

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Autisme merupakan salah satu gangguan tumbuh kembang anak yang mempengaruhi komunikasi baik secara verbal maupun non verbal, dan interaksi sosial secara signifikan.

Autisme pertama kali dikemukakan oleh Leo Kanner (1943) yang mengamati gejala *early infantile autism*, atau autisme usia dini (Delphie, 2009:25).

Berbeda dengan anak pada umumnya, anak penyandang autisme pada usia 6-12 tahun masih banyak yang belum mampu menulis dan mengenal angka dengan baik. Bahkan di usia ini anak penyandang autisme memiliki sifat dan karakter anak usia dini.

Masih rendahnya peran serta orang tua yang memiliki anak penyandang autisme dimana orang tua lebih menutup kehidupan dari anak tersebut dan membatasi lingkungan anak. Selain menutup lingkungan sosial, banyak orang tua yang kurang mengetahui bahwa pentingnya sarana bermain yang bisa melatih kemampuan anak dalam belajar untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Dengan situasi seperti ini, untuk membuat anak bisa bermain dan bersosialisasi akan sangat sulit.

Untuk mengatasi perubahan masalah ini, maka diperlukannya suatu alat mainan atau media yang dapat membantu anak dalam mengasah kemampuan motoriknya serta dapat berinteraksi dengan orang disekitarnya. Faktor-faktor yang dapat mengatasi masalah tersebut ialah seperti adanya mainan yang sesuai dengan usia anak penyandang autisme, bentuk yang menarik, dan media tersebut dapat dimainkan dengan teman, pengajar atau orang tua anak tersebut.

Karena faktor inilah peneliti ingin membuat suatu mainan yang dapat membuat anak penyandang autisme melatih kemampuan motorik halus anak serta mampu bersosialisasi seperti anak normal lainnya.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. ketidakmampuan anak penyandang autisme dalam bersosialisasi dan melatih kemampuan motorik halus.
2. Diperlukannya suatu media atau alat yang dapat membantu anak, sehingga menimbulkan daya tarik bagi anak penyandang autisme dalam berinteraksi dan belajar mengasah kemampuan motoriknya.
3. Kurangnya pengetahuan terhadap pentingnya mainan edukasi bagi anak penyandang autisme.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang fasilitas bermain untuk anak penyandang autisme?

1.4 BATASAN MASALAH

Agar perancangan tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup perancangan dibatasi pada:

1. Fokus perancangan produk didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Risantya, Bandung.
2. Produk diperuntukkan bagi anak penyandang autisme *Pervasive developmental disorder not otherwise specified* (PDD-NOS) atau sering juga disebut autisme ringan dengan usia 6-12 tahun.
3. Perancangan produk dikhususkan untuk melatih kemampuan motorik dan interaksi sosial pada usia 6-12 tahun.

1.5 TUJUAN PERANCANGAN

Adapun tujuan yang hendak dicapai antara lain:

1.5.1 Tujuan umum

Adapun tujuan umum yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Pengguna sarana mainan ini ditujukan untuk anak laki-laki dan perempuan bagi anak penyandang autisme.

1.5.2 Tujuan khusus

Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Menciptakan fasilitas bermain yang sesuai bagi anak penyandang autisme.
2. Membantu meningkatkan perkembangan motorik halus dan kemampuan bersosialisasi terhadap anak penyandang autisme.

1.6 MANFAAT PERANCANGAN

1.6.1 Manfaat untuk bidang keilmuan khususnya desain produk:

1. Menambah pengetahuan, informasi, inovasi dalam bidang desain produk.
2. Menambah kajian suatu permasalahan yang terjadi dimasyarakat, khususnya bagi anak penyandang autisme.

1.6.2 Manfaat untuk penulis

1. Melatih kepekaan dalam mengidentifikasi masalah dan kemampuan peneliti dalam memecahkan masalah.
2. Menambah pengalaman dan portofolio.

1.6.3 Manfaat untuk masyarakat

1. Memberikan solusi kepada pengguna yaitu anak penyandang autisme.
2. Masyarakat lebih mengetahui pentingnya mainan bagi anak penyandang autisme.

1.7 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam perancangan ini ialah meyakini metode penelitian kualitatif. Menurut Kirk dan Mark (dalam Nasution, 1988:23) adalah suatu kebiasaan atau tradisi tertentu dalam bidang ilmu pengetahuan sosial yang bergantung pada pengamatan manusia sendiri dan berhubungan dengan bahasanya dan peristilahannya. Sedangkan menurut Bogdan dan Biklen (1992: 21-22) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa ucapan atau tulisan dari orang-orang yang diamati. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang bersifat umum terhadap kenyataan sosial dari partisipan, dimana pemahaman tersebut merupakan hasil analisis terhadap kenyataan sosial yang menjadi fokus penelitian. Penelitian kualitatif disebut juga dengan penelitian naturalistik, artinya sampel atau data yang diambil dari data lapangan bersifat natural atau seadanya tanpa adanya manipulasi.

1.7.1 Pendekatan

Teknik pendekatan yang digunakan pada proses perancangan ini ialah menggunakan teknik komparatif. Metode penelitian kualitatif suatu metode yang digunakan untuk membandingkan data-data yang ditarik kedalam konklusi baru. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia komparasi diartikan sebagai perbandingan. Menurut Nazir (2005: 58) penelitian komparasi adalah sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat, dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu.

