

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
DUKUNG DALAM CAPAIAN BELAJAR
PENGEMBANGAN INTERAKSI DAN KOMUNIKASI
SOSIAL ANAK REMAJA PENYANDANG AUTISME
DI SLB BINA ANGGITA**



PERANCANGAN

Oleh:

Khairunnisa Fitri Salsabila

2110215027

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA
DUKUNG DALAM CAPAIAN BELAJAR
PENGEMBANGAN INTERAKSI DAN KOMUNIKASI
SOSIAL ANAK REMAJA PENYANDANG AUTISME
DI SLB BINA ANGGITA**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Produk
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA DUKUNG DALAM
CAPAIAN BELAJAR PENGEMBANGAN INTERAKSI DAN KOMUNIKASI
SOSIAL ANAK REMAJA PENYANDANG AUTISME DI SLB BINA ANGGITA**

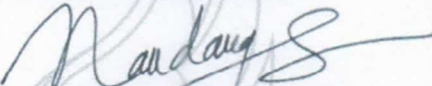
diajukan oleh Khairunnisa Fitri Salsabila 2110215027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90231), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada 22 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn
NIP. 196505221992031003
NIDN. 0022056503

Pembimbing II/ Anggota



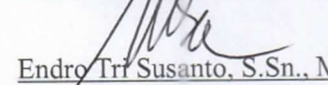
Nandang Septian, S.Ds., M.Ds
NIP. 199609262022031015
NIDN. 0026099605

Cognate/ Anggota



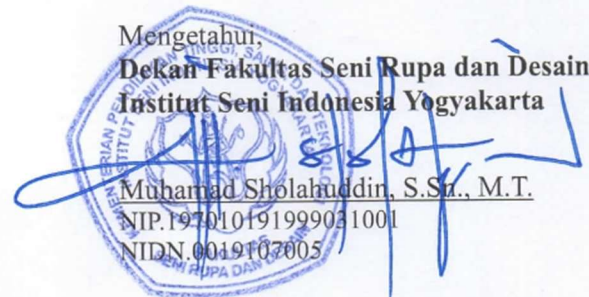
Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn
NIP. 196409211994031001
NIDN. 00210096402

**Koordinator Program Studi
Desain Produk**



Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn
NIP. 196409211994031001
NIDN. 00210096402

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 197010191999031001
NIDN. 0049107005

Ketua Jurusan Desain

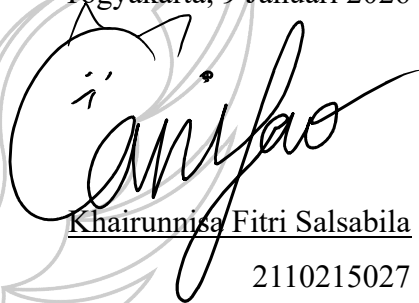


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197301292005011001
NIDN. 0029017304

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sungguh bahwa tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA DUKUNG DALAM CAPAIAN BELAJAR PENGEMBANGAN INTERAKSI DAN KOMUNIKASI SOSIAL ANAK REMAJA PENYANDANG AUTISME DI SLB BINA ANGGITA** yang dibuat untuk memenuhi persyaratan menjadi sarjana desain pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukanlah merupakan hasil tiruan, publikasi dari skripsi, atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 Januari 2026


Khairunnisa Fitri Salsabila
2110215027

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Penulis menyatakan bahwa tugas akhir perancangan dengan judul **PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA DUKUNG DALAM CAPAIAN BELAJAR PENGEMBANGAN INTERAKSI DAN KOMUNIKASI SOSIAL ANAK REMAJA PENYANDANG AUTISME DI SLB BINA ANGGITA** adalah sebuah karya tulis ilmiah yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Perancangan adalah asli karya penulis dan dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.

