

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Setiap anak yang terlahir memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Sebagai orang tua pasti mengharapkan anaknya tumbuh dengan sehat dan normal. Namun, ada beberapa anak berkebutuhan khusus seperti autisme. Autisme merupakan gangguan perkembangan dalam komunikasi, interaksi, dan perilaku yang gejalanya terlihat sebelum anak berusia 3 tahun (Sudrajat & Rosida, Pendidikan Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus, 2013). Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, diperkirakan ada penambahan 500 penyandang autisme per tahun. Menurut Dokter Rudy berdasarkan Incidence dan Prevalence ASD pada 2018 terdapat 2,4 juta orang penyandang autisme (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, 2018).

Orang tua yang memiliki anak autis dibutuhkan pendidikan yang lebih istimewa dari anak normal pada umumnya. Anak autis memiliki keterhambatan dalam kemampuan berbicara, sosial, kognitif dan motorik. Keterhambatan motorik ini termasuk dalam kesulitan pada kegiatan sehari-hari seperti merawat diri (Golden-User, 2023). Merawat diri seperti mandi, berpakaian, makan, dan buang air kecil maupun buang air besar adalah keterampilan yang penting untuk kelangsungan dan kesejahteraan hidup bagi anak (Hakobyan & Harutyunyan, 2021).

Saat ini internet berperan penting dalam menginformasikan kepada orang tua mengenai cara mendidik anak autis dalam merawat diri. Informasi dapat berbentuk tulisan, atau video salah satunya film animasi. Animasi merupakan rangkaian gambar berurutan yang beralih dengan cepat untuk menghasilkan ilusi gambar yang hidup dan bergerak (Arviana, 2022). Animasi yang sudah menayangkan tentang autisme berjudul Loop oleh Pixar, namun animasi tersebut hanya menunjukkan interaksi anak autis dengan anak yang tidak memiliki kebutuhan khusus.

Animasi dapat menjadi media yang menarik perhatian, dan dapat menunjukkan instruksi secara spesifik (Berney & Bétrancourt, 2016). Dalam media yang memberikan informasi,

animasi dapat menciptakan dan mempengaruhi emosi audiens secara efektif (Pebriyanto, Ahmad, & Irfansyah, 2022). Dengan menggunakan animasi, proses produksi hanya memerlukan sumber daya yang lebih sedikit dibanding video *real time*. Selain itu, animasi lebih fleksibel jika digunakan kembali atau diperbarui hanya dengan mengubah desain karakter, latar belakang, atau dialog (Croft, Rasiah, Cooper, & Nesbitt, 2014).

Dalam proses pra-produksi film animasi terdapat salah satu bagian penting dalam pembuatannya yaitu *storyboard*. *Storyboard* merupakan alat untuk merencanakan pembuatan film dengan menceritakan kembali naskah menjadi serangkaian visual (Glebas, 2009). Dengan ini penelitian dilakukan dalam perancangan *storyboard* dengan tema bagaimana orang tua mendidik anak autis dalam merawat diri untuk animasi 2D.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- a. Keterhambatan anak autis dalam kegiatan sehari-hari terutama merawat diri
- b. Berbagai media yang mengangkat topik autisme yang kurang memperlihatkan bagaimana cara mengasuh anak autis dalam merawat diri

## 1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara orang tua mendidik anak autis untuk merawat diri?
- b. Bagaimana penulis mampu untuk merancang *storyboard* yang memberikan pemahaman tentang mendidik anak autis untuk merawat diri?

## 1.4 Ruang Lingkup

- a. Apa  
Merancang naskah dan *storyboard* yang dapat memberikan pemahaman dalam mendidik anak autis dalam merawat diri
- b. Bagaimana  
Melakukan pencarian data mengenai tingkah laku anak autis, dan cara orang tua mendidik anak autis untuk merawat diri. Kemudian data yang didapat akan menjadi acuan dalam perancangan naskah dan *storyboard*.
- c. Siapa

Objek yang akan dirancang adalah anak autis, dan orang tuanya. Sedangkan untuk target audiens adalah dewasa 20-35 tahun.

d. Di mana

Pencarian data dilakukan di lingkungan SLB Mentari Kita, serta perancangan *storyboard* dilakukan di Bandung.

e. Kapan

Rentang penelitian dilakukan dari bulan Februari hingga Juli tahun 2024

f. Mengapa

Perancangan *storyboard* ini dilakukan untuk memberi pengetahuan kepada orang tua yang memiliki anak autis untuk mendidik agar anak mampu merawat diri.

