

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERAPI SOSIAL UNTUK ANAK  
DENGAN SINDROM ASPERGER**



**KARYA DESAIN**

**Trinitya Briantri Asni**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2010**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERAPI SOSIAL UNTUK ANAK  
DENGAN SINDROM ASPERGER**



**KARYA DESAIN**


**Trinitya Briantri Asni**



KT013931

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2010**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
MULTIMEDIA INTERAKTIF TERAPI SOSIAL UNTUK ANAK  
DENGAN SINDROM ASPERGER**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3469/VI/S/2010	
KLAS		
TERIMA	7-9-2010	TTD. 



**KARYA DESAIN**

**Trinitya Briantri Asni**  
NIM 0311350024

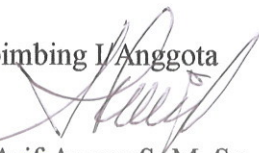
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2010




## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :  
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MULTIMEDIA INTERAKTIF  
TERAPI SOSIAL UNTUK ANAK DENGAN SINDROM ASPERGER diajukan  
oleh Trinitya Briantri Asni, NIM 0311350024, Program Studi Desain Komunikasi  
Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal  
30 Juli 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Drs. Arif Agung S. M. Sn  
NIP 19630211 199303 1 001

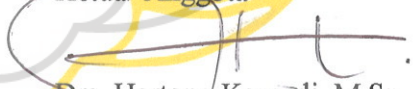
Pembimbing II/Anggota

  
Hesti Rahayu, S.Sn, M. A  
NIP 19740730 199802 2 001

Cognate/Anggota

  
Petrus Gogor Bangsa, S. Sn, M.Sn  
NIP 19700106 200801 1 017

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual/  
Ketua/ Anggota

  
Drs. Hartono Karnadi, M.Sn  
NIP 19650209 199512 1 001

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.  
NIP 19600408 198601 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Anggota

  
Drs. Lasimar, M.Sn  
NIP 195705131 98803 1 001





“Pengetahuan tidaklah cukup; kita harus mengamalkannya. Niat tidaklah cukup; kita harus melakukannya.”~ Johann Wolfgang von Goethe



Kupersembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta..

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T atas berkat dan rahmat-Nya maka tugas akhir karya tulis ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabat dan umatnya hingga akhir jaman.

Sebuah proses yang panjang telah dilalui dengan melibatkan banyak pihak yang membantu kelancaran. mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang tanpa mereka tak akan terwujud satupun goresan dari karya Tugas Akhir ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Drs. Arif Agung S. M. Sn, selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah banyak membimbing dan membantu memberikan masukan dan gagasan demi yang terbaik dalam karya tugas akhir ini.
2. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn, M.A uga selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang banyak memberikan ide, masukan-masukan, dan semangatnya.
3. Bapak Petrus Gogor Bangsa, S. Sn, M.Sn, selaku Cognate.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.
6. Orang tuaku, yaitu ibuku tercinta, ibu Tuti yang selalu memberikan doa yang tulus dari sang ibu kepada anaknya, juga dorongan untuk memberiku

semangat dan keyakinan. Bapak Isyono dengan segala support yang tak terhingga baik materiil maupun spirituil.

