

# PERANCANGAN *ANIMATIC STORYBOARD* UNTUK ANIMASI 2D MENGENAI CARA ORANG TUA MENDIDIK ANAK AUTIS DALAM MERAWAT DIRI

## *ANIMATIC STORYBOARD DESIGN FOR 2D ANIMATION ON HOW PARENTS EDUCATE CHILDREN WITH AUTISM IN SELF-CARE*

Lutfia Al Rahmah<sup>1</sup>, Irfan Dwi Rahadianto<sup>2</sup>, Yosa Fiandra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

[lutfiaalrahmah@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:lutfiaalrahmah@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>,

[dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id](mailto:dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>, [pichaq@telkomuniversity.ac.id](mailto:pichaq@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

---

### ABSTRAK

Beberapa anak lahir dengan kebutuhan khusus salah satunya autisme. Autisme merupakan gangguan perkembangan saraf otak yang menyebabkan masalah interaksi sosial, komunikasi, dan dalam mempelajari sesuatu terutama dalam merawat diri. Dibutuhkan peran orang tua dalam tumbuh kembang anak autis. Namun orang tua yang baru memiliki anak autis kebingungan merawat anak mereka karena tidak memiliki pengetahuan tentang autisme. Sebagai salah satu upaya dalam memberikan pemahaman kepada orang tua dalam mengasuh autisme yaitu melalui media film animasi. Dalam pembuatan animasi terdapat tahap perancangan *storyboard* yang berguna sebagai acuan dalam membuat animasi. Metode penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan data dikumpulkan melalui studi pustaka, wawancara, serta observasi. Dalam perancangan ini menghasilkan *storyboard* animasi 2D mengenai pengasuhan kepada anak autis.

Kata kunci: autisme, merawat diri, orang tua, *storyboard*, animasi 2D

---

### ABSTRACT

*Some children are born with special needs, one of which is autism. Autism is a neurodevelopmental disorder of the brain that causes problems in social interaction, communication, and in learning things, especially in self-care. It takes the role of parents in the growth and development of autistic children. However, parents who have just had an autistic child are confused about caring for their child because they have no knowledge of autism. As one of the efforts to provide understanding to parents in parenting autism, namely through the medium of animated films. In making animation, there is a storyboard planning stage that is*

*useful as a reference in making animation. The research method is carried out with a qualitative approach and data is collected through literature studies, interviews, and observations. In this design produced a 2D animated storyboard about parenting to children with autism.*

*Keywords: autism, self-care, parents, storyboard, 2D animation*

---

## **1. 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.

## **2. Landasan Teori**

### **2.1 Autisme**

Autisme adalah kelainan perkembangan saraf otak yang menyebabkan gangguan perilaku dan interaksi sosial seperti sulit berkomunikasi, berhubungan sosial, dan belajar (Alodokter, 2021). Autisme berasal dari bahasa Yunani yaitu *autos* yang berarti sendiri. Istilah ini diambil merujuk pada penyandang yang bersifat menarik diri dari lingkungan dan orang lain seolah-olah hidup di dunianya sendiri. Autisme dapat diklasifikasikan berdasarkan spektrumnya yang dapat disebut ASD, Autistic Spectrum Disorder (Anas, 2020).

#### **2.1.1 Gejala Autisme**

Gejala autisme mulai ada saat bayi dapat terlihat pada gangguan komunikasi, interaksi, dan perilaku. Dalam diagnosis autisme menggunakan DSM-IV, gejalanya berupa:

a. Gangguan Kualitatif dalam Interaksi Sosial

Seperti memandang mata orang lain sangat kurang, ekspresi wajah kurang hidup, gerak-gerik yang kurang fokus, tak bisa bermain dengan teman sebaya, tak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, kurangnya hubungan sosial dan emosional yang timbal balik

b. Gangguan Kualitatif dalam Bidang Komunikasi

Bicara terlambat atau bahkan sama sekali tidak berkembang (tak ada usaha untuk mengimbangi komunikasi dengan cara lain tanpa bicara), bila bisa bicara, bicaranya tidak dipakai untuk komunikasi, sering menggunakan bahasa yang aneh dan diulang-ulang, cara bermain kurang variatif kurang imajinatif dan kurang bisa meniru.

c. Perilaku Kegiatan Dengan Pola yang Diulang - Ulang

Mempertahankan satu minat atau lebih dengan cara yang sangat khas dan berlebih-lebihan, terpaku pada suatu kegiatan yang ritualistik, atau rutinitas yang tak ada gunanya, ada gerakan-gerakan aneh yang khas dan diulang-ulang, sering kali sangat terpukau pada bagian-bagian benda (Maulana, 2007).

