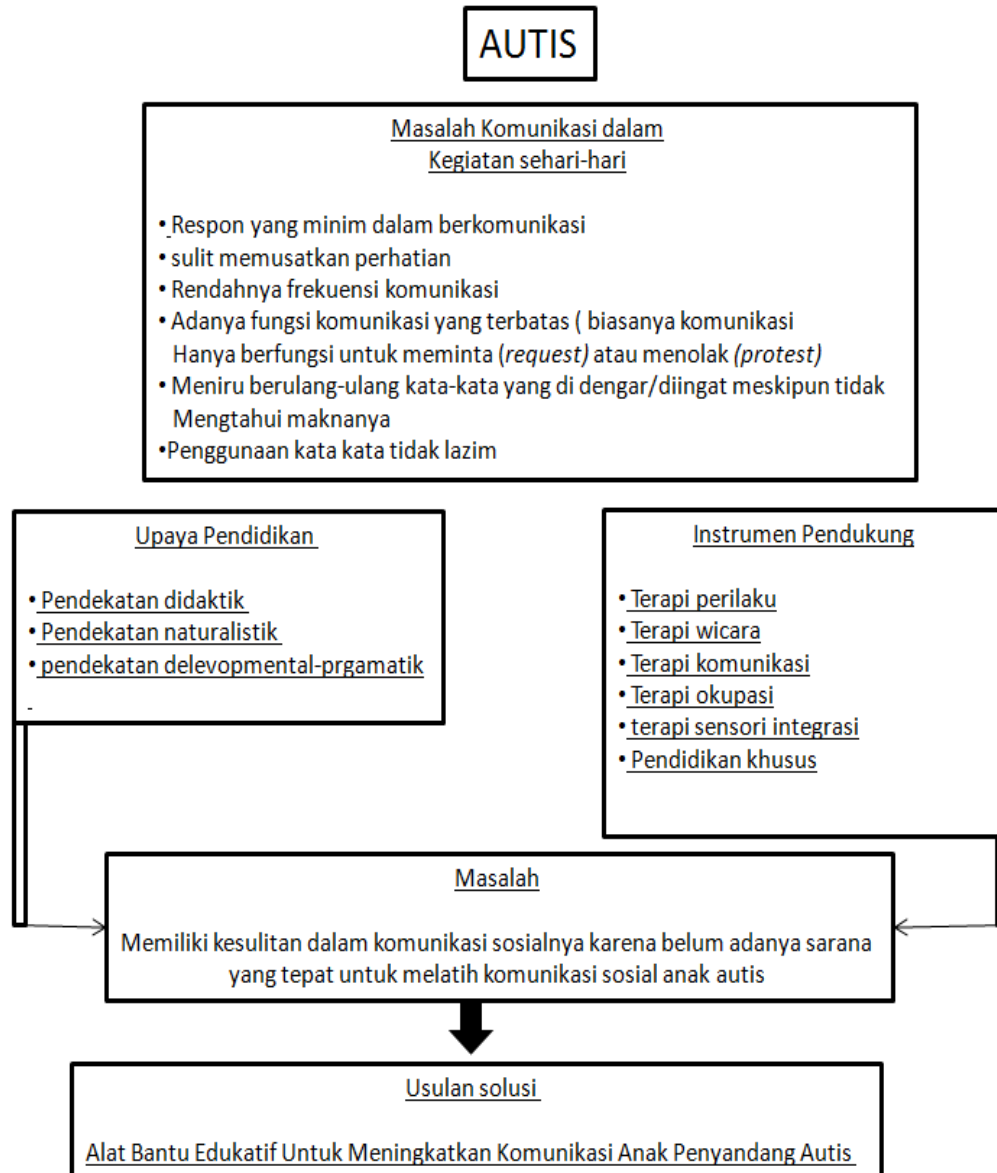
- Kegiatan belajar mengajar anak penyandang autisme jejang SDLB, komunikasi sosial mereka, serta interaksi antara siswa dengan guru, teman dan lingkungan di sekitarnya
- Pendidik (guru) dan penyandang autisme jenjang usia SDLB.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah **deskriptif analitis** karena penelitian bertujuan mendeskripsikan data yang diperoleh baik dari berbagai rujukan maupun dari lapangan kemudian dianalisis dan dikembangkan dalam konsep desain. Dari konsep desain tersebut dapat dilanjutkan ke proses desain yang melibatkan sebuah *prototype*. Berikut ini adalah metode-metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data selama penelitian :