7. Kakakku, Mas Onang dan dan mbak indi terimakasih sekali ya karena sudah mau direpotkan dengan data-data dan konsultasinya. Sepupuku Ivan yang baik hati karena sudah mau direpotin selama TA, bantuin display kesana kemari .
8. Miami mbois; Ivan, Yuan, Adi, Didit, Ican, Yudha, Dewi yang juga sudah bersusah-payah membantu display. Nuwuunn..
9. Studio Kene animasi yang sangat membantu mewujudkan imajinasiku,; Rora makasih yaaa ^\_^, mas Popo dan mas Andi.
10. Bapak psikolog Ignatius Dharta,S. Sos, M.Pd, yang sudah memberi masukan tentang dunia Asperger yang sangat berarti. Terimakasih juga kepada kepala sekolah autis Bina Anggita bapak Muhammad Yasin, S.Pd, dan wakilnya bu Ana Nur Anis, S.Pd, Ghana yang sangat cerdas,Cindy yang pintar dan berbakat di bidang musik.mereka berdua sangat menginspirasi.
11. John Elder Robison, atas bukunya yang menggugahku untuk membuat karya ini, Dennis Neil Keller atas diskusi dan paket macramé a la Amerika-nya.
12. Rumah Dara; Angel sang malaikat yang selalu membantu dalam suka dan duka, Upit yang selalu penuh perhatian dan riang gembira, Dyah yang penuh ide cemerlang dan jago masak, Hasti yang penyayang dan solehah, kalian semua wanita-wanita yang menakjubkan.
13. Anak-anak yang menjadi teman seperjuangan TA- Puguh yang selalu menyemangati, Indra atas segala bantuan dan pinjaman printernya, Singgih, Ipung, Cimeng atas pinjaman dasi dan kertas daruratnyaa, Yustin, Radian,

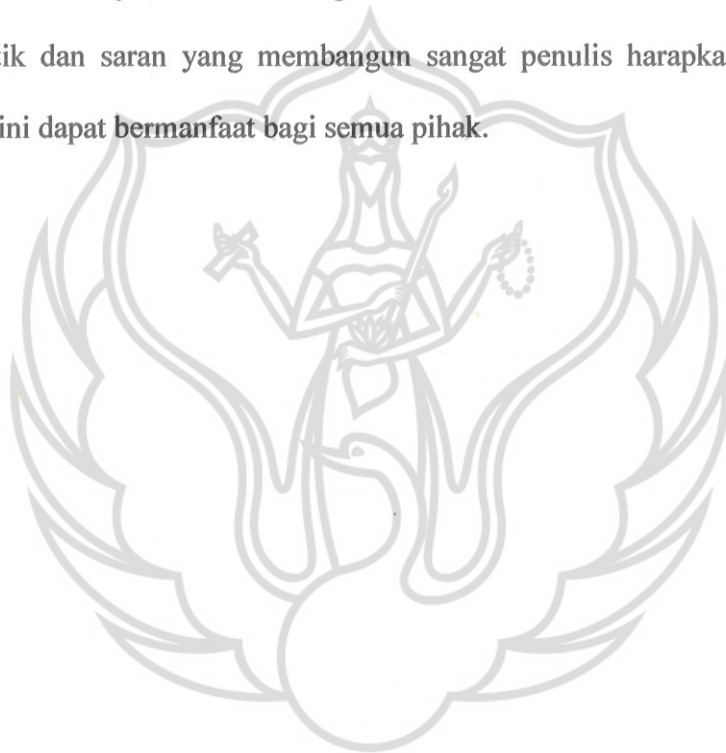


Mursidi, Adam, Priyanto, Wilsa, Acan atas segala dukungannya, Dani, Sari, dan teman-teman lain yang senantiasa membantu.

14. Komputerku yang menemaniku mengerjakan TA sampai dengan selesai, dan musik-musik yang mengusik.

15. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk semuanya.

Akhirnya penulis menyadari bahwa Tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Yogyakarta, Juli 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN/ MOTTO .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	4
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Pembatasan Lingkup Perancangan.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
1. Manfaat Bagi Perancang.....	5
2. Manfaat Bagi Anak.....	5
3. Manfaat Bagi Lembaga.....	6
F. Metode Perancangan .....	6
1. Tahap Pengumpulan Data .....	6
2. Metode Pengumpulan Data.....	6
3. Metode Analisa Data.....	7
4. Konsep Perancangan.....	7

