

**DESAIN ANIMASI POCOYO
DAN ANAK PENYANDANG AUTISME
(STUDI KASUS DESAIN ANIMASI POCOYO UNTUK
MEMBANTU ANAK PENYANDANG AUTISME
MENGIDENTIFIKASI OBJEK VISUAL)**



PENGKAJIAN

oleh

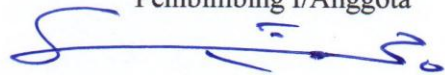
Rifqa Army
NIM. 1212218024

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
2018

Tugas Akhir Pengkajian berjudul :

Desain Animasi Pocoyo dan Anak Penyandang Autisme (Studi Kasus Desain Animasi Pocoyo untuk Membantu Anak Penyandang Autisme Mengidentifikasi Objek Visual) diajukan oleh Rifqa Army, NIM 1212218024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada 25 Mei 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP.19660404 199203 1 002

Pembimbing II/Anggota



Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP.19821113 201404 1 001

Cognate/Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., MA.

NIP. 19740730 199802 2 001

Ketua Program Studi/ Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 003

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 1959082 198803 2 002



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

**DESAIN ANIMASI POCOYO DAN ANAK PENYANDANG AUTISME
(STUDI KASUS DESAIN ANIMASI POCOYO UNTUK MEMBANTU
ANAK PENYANDANG AUTISME MENGIDENTIFIKASI OBJEK
VISUAL)**

yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi ataupun instansi manapun, kecuali bagian dari sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Mei 2018

Rifqa Army

NIM 1212218024

Bismillāhir-rahmānir-rahīm

Saya mempersembahkan karya sederhana ini untuk:
Ibu dan Bapak tercinta,
katak-katak tersayang, mbak Nisa dan mas Faisal,
seluruh keluarga dan sahabat-sahabat terkasih,
anak-anak penyandang autisme yang spesial,
dan semua orang yang selalu yakin bahwa setiap insan diciptakan spesial.

Allah menganugerahkan *al-hikmah* kepada siapa yang dikehendaki-Nya.
Dan barangsiapa yang dianugerahi *hikmah*, ia benar-benar telah dianugerahi
karunia yang banyak. Dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat
mengambil pelajaran.

(Q.S. Al-Baqarah: 269)

Teguhlah menghadapi krisis, karena ia pasti berlalu.

(‘Ā’id al-Qarni)

Wanita yang cerdas dapat mengubah padang pasir
menjadi taman yang indah dan subur.

(‘Ā’id al-Qarni)

Grit and dedication are pivotal ingredients for success.

(Austin Shaw)

KATA PENGANTAR

Al-ḥamdu li-llāhi rabbi l-‘ālamīn. Segala puji bagi Allah *Subḥānahu wa ta'alā* yang telah menganugerahkan nikmat dan rahmat sehingga penulisan tugas akhir pengkajian dengan judul Desain Animasi Pocoyo dan Anak Penyandang Autisme (Studi Kasus Desain Animasi Pocoyo untuk Membantu Anak Penyandang Autisme Mengidentifikasi Objek Visual) dapat terselesaikan dengan baik. Selawat bagi Rasulullah *ṣallā allāhu ‘alayhi wa-sallam*, keluarga, serta sahabatnya atas risalah dan teladan terbaiknya terutama dalam menuntut ilmu yang menjadi pengingat untuk tetap bertahan di masa sulit dalam proses penyelesaian tugas akhir pengkajian. Penulisan tugas akhir pengkajian ini digunakan untuk memenuhi persyaratan kelulusan dan meraih gelar Sarjana Seni pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir pengkajian ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhir kata, semoga tugas akhir pengkajian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan mendatangkan keberkahan. Amin

Yogyakarta, 25 Mei 2018

Rifqa Army

NIM 1212218024

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu proses penulisan tugas akhir pengkajian ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih dengan tulus diberikan kepada:

1. Bapak Abu Dardak, ibu Widayati, mbak Maslikhatunnisa, mas Faisal Mahfud, serta keluarga besar tercinta atas kasih sayang, nasihat terbaik, doa dan dukungannya.
2. Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., selaku Pembimbing I. Terima kasih atas dukungan, masukan dan waktu luang yang diberikan saat pembimbingan. Serta terima kasih atas kesabarannya menghadapi mahasiswa bimbingannya yang progres penulisannya sangat lambat.
3. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing II. Terima kasih atas masukan dan waktu luang yang diberikan saat pembimbingan. Serta terima kasih untuk diskusi-diskusi singkat dan referensinya.
4. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Dosen Wali.
5. Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn. yang telah menyediakan waktu untuk berdiskusi dan memberikan buku serta jurnal-jurnal animasi.
6. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. yang telah menyediakan waktu untuk berdiskusi dan memberikan masukan.
7. Hartati, S.Pd., MA., selaku Kepala Sekolah Khusus Autis Bina Anggita yang telah memberi izin dan fasilitas untuk penelitian.
8. Ibu Evie dan Ibu Asti selaku guru pendamping subjek penelitian yang telah membantu selama proses penelitian.
9. Ibu Anis, Ibu Ervie, Ibu Kus, Ibu Yana, dan guru-guru serta staf di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita yang ramah dan membantu lancarnya proses penelitian.
10. Anak-anak spesial di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita yang telah memberikan pengalaman luar biasa serta mengajarkan untuk menghargai hidup.

11. Bachtiar Firgiawan yang telah membantu proses dokumentasi selama penelitian.
12. Luai, Riza, dan Lilis yang selalu menjadi suporter.
13. Dyas, Halimah, Mas Aji, Mas Ryan, Mas Sony, dan Mas Imam yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berdiskusi dan membantu proses penulisan.



LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nama : Rifqa Army
NIM : 1212218024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Pengkajian

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta tugas akhir pengkajian yang berjudul Desain Animasi Pocoyo dan Anak Penyandang Autisme (Studi Kasus Desain Animasi Pocoyo untuk Membantu Anak Penyandang Autisme Mengidentifikasi Objek Visual). Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 25 Mei 2018

Rifqa Army
NIM 1212218024

ABSTRAK

Autisme adalah gangguan perkembangan yang salah satunya ditandai dengan keabnormalan pada fungsi bahasa dan komunikasi. Ciri khusus anak penyandang autisme adalah memiliki orientasi pada elemen visual dan candu dengan gerakan, sehingga animasi dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Desain animasi menjadi faktor penting dalam keberhasilan anak penyandang autisme untuk memahami materi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus pada dua anak penyandang autisme di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. Tujuan penelitian untuk menguji desain animasi *Let's Go Pocoyo!* episode *Cooking with Elly* untuk membantu anak penyandang autisme mengidentifikasi objek visual. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif interpretif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain animasi *Let's Go Pocoyo!* episode *Cooking with Elly* dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak penyandang autisme untuk mengidentifikasi objek visual. Akan tetapi, ada beberapa desain animasi yang perlu memperhatikan prinsip *clarity* untuk meningkatkan kemampuan anak penyandang autisme dalam mengidentifikasi objek visual. Pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan dari anak penyandang autisme.

Kata kunci: desain, animasi, anak penyandang autisme, kemampuan identifikasi objek visual