### **2.1.2 Bina Diri untuk Anak Autis dalam Merawat Diri**

Bina diri merupakan kegiatan penting yang berhubungan dengan kebutuhan anak dalam sehari-hari tanpa ketergantungan pada orang lain. Program bina diri terdiri dari pengembangan terhadap aspek berkomunikasi, bersosialisasi, menolong diri dan salah satunya kebutuhan merawat diri.

Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan bina diri kepada anak yaitu, anak sudah siap untuk berlatih, belajar dalam keadaan tenang, latihan yang diberikan dengan tahap demi tahap, sederhana dan singkat, menunjukkan cara melakukan kegiatan yang benar, mengiringi dengan ungkapan sederhana, disiplin dalam urutan, waktu, dan tempat, memberi pujian yang cukup, hentikan latihan ketika gagal berkali-kali, analisis dan susun kembali metode latihan jika terus gagal, serta menggunakan kata yang sama agar anak tidak bingung.

Anak autis perlu diberikan penguatan positif agar dapat melakukan pembelajaran bina diri. Penguatan positif berbentuk verbal maupun non verbal. Penguatan verbal berbentuk kalimat positif seperti kata pujian, penghargaan dan persetujuan. Sedangkan penguatan nonverbal berupa gerakan menganggukkan kepala, wajah ceria, tersenyum, tertawa, kontak mata, mengangkat ibu jari, tepuk tangan, berdekatan dengan anak, memberi hadiah, sentuhan seperti menepuk bahu, mengusap kepala, dan jabat tangan.

Berikut merupakan materi pembelajaran pokok bina diri khususnya dalam merawat diri:

1. Kebersihan badan: cuci tangan, cuci muka, cuci kaki, sikat gigi, mandi, cuci rambut, menggunakan toilet
2. Berpakaian: baju kaos, celana atau rok, kemeja, kaos kaki, dan sepatu
3. Makan dan Minum: makan menggunakan tangan, sendok, garpu, minum menggunakan gelas, cangkir, sedotan (Sudrajat & Rosida, 2013).

Anak autis biasanya mengalami histeris yang terjadi akibat anak mengalami stres, kekecewaan atau terlalu terstimulasi. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam pembelajaran anak dalam merawat diri.

Berikut cara menyikapi anak autis yang sedang histeris:

1. Bersikap tenang, respons dengan sabar, dan penuh kasih sayang, jangan berteriak karena akan memperburuk situasi
2. Menangani sumber stress seperti kebisingan, ruang ramai dan lainnya
3. Menawarkan pelukan karena pelukan membantu anak merasa aman dan tenang. Namun jangan memeluk anak dan biarkan anak hingga tenang.
4. Sediakan benda yang bisa digunakan untuk menenangkan anak seperti penyumbat telinga, boneka atau benda yang dibutuhkan anak
5. Jika anak melakukan kekerasan, singkirkan benda-benda yang berbahaya dan cegah anak melukai dirinya sendiri.
6. Minta bantuan jika perlu

## 2.2 Animasi

Animasi adalah peralihan cepat antara gambar yang berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Secara lebih sederhana, animasi adalah seni menghidupkan ilustrasi benda atau karakter mati. Definisi ini sesuai dengan asal kata animasi yaitu *animate* berasal dari bahasa Latin *animare*, yang berarti menghidupkan atau mengisi dengan nafas. Animasi dibuat dengan cara mengurutkan serangkaian gambar dan menampilkannya satu per satu dengan cepat yang menghasilkan gambar yang hidup dan bergerak (Arviana, 2022).

## 2.3 Storyboard

*Storyboard* adalah alat pra-produksi yang dirancang untuk memberikan serangkaian gambar berurutan *frame-by-frame*, *shot-by-shot* yang diadaptasi dari naskah. Naskah yang dinarasikan ke dalam *storyboard* memudahkan seluruh tim produksi untuk mengatur semua tindakan rumit yang diperlukan sebelum pembuatan film yang sebenarnya. (Paez & Jew, 2013)

### 2.3.1 Tahap Pembuatan *Storyboard*

#### a. *Thumbnail*

*Thumbnail storyboard* adalah sketsa draf kasar yang cepat untuk melihat bagaimana pilihan *shot* dan komposisi sebelum mulai menambahkan detail. Biasanya digambar dalam ukuran kecil, tidak lebih besar dari 1 atau 2 inci, dengan banyak gambar mengisi selebar kertas.