G. Sistematika Perancangan.....	8
---------------------------------	---

<b>BAB II IDENTIFIKASI .....</b>	<b>13</b>
----------------------------------	-----------

A. Identifikasi Data.....	13
---------------------------	----

1. Sindrom Asperger.....	13
--------------------------	----

a. Sejarah Sindrom Asperger .....	13
-----------------------------------	----

b. Definisi Asperger .....	15
----------------------------	----

c. Ciri-ciri Asperger.....	16
----------------------------	----

d. Penanganan untuk anak Asperger.....	17
--	----

2. Terapi Sosial .....	20
------------------------	----

a. Tahap satu persahabatan- tiga sampai enam tahun.....	22
---	----

b. Sekilas tentang psikologi sosial.....	25
--	----

c. Perkembangan sosial pada masa kanak-kanak akhir.....	25
---	----

d. Wawasan sosial.....	26
------------------------	----

e. Pengaruh bermain bagi perkembangan anak.....	27
---	----

3. Observasi Sistematis .....	29
-------------------------------	----

4. Keterampilan dan komunikasi sosial pada anak Asperger.....	30
---	----

5. Bermain sebagai sebuah proses belajar.....	32
---	----

6. Sarana komunikasi visual untuk anak Aspergian.....	34
---	----

7. Komunikasi terapeutik pada anak autis.....	39
---	----

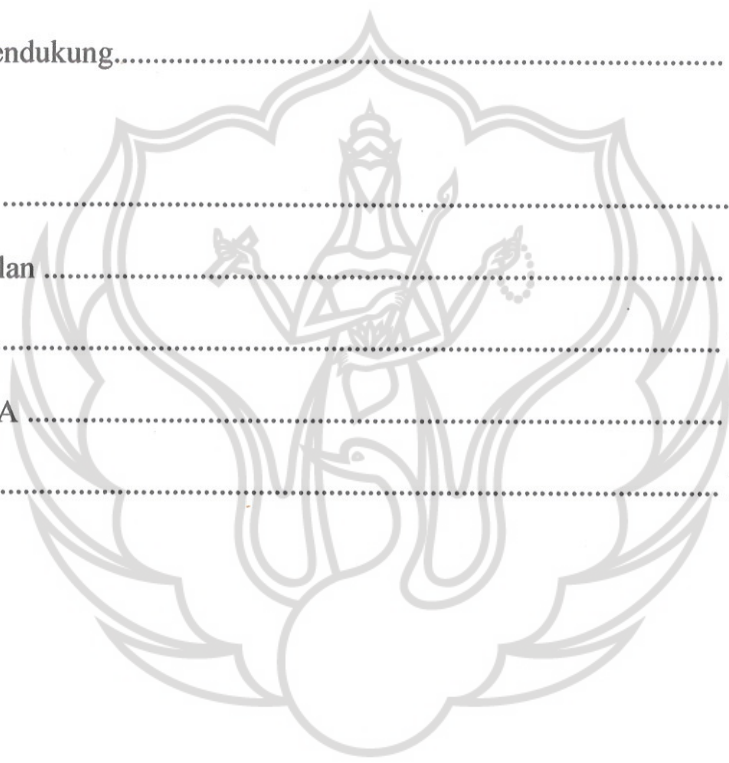
8. Mengenal Asperger melalui film <i>Mary and Max</i> .....	41
---	----



<b>BAB III KONSEP DESAIN.....</b>	<b>50</b>
A. Konsep Kreatif .....	50
1. Tujuan Kreatif .....	50
2. Strategi Kreatif .....	51
a. Berdasarkan segmentasi Demografis.....	51
b. Berdasarkan segmentasi Geografis.....	51
c. Berdasarkan segmentasi Psikografis.....	51
3. Isi Pesan.....	52
4. Bentuk Pesan .....	54
a. Pesan Verbal.....	54
b. Pesan Visual.....	55
5. Strategi Visual.....	55
a. Teknis Visual.....	55
b. Format Visual.....	57
6. Bentuk kreatif.....	57
a. Penampilan produk.....	57
b. Pesan Utama.....	58
c. Citra yang akan ditampilkan.....	58
d. Gaya Penyampaian.....	58
7. Program Kreatif.....	58
a. Penyiapan Materi Interaktif.....	59
1) Studi Karakter.....	59
2) Pengambilan gambar.....	60