- Studi Literatur
Mempelajari dan menyusun olahan data yang didapat dari beberapa literatur berupa jurnal, internet dan referensi.
- Wawancara
Mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang diwawancarai. Narasumber yang terlibat dalam penelitian ini yaitu Pembimbing anak penyandang autisme dan orang tua anak yang terkena autisme.
- Observasi Lapangan
Mengamati kegiatan anak autisme saat melakukan pembelajaran untuk mengetahui karakteristik dan pembelajaran terhadap anak autisme

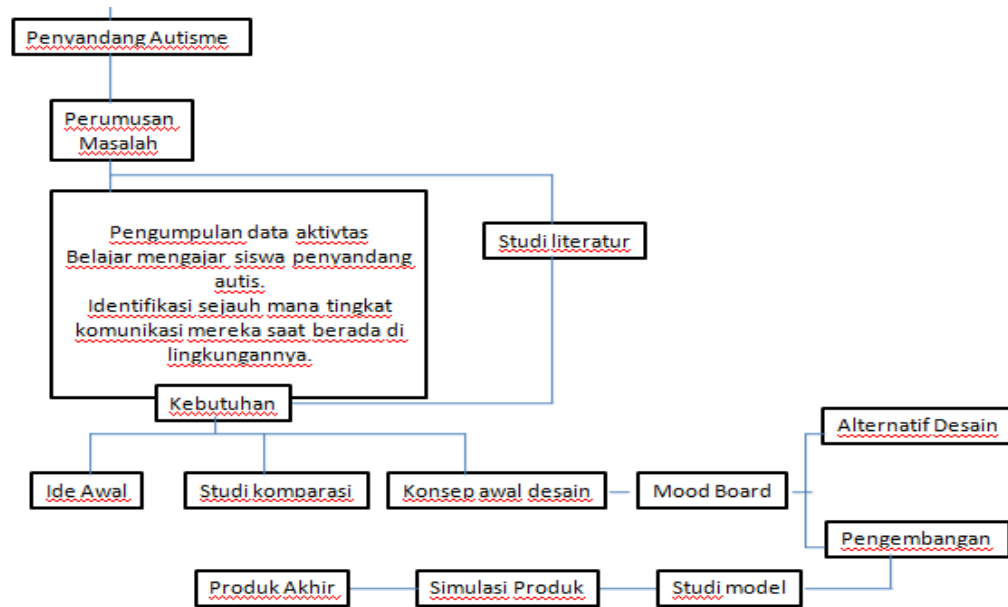
1.7 Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir
(Sumber : Dokumen Pribadi 2018)

1.8 Metode Perancangan

Berikut adalah sistematika perancangan yang dilakukan :



Gambar 1.2 Metode Perancangan
(Sumber : Dokumen Pribadi 2018)

Metode perancangan yang diambil adalah mengamati dan memahami sebuah perilaku dan kegiatan di sebuah yayasan khusus anak penyandang autis, yang dilakukan pada anak penyandang autis baik dalam kegiatan belajar maupun bermain. mengumpulkan data tentang anak penyandang autis melalui studi literatur. setelah mendapatkan benang merah untuk permasalahan yang ada pada anak penyandang autis munculah ide awal dan dilakukan beberapa studi komparasi untuk mendapat konsep awal desain yang sesuai. konsep awal desain menyesuaikan *moodboard* yang ada, beberapa alternatif desain pun dibuat supaya terpilih satu desain yang sesuai untuk dikembangkan. setelah mendapatkan desain yang sesuai dapat di buat model supaya terlihat bentuk 3D nya. Untuk yang terakhir melakukan simulasi produk yang akan di buat agar produk yang di buat sesuai dan layak untuk dibuat *prototype*.

1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini dibagi menjadi lima bab :

1. Bab 1 Latar belakang masalah, ruang lingkup kajian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, lingkup riset, metode penelitian dan teknik pengumpulan data, kerangka berfikir dan metode perancangan
2. Bab 2 Data berupa studi literature, serta teori yang berhubungan dengan aktifitas siswa penyandang autis
3. Bab 3 Data lapangan yang merupakan hasil survey yang dilakukan di salah satu Yayasan Khusus Anak Penyandang Autis
4. Bab 4 Konsep desain dan proses perancangan produk
5. Bab 5 Simpulan dan saran dari rancangan yang dibuat.