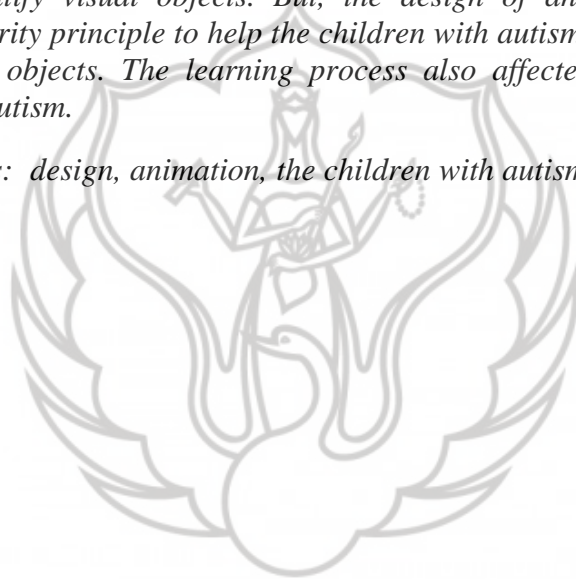
ABSTRACT

Autism is a developmental disorder in which one of them characterized by abnormality on language and communication function. Special feature in the children with autism is visual oriented and crave motion, so the animation can use as one of the media learning. Design of animation is a key factor in successful of the children with autism to understand the learning material.

This research use the case study approach on two children with autism in Special School of Autism Bina Anggita Yogyakarta. Aim of the research is to test the design of animation of Let's Go Pocoyo, Cooking with Elly episode in helping the children with autism to identify visual objects. Research methodology is qualitative interpretive.

The research results show that the design of animation of Let's Go Pocoyo, Cooking with Elly episode can be use as a media learning for the children with autism to identify visual objects. But, the design of animation need to pay attention to clarity principle to help the children with autism improve their skill to identify visual objects. The learning process also affected by the skill of the children with autism.

Keywords: design, animation, the children with autism, visual identification skill



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..	ix
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Batasan Masalah.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Landasan Teori	18
1. Desain	18
2. <i>Motion Media</i>	20
3. Animasi	20
4. Gangguan Spektrum Autisme	21
5. Klasifikasi Anak Penyandang Autisme.....	23
6. Kategori Anak Penyandang Autisme.....	23
7. Animasi dan Anak Penyandang Autisme.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Metode Penelitian.....	23
B. Metode Pendekatan Masalah.....	23
C. Latar Penelitian.....	24

1. Deskripsi Sekolah	24
2. Deskripsi Ruang Belajar Siswa.....	24
D. Subjek Penelitian	25
E. Metode Pengumpulan Data	26
1. Macam-macam Alat Pengumpul Data	26
2. Sumber dan Jenis Data.....	28
F. Prosedur Pengumpulan Data	28
1. Observasi Awal	28
2. Perizinan	28
3. Pelaksanaan Penelitian.....	29
G. Teknik Analisis Data	29
BAB IV PENYAJIAN DAN PEMBAHASAN DATA.....	31
A. Deskripsi Objek Penelitian	31
1. Sejarah Animasi Pocoyo	31
2. Karakter Animasi <i>Let's Go Pocoyo!</i> episode <i>Cooking with Elly</i>	32
B. Deskripsi Subjek Penelitian.....	35
1. Kasus Subjek I	35
2. Kasus Subjek II.....	36
C. Hasil Observasi.....	36
D. Menonton Animasi <i>Let's Go Pocoyo!</i> episode <i>Cooking with Elly</i>	38
1. Mengidentifikasi dan Menjawab Pertanyaan.....	38
2. Respons Spontan	42
E. Hasil Menonton Animasi <i>Let's Go Pocoyo!</i> episode <i>Cooking with Elly</i>	48
F. Pembahasan	48
1. <i>Scene 37</i>	48
2. <i>Scene 109-118</i>	52
3. <i>Scene 219, 220, 225, 226, 228, dan 230</i>	57
4. <i>Scene 233, 235, 236, 238, 241, 242, dan 246</i>	61
G. Tabel Rangkuman Analisis.....	64
1. <i>Scene 37</i>	64
2. <i>Scene 109-118</i>	66