#### b. *Rough*

*Rough* atau sketsa kasar digunakan untuk membantu memetakan tindakan, menetapkan model karakter, dan menetapkan volume yang realistis. Yang perlu diperhatikan dalam *storyboard* adalah penempatan karakter dalam lingkungan mereka

dengan jelas. Karena karakter dan lingkungannya saling berhubungan dengan titik cerita (Paez & Jew, 2013).

c. *Clean Up*

*Clean up storyboard* adalah gambar sketsa yang lebih rapi dan detail. Yang dimaksud dengan detail berarti gambaran terlihat lebih jelas dan dilengkapi dengan penambahan keterangan waktu, gerak, suara dialog, efek suara, dan lain-lain. Namun ada juga *clean up storyboard* yang sudah benar-benar hanya menonjolkan gambar tanpa ada keterangan teks karena gambar tersebut sudah sangat jelas (Dhimas, 2013).

d. *Animatic Storyboard*

*Animatic storyboard* merupakan kumpulan gambar *storyboard* yang digabungkan menjadi gambar bergerak dengan diisi oleh dialog sesuai durasi rancangan film. *Animatic storyboard* dibuat untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan dalam animasi secara *real time*, dan memastikan bahwa cerita sudah sesuai (Suyanto & Yuniawan, 2006).

### 2.3.2 Sinematografi dalam *Storyboard*

Setiap *shot* dalam *storyboard* dapat menyampaikan berbagai makna dan emosi. Karena itu, untuk membentuk *storytelling* diperlukan teknik sinematografi yang dapat menghadirkan informasi, dan membuat penonton ikut merasakan apa yang terjadi dalam animasi (Brine, 2020).

a. *Camera Angle*

- 1) *Low Angle*: merupakan sudut yang diambil dari kerendahan. Digunakan untuk menyampaikan kekuatan, dan keunggulan. Seringkali digunakan untuk memperkenalkan karakter (Cristiano, 2011). *Low angle* membuat karakter tampak lebih tinggi, kuat, penting, menghalangi, berwibawa atau mengancam. Sudut ini juga menunjukkan sesuatu yang penting, menarik, dan menakutkan (Brine, 2020).
- 2) *High Angle*: sudut pandang yang diambil lebih tinggi dari karakter atau pemandangan yang membuat karakter terlihat lebih kecil dan tenggelam (Brine, 2020). memberikan efek berlawanan dari bidikan sudut rendah dan digunakan untuk mewakili rasa takut, rendah diri, dan karakter yang kurang signifikan (Cristiano, 2011). *High angle* dengan menggunakan *shot* yang lebar dapat mendeskripsikan pemandangan lebih baik. Sudut pandang ini juga digunakan untuk gaya yang menarik dan *stylish* (Brine, 2020).
- 3) *Eye Level*: sudut ini paling sering digunakan yaitu sudut yang sejajar dengan mata atau pandangan tokoh dan bersifat subjektif.

b. *Type of Shot*

- 1) *Very extreme close-up*: shot ini bersifat sangat subjektif, biasanya hanya menampilkan mata saja. *Shot* digunakan untuk menunjukkan ekspresi negatif yang kuat seperti teror, terkejut, atau rasa tak percaya.
- 2) *Extreme close-up*: menampilkan daerah dari dahi hingga sekitar dagu. *Shot* ini digunakan untuk memperlihatkan reaksi dan apa yang diamati oleh tokoh sehingga penonton dapat ikut merasakan apa yang dipikirkan dan dirasakan tokoh.
- 3) *Close-up*: menampilkan tokoh hanya sampai ujung kerah baju. *Shot* ini menunjukkan detail wajah tokoh dan penonton ikut merasakan apa yang dipikirkan dan dirasakan tokoh. Menggunakan shot ini, pergerakan tokoh harus dibatasi agar tidak keluar *frame*.
- 4) *Medium close-up*: menampilkan tokoh hingga bagian dada. Dengan menggunakan shot ini, dapat menampilkan gerakan dan tindakan dengan tangan.
- 5) *Medium shot*: menampilkan tokoh hingga bagian bawah ikat pinggang. Ini dapat digunakan untuk pergerakan tokoh yang lebih besar, seperti berjalan dan menunjukkan gerakan tangan. *Shot* ini dapat memuat dua hingga tiga tokoh.
- 6) *Cowboy shot*: menampilkan tokoh hingga bagian tengah paha dapat menunjukkan gerakan tokoh hingga gerakan kaki. Ini berguna untuk *shot* yang menampilkan aksi.
- 7) *Full shot*: menampilkan dari ujung kepala hingga kaki tokoh. *Shot* ini menunjukkan kegiatan fisik tokoh dan lingkungannya, misalnya berlari.
- 8) *Wide shot*: menampilkan pemandangan latar belakang yang lebar dan dapat memuat banyak tokoh, menampakkan tata letak dan suasana lingkungan.
- 9) *Long shot*: menampilkan pemandangan yang sangat luas dan bersifat objektif. Lebih menekankan latar belakang lingkungan daripada tokoh. tokoh akan terlihat sangat kecil dan memberi kesan lemah, rentan, tersesat (Brine, 2020)

