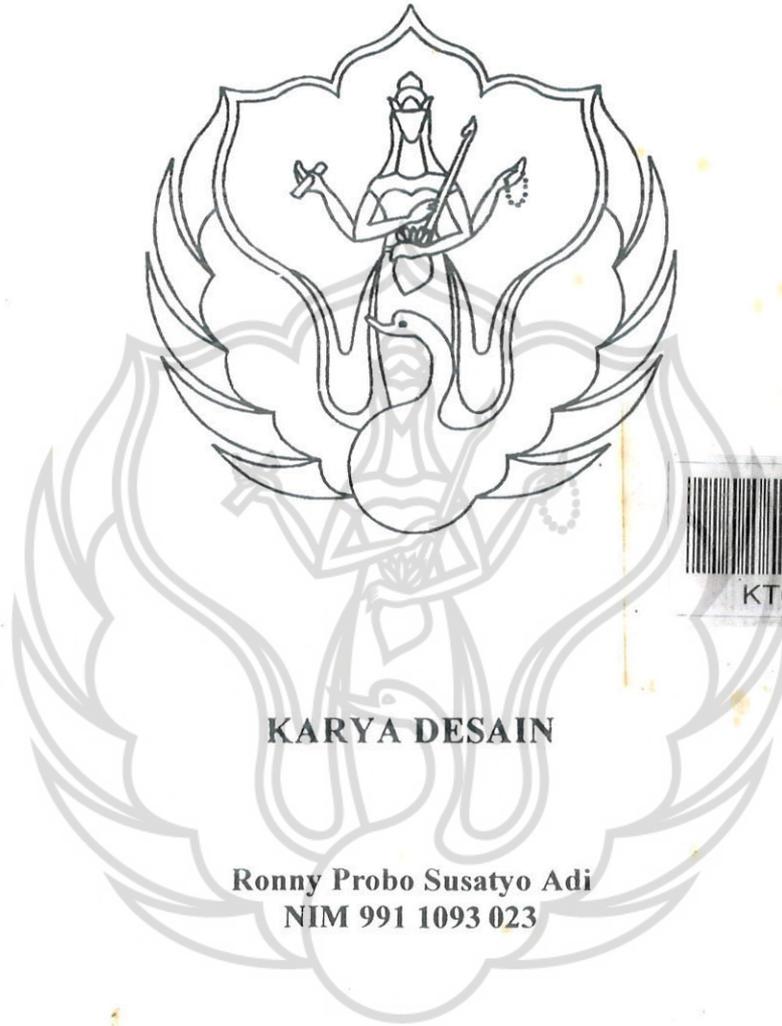


**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PENANGANAN  
ANAK PENYANDANG AUTISME**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2007**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PENANGANAN  
ANAK PENYANDANG AUTISME**



**KARYA DESAIN**

**Ronny Probo Susatyo Adi  
NIM 991 1093 023**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2007**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PENANGANAN  
ANAK PENYANDANG AUTISME**



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  
2007

Tugas Akhir ini diterima dan disahkan oleh Tim Penguji Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 24 Januari 2007

**Pembimbing I/ Anggota**



Drs. Wibowo, M. Sn.  
NIP. 131661172

**Pembimbing II/ Anggota**



Drs. Hartono Karnadi, M. Sn.  
NIP. 132133718

**Cognate / Anggota**



Drs. Arif Agung Suwasono, M. Sn.  
NIP. 132061187

**Ketua Prog. Studi Deskomvis/  
Anggota**

Drs. Lasiman, M. Sn.  
NIP. 131773135

**Ketua Jurusan Desain/ Ketua**



Drs. A. Hendro Purwoko  
NIP. 131284654

**Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia**



Drs. Sukarman  
NIP. 130521245

## ABSTRAK

Perkembangan jumlah anak penyandang autisme dari tahun ke tahun semakin meningkat, namun tidak diimbangi dengan meningkatnya pengetahuan para orangtua dan keluarga termasuk masyarakat, dalam menangani dan memperlakukan anak penyandang autisme sejak dini. Ada beberapa faktor yang menyebabkan orangtua dan keluarga salah dalam menangani dan memperlakukan anak penyandang autisme, antara lain: rasa malu memiliki anak yang menyandang autisme, mahalnya biaya konsultasi dan perawatan, dan keterbatasan lembaga yang bergerak di bidang penanganan anak penyandang autisme.