Yogyakarta, 9 Januari 2026


Khairunnisa Fitri Salsabila

2110215027

KATA PENGANTAR

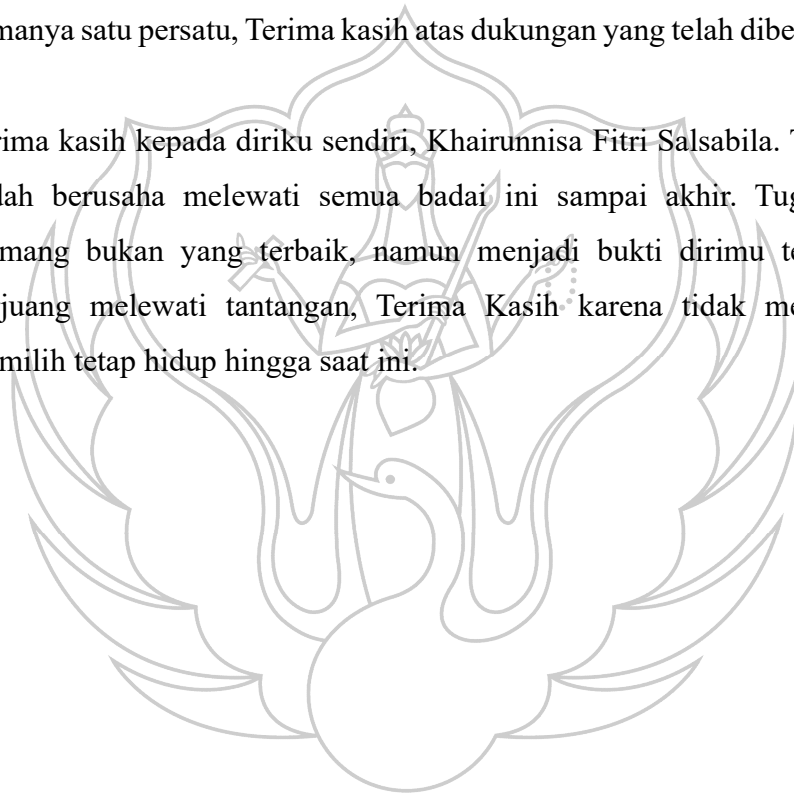
بسم الله الرحمن الرحيم

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan segala berkah, Rahmat, dan hidayahnya, sehingga penulis dengan Tugas Akhir Perancangan Desain Produk berjudul **PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA DUKUNG DALAM CAPAIAN BELAJAR PENGEMBANGAN INTERAKSI DAN KOMUNIKASI SOSIAL ANAK REMAJA PENYANDANG AUTISME DI SLB BINA ANGGITA** dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan serta keterbatasan namun penulis berharap, dari proses perancangan ini mampu memberikan manfaat serta informasi baru dalam dunia Pendidikan, terutama dalam ranah Desain Produk. Dalam proses penusunan dan perancangan ini, banyak pihak yang terlibat dalam memberikan dukungan, baik lewat bimbingan, materi, serta inspirasi yang mendukung penulis hingga selesainya Tugas Akhir ini. Dengan hormat, penulis mengucapkan Terima Kasih Sebesar-besarnya atas dukungan yang telah diberikan kepada;

1. Allah SWT atas segala berkah Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan perancangan Tugas Akhir dengan baik.
2. Kepada Orang Tua saya, Ibu Unike Yuliarsih dan Bapak Budi Sismono, yang selalu memanjatkan doa-doa sepanjang hayatnya untuk kesuksesan dan kelancaran dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, tak luput cinta kasih yang mereka berikan selama ini sehingga penulis mampu terus melangkah kedepan. serta adik tercintaku M. Luthfi Azmi Haikal, Terima Kasih sudah selalu memberikan semangat lewat pesan-pesan jauh. Terima kasih, sudah mendukungku sejauh ini.
3. Kepada Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
4. Kepada Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

