

PERANCANGAN *BOARDGAME* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI NON-VERBAL BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS

Ariibahtunnisa Fadhilah¹ Novian Denny Nugraha² Diani Apsari³

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

arigatounisa@student.telkomuniversity.ac.id¹, noviandenny@telkomuniversity.ac.id²,
dianiapsari@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu faktor tumbuh kembang anak. Normalnya seorang anak mulai bisa mengomunikasikan sesuatu pada usia 6-12 bulan. Jika telah lewat dari usia tersebut, ada kemungkinan seorang anak memiliki gangguan wicara dan membutuhkan terapi khusus. Dalam pelaksanaannya, anak dengan gangguan wicara memerlukan alat bantu komunikasi. Media tersebut memang sudah ada, namun seringkali kurang menarik secara visual dan tidak berkonsep sehingga berdampak pada efektifitas terapi yang hanya bergantung pada terapis saja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang alat bantu komunikasi yang interaktif bagi anak berkebutuhan khusus dengan gangguan wicara. Metode pengumpulan data dilakukan secara kualitatif dengan mengobservasi target sasaran, melakukan wawancara terhadap terapis wicara; dokter tumbuh kembang anak di Rainbow Castle; dan pakar di bidang desain grafis, melakukan survei terhadap orang tua, dan studi literatur dengan mengkaji jurnal/buku. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode matriks perbandingan untuk mendapatkan perbandingan secara visual. Hasil kajian data ini digunakan sebagai landasan perancangan *boardgame* untuk mencapai tujuan penelitian dan diharapkan dapat membantu anak berkebutuhan khusus untuk berkomunikasi dengan lingkungannya.

Kata Kunci: alat bantu wicara, komunikasi non-verbal, *boardgame*, anak berkebutuhan khusus

Abstract

Language is one of the factors in children's growth. Normally a child begins to communicate at the age of 6-12 months. If a child passes that age and still unable to communicate, there is a possibility that a child has a speech disorder and requires special therapy. Children with speech disorders need media to help them communicate. The media does exist, but they are often visually unattractive and low in concept so that it affects the effectiveness of therapy which relies only on the therapist. The purpose of this study is to design interactive communication tool for children with special needs with speech disorders. The method of data collection is done qualitatively by observing the targets, interviewing speech therapists; child development doctor at Rainbow Castle; and experts in graphic design, surveying parents, and studying literature by reviewing journals/books. The data is then analyzed using the comparison matrix method to obtain a visual comparison. The results of this data study are used as the basis for designing boardgame to achieve research objectives and are expected to help children with special needs to communicate with their environment.

Keywords: Communication Tool, Non-Verbal Communication, Boardgame, Children with Special Need

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain melalui pesan yang tergambar (visual) maupun yang terucap (verbal). Kemampuan berbahasa adalah salah satu faktor keberhasilan tumbuh kembang anak. Terdapat dua faktor yang mendukung kemampuan berbahasa anak. Yang pertama, faktor intrinsik yang melekat pada anak sejak ia lahir. Faktor ini berkaitan dengan organ-organ yang terlibat dalam komunikasi. Yang kedua, faktor ekstrinsik yang berasal dari lingkungan seorang anak berupa komunikasi yang terjadi di sekitar anak (Angraini,2011:1). Perkembangan berbahasa seorang anak biasanya dimulai dari usia 6-12 bulan. Jika telah lewat dari usia tersebut dan anak belum juga kunjung bicara, ada kemungkinan anak tersebut memiliki gangguan wicara/*speech delay*.

Menurut Syabania *et al.* (2019), anak dengan gangguan wicara memahami pesan yang disampaikan, namun sulit bagi mereka untuk memberikan respon yang sesuai. Penggunaan bahasa pun hanya jelas pada akhir kata. Gangguan bicara memberikan dampak negatif yang signifikan kepada tumbuh kembang anak dan psikologisnya. Jika tidak cepat diatasi, anak akan sulit dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya dan kehilangan rasa percaya diri. Anak dengan gangguan wicara membutuhkan terapi khusus yang dikenal dengan terapi wicara yang dilakukan secara non-verbal. Dalam pelaksanaannya, terapi tersebut memerlukan media sebagai sarana untuk membantu proses komunikasi. Media komunikasi non-verbal memang sudah ada, namun seringkali kurang menarik secara visual dan tidak berkonsep sehingga kurangnya minat anak untuk menggunakan media tersebut. Akibatnya, kesuksesan terapi wicara hanya mengandalkan terapis. Penelitian ini bertujuan merancang alat bantu komunikasi yang menarik bagi anak berkebutuhan khusus dengan gangguan wicara.

