

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang keseharian hidupnya selalu berhubungan dan tidak bisa dipisahkan dengan manusia lainnya. Manusia berhubungan dengan manusia lainnya untuk berinteraksi dan hidup berkelompok sekaligus mencukupi kebutuhan sosial mereka (Tomasello, 2019). Dalam lingkup sosial ini manusia memiliki kondisi yang berbeda-beda dari masing-masing individu. Salah satu kondisi itu adalah autisme, menurut LeeKanner (1942) dalam buku *Autism: Current Theories and Evidence* Autism merupakan penyakit perkembangan pada otak yang ada sejak lahir, dimana perilaku sosial, bahasa, komunikasi timbal balik terganggu, keinginan minat yang terbatas dan perilaku yang sering diulang-ulang.

Penyandang autis di Indonesia diperkirakan meningkat dalam tiap tahunnya, menurut Indra Gunawan selaku asisten deputi anak berkebutuhan khusus Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kementerian PPPA) pada 2018 penyandang autis di Indonesia yaitu 2,4 juta orang dengan penambahan penyandang baru 500 orang/tahun, diantaranya penyandang autis laki – laki lebih banyak dibandingkan perempuan (1:5). Peningkatan jumlah autis ini bukanlah masalah yang bisa dihentikan tapi kurangnya pemahaman masyarakat Indonesia terhadap autisme dapat dihentikan sehingga penyandang autis dapat diterima oleh masyarakat.

Melly Budhiman selaku Ketua Yayasan Autisme Indonesia (YAI) dalam artikel Kompas Health 2013 menyatakan bahwa, masyarakat Indonesia masih memiliki persepsi keliru terhadap penyandang autis dan masih menganggap sesuatu hal yang negatif, membawa dampak buruk bagi penyandang autis dan keluarganya. Pemulihan penyandang autis menjadi terkendala karena banyak orang yang tidak mengerti dan menerima keberadaan penyandang autis ini. Meski kesadaran masyarakat mulai tumbuh terkait keberadaan penyandang autis, rupanya pemahaman dan penerimaan terhadap penyandang autis masih rendah.

Penyandang autis sering sekali di diskriminasi oleh orang sekitarnya seperti dijauhi atau diasingkan oleh orang-orang sekitarnya. Namun bukan berarti masyarakat Indonesia tidak peduli dengan penyandang autis, hanya saja kurangnya pengetahuan tentang autisme akan mempengaruhi mental penyandang autis, seperti hal utama dalam berinteraksi yaitu komunikasi. Banyak sekali masyarakat khususnya kalangan remaja Indonesia sering menjauhi dan mengasingkan orang penyandang autis hanya karena ketidak tahuan berkomunikasi dengan mereka, seperti misalnya di sekolah sering sekali di jauhi dan dirundung karena tingkahnya yang terkesan aneh. Menurut Dr. Adriana S. Ginanjar, M.S. (Psikolog) Kesalahan berkomunikasi dengan penyandang autis ini dapat menghilangkan komunikasi timbal balik, sehingga konteks yang dikomunikasikan tidak sesuai dari kedua belah pihak, kesalahan itulah yang menimbulkan penyandang autis tidak paham terhadap yang dibicarakan.

Dengan demikian kurangnya pengetahuan tentang cara berkomunikasi dan menjauhi penyandang autis akan membuat penyandang autis selalu dijauhi berdampak buruk terhadap perkembangan dan mental penyandang autis. Apa lagi terhadap penyandang autis berusia remaja yang tuntutan lingkungannya semakin besar, seperti mulai menyukai lawan jenis dan memasuki masa puber. Jika masyarakat remaja tahu cara berkomunikasi dengan penyandang autis tidak ada lagi diskriminasi sehingga mereka merasa diterima oleh lingkungannya dan mentalnya tidak terganggu seperti depresi.