Untuk meningkatkan pengetahuan orangtua dan keluarga tentang seluk beluk autisme salah satu caranya adalah dengan menciptakan sebuah multimedia interaktif yang berisi pengertian autisme, jenis autisme, gejala autisme, penyebab autisme, cara mendiagnosis autisme dan beberapa metode terapi sederhana untuk menangani anak penyandang autisme.

Dengan adanya multimedia interaktif penanganan anak penyandang autisme diharapkan faktor-faktor yang menghambat orangtua, keluarga dan masyarakat untuk mengenal autisme dapat ditekan, sehingga anak penyandang autisme bisa ditangani dan diperlakukan dengan benar sejak dini. Penanganan anak penyandang autisme yang benar sejak dini dapat meningkatkan kemampuan anak penyandang autisme untuk bersosialisasi dengan masyarakat kelak ketika dewasa.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam kami panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Agung beserta Rasul Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa terima kasih khusus yang sebesar-besarnya turut kami ucapkan kepada Dekan FSR Drs. Sukarman. Kepala Jurusan Desain Drs. A. Hendro Purwoko, Ketua Program Studi DKV Drs. Lasiman M.Sn., Drs. Wibowo, M.Sn. dan Drs Hartono Karnadi, M.Sn, selaku pembimbing I dan II. Terimakasih kepada Nanang Rahmat Hidayat dan keluarga atas kerjasamanya selama ini, Yayasan Autisma Indonesia sebagai sumber referensi, Mbak Widya (Citra Mulia Mandiri), Mbak Iyok dan Abi atas kesediaannya sebagai raw models kami.

Ucapan terima kasih juga kami ucapkan kepada Alm. Nunung Suyitno, Ibu Ning, Engkong, Om Yuni sekeluarga dan seluruh keluarga besar Atmosuwarno di Polowijan 21, terima kasih telah diberi kesempatan dan dorongan untuk menempuh pendidikan ini sampai dengan selesai. Eyang Moko, Eyang Nardi, Eyang Marmi, dan seluruh keluarga Ketanggungan atas motivasinya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih juga untuk Mas Vijey atas bantuan pemikiran, waktu dan tenaga.

Teman-teman dari angkatan99 perjuangan, Ahmad, Gagat, Kuswanto, Sapto, Andi, Danan & Putri, Ricko, Iwang, Latu, Prima, Ucup, Trah

KOTAKOTAK (Andre, Solo, Pektip), Yudi, Teguh, Bendung, Abe Babut,  
Tepong, Anom, Yulia, Mas Sarjiman, Mbak

Mas Edi Kaneman dan Mas Tri (Ratriona Pigura), Mas Antok atas  
pinjaman kamera dan flashdisknya, Pak Danur, Pak Tri, Pak Setyoko (atas  
hiburannya memancing), serta untuk teman-temanku yang tidak tersebut di  
atas, terima kasih semua!

Semoga Tuhan Yang Maha Kasih dan Maha Pemurah akan membalas  
seluruh kebaikan teman-teman dengan Ridlo-Nya, dan akhir kata, semoga  
tugas akhir ini berguna bagi semua pihak.



Yogyakarta, Januari 2007



*persembahan yang terlalu sederhana  
sebagai salah satu wujud kekaguman untuk:*

***Ibu Ning dan Engkong  
atas kasih sayangnya sepanjang masa***

***para orangtua penyandang autisme  
atas segala kesabarannya dalam mengasuh titipanNya***

## DAFTAR ISI

Halaman	
Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	iii
Abstrak .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Halaman Persembahan .....	vii
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Ruang Lingkup Perancangan .....	4
D. Tujuan Perancangan .....	5
E. Manfaat Perancangan .....	5
F. Metodologi Perancangan .....	6
G. Sistematika Perancangan .....	8
H. Skematika Perancangan .....	10
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA</b>	
A. Data .....	11
1. Obyek Perancangan .....	11
a. Pengertian Autisme .....	11