## 2.4 Orang Tua

Orang tua merupakan orang yang dianugerahi anak oleh Tuhan serta bertanggung jawab dalam mendidik dan mengasuh anak dengan kasih sayang, demi pertumbuhan dan perkembangannya. Anak mendapatkan arti kehidupan dari orang tua yang selalu memeliharanya sejak kecil, karena itu peran orang tua sangat penting dalam kemajuan perkembangan anak (Novita, Amirullah, & Ruslan, 2016).

Berdasarkan data yang diambil dari Indonesiabaik.id mengenai hamil pertama usia perempuan di Indonesia, terdapat 46,8% perempuan hamil pada usia 20-24 tahun, 25,8% di usia 15-19 tahun, 20,7% di usia 25-29 tahun, 4,3% di usia 30-34 tahun, dan 1,3% di usia 35 tahun ke

atas. Sedangkan menurut Kepala Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional, usia ideal wanita untuk hamil berada di 20-35 tahun (Finaka, 2024). Dari data ini dapat diambil target audiens berupa orang tua berusia 20-35.

## **2.5 Youtube**

Salah satu media sosial yang cukup populer di Indonesia adalah Youtube. Youtube menyediakan tempat bagi penggunanya untuk berbagi video maupun audio, dalam hal ini animasi termasuk ke dalamnya. Masyarakat menggunakan Youtube sebagai media mencari berita atau informasi, maupun hiburan, seperti mendengarkan lagu hingga menonton film.

Pada tahun 2020, di Indonesia terdapat 94% pengguna internet yang berusia 16-64 tahun mengakses YouTube dalam satu bulan terakhir (Lidwina, 2021). Lalu pada tahun 2022 dari data yang didapat ada 127 juta pengguna Youtube di Indonesia. Sementara itu untuk penjualan pasar Youtube di Indonesia mencapai 21,42% per April 2022, tertinggi kedua setelah Facebook (Mahmudan, 2022).

## **3. Data dan Analisis Data**

### **3.1 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). Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan studi pustaka.

### **3.2 Data dan Analisis Wawancara**

Wawancara dilakukan oleh penulis sebagai pihak yang bertanya, dan untuk narasumber terdiri dari orang tua yang memiliki anak autis, serta tenaga ahli anak autis (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.

#### **a. Narasumber 1: Guru SLB Mentari Kita**

Menurut narasumber, program merawat diri seperti mandi, diperlukan menganalisis komponen mandi, dan di mana kesulitannya. Peran guru hanya menganalisis dan mengarahkan, praktiknya berasal dari orang tua dan berbeda-beda tergantung anaknya. Contoh lainnya seperti memakai Sepatu diuraikan secara bertahap seperti mengambil sepatu, memasukkan kaki ke dalam sepatu, dan



seterusnya. Ada anak yang bisa diarahkan melalui omongan ada yang tidak, tergantung kemampuan anaknya.

b. Narasumber 2: Ibu dari anak autis

Untuk pendidikan di dalam rumah, narasumber lebih mengutamakan bina diri. Sesuai dengan data literasi yang menjabarkan beberapa contoh kurikulum, narasumber mendidik anaknya agar mandiri, seperti makan sendiri, mandi sendiri. Dengan cara awalnya dibantu untuk memegang sendok lalu masuk ke mulutnya, memakai celana dengan terlebih dulu memasukkan celana sampai lutut, lalu biar anak memakainya sendiri. Lama kelamaan anak mampu melakukannya sendiri.