3) Studi huruf.....	60
4) Studi warna.....	61
5) Tombol.....	62
6) Pemilihan jenis latihan/ permainan.....	62
b. Pengolahan materi obyek.....	63
c. Penyusunan sinopsis.....	63
d. Pembuatan navigasi.....	63
e. Teknis produksi.....	64
f. Proses produksi.....	65
8. Biaya kreatif.....	69
<b>B. Konsep media.....</b>	<b>70</b>
1. Tujuan media.....	70
2. Strategi media.....	70
3. Program media.....	71
4. Biaya media.....	72
<b>BAB IV VISUALISASI.....</b>	<b>74</b>
A. Sinopsis.....	74
B. Studi visual.....	74
1. Data visual interface.....	74
2. Pengolahan data visual interface.....	79
3. Data visual materi terapi sosial.....	81
4. Studi karakter tokoh.....	85
a. Proporsi.....	85

b. Warna.....	86
c. Gestural/ gerak-gerak.....	87
d. Studi huruf ( <i>typography</i> ).....	88
e. Studi warna.....	90
C. Isi Multimedia Interaktif.....	91
D. Lay out Interface.....	96
E. Final Desain Interface.....	101
F. Media Pendukung.....	110
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>115</b>
A. Kesimpulan .....	115
B. Saran .....	116
DAFTAR PUSTAKA .....	117
LAMPIRAN .....	119





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Foto potret Hans Asperger .....	14
Gambar 2 : Alat bantu visual untuk belajar anak “ <i>I use the keyboard</i> ” .....	35
Gambar 3 : Alat bantu visual untuk belajar anak, “brush my teeth” .....	36
Gambar 4 : Cerita klasik <i>The Railway Series</i> dari serial <i>Thomas and Friends</i> ..	37
Gambar 5 : Film <i>Thomas and Friends</i> .....	38
Gambar 6 : Film <i>Mary and Max</i> .....	42
Gambar 7 : Ekspresi Max di sebuah cermin .....	44
Gambar 8 : Ketika anak tidak mempunyai teman.....	75
Gambar 9 : membangun rasa sosial anak.....	75
Gambar 10 : beberapa contoh visual tentang anak Asperger.....	76
Gambar 11 : beberapa contoh visual tentang aktifitas anak.....	78
Gambar 12 : Sketsa teras rumah.....	79
Gambar 13 : Sketsa ruang tamu.....	80
Gambar 14 : Sketsa siluet anak yang sedang “toss” .....	80
Gambar 15 : Sketsa pohon.....	80
Gambar 16 : Sketsa ruang kelas.....	81
Gambar 17 : Sketsa ekspresi wajah anak.....	82
Gambar 18 : Sketsa anak yang mencium tangan ibunya ketika mau pergi ke sekolah.....	82
Gambar 19 : Sketsa persahabatan anak	83

Gambar 20 : Sketsa ketika seorang anak memperkenalkan temannya pada orang lain.....	83
Gambar 21 : Sketsa permainan anak secara berkelompok.....	84
Gambar 22 : Sketsa dua anak yang bersalaman.....	84
Gambar 23 : Sketsa karakter tokoh.....	85
Gambar 24 : lukisan tokoh sebagai studi karakter.....	85
Gambar 25 : karakter.....	86
Gambar 26 : karakter berwarna.....	87
Gambar 27 : berjalan.....	88
Gambar 28 : alternatif sketsa tampilan halaman beranda.....	97
Gambar 29 : alternatif sketsa tampilan tentang Asperger.....	98
Gambar 30 : alternatif sketsa tampilan penanganan Asperger.....	99
Gambar 31 : alternatif sketsa tampilan terapi sosial .....	100
Gambar 32 : tampilan menu utama.....	101
Gambar 33 : tampilan halaman tentang Asperger.....	101
Gambar 34 : tampilan halaman (apa sih Asperger itu?).....	102
Gambar 35 : tampilan halaman penyebab Asperger.....	102
Gambar 36 : tampilan halaman Gejala Asperger.....	103
Gambar 37 : tampilan halaman penanganan Asperger.....	103
Gambar 38 : tampilan halaman sub-menu penanganan Asperger.....	104
Gambar 39 : tampilan halaman terapi sosial.....	104
Gambar 40 : tampilan halaman sub-menu terapi sosial (ketika bermain).....	105
Gambar 41 : tampilan halaman sub-menu terapi sosial (ketika bersama	