b. Jenis Autisme .....	13
c. Penyebab Autisme.....	14
d. Diagnosis Autisme .....	18
e. Gejala Autisme.....	20
f. Penanganan Autisme .....	22
1) Terapi Perilaku .....	23
2) Terapi Okupasi.....	27
3) Terapi Wicara.....	31
4) Terapi Biomedis .....	35
5) Penanganan Seksualitas Penyandang Autisme .....	43
2. Klien .....	46
a. Yayasan Autisma Indonesia .....	46
b. Asosiasi Pemerhati Autis Yogyakarta.....	51
B. Definisi dan Teori .....	52
1. Definisi Media .....	52
2. Teori Media .....	53
C. Analisis .....	54
1. Analisis Obyek Perancangan .....	55
a. Strength (Kekuatan) .....	55
b. Weakness (Kelemahan) .....	55
c. Opportunities (Kesempatan) .....	56
d. Threats (Ancaman) .....	56
2. Analisis Media .....	56
a. Strength (Kekuatan) .....	56
b. Weakness (Kelemahan) .....	56

c. Opportunities (Kesempatan) .....	57
d. Threats (Ancaman) .....	57
D. Kesimpulan Analisis Data .....	58

### BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Multimedia Interaktif .....	59
1. Tujuan Komunikasi dan Strategi Komunikasi .....	59
a. Tujuan Komunikasi .....	59
b. Strategi Komunikasi .....	59
2. Khalayak Sasaran .....	60
3. Tujuan Kreatif dan Strategi Kreatif .....	61
a. Tujuan Kreatif .....	61
b. Strategi Kreatif .....	61
1) Isi Pesan .....	62
2) Bentuk Pesan .....	67
a) Pesan Verbal .....	67
b) Pesan Visual .....	67
b. 1) Isi Pesan .....	67
b.2) Teknik Visual .....	69
b.3) Format Visual .....	70
c) Pesan Audio .....	70
4. Program Kreatif .....	71
a. Penyusunan Sinopsis .....	71
b. Pembuatan Sistem Navigasi .....	71
c. Pengambilan Gambar .....	71

d. Proses Produksi .....	71
e. Jadwal Produksi .....	73
f. Biaya Kreatif.....	74
B. Media Pendukung.....	76
1. Konsep Media .....	76
a. Tujuan Media.....	76
b Strategi Media.....	76
c. Program Media.....	76
d. Biaya Media.....	78
2. Konsep Kreatif Media Pendukung .....	79
a. Tujuan Kreatif.....	79
b. Strategi Kreatif.....	79
1) Isi Pesan.....	79
2) Bentuk Pesan.....	79
a) Pesan Verbal .....	79
b) Pesan Visual.....	80
b.1) Sampul CD.....	80
b.2) Label CD.....	81
b.3) Buku Panduan Singkat .....	81

#### BAB IV VISUALISASI

A. Sinopsis.....	82
B. Sistem Navigasi.....	84
C. Lay Out.....	85
1. Studi Tipografi .....	86

2. Studi Warna .....	88
3. Layout Kasar Title Multimedia.....	89
4. Layout Komprehensif Title Multimedia.....	90
5. Final Desain Title Multimedia.....	91
6. Layout Kasar Tombol.....	92
7. Tombol Terpilih .....	93
Storyboard Opening Tune .....	94
8. Layout Kasar Halaman.....	95
9. Final Desain Halaman.....	106
10. Layout Kasar Cover CD .....	122
11. Layout Komprehensif Cover CD.....	123
12. Final Desain Cover CD.....	124
13. Layout Kasar Buku Panduan Singkat.....	125
14. Layout Komprehensif Buku Panduan Singkat.....	126
15. Final Desain Kasar Buku Panduan Singkat.....	127

## BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	128
B. Saran .....	129

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR NARASUMBER

## DAFTAR ISTILAH

## LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Susunan Otak Kecil.....	16
Gambar 2	Otak Normal .....	16
Gambar 3	Otak Penyandang Autisme .....	16



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak adalah sesuatu yang sangat didambakan kehadirannya oleh setiap orang yang sudah mengarungi bahtera rumah tangga. Banyak cara dilakukan oleh pasangan suami istri demi mendapatkan anak. Kehadiran anak dalam keluarga dapat menjadi penerus generasi dan bahkan anak juga berperan sebagai tulang punggung sekaligus mewarisi pelaksanaan pembangunan demi kelangsungan hidup sebuah bangsa.