2. Metode Penelitian

Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif mulai dari Maret hingga Mei 2021 yang diaplikasikan melalui beberapa metode, yaitu melakukan observasi terhadap target sasaran, wawancara terhadap para ahli (dokter tumbuh kembang anak, terapis wicara, dan pakar di bidang desain grafis), menyebarkan kuesioner dan survei pada orang tua, dan studi literatur dengan mengkaji jurnal/buku. Data yang telah terkumpul dikaji dengan metode matriks perbandingan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan serta perbandingan secara visual.

3. Hasil dan Pembahasan

Penulis melakukan observasi di klinik tumbuh-kembang anak Rainbow Castle, Kemayoran, Jakarta Pusat dan RS Hermina Bogor dengan anak gangguan wicara berusia 3-7 tahun yang berdomisili di Jakarta dan sekitarnya (Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, dsb) sebagai khalayak sasaran. Setelah melakukan observasi dengan klinik terkait, pelaksanaan terapi membutuhkan media perantara untuk meningkatkan probabilitas keberhasilan. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat menggabungkan aspek *visual* dan *auditory* agar mempermudah proses terapi. Kehadiran benda seperti mainan secara umum atau makanan hanya akan mendapat atensi anak secara sesaat dan sulit untuk memasukkan materi pembelajaran karena kolerasinya yang sedikit. Terlebih jika tingkat kompleksitas materi yang tinggi. Dalam penyampaian materi diperlukan pemilihan kata yang sederhana dan pelafalan yang jelas agar anak tidak hanya mendengar tapi dapat melihat apa yang disampaikan. Selain itu, dibutuhkan juga peranan orangtua dalam kesuksesan terapi anak dengan menghadirkan intimasi sehingga dapat menciptakan kenyamanan pada sesi terapi.

Dalam proses analisis, penulis melakukan perbandingan dengan produk Rainbow Castle yang memiliki ilustrasi dan fungsi serupa yaitu Kartu Tenang. Media tersebut berukuran kecil dan mudah dibawa. Namun, ukurannya yang kecil membatasi jumlah informasi dan fitur yang tersedia sehingga dapat meminimalisir interaksi antara orangtua dan anak. Sehingga dibutuhkan media baru berbasis bermain sebagai media komunikasi bagi anak gangguan wicara dengan konten dan gaya ilustrasi yang disesuaikan dengan selera target.



Gambar 1. (Kartu Tenang)

Sumber: Instagram @rainbowcastle.id

Rainbow Castle menggunakan prinsip *'parent empowerment'* yang mengarahkan konsep pesan dalam perancangan ini berfokus pada penciptaan media terapi interaktif berbasis bermain dengan menghadirkan aspek emosional dalam bentuk interaksi antar anak dengan orangtua. Perancangan mengedepankan konsep terapi yang mengasyikkan dengan orangtua sebagai co-terapis di rumah. Untuk mengusung prinsip tersebut, dibutuhkan perancangan alat bantu komunikasi berbasis bermain yang interaktif dengan konten yang akan dimasukkan berupa kegiatan primer (sandang, pangan, papan). Pemilihan media harus mempermudah penggunaanya (praktisi, orangtua, pasien) dalam terapi serta efektif dalam penyampaian isi konten. Media tersebut diaplikasikan dalam bentuk *boardgame* berukuran 23x23 cm berbahan dasar duplex dan ivory yang mudah digunakan dan dapat meminimalisir kegagalan terapi. Tiap halaman berisi *spread* latar tempat seperti kamar mandi, kamar tidur, ruang makan, klinik terapi dan sekolah. Latar tempat ini adalah lokasi-lokasi krusial dimana anak melakukan aktivitas primernya.