Pengetahuan tentang cara berkomunikasi dengan penyandang autis ini memang bukanlah sesuatu yang sering terlihat pada saat ini. Sedikitnya media informasi menarik yang menjelaskan cara berkomunikasi dengan penyandang autis ini membuat masyarakat Indonesia khususnya remaja kesulitan berkomunikasi dengan penyandang autis. Oleh sebab itu penulis ingin membantu dengan sebuah perancangan media komunikasi yang menarik yaitu sebuah *Motion Graphic*.

Menurut Munir (2012) dalam bukunya *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* media komunikasi yang menarik adalah media yang menggabungkan antara pandangan, suara dan gerakan sehingga menimbulkan teks, suara dan gambar, itulah yang membuat sebuah media dikatakan menarik. Sehingga

penulis merancang sebuah *Motion Graphic* karena berdasarkan penjelasan Grant Van Zutphen yang tertulis di croomo.com yang berjudul *Why use Motion Graphics for Online Learning? Motion Graphic* adalah teknik digital yang menggabungkan gambar, kata, grafik, narasi, efek suara, musik, dan video digital menjadi sebuah audio-visual yang selaras dan digerakkan oleh naratif sangat berguna sekali sebagai media informasi yang mudah dipahami dan bagus untuk menarik target audien.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Sedikitnya media informasi yang menarik mengenai keterbelakangan mental khususnya autism.
- b. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai keterbelakangan mental khususnya autisme.
- c. Ketidak tahuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang penyandang autis.

1.2.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan penyandang autis dikhalangan remaja?
- b. Bagaimana merancang *motion graphic* yang menarik dan informatif agar informasi tentang berkomunikasi dengan penyandang autis dapat diterima oleh target audien?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian dan perancangan tugas akhir ini, penulis menekankan batasan sebagai berikut:

- a. Apa Perancangan *motioin graphic* tentang cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan penyandang autis.

- b. Siapa
Ditujukan kepada kalangan masyarakat awam, khususnya umur 12-21 (remaja).
- c. Bagaimana
Perancangan *motion graphic* tentang cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan penyandang autisme.
- d. Tempat
Tempat tinggal remaja di daerah cukup besar seperti Jawa Barat khususnya Bandung.
- e. Kapan
Penelitian dan perancangan ini dilakukan pada tahun 2021.

1.4 Tujuan Perancangan

- a. Memberikan informasi tentang cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan penyandang autisme kepada masyarakat awam khususnya remaja.
- b. Merancang media informasi berupa animasi berbentuk *motion graphic* dengan pendekatan visual yang membuat target audien tertarik sehingga informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan baik.

1.5 Metode Perancangan

Metode yang akan penulis gunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif, karena perancangan ini berkaitan dengan masalah ilmu sosial yang data sudah tertera dalam bentuk tulisan dan lisan. Seperti yang dikatakan Nyoman Kutha Ratna (2016) Metode kualitatif adalah metode yang dihasilkan dari sebuah data tertulis dan lisan yang membuat deskriptif dan metode kualitatif berguna untuk menganalisis sebuah fenomena sosial.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode memperoleh data dengan menggunakan sumber yang terdapat pada materi cetak maupun

non-cetak yang sudah ada dan sudah terkumpul seperti *website*, buku, dan karya ilmiah. Penggunaan metode ini menggunakan teori tentang autisme, komunikasi, *motion graphic*, dan psikologi remaja.

b. Wawancara

Wawancara adalah cara-cara memperoleh data dengan cara berbicara langsung dengan orang yang dianggap sesuai dengan objek penelitian, baik secara antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok. Metode ini mewawancarai seorang terapis yang bernama Osinta Nur Andriana.