Ketika pasangan suami istri mendambakan kehadiran seorang anak, tentu menginginkan anaknya lahir dan tumbuh dengan normal, namun kadang apa yang menjadi kenyataan sering berbeda dengan apa yang diidam-idamkan, anaknya lahir dengan gangguan fisik maupun gangguan psikologi.

Bentuk gangguan fisik yang dapat terjadi misalnya anak mengalami cacat pada salah satu bagian tubuhnya, bisu, tuli, *gigantisme* (kelainan tubuh yang menyebabkan tubuh menjadi lebih besar daripada tubuh normal), *kretinisme* (kelainan tubuh yang menyebabkan tubuh menjadi kerdil), sedangkan bentuk gangguan psikologi yang mungkin muncul dapat berupa idiot (keterbelakangan intelegensi), *schizophrenia*, dan autisme.

Autisme itu sendiri dapat diartikan sebagai pre-okupasi terhadap pikiran dan khayalannya sendiri.<sup>1</sup> Autisme tersebut banyak disandang oleh anak-anak di

---

<sup>1</sup> Hassan Shadily, *Ensiklopedi Indonesia* (Jakarta: PT. Ichtiar Baru-Van Hoeve, 1980), hal. 329

seluruh dunia, namun kemungkinan diidap empat kali lebih banyak oleh anak laki-laki daripada anak perempuan dan tidak mengenal ras, etnis, ataupun strata sosial.<sup>2</sup> Menurut catatan, pada 1987, *prevalensi* penyandang autisme baru 1 orang anak per 5.000 kelahiran. Sepuluh tahun kemudian angka itu sudah berubah menjadi 1 anak penyandang autisme per 500 kelahiran. Pada 2000 angkanya sudah bertambah menjadi 1 per 250 kelahiran.<sup>3</sup>

Sayangnya perkembangan jumlah anak penyandang autisme tidak diimbangi dengan meningkatnya pengetahuan para orangtua dan keluarga termasuk masyarakat, dalam menangani dan memperlakukan anak penyandang autisme sejak dini. Banyak orangtua dan keluarga salah dalam menangani dan memperlakukan anak penyandang autisme, anak penyandang autisme sering diperlakukan seperti memperlakukan orang gila, bahkan dibentak-bentak dan dipukuli. Selain keterbatasan pengetahuan, ada beberapa faktor yang menyebabkan orangtua dan keluarga salah dalam menangani dan memperlakukan anak penyandang autisme, antara lain: rasa malu memiliki anak yang menyandang autisme sehingga anak dikucilkan dan tidak dapat berinteraksi dengan orang lain, faktor lainnya adalah mahalnya biaya konsultasi dan perawatan bagi penyandang autisme serta keterbatasan lembaga yang bergerak di bidang penanganan anak penyandang autisme.

Melihat kecenderungan perlakuan yang salah orangtua pada anak penyandang autisme, Yayasan Autisma Indonesia sebagai salah satu lembaga yang memiliki kepedulian akan autisme di Indonesia, merasa perlu membuat

---

<sup>2</sup> <http://www.autism-society.org/stc/PageServer?pagename=whatautism> diakses 15 Oktober 2005

<sup>3</sup> Autism Ramai Tersesat di Kota Asing, *GATRA*, No. 26, Senin 12 April 2003, hal. 17

media yang dapat digunakan sebagai sarana informasi tentang seluk beluk autisme dan tata cara yang benar menangani dan memperlakukan anak penyandang autisme bagi para orangtua dan keluarga. Media untuk mensosialisasikan autisme secara lebih mendetail, jangkauan luas dengan biaya yang tidak terlalu besar yaitu berupa multimedia interaktif. Pemilihan multimedia interaktif oleh Yayasan Autisma Indonesia disesuaikan dengan tujuan berdirinya yayasan tersebut yaitu untuk mensosialisasikan autisme kepada masyarakat luas dan memberikan bimbingan serta penyuluhan kepada orangtua yang memiliki anak penyandang autisme.