Gambar 2. (Halaman Buku)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

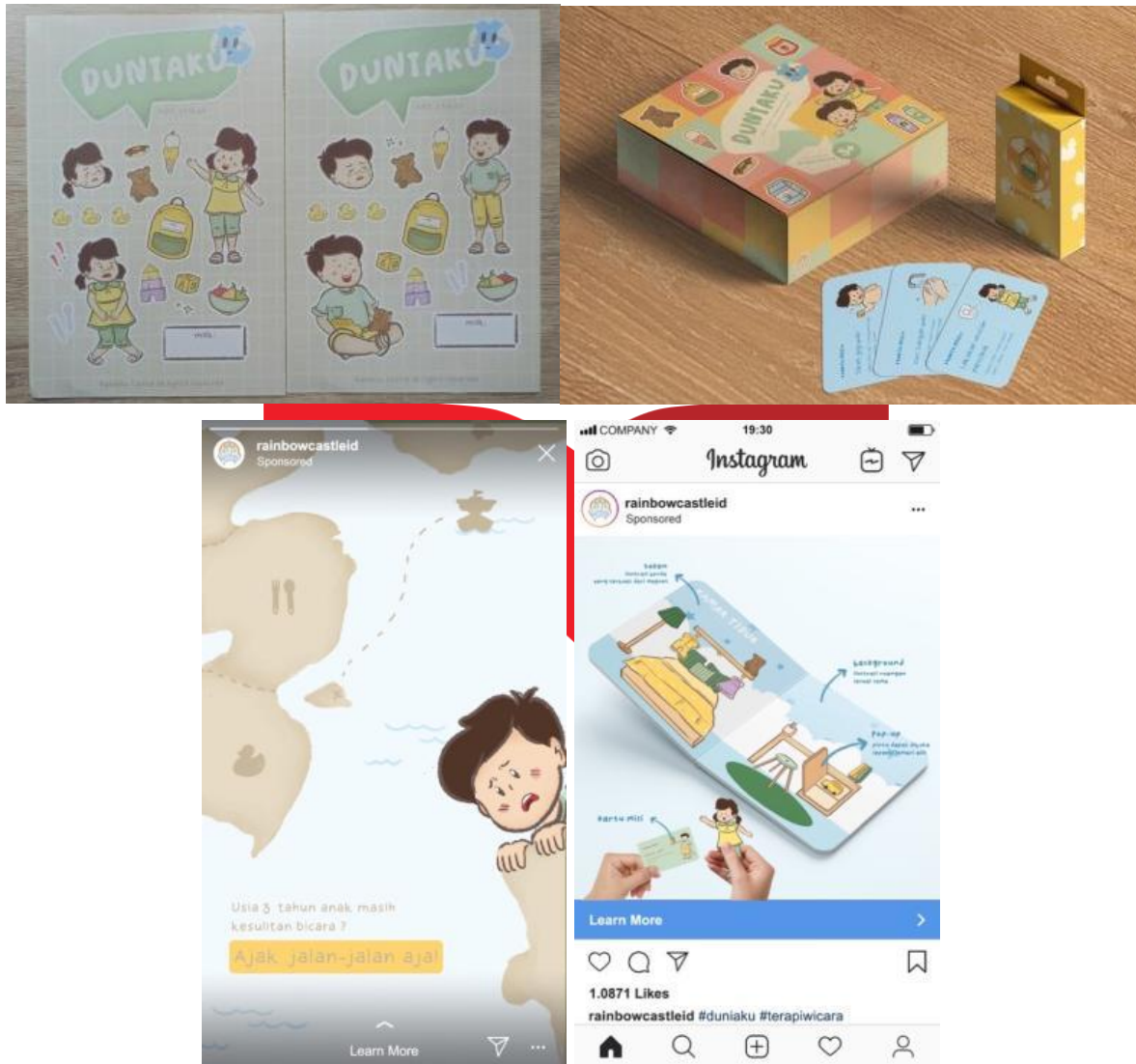
Boardgame juga dilengkapi dengan atribut pelengkap seperti pion dan token berupa barang sehari-hari dan dibekali dengan kartu misi berukuran 8,56 X 5,39 cm yang dicetak pada media *art paper* 150 gr sebagai panduan bermain dengan target pembelajaran yang ingin dituju pada setiap ruangnya. Berbeda dengan kartu misi, pion dan token diaplikasikan pada media magnet agar bisa dilepas pasang pada *boardbook*.