5. Kepada Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
6. Kepada Bapak Endro Tri Susanto S.Sn., M.Sn, Selaku Ketua Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kepada Bapak Nor Jayadi S.Ds., M.A selaku dosen pembimbing akademik.
8. Kepada Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan penulis banyak masukan, arahan serta bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir berlangsung.
9. Kepada Mas Nandang Septian, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan, arahan, serta bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir berlangsung. Terima kasih sudah memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Sahabat-sahabatku semasa perkuliahan; Amanda Citagami, Anindya Putri, dan Fadia Fitri Hidayah, yang telah memberikan banyak semangat serta saling menyemangati di setiap langkah dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Terima kasih sudah saling menguatkan dan menjadi tempat bersandar,
11. Desvita Saviena dan Julia Sukma selaku sahabat dan teman dekat selama 8 tahun ini, yang menjadi penyemangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
12. Tiara Khairunnisa, Danang Dwi, yang telah memberikan bantuan serta dukungan dalam proses pengerjaan tugas akhir.
13. Ibu Aprilia selaku terapis yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta wejangan setiap kali rasa ingin menyerah melanda. Terima kasih sudah memberikanku tempat berteduh, terima kasih telah menyakinkanku bahwa penulis bisa menyelesaikannya.
14. Terima kasih kepada guru-guru dan murid SLB Bina Anggita yang bersedia menjadi subjek penelitian dan membantu penulis dengan informasi yang diberikan selama proses tugas akhir ini berlangsung.
15. Mayonaka, yang telah menghibur dikala sedih dan cemas melanda.

16. Terima kasih kepada PLAVE, yang selalu menghibur, kerap memberikan motivasi hidup secara mental serta semangat sehingga penulis tetap mampu melangkah maju menyelesaikan tugas akhir ini.
17. TWICE, dan Virtual streamer yang telah menghibur dan memberi dukungan mental selama menjalani proses tugas akhir.
18. Kepada teman-teman Desain Produk 2021 yang telah memberikan banyak informasi dan dukungan selama penyusunan tugas akhir.
19. Kepada seluruh bagian yang telah berpartisipasi dan tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, Terima kasih atas dukungan yang telah diberikan selama ini.
20. Terima kasih kepada diriku sendiri, Khairunnisa Fitri Salsabila. Terima kasih sudah berusaha melewati semua badai ini sampai akhir. Tugas akhirmu memang bukan yang terbaik, namun menjadi bukti dirimu telah mampu berjuang melewati tantangan, Terima Kasih karena tidak menyerah dan memilih tetap hidup hingga saat ini.



**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA DUKUNG DALAM
CAPAIAN BELAJAR PENGEMBANGAN INTERAKSI DAN
KOMUNIKASI SOSIAL ANAK REMAJA PENYANDANG AUTISME
DI SLB BINA ANGGITA**

ABSTRAK

Seseorang dengan *Autism Spectrum Disorder* atau disingkat dengan ASD memiliki kesulitan dalam berkomunikasi, kebiasaan yang repetitif, serta memiliki minat yang terbatas dalam berinteraksi sosial. Di SLB Bina Anggita, terdapat capaian dalam proses pengembangan interaksi dan komunikasi sosial untuk anak ASD. Namun di sekolah tersebut penggunaan media dukung dalam menyampaikan pembelajaran masih sangat konvensional dan dibuat secara mandiri, belum ada media dukung berupa bentuk fisik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media dukung sebuah capaian belajar materi pengembangan interaksi dan komunikasi sosial untuk anak ASD berbasis Permainan Papan. Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking*, yang meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Pada hasil perancangan dapat disimpulkan bahwa permainan papan mampu menjadi alternatif media dukung, hal ini dikarenakan anak mampu menangkap informasi dengan lebih baik melalui visual serta adanya media secara fisik.

Kata Kunci: *Autism Spectrum Disorder*, *Board Game*, capaian pembelajaran, interaksi dan komunikasi sosial.

ABSTRACT

A person with Autism Spectrum Disorder, or ASD for short, has difficulties in communication, repetitive habits, and limited interest in social interaction. At SLB Bina Anggita, there have been achievements in the process of developing social interaction and communication for children with ASD. However, the use of support media in delivering learning at this school is still very conventional and made independently. There is no physical support media that can be used as a learning medium. Therefore, this study aims to design a support medium for learning outcomes in the development of social interaction and communication for children with ASD based on board games. This design uses the Design Thinking method, which includes the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The results of the design conclude that board games can be an alternative support media, because children are able to capture information better through visuals and the existence of physical media.

