

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Autisme atau biasa disebut *Autism Spectrum Disorder* (ASD) merupakan gangguan perkembangan rumit yang muncul sejak masa dini dan ditandai dengan kesulitan dalam berinteraksi sosial, komunikasi secara verbal maupun non verbal, dan perilaku terbatas yang berulang (*Behavioral Innovations: 2023*). Seringkali disebut sebagai penyakit, ASD merupakan sebuah kumpulan gejala dalam kelainan berperilaku dan dapat menghambat perkembangan hingga dewasa.

Menurut data prevalensi yang didapatkan dari *Data Center for Disease Control and Prevention*, Indonesia diperkirakan memiliki angka penderita ASD sebanyak 4 juta orang berdasarkan jumlah penduduk sebanyak 237,5 juta dengan laju pertumbuhan penduduk 1,14%. Kemudian berdasarkan data yang diperoleh dari nasionaltempo (2023), pada tahun 2021 jumlah anak autis di Indonesia meningkat tajam sampai di angka 2,4 juta dengan akumulasi sebanyak 500 anak per tahun.

Anak-anak dengan autisme sering menghadapi kesulitan dalam berbagai bidang kognitif. Secara kognitif, beberapa diantara mereka mengalami tantangan dalam proses pemahaman, pemrosesan informasi, dan pengembangan keterampilan berpikir abstrak. Kesulitan ini dapat tercermin dalam keterlambatan perkembangan bahasa, kesulitan dalam memahami konsep sosial, dan masalah dalam merencanakan dan menyelesaikan tugas-tugas kompleks. Selain itu, anak-anak dengan autisme dapat mengalami kesulitan dalam berinteraksi secara sosial dan memahami norma-norma sosial. Hal ini dapat menghambat mereka dalam membangun hubungan dengan teman sebaya dan berpartisipasi dalam aktivitas sosial. Oleh karena itu, diperlukan terapi untuk membantu keterampilan anak. Terdapat berbagai macam terapi yang dapat digunakan untuk mengembangkan

kemampuan kognitif anak autis, salah satunya adalah terapi visual. Hal ini sejalan dengan pendapat dr. Ariana Heidyana (klikdokter.com, 2023) menyatakan bahwa metode terapi visual dapat membantu anak autis untuk lebih mudah memahami suatu hal, karena anak autis umumnya memiliki kemampuan visual yang lebih baik daripada kemampuan verbal mereka.

Terapi visual dapat membantu anak-anak autis untuk memahami dan berkomunikasi dengan dunia sekitarnya dengan menggunakan gambar, grafik dan elemen visual lainnya. Dalam jurnal yang ditulis oleh Choirunisa (2012), didapatkan bahwa anak autis cenderung sulit dalam menerima informasi verbal dan lebih mudah untuk memahami informasi secara visual. Penelitian tersebut juga menyatakan bahwa anak autis lebih dapat belajar dengan cara melihat dan gambar. *Visual Support* atau Bantuan Visual merupakan foto, gambar, simbol dan visual lainnya yang digunakan untuk membantu seorang anak yang memiliki kesulitan dalam fokus, berkomunikasi serta pemrosesan dalam menerima informasi secara verbal.

Penggunaan elemen visual seperti gambar, animasi dan grafis merupakan sebuah hal yang dinamakan *game* menyajikan segala elemen visual tersebut. Ketertarikan anak dengan *game* memiliki kapasitas untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan anak dalam beraktivitas serta memproduksi perubahan dalam berperilaku. Menurut Malinverni (2016) intervensi menggunakan *game* dengan anak ASD telah terbukti dapat mempercepat proses pembelajaran.

Ketertarikan anak dengan *game* dapat dimanfaatkan oleh *game designer* untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran melalui *game*. Sebuah *game* memerlukan seorang *game designer*, seseorang yang bertanggungjawab dalam merancang berbagai aspek dari video game, mulai dari konsep, aturan, cerita, hingga mekanik. Seorang *game designer* diharapkan untuk memiliki banyak keterampilan dikarenakan tanggungjawabnya yang mencakup keseluruhan *game*.

*Game designer* juga membuat dokumen terkait dengan desain *game* yaitu *Game Design Document* (GDD). GDD adalah dokumen rinci yang merinci elemen-elemen *game*, termasuk konsep dasar, mekanika permainan, karakter, lingkungan, audio, serta aturan dan tujuan permainan. GDD memberikan gambaran yang jelas tentang visi kreatif dan tujuan permainan, membantu memahami bagaimana setiap elemen permainan akan berinteraksi satu sama lain, dan memastikan konsistensi dalam pengembangan permainan.

Maka dari itu, muncul sebuah kesempatan untuk perancangan GDD sebagai pendukung terapi visual untuk anak autis.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Masalah yang terdapat di dalam fenomena yang diangkat adalah:

1. Keterlambatan pengembangan kemampuan kognitif anak autis yang dapat menyebabkan kesulitan di masa depan.
2. Anak autis cenderung lebih mudah menerima informasi dalam bentuk visual daripada bentuk yang lain.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan pada penelitian ini adalah:

- Visual seperti apa yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak autis?
- Bagaimana cara mengintegrasikan elemen visual ke dalam GDD untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak autis?