### 3.3 Data dan Analisis Observasi

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 autis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap tingkah laku anak autis, tidak fokus terhadap kegiatan pembelajarannya dengan melakukan kegiatan lain seperti sesekali berjalan mondar-mandir di dalam sekolah, mencoret-coret, melirik ke arah lain. Anak autis sesekali menepuk tangannya tanpa ada sebab dari lingkungan luar, dan juga terkadang mengeluarkan suara tak beraturan seperti “ha”, “rerere”, dan yang lainnya. Jika bisa berbicara, anak autis hanya mengulang-ulang perkataan atau mengatakan dengan singkat seperti “burung” “rautin” atau “pipis”.

### 3.4 Analisis Karya Sejenis

Berikut merupakan karya yang menjadi acuan dalam pembuatan *storyboard*,

Loop	Sentis: Ky's Story Autism Animation	Dancing in The Rain
		

Karya-karya sejenis tersebut memiliki beberapa kesamaan dalam menggunakan berbagai macam *shot* dan *angle*.

*Close up* digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah karakter atau menunjukkan gerakan kepala atau mata ke arah yang dilihat oleh karakter. Selain itu *close up* dapat digunakan

untuk menunjukkan satu benda tertentu untuk memperlihatkan lebih jelas objek yang dimaksud. *Medium close up* selain untuk menunjukkan ekspresi karakter, juga untuk memperlihatkan gestur tangan yang memperkuat ekspresi karakter. Sedangkan *extreme close up* memperlihatkan ekspresi karakter dengan lebih intens. *Medium shot* memperlihatkan ekspresi wajah maupun bahasa tubuh karakter, memperlihatkan gestur tubuh, dan kegiatan yang sedang dilakukan oleh karakter. *Cowboy shot* juga memiliki fungsi yang sama dengan *medium shot*, namun memperlihatkan gerakan tubuh yang lebih luas hingga terlihat sedikit bagian bawah pinggang. Sementara *full shot* memperlihatkan keseluruhan gerakan yang dilakukan oleh karakter dari kepala hingga kaki, dan memberikan sedikit ruang untuk memperlihatkan latar belakang kejadian. *Long shot* merupakan *shot* yang memperlihatkan pemandangan atau latar tempat terjadinya peristiwa. Dan memperlihatkan kegiatan karakter di dalam lingkungan tersebut. Sedangkan *extreme long shot* memperlihatkan pemandangan yang sangat luas hingga karakter terlihat sangat kecil bahkan tak terlihat.

Penggunaan *eye level* digunakan dalam situasi untuk memperlihatkan kejadian dengan jelas dan stabil. *Eye level* merupakan *angle* yang paling banyak digunakan. *High angle* digunakan untuk memperlihatkan latar tempat lebih tinggi dibanding karakter dan dapat digunakan untuk menunjukkan pemandangan yang luas, serta membuat karakter lebih kecil dibandingkan lingkungannya. Dan *low angle* digunakan untuk perasaan yang kuat dan mendominasi dibanding sekitarnya.

## **4.1 Konsep Perancangan**

### **4.1.1 Konsep Pesan**

Perancangan *storyboard* dibuat untuk memberikan informasi kepada orang tua yang memiliki anak dengan penyandang autisme tentang cara mendidik anak autis untuk dapat merawat diri. Isi dari perancangan *storyboard* ini memuat langkah-langkah berdasarkan teori yang didapatkan berdasarkan pengalaman orang tua dari anak autis serta guru dari SLB Mentari Kita. *Storyboard* ini nantinya akan menjadi animasi yang dipublikasi dalam Youtube, diharapkan dapat memberi pengetahuan serta dapat diterapkan untuk membantu orang tua dalam mendidik anak autis.

### **4.1.2 Konsep Kreatif**

Perancangan *storyboard* dibuat untuk animasi dengan konsep video edukasi. Dengan memperlihatkan adegan pemeran seorang Ibu yang sedang melatih anak laki-laknya, anak penyandang autisme untuk mandi. Video menggunakan suara latar untuk menarasikan langkah-langkah serta menggunakan suara tokoh untuk memberi contoh dalam praktik di dunia nyata.

*Storyboard* untuk video edukasi dirancang menggunakan berbagai macam *shot* dan *angel* dengan memastikan informasi yang ditampilkan dari pergerakan tokoh dapat tersampaikan dengan jelas.