Keywords: Autism Spectrum Disorder, Board Game, learning outcome, interaction and social communication.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	iii
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan dan Manfaat	5
1. Tujuan Perancangan	5
2. Manfaat Perancangan.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PERANCANGAN.....	7
A. Landasan Teori	7
1. Autism Spectrum Disorder (ASD).....	7
a. Definisi Autism Spectrum Disorder (ASD)	7

b. Klasifikasi ASD.....	8
c. Kriteria ASD	9
2. Interaksi Sosial.....	10
3. Media dan Metode Pembelajaran.....	13
a. Capaian Pembelajaran.....	14
b. Metode Pembelajaran.....	16
4. <i>Board Game</i>	19
a. Pengertian <i>Board Game</i>	19
b. Jenis-jenis <i>Board Game</i>	20
B. Tinjauan Produk	21
1. Deskripsi Produk.....	21
2. Definisi Produk	22
C. Perancangan Terdahulu	22
1. Produk <i>Eksisting</i>	22
a. Kiddy Star Puzzle Learning Kids Numbers.....	23
b. Social Skills Board Game	24
c. Jungle Adventure 3D Board Game	25
d. Alat Komunikasi PECS.....	26
2. Penelitian Relevan.....	27
BAB III	31
METODE PERANCANGAN.....	31
A. Metode Perancangan.....	31
B. Tahapan Perancangan.....	33
C. Metode Pengumpulan Data	35
1. Data Primer	35
a. Observasi.....	35
b. Wawancara	35
2. Data Sekunder	36
D. Analisis Data	36
1. Observasi.....	36

2. Wawancara	38
a. Wawancara 1	38
b. Wawancara 2	44
c. Analisa Hasil Wawancara.....	53
BAB IV	59
PROSES KREATIF	59
A. <i>Problem Statement</i>	59
B. <i>Brief Design</i>	59
1. <i>Open Brief</i>	59
2. <i>Close Brief</i>	60
C. User Persona.....	60
D. <i>Image Board</i>	61
1. Lifestyle Board.....	61
2. Moodboard	62
3. Usage Board	63
4. Material Board	64
E. Kajian Material dan Gaya	64
1. Material Produk.....	64
a. Plywood Pinus.....	64
b. Filamen PLA (<i>Polylactic Acid</i>)	65
c. Grass Mat (<i>Artificial Grass Mat</i>)	65
d. Kertas Ivory.....	66
2. Gaya	66
3. Tema.....	66
F. Sketsa Desain	67
1. Sketsa Papan Permainan	67
a. Desain 1	67
b. Desain 2.....	70
c. Desain 3.....	74
2. Sketsa Kotak Permainan	76

a. Desain A	76
b. Desain B	77
3. Sketsa Puzzle Tantangan	79
c. Alternatif Puzzle Tantangan Q	79
d. Alternatif Puzzle Tantangan R	79
4. Sketsa Karakter Permainan	80
5. Sketsa Item Permainan lain	80
G. Desain Terpilih	81
H. Gambar 3D	83
I. Gambar Kerja	84
1. Gambar Kerja Keseluruhan	84
2. Gambar Kerja Papan A	86
3. Gambar Kerja Frame Papan A	87
4. Gambar Kerja Papan Sambungan A1	88
5. Gambar Kerja Papan Sambungan A2	89
6. Gambar Kerja Papan Atas B	90
7. Gambar Kerja Frame Papan Atas B	91
8. Gambar Kerja Papan Sambungan B1	92
9. Gambar Kerja Papan Sambungan B2	93
10. Gambar Kerja Papan Atas C	94
11. Gambar Kerja Frame Alas C	95
12. Gambar Kerja Kotak Jalan Permainan	96
13. Gambar Kerja Tangga	97
14. Gambar Kerja Bangunan Sekolah	98
15. Gambar Kerja Koin	99
J. Proses Produksi	100
1. <i>Prototyping</i>	100
2. Produksi	101
3. Hasil Produksi Perancangan	103
a. Komponen Permainan	103
b. Paduan Bermain	111