3. <i>Scene</i> 219, 220, 225, 226, 228, dan 230	68
4. <i>Scene</i> 233, 235, 236, 238, 241, 242, dan 246	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	81
POSTER PAMERAN TUGAS AKHIR	82
DOKUMENTASI PAMERAN TUGAS AKHIR.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pocoyo.....	32
Gambar 2. Pato.....	33
Gambar 3. Elly	34
Gambar 4. Sleepy Bird.....	34
Gambar 5. Valentina	35
Gambar 6. <i>Scene</i> 10 dan 12.....	38
Gambar 7. <i>Scene</i> 109 dan 110.....	38
Gambar 8. (kiri ke kanan) Pocoyo, Pato, dan Elly.....	39
Gambar 9. <i>Scene</i> 52	39
Gambar 10. <i>Scene</i> 218, 220, 225, 226, 228, dan 230.....	40
Gambar 11. <i>Scene</i> 52	40
Gambar 12. <i>Scene</i> 102	41
Gambar 13. <i>Scene</i> 117	41
Gambar 14. <i>Scene</i> 177	41
Gambar 15. <i>Scene</i> 5	42
Gambar 16. <i>Scene</i> 29	42
Gambar 17. <i>Scene</i> 2	42
Gambar 18. <i>Scene</i> 7	43
Gambar 19. Pato.....	43
Gambar 20. <i>Scene</i> 114	43
Gambar 21. <i>Scene</i> 218, 220, 225, 226, 228, dan 230.....	44
Gambar 22. <i>Scene</i> 98	45
Gambar 23. <i>Scene</i> 180	45
Gambar 24. <i>Scene</i> 109-118	46
Gambar 25. <i>Scene</i> 200	47
Gambar 26. <i>Scene</i> 29	47
Gambar 27. <i>Scene</i> 29	47
Gambar 28. <i>Scene</i> 37	48
Gambar 29. <i>Scene</i> 109-118.....	52

Gambar 30. Contoh penerapan <i>the rules of thirds</i> pada <i>scene</i> 109.....	54
Gambar 31. Penerapan prinsip <i>emphasis</i>	55
Gambar 32. <i>Scene</i> 109	55
Gambar 33. <i>Scene</i> 219, 220, 225, 226, 228, dan 230.....	57
Gambar 34. <i>Scene</i> 233, 235, 236, 238, 241, 242, dan 246.....	61
Gambar 35. <i>Scene</i> 37	64
Gambar 36. <i>Scene</i> 109-118	66
Gambar 37. <i>Scene</i> 219, 220, 225, 226, 228, dan 230.....	68
Gambar 38. <i>Scene</i> 233, 235, 236, 238, 241, 242, dan 246.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rangkuman Analisis <i>Scene</i> 37.....	65
Tabel 2. Rangkuman Analisis <i>Scene</i> 109-118	67
Tabel 3. Rangkuman Analisis <i>Scene</i> 219, 220, 225, 226, 228, dan 230.....	70
Tabel 4. Rangkuman Analisis <i>Scene</i> 233, 235, 236, 238, 241, 242, dan 246.....	73



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Desainer komunikasi visual memiliki tanggung jawab penting secara sosiokultural. Secara umum, mereka berfokus untuk menghasilkan karya berdasarkan pendekatan pada bidang profesi tertentu, salah satunya desain untuk edukasi anak-anak penyandang autisme. Peran penting sebuah desain untuk edukasi anak-anak adalah bagaimana sebuah informasi dikemas dengan baik dan menarik sehingga memudahkan anak-anak untuk memahami dan meningkatkan minat belajar.

Edukasi untuk anak penyandang autisme perlu mendapatkan perhatian karena di Indonesia jumlahnya semakin meningkat. Situs web *Okezone.com* menyebutkan bahwa berdasarkan data dari Badan Penelitian Statistik (BPS) sejak 2010 dengan perkiraan hingga 2016, terdapat kurang lebih 140 ribu anak di bawah usia 17 tahun menyandang autisme.¹ Diungkapkan juga oleh dr. Widodo Judarwanto, seorang dokter anak dan kepala editor dari *www.klinikautis.com* bahwa terjadi peningkatan anak penyandang autisme di Indonesia. Tahun 2000 diperkirakan jumlah anak penyandang autisme satu per 500 anak, sedangkan di tahun 2015 diperkirakan satu per 300 anak. Pada tahun 2015 dilaporkan bahwa terdapat kurang lebih 12.800 anak penyandang autisme di Indonesia.² Berdasarkan data dari Jogja Autism Care hal yang serupa juga terjadi di provinsi DIY dengan jumlah peningkatan sebesar tiga sampai empat persen tiap tahun dalam kurun waktu antara tahun 2001-2010.³