Yayasan Autisma Indonesia kemudian bekerjasama dengan Asosiasi Pemerhati Autisme Yogyakarta untuk menjadikan Yogyakarta sebagai proyek percontohan sosialisasi autisme dan penanganannya lewat multimedia interaktif dan jika berhasil akan diterapkan di wilayah lain. Bentuk kerjasama Yayasan Autisma Indonesia dan Asosiasi Pemerhati Autisme Yogyakarta adalah menjadikan Asosiasi Pemerhati Autisme Yogyakarta sebagai ujung tombak untuk menyebarkan multimedia interaktif tersebut kepada khalayak sasaran di Yogyakarta dan wilayah sekitarnya, sebab bila anak penyandang autisme ditangani dan diperlakukan dengan benar dan sejak dini maka kesempatan untuk tumbuh dan berkembang seperti manusia normal lainnya dapat dicapai.

## **B. Rumusan Masalah**

Perkembangan jumlah anak penyandang autisme yang semakin meningkat dan tidak diimbangi upaya sebagian besar orangtua untuk mencari tahu

seluk beluk autisme dan penanganannya, membuat Yayasan Autisma Indonesia merasa perlu untuk mensosialisasikan autisme dan penanganannya kepada masyarakat dan para orangtua lewat sebuah multimedia interaktif. Sosialisasi tersebut dilakukan untuk mengatasi kendala yang sering dihadapi dalam rangka meningkatkan pengetahuan orangtua dan masyarakat seperti :

- rasa malu yang dimiliki orangtua karena mempunyai anak yang menyandang autisme
- biaya konsultasi dan perawatan bagi anak penyandang autisme yang mahal
- keterbatasan lembaga yang menangani autisme (sementara ini hanya ada di kota-kota besar)

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana menciptakan bentuk perancangan multimedia interaktif tentang penanganan anak penyandang autisme, yang efektif dan komunikatif dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan pemahaman para orangtua ?

### **C. Ruang Lingkup Perancangan**

1. Jangkauan wilayah kegiatan komunikasi yang akan dilaksanakan adalah wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan daerah sekitarnya.
2. Prioritas utama khalayak sasaran atau *target audience* yang ingin dicapai adalah para orangtua dan keluarga yang memiliki anak penyandang autisme namun kurang mendapat pengetahuan tentang penanganan anak penyandang autisme yang baik dan benar.

3. Ruang lingkup dalam perancangan ini adalah perancangan multimedia interaktif cara penanganan autisme dan beberapa media pendukungnya, sedangkan untuk masalah distribusi diserahkan sepenuhnya kepada pihak Yayasan Autisma Indonesia dan Asosiasi Pemerhati Autisme Yogyakarta selaku klien.

#### **D. Tujuan Perancangan**

1. Menetapkan konsep perancangan yang terstruktur dan jelas sehingga nantinya diharapkan dapat :
  - Meningkatkan pengetahuan orangtua dan keluarga tentang seluk beluk autisme.
  - Memberi informasi yang jelas tentang tata cara menangani anak penyandang autisme.
  - Meningkatkan efektifitas penyampaian informasi tentang penanganan anak penyandang autisme kepada orangtua.
2. Memperoleh desain perancangan penanganan anak penyandang autisme yang komunikatif sehingga target audience dapat menerima pesan yang disampaikan.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Para Orangtua
  - Setelah melihat multimedia interaktif tersebut, pemahaman dan pengetahuan orangtua dan keluarga tentang seluk beluk autisme dapat meningkat.

- Dapat menangani dan memperlakukan anak penyandang autisme dengan benar sedini mungkin.
2. Bagi Klien (Yayasan Autisma Indonesia dan Asosiasi Pemerhati Autisme Yogyakarta)
    - Sebagai media untuk mempermudah sosialisasi kepada khalayak tentang penanganan anak penyandang autisme yang benar.
    - Sebagai media untuk memperkuat kesan Yayasan Autisma Indonesia sebagai salah satu yayasan yang benar-benar peduli terhadap penyandang autisme.
  3. Bagi Mahasiswa

Mendapatkan metode perancangan, sistematika penulisan, konsep perancangan untuk pengembangan studi dan memperkaya wawasan mahasiswa.