keluarga).....	105
Gambar 42 : tampilan halaman sub-menu terapi sosial (ketika di sekolah).....	105
Gambar 43 : tampilan halaman membaca ekspresi wajah.....	106
Gambar 44 : tampilan halaman sub-menu membaca ekspresi wajah (konyol)...	106
Gambar 45 : tampilan halaman sub-menu membaca ekspresi wajah (marah).....	107
Gambar 46 : tampilan halaman sub-menu membaca ekspresi wajah (sedih).....	108
Gambar 47 : tampilan halaman sub-menu membaca ekspresi wajah (senang)...	109
Gambar 48 : tampilan halaman -main yuk!.....	109
Gambar 49 : tampilan halaman menebak ekspresi wajah.....	109
Gambar 50 : Media pendukung poster.....	110
Gambar 51 : Media pendukung katalog.....	111
Gambar 52 : Media pendukung mug.....	112
Gambar 53 : media pendukung sandal.....	113
Gambar 54 : media pendukung banner.....	114





## BAB I PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Keberadaan manusia tidak hanya sebagai makhluk individu, tetapi juga sebagai makhluk sosial. Aktifitas sosial manusia dimulai sejak masa kanak-kanak. Dan sangat membutuhkan peran keluarga dalam mengembangkannya.

Setiap anak dilahirkan dengan kapasitas dan talenta yang berbeda-beda. Hal itulah yang membuat seorang anak menjadi spesial. Sebagian dilahirkan normal dan ada pula yang diberikan berkah luar biasa oleh sang Pencipta. Apabila mereka dilahirkan dengan kondisi “luar biasa” orang tua hendaknya membimbing mereka agar bisa membangun percaya diri diri dan menemukan kelebihan dari diri masing-masing anak. Seperti halnya anak dengan sindrom Asperger.

Sindrom Asperger (bahasa Inggris: *Asperger syndrome*, *Asperger's syndrome*, *Asperger's disorder*, *Asperger's* atau *AS*) adalah salah satu dari autism spectrum disorders atau pervasive developmental disorder (PDD).<sup>1</sup> Menurut Clinical Assistant Professor of Pediatrics Jefferson Medical College Philadelphia, Susan B. Stine, MD karakter dari anak-anak yang mengalami sindrom asperger ialah kurangnya kemampuan berinteraksi sosial, pola bicara yang tidak biasa dan tingkah laku khusus lainnya. Sindrom ini ditemukan oleh Hans Asperger pada tahun 1944. Sindrom Asperger dibedakan dengan gejala autisme lainnya dilihat dari kemampuan linguistik dan kognitif para penderitanya yang relatif tidak mengalami penurunan, bahkan dengan IQ yang relatif tinggi atau rata-

---

<sup>1</sup> Dr. Ika Widyawati, SpKJ(K), makalah Asperger's Syndrome, Universitas Indonesia



rata (ini berarti sebagian besar penderita sindrom Asperger bisa hidup secara mandiri, tidak seperti autisme lainnya). Sindrom Asperger juga bukanlah sebuah penyakit mental.