Dengan menggunakan metode komparasi ini, peneliti bermaksud untuk menarik konklusi baru dengan cara membandingkan ide, pendapat dan pengertian dari objek yang akan dikaji. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data studi literatur, yaitu peneliti melakukan pencarian data dari buku, majalah, artikel, jurnal dan media internet.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan tugas merancang ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut.

1. Wawancara

Peneliti mengumpulkan data menggunakan metode kualitatif dengan mewawancarai beberapa narasumber yang berada di sekitar lingkungan yang terkait yaitu guru ataupun pemilik Risantya. Dari wawancara tersebut diharapkan dapat menjawab permasalahan tersebut.

2. Observasi

Dengan metode observasi digunakan sebagai cara untuk melihat bagaimana kegiatan yang dilakukan oleh anak penyandang autisme saat bermain di sekolah tersebut. Dengan metode ini peneliti dapat melihat langsung bagaimana aktivitas anak dan melihat peluang untuk menyelesaikan permasalahannya.

3. Studi literatur

Studi literatur berguna sebagai pelengkap data yang didapat dari buku-buku teori visual, buku mengenai psikologi perkembangan anak, buku tentang autisme, ergonomi, antropometri, warna, buku mengenai material, ataupun buku-buku yang bersangkutan dengan perencanaan pembuatan produk ini.

4. Dokumentasi pengumpulan data ini dilakukan untuk memperkuat data atau informasi yang telah dilakukan. Pengumpulan data ini bersifat gambar, yang diambil pada saat observasi ataupun wawancara yang kemudian dianalisis. Sebagai bukti tertulis, data-data ini benar dilakukan pengamatan berlangsung.

1.7.3 Teknik Analisis Data

Pada pengumpulan data dengan beberapa metode diatas dibutuhkan analisis data. Dengan melakukan pendekatan komparasi dalam proses rancangan permainan bagi anak penyandang autisme yaitu mianan yang melatih kemampuan motorik dan interaksi sosial, teknik analisis yang dilakukan berupa memvalidasi keakuratan informasi dan data. Berikut tahapan analisis data yang dilakukan :

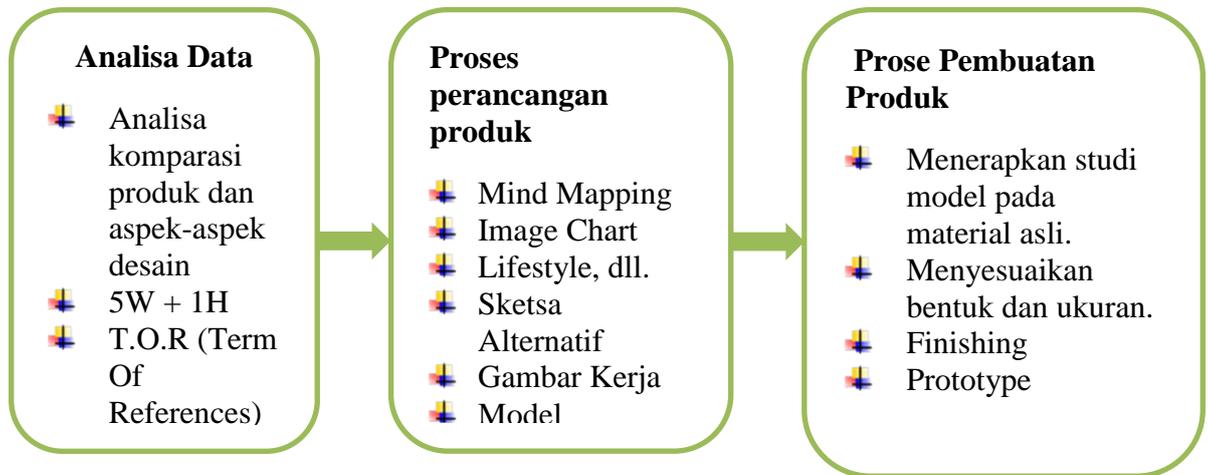
1. Teknik Analisis Data I



Bagan 1.1 Tahapan teknis analisis data I

(Sumber : Data Penulis, 2018)

2. Teknis Analisis Data II



Bagan 1.2 Tahapan teknis analisis data II

(Sumber: Data Penulis, 2018)

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I PENDAHULUAN

Menjelaskan secara garis besar, yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, studi literatur, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

2. Bab II TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi penjelasan yang memuat deskripsi, eksplantasi, sintesis dan analisa yang dituangkan dalam beberapa sub bab, sesuai dengan keperluan. Namun secara umum terdiri dari : Landasan teoritik, landasan empirik.

3. Bab III STUDI ANALISA DATA

Analisis komparatif dari produk yang sudah ada melalui analisis kelebihan dan kekurangan dengan teori yang ada di bab II. Kemudian kelebihan dan kekurangan menjadi acuan untuk keputusan perancangan di bab IV.

Aspek desain, menjelaskan tentang analisis perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikaji dari berbagai aspek.

Mulai dari: Aspek primer, sekunder, dan tersier. Hasil analisis kemudian disajikan dalam tabel-tabel sehingga menghasilkan hipotesis dan TOR

4. Bab IV PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Hasil analisis komparatif. Menjelaskan tentang deskripsi produk, fungsi, konsep visual, proses perancangan, hingga prototype dan presentasi.

5. Bab V KESIMPULAN

Kesimpulan. Menejelaskan tentang kesimpulan perancangan.