¹ Okezone.com, 2015, *Autisme di Indonesia Terus Meningkat*, diakses dari <http://lifestyle.okezone.com/read/2015/04/02/481/1128312/autisme-di-indonesia-terus-meningkat>, pada tanggal 14 Maret 2017

² Dokter Anak Indonesia, 2015, *Jumlah Anak Autis di Indonesia*, diakses dari <http://klinikautis.com/2015/09/06/jumlah-penderita-autis-di-indonesia/>, pada tanggal 19 Februari 2016

³ Yurika Chendy Rusianto. *Pengaruh Terapi Murottal Surat Al-Mulk Terhadap Respon Kognitif Pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa Negeri 01 Bantul Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. 2016. p. 2

Autisme adalah gangguan perkembangan yang ditandai dengan adanya keabnormalan pada fungsi sosial, bahasa, komunikasi, dan kebiasaan-kebiasaan serta kecenderungan pada hal yang tidak biasa. Gangguan ini menyerang pada beberapa bagian otak sehingga mempengaruhi perilaku dan kemampuan. Sebagai contoh anak penyandang autisme seperti memiliki dunianya sendiri, tidak memahami tentang perasaan, dan tidak mampu untuk berkomunikasi dengan orang lain.⁴ Gangguan-gangguan tersebut membuat anak penyandang autisme membutuhkan pendampingan ekstra karena mereka kesulitan dalam proses pembelajaran. Kesulitan yang dialami anak penyandang autisme untuk belajar dapat dibantu dengan media. Media ini membutuhkan pendekatan desain yang tepat agar dapat membantu anak penyandang autisme memproses informasi dengan baik. Hasil wawancara dengan guru di salah satu sekolah khusus autisme di Yogyakarta menyebutkan bahwa media untuk anak penyandang autisme masih minim.

Memilih media dengan desain yang tepat untuk anak penyandang autisme adalah tantangan besar sebab setiap anak penyandang autisme memiliki karakteristik yang berbeda. Tetapi ada kecenderungan yang dimiliki anak penyandang autisme bahwa sebagian dari mereka memiliki sensitivitas pada elemen visual. Menurut Kientz & Dunn (1997) anak penyandang autisme menunjukkan sensitivitas pada elemen visual dalam kehidupan sehari-harinya.⁵ Anak penyandang autisme juga memiliki respons yang baik terhadap komponen visual. Notbohm (2012) dalam buku *Ten Things Every Child with Autism Wishes You Knew* chapter enam menuliskan *Picture this! I'm visually oriented*, yang artinya anak penyandang autisme memiliki orientasi pada elemen visual.⁶ Anak penyandang autisme juga memiliki ketertarikan terhadap sesuatu yang bergerak. Menurut Kathy, seorang asisten

⁴ Eric J. Mash, David A. Wolfe. *Abnormal Child Psychology*. Wadsworth: Cengage Learning. 2010. p. 300

⁵ Kietz M.A, Dunn W.A. *Comparison of the Performance of the Children with and without Autism on the Sensory Profile*. Am J Occup Ther (PubMed). 1997. p. 530-537

⁶ Ellen Notbohm. *Ten Things Every Child with Autism Wishes You Knew*. New Jersey: BookBaby. 2012. p. 29-30

profesor di SUNY Buffalo State, anak penyandang autisme candu pada gerakan. *Motion engage vestibular, proprioception, dan visual sense.*⁷ Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa anak penyandang autisme memiliki sensitivitas pada elemen visual dan candu pada objek yang bergerak. Sehingga salah satu media yang dapat membantu proses pembelajaran anak penyandang autisme adalah *motion media*.