### 1.5 Tujuan Perancangan

- a. Untuk mengetahui cara orang tua mendidik anak autis untuk merawat diri
- b. Untuk merancang *storyboard* yang memberikan pemahaman tentang orang tua mendidik anak autis untuk merawat diri

### 1.6 Manfaat Perancangan

- a. Manfaat Teoritis: Hasil perancangan dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis
- b. Manfaat Praktis:
  1. Orang tua mendapatkan informasi mendidik anak autis untuk merawat diri
  2. Masyarakat dapat memahami lebih dalam mengenai anak autis dan dapat menjadi lingkungan yang baik bagi anak autis
  3. Peneliti mendapatkan informasi baru dan dapat ikut berpartisipasi dalam meningkatkan pemahaman tentang anak autis dan dapat menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

### 1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan pendekatan kualitatif karena dibutuhkan data secara mendalam mengenai cara orang tua untuk mendidik serta berinteraksi dengan anaknya dan tingkah anak autis dan. Metode kualitatif menurut Bursztyn (2006) merupakan metode dengan tujuan mengembangkan pemahaman terhadap pengalaman manusia, interaksi dan pola-pola perilaku. (Haryoko, Bahartiar, & Arwadi, 2020)

### **1.7.1 Pengumpulan Data**

#### **a. Wawancara**

Wawancara adalah proses interaksi melalui komunikasi langsung antara pewawancara (pencari informasi) dengan orang yang diwawancarai, yaitu orang yang menjadi sumber informasi. (Haryoko, Bahartiar, & Arwadi, 2020) Wawancara dilakukan oleh penulis sebagai pihak yang bertanya, dan untuk narasumber terdiri dari orang tua yang memiliki anak autisme, serta tenaga ahli anak autisme (guru, terapis, atau dokter). Sebelumnya penulis akan membuat daftar pertanyaan penting berdasarkan hasil pengetahuan dari teori. Untuk wawancaranya sendiri, pertanyaan berdasarkan daftar yang sudah dibuat dan juga fleksibel mengikuti alur bicara narasumber.

#### **b. Observasi**

Observasi adalah pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. (Sudaryono, 2017) Observasi dilakukan dengan mengamati tingkah laku penyandang autisme. Seperti gestur, pandangan mata, suara, cara berinteraksi dengan benda atau sekelilingnya, dan juga mengamati bagaimana orang tua mendidik anak autisme. Perancang akan mengamati lebih dari satu anak autisme untuk dapat menciptakan penggambaran yang natural. Selain itu, perancang akan mencoba mengamati anak autisme dari film untuk dibandingkan dengan hasil observasi di lapangan.