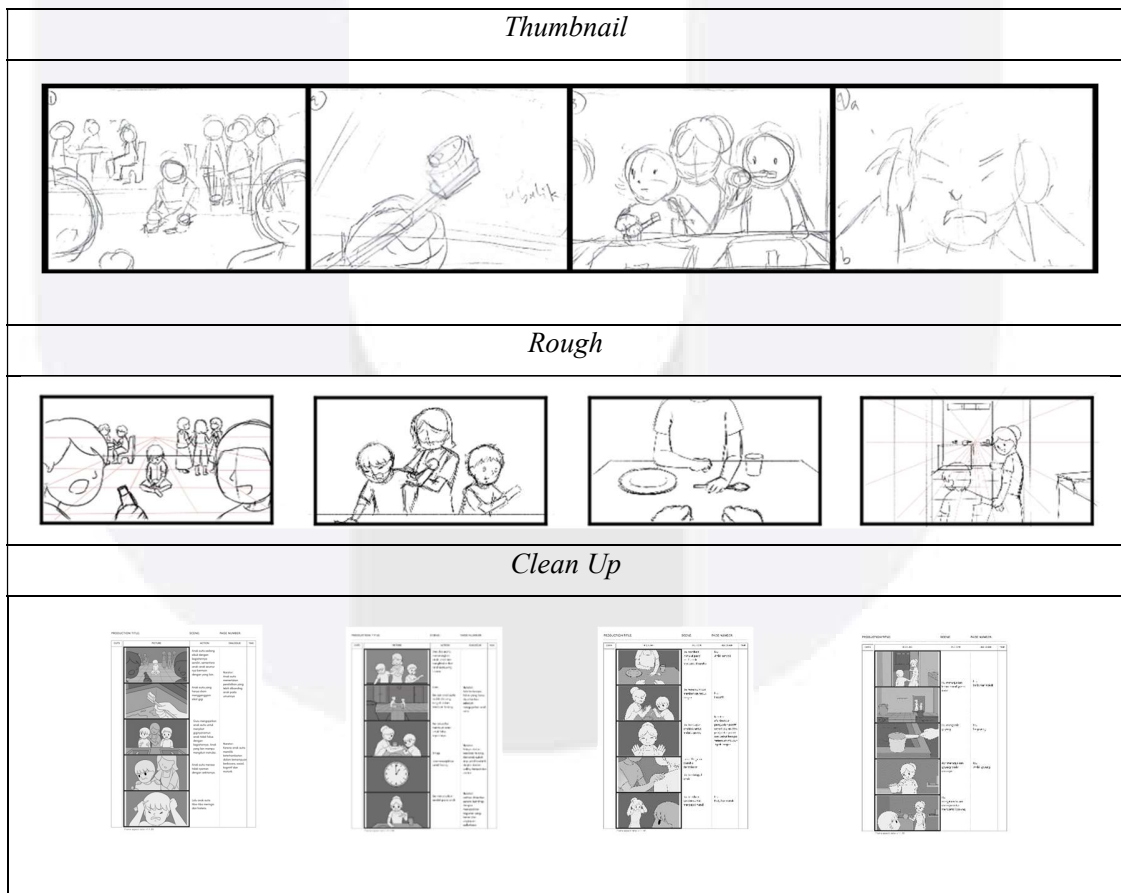
Tokoh anak autis dan Ibu digambarkan berdasarkan penelitian. Anak autis memiliki kesulitan berbicara, tidak dapat mengendalikan amarah, kesulitan dalam interaksi, dan kesulitan dalam fokus. Sedangkan Ibu sebagai orang tua yang mendidik anak autis harus tetap tenang dan sabar, serta memberikan penguatan positif seperti pujian, tersenyum, dan tepuk tangan.

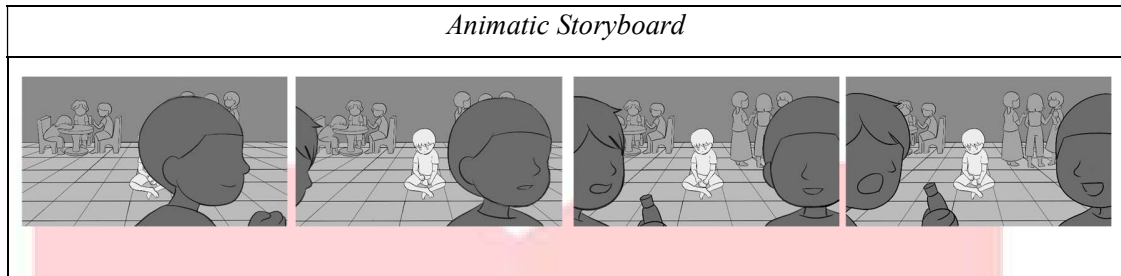
### 4.1.3 Konsep Media

Konsep media utama yang digunakan dalam perancangan karya adalah melalui *animatic storyboard*. Dan menggunakan *artbook storyboard* sebagai media pendukung untuk memaparkan proses dari pembuatan *storyboard*.