K. Branding.....	115
1. Nama Merek.....	115
2. Desain Logo	115
3. <i>Packaging</i>	116
4. Poster.....	118
5. X-banner.....	119
L. Biaya Produksi	120
M. Uji Coba Produk.....	121
1. Pengenalan Produk.....	121
2. Kegiatan Bermain (Pengujian Produk)	122
3. Hasil Pengujian	125
4. Wawancara lanjutan terkait produk testing	127
BAB V.....	131
PENUTUP.....	131
A. Hasil dan Kesimpulan	131
B. Saran Perancangan	132
DAFTAR PUSTAKA.....	133
LAMPIRAN.....	137
Lampiran 1. Lembar Konsep Perancangan.....	137
Lampiran 2. Foto Prototype/ Mock up / Model	140
Lampiran 3. Lembar Konsultasi	142
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian	145
Lampiran 5. Dokumen Pendukung	146
Lampiran 6. Biodata.....	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kiddy Star Puzzle Learning Kids Numbers	23
Gambar 2. Social Skill Board Games	24
Gambar 3. Jungle Adventure 3D Board Game Imporvised	25
Gambar 4. Alat Komunikasi PECS	26
Gambar 5. Tahapan <i>Desain Thinking</i>	31
Gambar 6. Tahapan Perancangan	33
Gambar 7. User Persona.....	61
Gambar 8. Lifestyle Board.....	62
Gambar 9. Mood board	62
Gambar 10. Usage Board	63
Gambar 11. Material Board.....	64
Gambar 12. Alternatif 1 Papan Desain 1.....	68
Gambar 13. Alternatif 2 Papan Desain 1.....	69
Gambar 14 Alternatif 3 Papan Desain 1.....	70
Gambar 15. Sketsa Papan A.....	71
Gambar 16. Assembly Sketsa Papan A	71
Gambar 17. Sketsa Papan B.....	72
Gambar 18. Assembly Sketsa Papan B	72
Gambar 19. Sketsa Papan C.....	73
Gambar 20. Assembly Sketsa Papan C	73
Gambar 21. Desain 3 Alternatif 1	74
Gambar 22. Desain 3 Alternatif 2	75
Gambar 23. Assembly Desain 2 Alternatif 2.....	75
Gambar 24. Desain 3 Alternatif 3	76
Gambar 25. Kotak Jalan Desain A Alternatif 1	77
Gambar 26. Kotak Jalan Desain A Alternatif 2	77
Gambar 27. Kotak Jalan Desain B Alternatif 1	78

Gambar 28. Kotak Jalan Desain B Alternatif 2.....	78
Gambar 29. Alternatif Puzzle Tantangan Q	79
Gambar 30. Alternatif Puzzle Tantangan R.....	79
Gambar 31. Sketsa Karakter Pion Permainan	80
Gambar 32. Sketsa Bangunan Sekolah	80
Gambar 33. Sketsa Koin Permainan	81
Gambar 34. Gambar 3D Papan Permainan	83
Gambar 35. Gambar 3D Assembly Papan Permainan	83
Gambar 36. Gambar 3D Papan Permainan dengan Kotak Jalan.....	84
Gambar 37. Gambar 3D Koin & Bangunan Sekolah.....	84
Gambar 38. Gambar Kerja Keseluruhan	85
Gambar 39. Gambar Kerja Papan A.....	86
Gambar 40. Gambar Kerja Frame Papan A	87
Gambar 41. Gambar Kerja Papan Sambungan A1.....	88
Gambar 42. Gambar Kerja Papan Sambungan A2.....	89
Gambar 43. Gambar Kerja Papan Atas B.....	90
Gambar 44. Gambar Kerja Frame Papan Atas B	91
Gambar 45. Gambar Kerja Papan Sambungan B1.....	92
Gambar 46. Gambar Kerja Papan Sambungan B2.....	93
Gambar 47. Gambar Kerja Papan Atas C.....	94
Gambar 48. Gambar Kerja Frame Papan Atas C	95
Gambar 49. Gambar Kerja Kotak Jalan	96
Gambar 50. Gambar Kerja Tangga	97
Gambar 51. Gambar Kerja Miniatur Sekolah	98
Gambar 52. Gambar Kerja Koin Poin.....	99
Gambar 53. Pola Papan sambungan.....	100
Gambar 54. Susunan Seluruh Bagian	101
Gambar 55. Proses Produksi laser cutting.....	102
Gambar 56. produksi print uv	102
Gambar 57. Produksi kotak jalan.....	103