#### **c. Studi Pustaka**

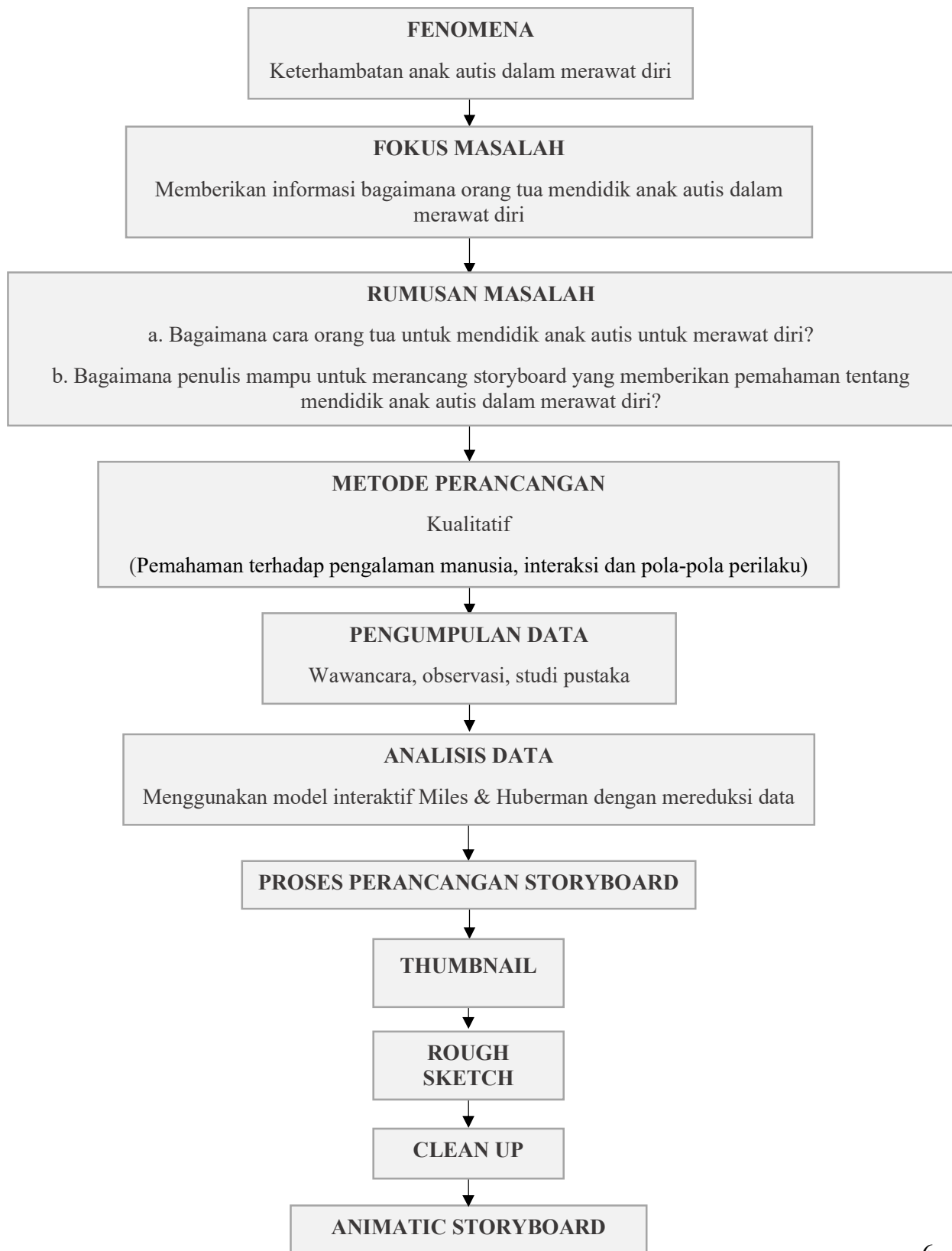
Studi Pustaka adalah usaha untuk memperoleh kebenaran dengan mengkaji bahan tertulis dari sumber kepustakaan yang berfungsi sebagai bahan acuan dalam penelitian (Winarno, 2013). Peneliti melandaskan perancangan dan penelitian berdasarkan teori yang tercantum dalam Bab II.

### **1.7.2 Analisis Data**

Analisis data menggunakan analisis yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu analisis data model interaktif dari Miles & Huberman. Teknik analisis data kualitatif ini dimulai dari reduksi data yaitu dengan menyusun data lapangan, membuat rangkuman data, dan memasukkannya ke dalam klasifikasi serta kategorisasi

yang sesuai dengan fokus penelitian. Lalu tahap penyajian data yaitu menampilkan data yang ditemukan berupa kategori atau kelompok data untuk disajikan kepada pembaca. Dan tahap terakhir penarikan kesimpulan yang dilakukan peneliti untuk menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara, observasi, maupun dokumentasi kemudian mengecek ulang proses reduksi dan penyajian data agar tidak terjadi kesalahan (Yusuf, 2017).

## 1.8 Sistematika Perancangan



## 1.9 Pembabakan

### a. BAB I: Pendahuluan

Dalam Bab 1 menjelaskan tentang latar belakang tentang keterhambatan anak autis dalam merawat diri, identifikasi masalah, dan rumusan masalah terhadap fenomena tersebut, ruang lingkup perancangan, tujuan dan manfaat perancangan *storyboard* yang mengangkat tema autisme, serta metode dan sistematika perancangan dalam pembuatan *storyboard*.

### b. BAB II: Landasan Teori

Dalam Bab 2 membahas tentang pengertian autisme, cara mendidik anak autis dalam merawat diri, pengertian *storyboard* dan tahap pembuatan *storyboard*, teknik sinematografi, serta orang tua yang berperan dalam mendidik anak autis.

### c. BAB III: Data dan Analisis Data

Dalam Bab 3 berisi kumpulan data dari hasil wawancara dan observasi mengenai tingkah laku anak autis, interaksi anak autis dengan orang tuanya dan cara mendidiknya terutama dalam merawat diri. Serta analisis dari data yang sudah dikumpulkan dan analisis karya sejenis.

### d. BAB IV: Konsep dan Hasil Perancangan

Dalam Bab 4 terdapat konsep perancangan yang berupa konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, konsep media dan hasil perancangan mengenai tingkah laku anak autis, dan cara orang tua melatih anak untuk merawat diri berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

### e. BAB V: Kesimpulan dan Saran

Dalam Bab 5 berisi hasil kesimpulan dari penelitian dan perancangan yang telah dibuat, serta saran untuk penelitian berikutnya dengan topik yang serupa.