#### **1.4. Ruang Lingkup**

Perancangan ini menggunakan 5 W + 1 H untuk mempermudah mencari hasil yang sesuai:

1. What (apa)  
Perancangan *game* akan dibuat dalam bentuk GDD sebagai pendukung terapi visual untuk anak autis.
2. Who (siapa)  
Target yang akan ditunjukkan untuk perancangan GDD adalah anak autis berusia 5-10 tahun di Yayasan Biruku Indonesia.
3. Where (dimana)  
Perancangan akan dilakukan secara daring dan *on-site* di Bandung, Telkom University dan observasi di Yayasan Biruku Indonesia.
4. When (kapan)  
Perancangan dilakukan dari bulan Oktober 2023 hingga Januari 2024.
5. Why (kenapa)  
Perancangan dilakukan untuk media pendukung terapi visual bagi anak autis untuk meningkatkan kemampuan kognitif serta sosial.
6. How (bagaimana)  
Perancangan dilakukan dalam bentuk GDD dengan mengajarkan anak autis mengenai kegiatan sehari-hari menggunakan bantuan visual.

#### **1.5. Tujuan Perancangan**

Perancangan ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut:

1. Merancang visual yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak autis.
2. Mengintegrasikan elemen visual ke dalam GDD yang sesuai sebagai pendukung terapi visual untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak autis

## **1.6. Manfaat Perancangan**

### **1.6.1. Manfaat Bagi Penulis**

Penulis mendapatkan informasi sekaligus ilmu pengetahuan terkait dengan implementasi terapi visual untuk anak autisme.

### **1.6.2. Manfaat Bagi Universitas**

Membantu universitas dalam meningkatkan penelitian serta studi mengenai terapi visual ASD.

### **1.6.3. Manfaat Bagi Industri**

Menambah media *game* yang membahas ASD agar dapat dijadikan sebagai edukasi.

### **1.6.4. Manfaat Bagi Masyarakat**

Dapat dijadikan sebagai pendukung untuk terapi visual yang sesuai bagi anak autisme agar bisa meningkatkan kemampuan kognitif.

## **1.7. Metode Perancangan**

### **1.7.1. Metode Penelitian**

#### **a. Metode Kualitatif**

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif naratif. Penulis memaparkan data hasil wawancara yang telah dilakukan secara merinci untuk memberikan pemahaman terkait perilaku anak-anak di Yayasan Biruku Indonesia.

### **1.7.2. Pengumpulan Data**

#### **a. Observasi**

Teknik pengumpulan data observasi dilakukan dengan observasi anak untuk mengetahui perilaku di Yayasan Biruku Indonesia.

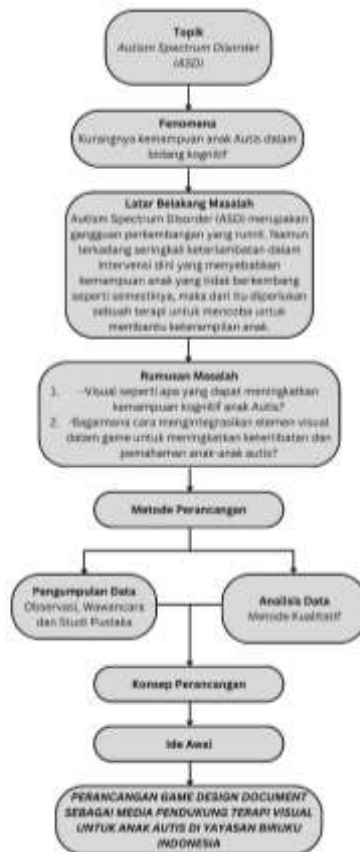
**b. Wawancara**

Wawancara dilakukan secara langsung oleh penulis kepada guru di Yayasan Biruku Indonesia dalam bentuk sesi tanya-jawab untuk memperoleh data yang diperlukan.

**c. Studi Pustaka**

Pengumpulan data studi pustaka dilakukan dengan menggunakan referensi yang diambil dari buku, jurnal, berita dan sumber terpercaya lainnya.

**1.8. Kerangka Perancangan**



*Gambar 1.1 Kerangka Perancangan*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

**1.9. Pembahasan**

**BAB I Pendahuluan**

Berisi pendahuluan yang memiliki isi latar belakang yang menjelaskan penggambaran topik yang akan diteliti, dilanjutkan dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup atau batasan pembahasan topik yang diteliti serta teknik pengumpulan data analisis.

**BAB II Landasan Teori**

Berisi penguraian teori yang relevan dengan topik yang diteliti sebagai bahan acuan untuk memperkuat hasil analisis.

**BAB III Data & Analisis Masalah**

Berisi penjelasan data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi, wawancara serta studi literatur. Dan juga kumpulan data dari metode analisis kualitatif.

**BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisi konsep perancangan dan hasil perancangan *game*.

**BAB V Kesimpulan dan Saran**

Berisi kesimpulan dari topik yang telah dibahas dan juga kesimpulan dari hasil karya, serta kritik dan saran.