

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Anak penyandang autisme memberikan respons positif terhadap animasi *Let's Go Pocoyo!* episode *Cooking with Elly*. Hal itu ditunjukkan oleh subjek I dan subjek II yang mampu untuk mengidentifikasi objek-objek visual. Respons ini dipengaruhi oleh desain animasi yang sesuai dengan karakter dan kemampuan anak penyandang autisme. Secara keseluruhan komposisi desain dalam animasi menggunakan prinsip kontras dan *emphasis* sehingga objek visual mudah untuk diidentifikasi. Selain itu menggunakan prinsip simetri yang memberikan manfaat bagi anak dengan *learning disability*. Desain komposisi juga menggunakan prinsip repetisi pada warna *background* yaitu warna putih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa repetisi warna *background* membuat objek visual mudah diidentifikasi oleh anak penyandang autisme karena tidak banyak distraksi. Selain itu *background* warna putih memberikan manfaat bagi anak penyandang autisme yang fokus pada detail.

Secara khusus terdapat objek visual yang disajikan hanya satu objek setiap *scene* dengan *background* berwarna putih. Hal ini memberikan manfaat bagi anak penyandang autisme yang tidak memahami *big picture*. Setelah *scene* yang hanya menyajikan satu objek pada setiap *scene* terdapat *scene-scene* selanjutnya yang menyajikan objek visual membentuk sebuah komposisi. Hal ini membantu anak penyandang autisme memahami *big picture*. Objek visual disajikan secara detail lalu global. Objek visual yang hanya satu objek setiap *scene* disajikan dengan gerakan berputar di tempat. Hal ini menarik perhatian anak penyandang autisme karena mereka sangat tertarik pada objek yang bergerak atau berputar.

Kelebihan dari media animasi adalah menggunakan elemen suara yang membantu anak penyandang autisme mengidentifikasi objek visual dengan imitasi melalui pendengaran. Selain itu menggunakan musik yang dapat

berfungsi sebagai penggerak fokus dan memberikan motivasi belajar untuk anak penyandang autisme. Subjek I dan subjek II memiliki preferensi terhadap musik sehingga membantu dalam proses mengidentifikasi objek visual.

Anak penyandang autisme juga memberikan respons negatif terhadap desain pada animasi yang tidak memperhatikan prinsip *clarity*. Hal ini terjadi pada subjek I dan subjek II yang tidak mampu mengidentifikasi objek visual. Terdapat objek visual sebuah makanan dengan desain simpel tetapi tidak ada ciri khusus yang mengacu pada suatu bentuk tertentu. Objek visual tersebut membingungkan anak penyandang autisme sehingga tidak berhasil untuk diidentifikasi. Kasus subjek II, mengenali seekor burung sebagai tikus. Hal ini karena subjek II memiliki gangguan persepsi bentuk visual. Selain itu, desain burung telah melalui proses stilasi bentuk. Burung tidak memiliki kaki dan sayapnya tidak jelas sehingga kehilangan ciri khas bentuk aslinya. Hal ini membingungkan anak penyandang autisme yang memiliki gangguan persepsi visual.

Desain animasi *Let's Go Pocoyo!* episode *Cooking with Elly* dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengidentifikasi objek visual bagi anak penyandang autisme. Sebuah desain sangat berpengaruh pada keberhasilan anak dalam memahami informasi yang akan disampaikan. Keberhasilan sebuah desain dalam menyampaikan informasi juga dipengaruhi oleh kemampuan visual masing-masing anak. Prinsip-prinsip desain dalam animasi *Let's Go Pocoyo!* episode *Cooking with Elly* juga dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk membuat desain atau animasi untuk anak penyandang autisme.

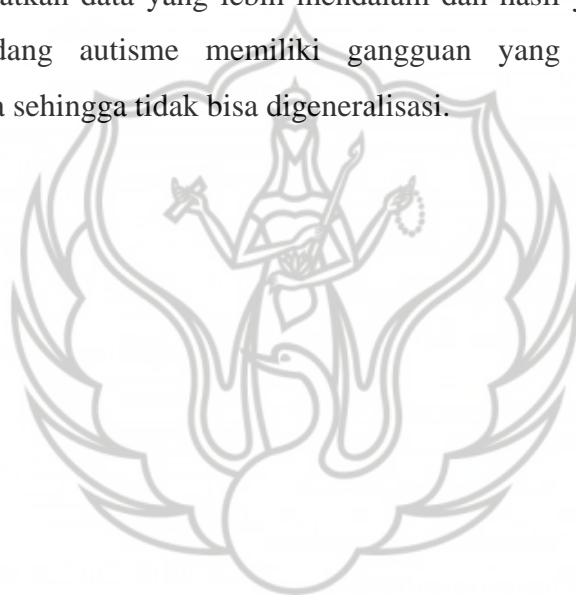
## B. Saran

### 1. Guru dan Orangtua

Animasi *Let's Go Pocoyo!* episode *Cooking with Elly* memiliki desain karakter yang simpel karena menggunakan bentuk-bentuk yang sudah melalui proses stilasi (penyederhanaan bentuk). Apabila menggunakan animasi ini sebagai tujuan pembelajaran tertentu perlu disesuaikan dengan kemampuan dan karakter anak penyandang autisme.