Motion media adalah bentuk dari media yang menyajikan teks dan gambar yang bergerak⁸, atau media dengan integrasi *sight, sound, and movement.*⁹ Jenis *motion media* antara lain: film, animasi, film pendek, film dokumenter, dan *motion picture*. Sebagai media pembelajaran *motion media* memiliki kelebihan karena mengintegrasikan *sight, sound, and movement*. *Motion media* juga tersedia di televisi, internet, *smartphone* dan media digital lainnya sehingga mudah untuk diakses. Salah satu jenis *motion media* yang saat ini sudah dikembangkan untuk bidang pendidikan adalah animasi. Dahulu animasi hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih fungsi animasi menjadi meluas, salah satunya untuk bidang pendidikan.¹⁰ Saat ini animasi juga telah berkembang dan tidak hanya sebagai sarana hiburan saja. Animasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.¹¹

⁷ Lee A. Wilkinson, 2016, *Autistic Kids Like Games that Stimulate Sense, Movement*, diakses hari <http://bestpracticeautism.blogspot.co.id/2013/09/preferred-play-for-children-with-autism.html?m=1>, pada tanggal 8 April 2018

⁸ Margareth D. Roblyer. *Integrating Educational Technology Into Teaching*. New Jersey: Pearson Education. 2006.

⁹ S. Marthin Shelton. *Communicating Ideas with Film, Video, and Multimedia: a Practical Guide to Information Motion Media*. Carbondale: Souther Illionis University Press. 2004.

¹⁰ Suwasono. *Pengantar Animasi 2D, Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta. 2016. p. 1

¹¹ Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016, *Workshop Media Pembelajaran "Dari Animasi Untuk Edukasi"*, diakses dari <http://pendidikan-sosiologi.fis.uny.ac.id/berita/workshop-media-pembelajaran-“dari-animasi-untuk-edukasi”>.html, pada tanggal 13 Juni 2017

Animasi digunakan untuk mendeskripsikan proses dari pengurutan gambar, *computer-generated artwork*, atau foto dari model untuk membuat efek optikal dari benda bergerak. Animasi mencakup beberapa kategori, yaitu *hand-drawn animation*, *computer-generated animation*, dan *model animation*. Setiap kategori tersebut dapat dibagi lagi, sebagai contoh animasi *hand-drawn animation* dapat dibagi menjadi animasi kartun dan animasi abstrak. Sedangkan *computer-generated animation* dapat dibagi menjadi animasi 2D dan 3D.¹² Menurut Lowe (2004) peran animasi dalam proses pembelajaran adalah untuk memenuhi fungsi afektif, yaitu untuk menarik perhatian, membuat peserta didik merasa terlibat, dan menguatkan motivasi. Selain itu, animasi juga untuk memenuhi fungsi kognitif.¹³ Pada peran ini, animasi bertujuan untuk mendukung proses kognitif peserta didik yang hasil akhirnya adalah mereka memahami pokok permasalahan yang disampaikan lewat animasi tersebut. Akan tetapi permasalahan lain muncul, yaitu meskipun anak penyandang autisme memiliki sensitivitas pada visual, mereka juga memiliki gangguan yang dapat menghambat dalam proses pembelajaran. Sebagian anak penyandang autisme memiliki gangguan pada persepsi visual. Menurut Kurtz (2006) anak-anak dengan gangguan persepsi visual memiliki kesulitan dalam mengidentifikasi, mengingat, dan mengorganisasi gambar.¹⁴

Berdasarkan data tersebut muncul pertanyaan, animasi dengan desain seperti apakah yang bisa membantu anak penyandang autisme untuk mencapai kemampuan tertentu? Karena desain yang baik tidak hanya sekedar memiliki tampilan visual yang bagus dan menarik. Pada bidang pendidikan yang terpenting adalah bagaimana sebuah desain mampu untuk memudahkan anak dalam menerima informasi yang akan disampaikan. Hal ini juga berlaku