Gambar 58. Papan Sambungan	103
Gambar 59. 4 tipe Kotak Jalan	104
Gambar 60. Dibalik kotak jalan Emosi	105
Gambar 61. Pion Pemain	105
Gambar 62. Hasil Produk Koin Poin	106
Gambar 63. Hasil Produk Bangunan Sekolah	106
Gambar 64. Kartu Emosi	107
Gambar 65. Kartu Komunikasi	108
Gambar 66. Puzzle tantangan	108
Gambar 67. Buku Manual dan Paduan Penggunaan	109
Gambar 68. Lembar Poin	110
Gambar 69. Hasil Produksi Keseluruhan	110
Gambar 70. Paduan penyusunan	111
Gambar 71. Taruh Pion Karakter	112
Gambar 72. Penjelasan Kotak jalan dan Kartu	113
Gambar 73. Ilustrasi berhasil menjawab	113
Gambar 74. Mengumpulkan koin	114
Gambar 75. Ilustrasi berhasil menjawab	114
Gambar 76. Logo Merek	115
Gambar 77. Tampak depan dan belakang Packaging	117
Gambar 78. Mock-up Packaging	117
Gambar 79. Poster	118
Gambar 80. X-Banner	119
Gambar 81. Proses awal bermain	122
Gambar 82. Penyusunan Papan permainan	123
Gambar 83. Proses bermain	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Keterampilan Interaksi Sosial pada anak ASD	11
Tabel 1.2. Capaian belajar SDLB-SMALB untuk anak Autis	14
Tabel 1.3. Perancangan Terdahulu	27
Tabel 3.1. Hasil Observasi SLB Bina Anggita.....	36
Tabel 3.2. Wawancara1 Narasumber 1	39
Tabel 3.3. Hasil Wawancara 1 Narasumber 2	41
Tabel 3.4. Hasil Wawancara 1 Narasumber 3	43
Tabel 3.5. Hasil Wawancara 2 Narasumber 1	45
Tabel 3.6. Hasil Wawancara 2 Narasumber 2	49
Tabel 3.7. Hasil Wawancara 1 Narasumber 3	51
Tabel 3.8 Hasil Data Anak dari wawancara guru.....	55
Tabel 3.9. Kesimpulan Profil Peserta Didik.....	58
Tabel 3.1. Matriks Desain Papan Permainan	81
Tabel 3.2. Matriks Kotak Jalan & Puzzle.....	82
Tabel 4.3 Biaya Produksi	120
Tabel 4.4. Lembar Observasi sebelum bermain.....	125
Tabel 4.5. Hasil observasi pada saat permainan.....	126
Tabel 4.6. Wawancara Lanjutan	127

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Konsep Perancangan	137
Lampiran 2. Foto Prototype/ Mock up / Model	140
Lampiran 3. Lembar Konsultasi.....	142
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	145
Lampiran 5. Dokumen Pendukung	146
Lampiran 6. Biodata.....	147



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

ASD atau singkatan dari *Autism Spectrum Disorder* merupakan kondisi dimana seseorang mengalami gangguan dalam perkembangan syaraf yang ditandai oleh adanya kesulitan dalam berkomunikasi, memiliki kebiasaan yang berulang, serta memiliki minat yang terbatas terhadap orang lain. Menurut *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition: DSM-V*, diagnosis ASD melibatkan dua domain utama: (1) defisit dalam komunikasi sosial dan interaksi sosial di berbagai konteks, dan (2) pola perilaku, minat, atau aktivitas yang terbatas dan repetitif (Hodges et al., 2020). ASD biasanya muncul dan dapat didiagnosa sejak anak berusia 18 hari hingga 30 Bulan (3 tahun), tanda-tanda awalnya dapat dilihat dari adanya keterlambatan kemampuan bicara, kesulitan memahami isyarat sosial, kebiasaan mengulang-ulang sesuatu seperti kata-kata atau perilaku (Schoemaker & Houwen, 2021), jika tanda-tanda tersebut terlihat maka kemungkinan anak mengalami ASD sangat tinggi. Memasuki masa remaja, anak ASD juga melewati beberapa tantangan yang dialami oleh remaja pada umumnya, yakni tantangan dalam berkomunikasi serta berinteraksi sosial dalam sebuah lingkungan, yang membedakannya dengan remaja normal yakni anak penyandang ASD lebih cenderung pada kecemasan, ketidaktarikan dalam interaksi sosial, dan kendala bahasa dalam perbedaan berkomunikasi (Gillot, Furniss & Walter, 2001) dikutip dari Detary, Indriswara dan Hartini (2018). Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan hal penting bagi semua anak, dengan berkomunikasi, anak belajar memahami dunia, terhubung dengan orang lain, dan juga membantu dalam mengekspresikan pikiran serta perasaan mereka. Tak jarang anak penyandang ASD berkomunikasi dengan cara yang berbeda dengan