## 4.2 Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil perancangan *storyboard* berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.





## 5.1 Kesimpulan

Anak autis memiliki keterhambatan dalam perkembangannya, seperti kesulitan dalam interaksi, komunikasi, fokus, motorik, dan memiliki perilaku kegiatan yang berulang-ulang. Keterhambatan ini membuat anak autis memiliki kesulitan dalam mempelajari sesuatu, terutama dalam merawat diri.

Merawat diri berupa kebersihan badan, memakai baju, makan dan minum merupakan keterampilan yang utama untuk kehidupan anak. Karena itu penting bagi orang tua untuk secara aktif mendidik anak autis agar dapat merawat diri. Orang tua dapat memulai dengan memperkenalkan alat-alat kebersihan diri pada anak, dan melakukan latihan dengan membedah setiap tahapnya. Perlu diperhatikan untuk menggunakan kata yang sama dan sederhana, disiplin dalam urutan, waktu, tempat, menunjukkan cara yang benar, memberi penguatan positif, serta penting untuk menghentikan latihan ketika anak sudah histeris. Dan yang paling penting adalah kesabaran orang tua dalam mendidik dan menangani anak autis yang sering kali histeris.

*Storyboard* dirancang untuk menjadi acuan animator dalam produksi animasi yang memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai cara mendidik anak autis dalam merawat diri. Dimulai dari memikirkan konsep animasi yang disajikan, membuat naskah, *thumbnail*, *rough*, *clean up*, dan terakhir *animatic storyboard*. Beberapa teknik digunakan dalam pembuatan *storyboard*, seperti *type of shot* dan *camera angle* untuk dapat menyampaikan informasi cara mendidik anak autis dalam merawat diri dengan baik

## 5.2 Saran

*Storyboard* ini dibuat semata-mata untuk dapat menyampaikan informasi mengenai tata cara merawat diri dengan jelas. Saran untuk perancangan yang serupa, selain *storyboard* dibuat untuk menyampaikan informasi. rancangan juga perlu memperhatikan sisi hiburan yang dapat menarik perhatian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alodokter. (2021, Oktober 5). Alodokter. Diambil kembali dari Alodokter.com: <https://www.alodokter.com/autisme>
- Anas, M. I. (2020). *Cari Tahu Tentang Autisme*. Jakarta: PT. Mediantara Semesta.
- Arviana, G. N. (2022, Januari 19). *Bidang Profesi: Design: Graphic Design: Glints*. Diambil kembali dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/>
- Berney, S., & Bétrancourt, M. (2016). Does animation enhance learning? A meta-analysis. *Computers and Education*, 101, 150–167. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.06.005>
- Brine, K. G. (2020). *The Art of Cinematic Storytelling*. New York: Oxford University Press.
- Byrne, M. T. (1999). *Animation The Art of Layout and Storyboarding*. Ireland: Speciality Print & Design Ltd.
- Cristiano, G. (2011). *The Storyboard Artist - A Guide to Freelancing in Film Tv and Advertising*. California: Michael Wiese Productions.
- Croft, H., Rasiah, R., Cooper, J., & Nesbitt, K. (2014). Comparing animation with video for teaching communication skills. *ACM International Conference Proceeding Series*, 02-03-December-2014. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2677758.2677777>
- Dhimas, A. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Finaka, A. W. (2024, Juli 31). Berapa Usia Hamil Pertama Perempuan di Indonesia? Diambil kembali dari Indonesiabaik.id: <https://indonesiabaik.id/infografis/berapa-usia-hamil-pertama-perempuan-di-indonesia#:~:text=Tapi%2C%20berapa%20rata%2Drata%20usia,%2C%20yakni%2015%2D19%20tahun.>
- Fiska, R. (2023, 06 28). Home: Bahasa Indonesia: Pengertian Alur Cerita serta Fungsi, dan Jenis-Jenisnya. Diambil kembali dari Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/alur-cerita/>
- Glebas, F. (2009). *Directing the Story : Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Burlington.
- Golden-User. (2023, Mei 24). *Nomal Toddler Behaviour vs Autism*. Diambil kembali dari Golden Care Therapy: [https://www.goldencaretherapy.com/normal-toddler-behavior-vs-autism/#Normal\\_Toddler\\_behavior\\_versus\\_autism](https://www.goldencaretherapy.com/normal-toddler-behavior-vs-autism/#Normal_Toddler_behavior_versus_autism)
- Hakobyan, A., & Harutyunyan, Z. (2021). The Importance of Self-Care Skills Development for Children With Autistic Spectrum Disorder From the Parents' Perspective. *Armenian Journal of Special Education*, 5(2), 21–38. <https://doi.org/10.24234/se.2021.4.2.271>

- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, f. (2020). Analisis Data Kualitatif (Konsep, Teknik & Prosedur Analisis). Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Indrawan, R., & Yaniawati, P. (2017). Metodologi Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan. Edisi Revisi. Bandung: PT Refika Aditama.
- Jannah, M. (2020). Studi Deskripsi : Perekonomian Orangtua Anak Berkebutuhan Khusus Terhadap Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus. *Special and Inclusive education Journal*, 49-58.
- Kementerian Kesehatan. (2022, Agustus 22). Diambil kembali dari Kementerian Kesehatan Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan: [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/1339/makanan-untuk-anak-autis-yang-sehat-dan-kaya-manfaat](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1339/makanan-untuk-anak-autis-yang-sehat-dan-kaya-manfaat)
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. (2018, April 02). Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. Diambil kembali dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia: <https://www.kemennppa.go.id/index.php/page/read/31/1682/hari-peduli-autisme-sedunia-kenali-gejalanya-pahami-keadaannya>
- Lakshita, N. (2012). Panduan Sempel Mendidik Anak Autis. Jogjakarta: JAVALITERA.
- Lidwina, A. (2021, Februari 17). Databoks. Diambil kembali dari [databoks.katadata.co.id: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/17/94-orang-indonesia-akses-youtube-dalam-satu-bulan-terakhir](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/17/94-orang-indonesia-akses-youtube-dalam-satu-bulan-terakhir)
- Mahmudan, A. (2022, Mei 11). DataIndonesia.id. Diambil kembali dari [dataindonesia.id: https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-youtube-indonesia-terbesar-ketiga-di-dunia-pada-2022](https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-youtube-indonesia-terbesar-ketiga-di-dunia-pada-2022)
- Marscha, C., Lesmana, F., & Yoanita, D. (2022). Representasi Penyandang Nonverbal Autism Dalam Film Pendek Animasi Loop. *PREcious: Public Relations Journal*, 107-128.
- Maulana, M. (2007). Anak Autis; Mendidik Anak Autis dan Gangguan Mental Lain Menuju Anak Cerdas dan Sehat. Yogyakarta: KATA HATI.
- Novita, D., Amirullah, & Ruslan, d. (2016). PERAN ORANG TUA DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN ANAK. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, 22-30.
- Paez, S., & Jew, A. (2013). Professional Storyboarding Rules of Thumb. Burlington: Focal Press.
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film "Ayo Makan Sayur dan Buah". *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91
- Restu. (2022, Februari 21). Gramedia Blog. Diambil kembali dari [gramedia.com: https://www.gramedia.com/literasi/media/#Pengertian\\_Media](https://www.gramedia.com/literasi/media/#Pengertian_Media)

Sudaryono. (2017). Metodologi Penelitian. Jakarta: Rajawali Pers.

Sudrajat, D., & Rosida, L. (2013). Pendidikan Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.

Sudrajat, D., & Rosida, L. (2013). Pendidikan Bina Diri Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.

Suyanto, M., & Yuniawan, A. (2006). Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Wijaksono, R. (2016). Studi Kasus Tentang Pengaruh Dukungan Sosial dalam membangun Penerimaan Orangtua terhadap Anaknya yang Autis. E-Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 6, 1-10.

Winarno, M. E. (2013). Metode Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.

Yusuf, A. M. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & Penelitian Gabungan. Jakarta: Kencana.

Zaman, A. F. (2016). Peran Media Sosial Dalam Aksi Sosial Charity. Dalam R. R. Ismi Ainun, What Social Media Did to Change The World (hal. 170-193). Malang: CV. Garuda Mas Sejahtera.