Gambar 3. (Kartu Misi)
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4. (Pion dan Token)
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. (Kelengkapan Boardgame)
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Untuk mencapai visual yang sesuai, dibutuhkan berbagai macam elemen pendukung. Terdapat dua font yang digunakan dalam perancangan, yaitu *Sprinkle* (headline dan subheadline) dan *Cutewritten* (bodycopy). Palet warna yang digunakan adalah pelangi. Warna-warna tersebut melambangkan klinik Rainbow Castle yang memiliki banyak ragam warna. Digunakan warna putih sebagai warna dasar untuk memberi penekanan pada tiap elemennya dan menghasilkan kontras. Hasil dari perpaduan warna tersebut menghasilkan kontras yang dapat menarik perhatian anak dan akan lebih mudah bagi anak untuk berkonsentrasi. Untuk target sasaran anak-anak, penulis memilih gaya ilustrasi chibi dengan media *digital coloring*. Digunakan tata letak simetris untuk menciptakan kesederhanaan. Prinsip kesederhanaan sejalan dengan kemampuan anak gangguan perkembangan dalam mencerna informasi yang tergolong lambat. Terlalu banyak informasi akan membuat mereka bingung. Penulis telah melakukan proses *prototyping* yang dilakukan pada beberapa sampel dengan berbagai gangguan perkembangan mencakup permasalahan komunikasi. Karena keterbatasan waktu serta pandemik *Covid-19*, penulis memperluas cakupan dengan menggunakan sampel anak normal yang sedang dalam tahap pembelajaran komunikasi. *Prototyping* menghasilkan kesimpulan bahwa materi pembelajaran pada *boardgame* sebagai media

terapi mudah dipahami bagi anak dengan permasalahan komunikasi bahkan pada penggunaan pertama. Namun, bagi materi-materi yang tergolong sulit, butuh waktu bagi anak untuk memahaminya.



Gambar 6. (Prototyping)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Kesimpulan

Gangguan wicara adalah kondisi dimana anak tidak mampu berkomunikasi (memahami dan merespon percakapan) secara verbal. Biasanya, gangguan wicara ditandai dengan keterlambatan bicara yang merujuk kepada kebutuhan untuk berkomunikasi secara non-verbal. Dalam pelaksanaannya, anak dengan gangguan wicara memerlukan terapi menggunakan alat bantu komunikasi. Media tersebut sudah ada, namun kurang menarik secara visual dan tidak berkonsep sehingga mengurangi efektivitas komunikasi.

Kesulitan komunikasi secara verbal pada anak berkebutuhan khusus dengan gangguan wicara dapat diatasi melalui perancangan *boardgame* sebagai alat bantu komunikasi secara non-verbal yang interaktif. Pemilihan media dan gaya visual disesuaikan dengan hasil wawancara dan kuesioner sehingga dapat memenuhi kebutuhan penggunaannya. Pemilihan media *boardgame* sebagai alat bantu komunikasi secara non-verbal membuat proses terapi berjalan dengan menyenangkan serta meningkatkan interaksi antara orangtua dan anak. Selain itu, media sejalan dengan visi mitra yang merupakan klinik tumbuh kembang anak berbasis bermain.

Referensi

- [1] Angraini, Wenty. (2011). Keterlambatan Bicara (*Speech Delay*) pada Anak (Studi Kasus Anak Usia 5 Tahun). *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- [2] Syabania., et al. (2019). Penguasaan Bahasa Jawa Anak Usia 9 Tahun Penderita Gangguan Wicara Pada Tingkat Kecerdasan Kategori Debil. *Thesis*. Semarang: Universitas Diponegoro.