### 2. Perkembangan Penelitian

Penelitian sebaiknya dilakukan lebih dari dua bulan agar mendapatkan data yang lebih mendalam dan hasil yang maksimal. Anak penyandang autisme memiliki gangguan yang berbeda-beda setiap anaknya sehingga tidak bisa digeneralisasi.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arief Agung Suwasono. 2016. *Pengantar Animasi 2D, Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Britton, Piers D. and Simon J. Barker. 2003. *Reading Between Designs: Visual Imagery and the Generation of Meaning in The Avengers, The Prisoner, and Doctor Who*. Texas : The University of Texas Press.
- Denzin, Norman K. and Yvonna S. Lincoln. 1994. *Handbook of Qualitative Research*. London: Sage Publication.
- Hardiono D. Puspongoro dan Solek Purboyo. 2007. *Apakah Anak Kita Autis?*. Bandung : Triaksa Multi Media.
- Kurtz, Lisa A. 2006. *Visual Perception Problems in Children with AD/HD, Autism and other Learning Disabilities : a guide for parents and professionals*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Lexy J. Moleong. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mash, Eric J. and David Allen Wolfe. 2010. *Abnormal Child Psychology*. Wadsworth: Cengage Learning.
- McCandless, J. 2003. *Children with Starving Brains (Anak-anak dengan Otak yang "Lapar")*. Jakarta: Grasindo.
- M. Nazir. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Muhibbinsyah. 2001. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Notbohm, Ellen. 2012. *Ten Things Every Child with Autism Wishes You Knew*. New Jersey: BookBaby.
- Roblyer, M.D. 2006. *Integrating Educational Technology Into Teaching*. New Jersey: Pearson Education.
- Sarantakos, Sotirios. 2012. *Social Research*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

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

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

### Skripsi

Annisa Wulandari. 2016. *Penggunaan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Autis Kelas III SD di SLB Rela Bhakti I Gamping*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.

Dwi Murni Mujiyanti. 2011. *Tingkat Pengetahuan Ibu dan Pola Konsumsi pada Anak Autis di kota Bogor*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ekologi Manusia. Institut Pertanian Bogor: Bogor.

Yurika Chendy Rusianto. 2016. *Pengaruh Terapi Murottal Surat Al-Mulk Terhadap Respon Kognitif Pada Anak Autis di Sekolah Luar Biasa Negeri 01 Bantul Yogyakarta*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta: Yogyakarta.

### Jurnal

Choirunisa Nirahma dan Ika Yuniar. *Metode Dukungan Visual Pada Pembelajaran Anak dengan Autisme*. Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental 1. 2 (2012): 1-8.

Dian Sari Utami dan Amitya Kumara. *Manajemen Emosi pada Pasien Anak Rawat Inap (Hospitalized Children) Melalui Ekspresi Tulis & Gambar*. Psikologika 23. (2007): 5-20.

Dinar Rapmauli dan Andik Matullesy. *Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Anak Autis di Miracle Centre Surabaya*. Persona, Jurnal Psikologi Indonesia 4. 1 (2015): 51-60.

Ezmar dan Ramli. *Bahasa Anak Autis Pada SLB Cinta Mandiri Lhoksumawe*. Jurnal Metamorfosa Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan 2. 2 (2014): 1-18.

- Iska Dwi, dkk. *Peran Film Animasi “Pocoyo” dalam Upaya Pengkondisian Imajinasi Anak Autis*. WIMBA – Jurnal Komunikasi Visual 04. 2 (2012): 1-18.
- Kietz, M.A. and Dunn W.A. *Comparison of the Performance of the Children with and without Autism on the Sensory Profile*. Am J Occup Ther (PubMed). (1997): 530-537.
- Lowe, R.K. *Animation and learning: Value for money?* In R. Atkinson, C. McBeath, D. Jonas-Dwyer & R. Phillips (Eds), *Beyond the comfort zone: Proceedings of the 21<sup>st</sup> ASCILITE Conference*. (2004): 558-561.
- Maria Edel, dkk. *Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B TK Merpati Pos Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surakarta 2. 1 (2014): 1-8.
- Pamuji. 2014. *Adaptasi Media Pembelajaran Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Anak Autis*. Jurnal Ortopedagogia 1. 2 (2014): 117-127.
- Stephen, Carolyn E. *Spontaneous Imitation by Children with Autism During a Repetitive Musical Play Routine*. Autism. (2008): 645-671.
- Vidya Dian Anggraini. *Pendekatan Picture Exchange Communication System (PECS) Terhadap Kemampuan Bicara dan Komunikasi Program Kebutuhan Khusus Pada Siswa Autis Di SLB*. Jurnal Pendidikan Khusus Universitas Negeri Surabaya 7. 5 (2015): 1-7.

### Internet

- Comon Sense Media, *TV Reviews: Pocoyo*, [online], (<https://www.commonsemmedia.org/tv-reviews/pocoyo>, diakses tanggal 18 Juni 2017).
- Dokter Anak Indonesia, 2015, *Jumlah Anak Autis di Indonesia*, [online], (<http://klinikautis.com/2015/09/06/jumlah-penderita-autis-di-indonesia/>, diakses tanggal 19 Februari 2016).
- Lee A. Wilkinson, 2016, *Autistic Kids Like Games that Stimulate Sense, Movement*, [online], (<http://bestpracticeautism.blogspot.co.id/2013/09/preferred-play-for-children-with-autism.html?m=1>, diakses tanggal 8 April 2018).

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

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

Soegaard, Mads, 2017, *Symmetry vs. Asymmetry – Recalling Basic Design Principles*, [online], (<https://www.interaction-design.org/literature/article/symmetry-vs-asymmetry-recalling-basic-design-principles>, diakses tanggal 6 April 2018).