Seperti pada autisme masa kanak-kanak, Asperger juga lebih banyak terdapat pada laki-laki daripada wanita. Anak Asperger juga mempunyai gangguan dalam bidang komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku. Akan tetapi tidak separah Autisme. Kebanyakan dari anak ini perkembangan bicaranya tepat waktu, dan cukup lancar meskipun ada yang bicaranya agak terlambat. Tetapi meskipun mereka pandai bicara, mereka kurang bisa berkomunikasi secara timbal balik. Komunikasi hanya berjalan searah.<sup>2</sup>

Ketika orang berbicara, umumnya mereka menggunakan bahasa tubuh seperti senyuman dan komunikasi nonverbal lainnya, dan juga kata-kata yang dikeluarkan oleh mereka cenderung memiliki lebih dari satu buah makna. Seorang penderita sindrom Asperger memiliki kesulitan untuk memahami bentuk-bentuk komunikasi non-verbal serta kata-kata yang memiliki banyak arti seperti itu, dan mereka hanya memahami apa arti kata tersebut, seperti yang ia pahami di dalam kamus. Para penderita sindrom Asperger tidak mengetahui bagaimana memahami ironi, sarkasme, dan penggunaan bahasa slang, apalagi memahami mimik muka/ ekspresi orang lain. Mereka juga tidak tahu bagaimana caranya untuk bersosialisasi dengan orang lain dan cenderung menjadi pemalu.

Para ahli mengatakan bahwa penderita sindrom asperger biasanya akan menetap seumur hidup. Namun, gejala tersebut dapat dikurangi dan diperbaiki dalam kurun waktu tertentu. Deteksi dini sindrom asperger akan sangat membantu dalam mengurangi gejala yang timbul dengan berbagai macam terapi..

---

<sup>2</sup> Serba-serbi Anak Autis, D.S Prasetyono, DIVA Press (Anggota IKAPI) Jogja, 2000

Gangguan sindrom asperger pada umumnya akan terus mengikuti perkembangan usia seseorang. Meski tidak membahayakan jiwa, namun gangguan itu bisa membuat anak takut berada di keramaian dan membuat anak depresi.

Bahkan para peneliti percaya bahwa Albert Einstein dan Isaac Newton mungkin mempunyai Sindrom Asperger. Profesor Simon Baron-Cohen, dari Autism Research Centre di Cambridge University, dan Ioan James, dari Oxford University mempelajari perilaku kedua ilmuwan terkenal tersebut. Para peneliti merasa Einstein dan Newton memiliki ciri ciri kepribadian Sindrom Asperger. Walaupun Sindrom Asperger pertama kali dijelaskan pada tahun 1940-an, diagnosis tidak secara resmi diakui sampai tahun 1994. Einstein dan Newton hidup sebelum itu, karena itulah sulit untuk mendapatkan jawaban yang pasti karena tidak bisa dipertanyakan atau diuji sekarang.

Masih sedikitnya masyarakat Indonesia yang mengetahui informasi tentang sindrom ini. hal ini sangat disayangkan mengingat pentingnya penanganan bagi Aspergian sejak usia anak-anak. Agar tidak mengecilkan bakat yang mereka miliki karena mereka tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Oleh karena itu hendaknya Departemen Sosial dapat memberikan informasi pelayanan Asperger, dan tindakan apa saja yang harus dilakukan bagi orang tua atau orang terdekat dari anak Aspergian.

Sekolah khusus Autis Bina Anggita berperan sebagai klien Dalam Perancangan Multimedia Interaktif ini. Dengan berpegang pada semboyan "berbagi dan melayani dengan empati" Sekolah khusus Autis Bina Anggita mengutamakan mutu dan kualitas dalam memberikan layanan bimbingan pada peserta didik. Sekolah ini menghendaki adanya sebuah terapi yang membantu anak dalam berinteraksi sosial. Salah satunya

adalah melalui media interaktif. Melalui media ini diharapkan dapat mengemas program penanganan Sindrom Asperger secara lebih menarik.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana membantu penderita sindrom Asperger untuk belajar bersosialisasi dengan lingkungannya melalui contoh-contoh yang diberikan pada multimedia interaktif ini.
2. Bagaimana menciptakan sebuah desain komunikasi visual sebagai terapi sosial kepada anak penderita Asperger yang merupakan bagian dari treatment program penanganan sindrom Asperger melalui media Interaktif.