¹² Angie Taylor. *Design Essentials for the Motion Media Artist: a Practical Guide to Principles & Techniques*. Oxford: Elsevier. 2011. p. 143

¹³ Richard Lowe. *Animation and learning: Value for money?* In R. Atkinson, C. McBeath, D. Jonas-Dwyer & R. Phillips (Eds), *Beyond the comfort zone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference*. (2004): 558-561

¹⁴ Lisa A. Kurtz. *Visual Perception Problems in Children with AD/HD, Autism and Other Learning Disabilities : a Guide for Parents and Professionals*. London: Jessica Kingsley Publishers. 2006. p. 33

untuk sebuah desain animasi yang juga harus memperhatikan prinsip-prinsip desain yang baik dan karakteristik target audiens sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sebelumnya terdapat penelitian mahasiswa magister desain Institut Teknologi Bandung yang menggunakan animasi sebagai media pembelajaran anak penyandang autisme. Animasi yang digunakan untuk penelitian adalah Pocoyo episode Pertunjukan Bakat. Pemilihan animasi Pocoyo berdasarkan media pembelajaran berupa animasi yang digunakan di tempat penelitian, yaitu di SDLB Autis Lab UM. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peran teknik narasi animasi Pocoyo dalam mengondisikan imajinasi anak penyandang autisme. Hal ini berangkat dari beberapa penelitian yang memaparkan bahwa anak penyandang autisme memiliki kekurangan pada kreativitas dan imajinasi. Subjek penelitian adalah satu anak penyandang autisme yang diajak untuk melihat animasi Pocoyo dalam beberapa waktu. Setelah melihat animasi Pocoyo subjek penelitian melakukan aktivitas mewarnai. Hasil dari aktivitas mewarnai menunjukkan bahwa animasi Pocoyo dapat mengkondisikan imajinasi anak penyandang autisme.

Pada penelitian ini berangkat dari penelitian-penelitian yang memaparkan bahwa anak penyandang autisme memiliki gangguan menonjol pada komunikasi. Padahal sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan komunikasi untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Manusia dalam berkomunikasi membutuhkan kemampuan bahasa. Kemampuan bahasa terus berkembang seiring pertumbuhan. Bagi anak penyandang autisme yang memiliki gangguan pada komunikasi jika tidak ditangani dengan terapi atau pembelajaran yang sesuai, kemampuan bahasa yang mereka miliki tidak akan berkembang. Salah satu karakter anak penyandang autisme adalah memiliki sensitivitas pada elemen visual sehingga kemampuan bahasa bisa dilatih melalui bahasa visual. Anak penyandang autisme belajar bahasa dengan mengidentifikasi objek visual.

Selain itu, anak penyandang autisme memiliki karakteristik sulit untuk fokus pada satu titik. Sehingga media animasi yang dinamis dapat menjadi

penarik perhatian agar anak penyandang autisme bisa fokus pada pembelajaran. Pemilihan animasi Pocoyo berangkat dari penelitian dari mahasiswa magister desain Institut Teknologi Bandung yang sudah menggunakan animasi Pocoyo untuk pembelajaran anak penyandang autisme. Animasi Pocoyo juga telah banyak digunakan oleh keluarga-keluarga di seluruh dunia untuk membantu anak-anak mereka belajar, terutama belajar bahasa. Terdapat sebuah situs web yang bernama Common Sense Media, yang memiliki fasilitas untuk para orangtua memberikan penilaian media, salah satunya pada film animasi Pocoyo. Seorang Ibu yang bernama Emily Ashby menuliskan:

Pocoyo's simple, contrasting animation lends itself nicely to the show's style, which uses physical interplay and gestures rather than verbal exchanges between the characters to tell a story. The narrator speaks directly to Pocoyo, asking questions and offering encouragement, and he engages kids in the story by asking for their input as well.