## **F. Metodologi Perancangan**

### **1. Metode Pengumpulan data**

Keseluruhan data yang berkaitan dengan autisme seperti pengertian autisme, penyebab autisme, gejala seseorang menyandang autisme sampai dengan penanganan autisme dikumpulkan melalui :

- observasi (melakukan pengamatan langsung ke sekolah autis, keluarga yang memiliki anak penyandang autisme)
- studi kepustakaan (buku-buku tentang autisme)
- media massa
- dokumentasi (berupa foto, video)

- wawancara (mengajukan pertanyaan pada ahli autisme, terapis autisme, dan orangtua penyandang autisme)

## 2. Metode Analisis

Metode analisis yang akan diterapkan pada data dan media adalah dengan metode SWOT, jadi setelah mendapatkan data obyek perancangan dan data tentang media yang digunakan maka ditentukan kekuatan (*strenght*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*threat*).

## 3. Metode Perancangan

### a. Penyusunan Materi

Data yang telah dikumpulkan kemudian disusun berdasarkan kriteria yang akan dimasukkan ke dalam bagian isi multimedia, seperti pengelompokan pengertian, penyebab, gejala sampai dengan penanganannya.

### b. Penyusunan Skenario (*Screenplay Script*)

Proses penyusunan skenario berdasarkan data yang ada dan disesuaikan dengan agenda kerja, melakukan pemetaan urutan tiap halaman multimedia interaktif yang akan dibuat dan merancang tata letaknya (*layout*).

### c. *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* merupakan pedoman untuk menyusun urutan multimedia interaktif dalam sistem penataan *script* yang berdasarkan skenario yang telah dibuat. Dalam sebuah *storyboard* terdapat penggunaan *sound effect*, *special effect*, dan visualisasi *layout*.

*Storyboard* dibuat untuk menghindari adanya perubahan di tengah pembuatan materi yang kemungkinannya dapat merubah isi secara keseluruhan.

d. Pembuatan Layout Komprehensif

Pembuatan sketsa rancangan dari rangkaian item seperti : *opening tune, graphic animation, button, graphic interface, graphic content, font, visual background*, ilustrasi musik, dan lain sebagainya. Setelah itu baru melakukan eksekusi final terhadap semua *item* yang memenuhi syarat multimedia interaktif.

e. Proses Digitalisasi Format

Setelah semua proses awal dilaksanakan, selanjutnya dilakukan eksekusi akhir dalam format digital. Pada saat proses akhir tersebut diperlukan beberapa peralatan yang berupa *hardware* (perangkat keras) seperti satu set komputer, pengganda CD (*compact disk*) dan CD (*compact disk*) untuk program mastering dan beberapa *software* (perangkat lunak) pendukung seperti *graphic publishing, video editing* dan *music/sound composer*.

## G. Sistematika Perancangan

Sistematika perancangan dilakukan agar perancangan nantinya tetap searah dengan sistematis dan mengacu pada rumusan masalah. Sistematika perancangan secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagian pertama berupa pendahuluan yang terdiri dari judul perancangan, latar belakang yang mendorong dilakukannya perancangan multimedia interaktif autisme dan cara penanganannya, rumusan masalah yang diangkat, tujuan perancangan, ruang lingkup perancangan, metodologi perancangan, sistematika perancangan dan skematika perancangan .
2. Bagian kedua mengidentifikasi permasalahan dengan sub bagian yang terdiri dari definisi dan teori (penjabaran produk multimedia interaktif yang dilandasi oleh teori-teori yang ada), inventarisasi data (obyek perancangan dan lembaga yang menjadi klien), analisis data dan media (menggunakan analisis SWOT), dan kesimpulan analisis.
3. Bagian ketiga berupa konsep perancangan yang merupakan dasar pemikiran dan perancangan multimedia interaktif berupa tujuan komunikasi, tujuan kreatif dan strategi kreatif, penetapan khalayak sasaran (*target audience*), program kreatif dan biaya kreatif
4. Bagian keempat yaitu perancangan sinopsis, visualisasi sistem navigasi, *storyboard* (yang dibuat sesuai dengan naskah dan diberi penjelasan visual dan audio), visualisasi tata letak (*layout*) serta hasil jadi (*final design*).

## H. Skematika Perancangan