## **C. TUJUAN PERANCANGAN**

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah;

1. Menghasilkan konsep tentang terapi sosial kepada anak dengan Sindrom Asperger melalui Multimedia Interaktif dalam lingkup Desain Komunikasi Visual
2. menghasilkan Perancangan multimedia interaktif yang berkaitan dengan informasi tentang Asperger, penanganannya dan beberapa permainan yang merangsang interaksi sosial anak.



#### **D. PEMBATASAN LINGKUP PERANCANGAN**

Sasaran dari perancangan ini adalah anak Aspergian dengan usia 8 sampai 15 tahun untuk belajar bersosialisasi melalui latihan-latihan dan contoh visual yang diberikan melalui CD Multimedia interaktif dengan bimbingan orang tua, guru atau Psikolog. Ruang lingkup perancangan ini adalah meliputi wilayah Indonesia.

#### **E. MANFAAT PERANCANGAN**

##### **1. Manfaat Bagi Perancang**

Dengan adanya perancangan ini diharapkan perancang mendapatkan pengalaman dalam merancang komunikasi visual dengan lebih kreatif dan terarah.

##### **2. Manfaat Bagi Anak**

Dengan perancangan ini diharapkan anak dapat terbantu dalam mengembangkan kehidupan sosialnya dengan cara bermain dengan teman-teman, dan mendekatkan diri dengan keluarga.

##### **3. Manfaat Bagi Lembaga**

Diharapkan dengan adanya perancangan ini lembaga khususnya Sekolah Khusus AutisBina Anggita dapat mengambil manfaat bagi Psikolog dan orang tua penderita agar memudahkan mereka dalam melakukan pendekatan kepada anak-anak Aspergian.



## **F. METODE PERANCANGAN**

### **1. Tahap Pengumpulan Data**

Data primer : Sejarah Asperger, penjelasan yang berkaitan dengan Asperger dan kehidupan sosial anak-anak.

Data sekunder : Buku, dokumen-dokumen yang sudah diolah.

### **2. Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Observasi**

Mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anak Aspergian, tingkah laku dan lingkungan mereka.

#### **b. Wawancara**

Melakukan serangkaian wawancara secara lisan atau tulisan kepada pihak yang terkait, baik itu Psikolog, Dosen, hingga penderita sindrom Asperger.

#### **c. Studi Literatur**

Menggali sejarah dan ciri-ciri penderita Asperger.

Mengetahui cara penanganan dan terapi Asperger untuk anak-anak.

#### **d. Dokumentasi**

Mengumpulkan serangkaian dokumentasi visual yang berhubungan dengan Asperger dan anak-anak.

### **3. Metode Analisa Data**

Sesuai dengan karakter dan jenis data yang akan digunakan dalam perancangan ini, maka metode analisa data yang dipilih adalah :

a. Menggunakan metode perancangan AIDDA yaitu Attention (perhatian), Interest (ketertarikan), Desire (Hasrat), Decision (keputusan), dan Action (aksi) untuk mendapatkan teknik penyampaian terapi sosial yang tepat pada sasaran.

b. Menggali unsur-unsur apa sajakah yang perlu diangkat sebagai terapi untuk mengembangkan sosialisasi anak-anak.

c. Menganalisa karakteristik dari segmentasi *target audience* antara lain:

- 1) Segmentasi Geografis
- 2) Segmentasi Demografis
- 3) Segmentasi Behavioristis

#### **4. Konsep Perancangan**

Perancangan ini akan mencakup informasi tentang Asperger, apa saja cirri-ciri dan penanganannya, dan permainan interaktif untuk merangsang interaksi sosial anak. Saat ini alat bantu komunikasi untuk anak Asperger baru menggunakan

Multimedia Interaktif ini nantinya akan bernuansa anak-anak, dengan menggunakan karakter tokoh anak dengan gaya kartun sebagai pendekatannya. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang lembut, dengan gaya desain yang simple.