Pocoyo itu simpel dan disajikan dengan elemen-elemen kontras yang membuat Pocoyo tervisualkan dengan baik. Pocoyo lebih banyak menggunakan gestur untuk menyampaikan cerita daripada menggunakan percakapan di antara karakter-karakternya. Narator berbicara langsung pada tokoh utama yaitu Pocoyo, seperti memberikan pertanyaan, menawarkan pilihan, dan narator melibatkan tokoh di balik layar yaitu anak-anak di dalam cerita dengan bertanya.¹⁵

Selain itu, animasi Pocoyo memiliki desain yang disimpulkan sementara sebelum penelitian lapangan sesuai dengan karakteristik anak penyandang autisme. Desain animasi Pocoyo yang menonjol adalah *background* berwarna putih dan sangat minim *property*. Hal tersebut diasumsikan sesuai dengan karakteristik anak penyandang autisme yang fokus pada detail.

Berdasarkan data-data yang telah diuraikan di atas, penelitian ini akan membahas bagaimana desain animasi Pocoyo membantu anak penyandang autisme mengidentifikasi objek visual. Bagi anak penyandang autisme yang

¹⁵ Comon Sense Media, *TV Reviews: Pocoyo*, diakses dari <https://www.common sense media.org/tv-reviews/pocoyo>, pada tanggal 18 Juni 2017

memiliki karakter khusus yang terpenting bukan hanya materi apa yang akan dikenalkan dan dipelajari, tetapi bagaimana materi tersebut disajikan. Sehingga desain memiliki fungsi fundamental dalam animasi sebagai media pembelajaran. Metode penelitian yang akan digunakan adalah kualitatif interpretif. Referensi analisis teori adalah *Design Essentials for the Motion Media Artist* oleh Angie Taylor dan *Abnormal Child Psychology* oleh J. Mash dan David A. Wolfe.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana desain animasi Pocoyo dapat membantu anak penyandang autisme untuk mengidentifikasi objek visual?

C. Tujuan Penelitian

Menguji desain animasi Pocoyo dalam membantu anak penyandang autisme mengidentifikasi objek visual.

D. Batasan Masalah

Subjek penelitian adalah dua anak penyandang autisme tingkat sekolah dasar yang duduk di kelas tiga dan empat serta memiliki ketertarikan pada media audiovisual. Kategori anak penyandang autisme berdasarkan tingkat kecerdasan merupakan kategori *medium functioning* dan berdasarkan *Childhood Autism Rating Scale (CARS)* merupakan kategori ringan. Tempat penelitian dilaksanakan di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. Animasi yang digunakan untuk penelitian adalah *Let's Go Pocoyo!* episode *Cooking with Elly*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sudut pandang bahwa desain komunikasi visual tidak hanya berfokus pada industri kreatif tetapi juga pada bidang pendidikan, terutama pendidikan anak berkebutuhan khusus. Sehingga diharapkan nantinya akan ada kajian atau peminatan khusus pada desain grafis untuk pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Civitas Akademika

- 1) Menambah pengetahuan atau informasi yang lebih mendalam tentang disiplin ilmu desain, psikologi, dan pedagogi.
- 2) Menjadi informasi dan referensi perancangan media pembelajaran berupa animasi untuk anak penyandang autisme.

b. Bagi Guru atau Terapis dan Orangtua

- 1) Memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan, bahwa animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak penyandang autisme untuk mencapai kemampuan tertentu.
- 2) Dapat memberikan informasi tentang desain animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak penyandang autisme.

c. Bagi Masyarakat

Dapat menambah wawasan tentang anak penyandang autisme, karena masih banyak yang menganggap anak yang terkena gangguan ini sebagai anak yang terkena gangguan jiwa atau justru ada yang berpikir bahwa gangguan tersebut berkaitan dengan makhluk halus. Selain itu memberikan informasi bahwa anak penyandang autime dapat diarahkan kehidupannya dengan pembelajaran atau terapi yang sesuai dengan kemampuannya. Sehingga dengan pemahaman ini anak penyandang autisme akan diperlakukan dengan adil sebagai bagian dari masyarakat sosial.