anak-anak pada umumnya, walau sebagian anak ASD memiliki kemampuan komunikasi yang sangat baik, namun disisi lain ada yang kesulitan dalam berbicara pada interaksi sosialnya. Dalam *(DSM)-V of Autism Spectrum Disorder* (Volden, 2020), dijelaskan bahwa anak dengan gejala ASD mengalami defisit pada perilaku komunikasi serta interaksi sosial, baik secara verbal maupun non-verbal yang ditandai dengan tidak adanya kontak mata, perbedaan pemahaman dan penggunaan kata dalam berkomunikasi dengan orang lain. Sehingga terkadang hal ini dapat menyebabkan adanya isolasi dalam lingkungan sosial serta membuat anak kesulitan dalam menjalin hubungan dengan teman sebayanya (Malow et al., 2023). Oleh karena itu, Pengembangan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial menjadi salah satu fokus pembelajaran yang perlu diajarkan kepada anak ASD agar mereka dapat membangun hubungan dengan orang-orang disekitarnya.

Karena tumbuh dengan kemampuan intelektualnya yang unik, maka cara mengajar anak ASD pun juga berbeda, perlu kesabaran serta ketelatenan yang lebih dibandingkn dengan mengajar anak-anak pada umumnya. Sehingga tak jarang orang tua dengan anak ASD menyekolahkan anak di Sekolah Luar Biasa (SLB) untuk membantu melatih perkembangan sang anak. Menurut data dari Pusat Data Statistik Sekolah Luar Biasa (PDSSLB) mencatat sekiranya sekitar 144.621 siswa autis terdaftar bersekolah di SLB pada tahun ajaran 2020/2021 (Feniah Sabir et al., 2025), hal ini menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan data dari tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 144.102 siswa autis (Wardany, Ossy Firstanty, Apriyanti, 2022). Di Indonesia sendiri, berdasarkan data dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2021 terdapat sebanyak 2.250 SLB tersebar diseluruh provinsi di Indonesia, termasuk diantaranya kota Yogyakarta. SLB Bina Anggita sendiri merupakan salah-satu SLB yang berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta yang berfokus pada pelayanan Pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus ASD.

Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, SLB Bina Anggita menerapkan kegiatan belajar individual dan kelompok kecil yang disesuaikan dengan fase kemampuan dan minat tiap anak, sehingga tak jarang para guru menggunakan kurikulum yang adaptif menyesuaikan dengan siswa yang diajar. Dalam proses mengajar anak ASD, guru harus mengerti kebutuhan tiap anak dan pendekatan apa yang cocok digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak-anak, di sekolah SLB penggunaan metode pendekatan berbasis terapi untuk anak ASD sangatlah berpengaruh dalam proses belajar mengajar, salah satunya yakni metode bermain asosiatif atau biasa disebut dengan belajar sambil bermain,

Menurut Gao dkk, (2025), Intervensi berbasis permainan atau *Game-based Interventions* (GBI) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, perilaku, dan kognisi anak-anak dan remaja penyandang ASD. Penelitian lainnya menurut Mukherjee & Beresford (2023) serta (Cross dkk, 2024) menunjukan bahwa anak-anak ASD cenderung merespon dengan baik terhadap permainan yang melibatkan elemen visual serta interaktif. Penggunaan Media Pembelajaran berbasis metode permainan ini tentunya dapat membantu menciptakan lingkungan yang aman dan terstruktur bagi anak penyandang ASD, karena lewat konsep belajar sambil bermain, anak mampu melatih kemampuan berkomunikasi sosialnya tanpa merasakan adanya tekanan dalam situasi sosial yang lebih kompleks (Cross et al., 2024). Sehingga dalam prakteknya di sekolah, tak jarang guru di SLB Bina Anggita menggunakan metode bermain sebagai media pendekatan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak autis.