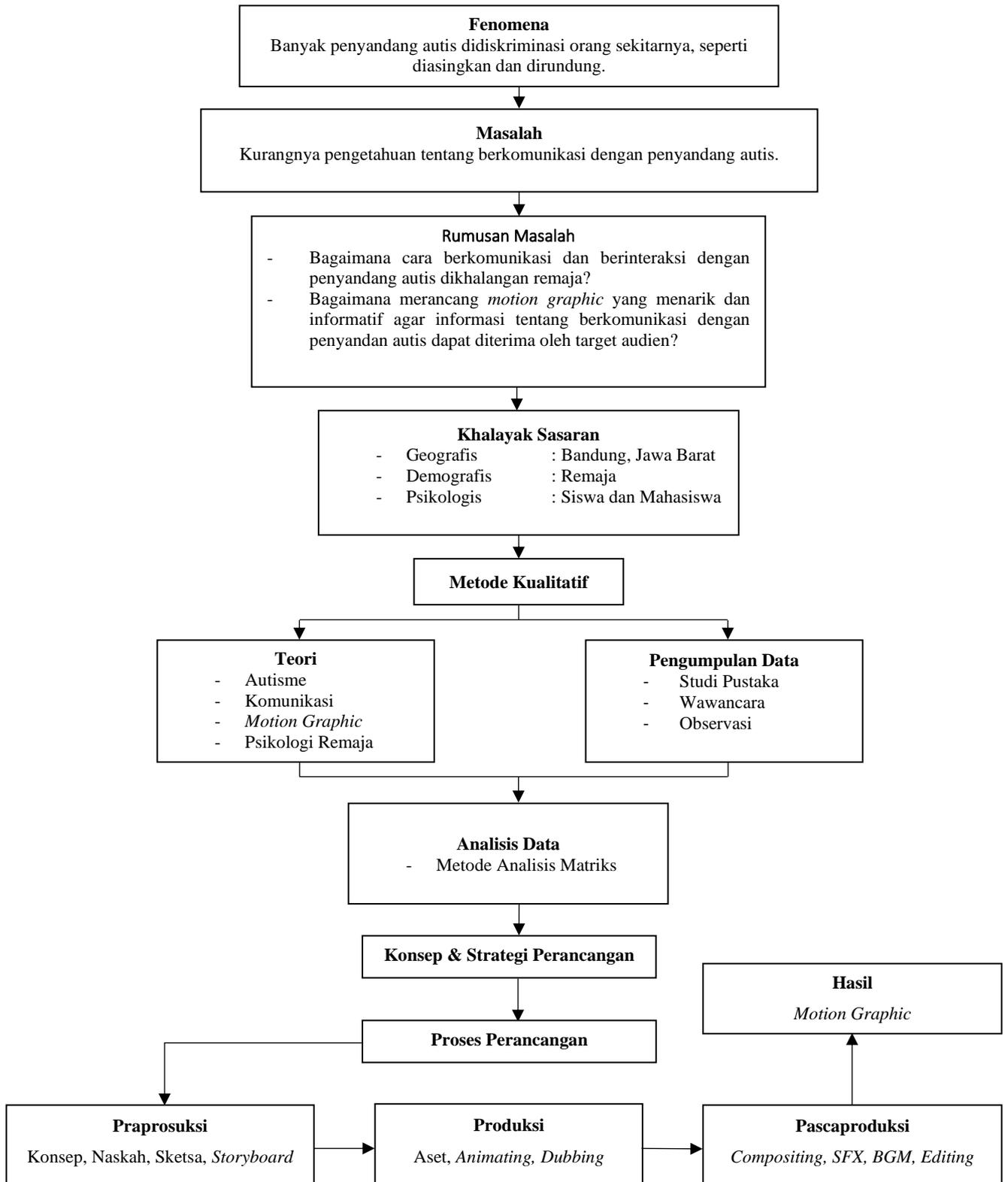
c. Observasi Tidak Langsung

Observasi tidak langsung adalah pengamatan atau penyelidikan sebuah objek yang dilakukan ketika peristiwa sudah terjadi, seperti mengamati pada video, foto, dan catatan.

1.5.2 Metode Analisis Data

Dalam metode analisis data penulis akan menggunakan metode analisis matriks. Analisis matriks adalah perbandingan dalam sebuah kolom dan baris yang dalam setiap barisnya mewakili nilai-nilai yang berbeda dan berbentuk sebuah kumpulan informasi yang dapat digabungkan dengan konsep (Soewardikoen, 2013:50). Metode matriks ini dilakukan untuk menemukan informasi yang akurat dan sesuai dengan target audien dari data-data yang berbeda.