## **G. SISTEMATIKA**

Adapun sistematika perancangan meliputi

### **I. PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Tujuan Perancangan

D. Manfaat Perancangan

1. Keilmuan

2. Praktisi

3. Pribadi

E. Metode Perancangan

1. Observasi

2. Wawancara

3. Studi Pustaka



## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### A. Asperger , sebuah perspektif

1. Definisi Asperger
2. Ciri-ciri Asperger
3. Asperger, Sosialisasi, Intelegensi

### B. Asperger Sindrom

1. Pengertian Asperger
2. Penyebab, Penanganan dan terapi Asperger

### C. Desain Grafis, Pendekatan Terapi Sosial Melalui Permainan

### E. Tinjauan Factual ( Empirik)

1. Analisis Lingkungan keluarga
2. Analisis Lingkungan Sekolah
3. Tujuan Media Terapi untuk Anak Asperger

## 3. KONSEP PERANCANGAN

### A. Gagasan Awal

### B. Tujuan Perancangan



C. Target Audience

D. Strategi Komunikasi

E. Strategi Pendekatan

F. Strategi Kreatif

G. Perancangan Media Pendukung dan Promosi

H Strategi Distributor

I. Konsep Visual

1. Metode Perancangan CD Interaktif

2. Ilustrasi

3. Warna

4. Tipografi

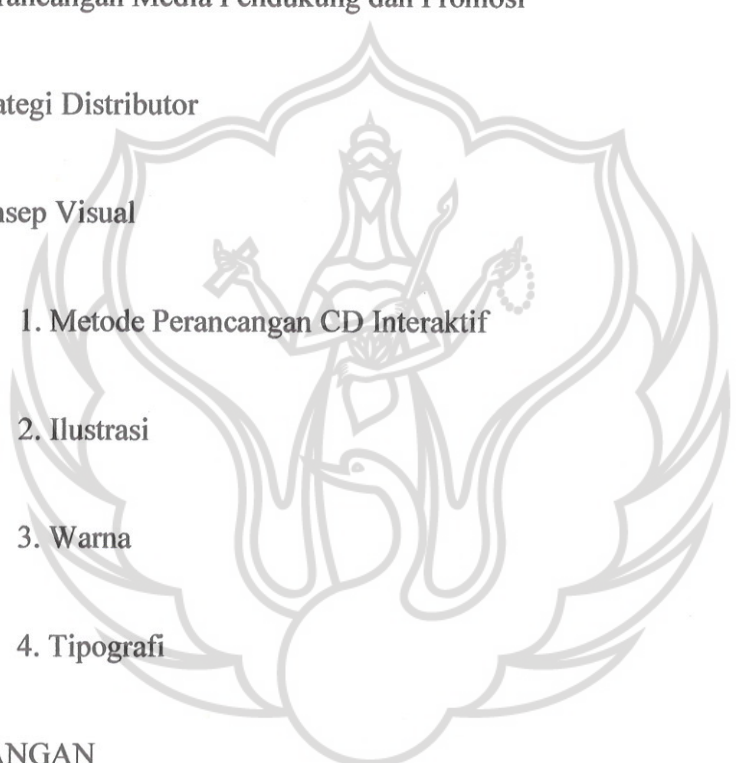
#### 4. PERANCANGAN

A. Sinopsis

B. Studi Visual

1. Data visual interface

2. Pengolahan data visual interface



3. Data Visual Materi terapi sosial
4. Studi Karakter Tokoh
5. Lay Out Ilustrasi
6. Lay Out Halaman Interface
7. Lay Out Icon Interaktif
8. Master Ilustrasi Manual
9. Ilustrasi (Terapi)
10. Ilustrasi 2D Animasi
11. Alternatif Lay Out Index I
12. Alternatif Lay Out Menu
13. Alternatif Lay Out Ilustrasi
14. Alternatif Lay Out Terapi Sosial
15. Final Artwork

## 5. PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