Di SLB Bina Anggita sendiri masih menggunakan media konvensional yang dibuat sendiri oleh guru dan belum memiliki media dukung yang beragam dalam bentuk permainan guna mendukung capaian pembelajaran, terutama pada tahapan pengembangan interaksi dan komunikasi sosial. Oleh karena itu *Board Game* atau Permainan Papan dapat digunakan sebagai sebuah media

permainan yang mampu menjadi sebuah pendekatan yang inovatif dan menyenangkan untuk mendukung minat belajar pada anak remaja penyandang ASD.

Berdasarkan data di Latar Belakang diatas, maka diperlukan sebuah rancangan permainan papan sebagai media dukung non-elektronik yang dapat membantu guru dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar pada capaian pembelajaran pengembangan interaksi dan komunikasi sosial anak ASD di SLB Bina Anggita. Melalui media fisik, anak mampu memahami konteks pembelajaran dengan lebih baik, namun terkadang tidak semua sekolah dan guru memiliki waktu dan mampu membuat media edukasi itu secara mandiri. Selain karena kebiasaan dan ketertarikan anak ASD yang berbeda maka diperlukan sebuah media edukasi yang mampu menarik minat para siswa dan tetap mau mengikuti proses belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

1. Merancang produk *Board Game* yang berfungsi sebagai media dukung yang mampu menjadi alternatif dalam menyampaikan capaian pengembangan komunikasi maupun interaksi sosial pada anak remaja penyandang ASD di Sekolah Luar Biasa Bina Anggita.
2. Merancang permainan dengan konsep yang mampu dimengerti oleh siswa-siswi remaja penyandang ASD di SLB Bina Anggita.

C. Batasan Masalah

Adapun untuk menyelesaikan masalah yang telah dijabarkan, diperlukan beberapa Batasan masalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan perancangan produk yang mampu membantu proses ajar anak remaja penyandang *Autisme Spectrum Disorder* (ASD), sesuai dengan program capaian belajar yang digunakan di SLB Bina Anggita.

2. Menghasilkan perancangan produk tanpa komponen elektronik didalamnya agar mudah digunakan dan dimengerti oleh kalangan siswa.
3. Perancangan media pembelajaran ini ditujukan kepada kalangan remaja yang menyandang ASD yang memiliki kemampuan verbal, dan mampu memahami intruksi dari gurunya.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Perancangan

- a) Menghasilkan rancangan produk yang dapat membantu guru dalam mencapai capaian belajar pengembangan kemampuan interaksi sosial dan komunikasi untuk anak penyandang ASD.
- b) Membuat rancangan produk yang mampu dimainkan secara bersama-sama untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi.
- c) Membuat Desain Media Dukung Capaian Belajar yang nantinya mampu digunakan secara multifungsi dalam proses belajar mengajar di SLB Bina Anggita.

2. Manfaat Perancangan

a) Bagi Mahasiswa

- 1) Dapat dijadikan sebagai referensi dan pembelajaran untuk mahasiswa yang tertarik dengan perancangan alat bantu terapi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi untuk anak remaja penyandang ASD.
- 2) Dapat dijadikan referensi dan pembelajaran untuk mahasiswa yang tertarik untuk mengembangkan produk perancangan untuk orang yang membutuhkan.
- 3) Dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman mahasiswa dalam merancang produk yang bermanfaat untuk kalangan ASD.

b) Bagi Institusi

Dapat dijadikan sebagai tambahan sumber referensi baru di perpustakaan prodi Desain Produk yang mampu dikembangkan lagi dikemudian hari.

c) Bagi Masyarakat

Perancangan ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk Masyarakat, serta diharapkan dapat meningkatkan kesadaran terhadap orang-orang yang penyandang ASD sehingga mampu membantu mereka dalam meningkatkan komunikasi dalam kehidupan sosial.