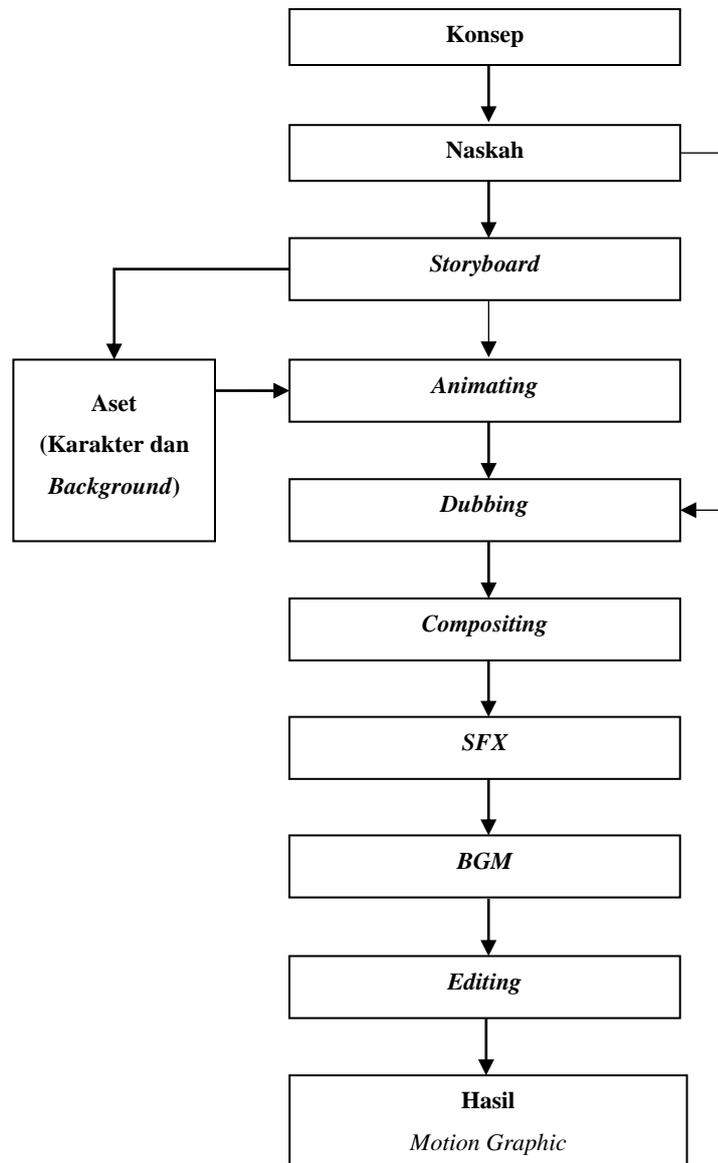
1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan.

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

1.7 Kerangka Pembuatan *Motion Graphic*



Gambar 1. 2 Kerangka Pembuatan *Motion Graphic*.

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

1.8 Pembabakan

1. BAB I Pendahuluan

Sebuah landasan utama pembuatan *motion graphic* tentang berkomunikasi dengan penyandang autis yang di dalamnya terdapat latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II Landasan Pemikiran

Merupakan dasar pemikiran berbasis teori-toeri yang akan digunakan untuk perancangan. Mulai dari teori tentang autisme, komunikasi, *motion graphic*, teori ekspresi, dan psikologi remaja.

3. BAB III Data dan Analisis Data

Berisi penjelasan data dan analisis data yang telah dilakukan secara langsung, berupa observasi, wawancara, dan analisis karya sejenis.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi penjelasan karya yang telah dirancang dari mulai konsep pesan, konsep media, konsep kreatif, konsep visual, dan hasil dari perancangan itu sendiri.

5. BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran dari penulisan dan hasil perancangan ini secara singkat dan menyeluruh.