**MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF EKSPRESIF**

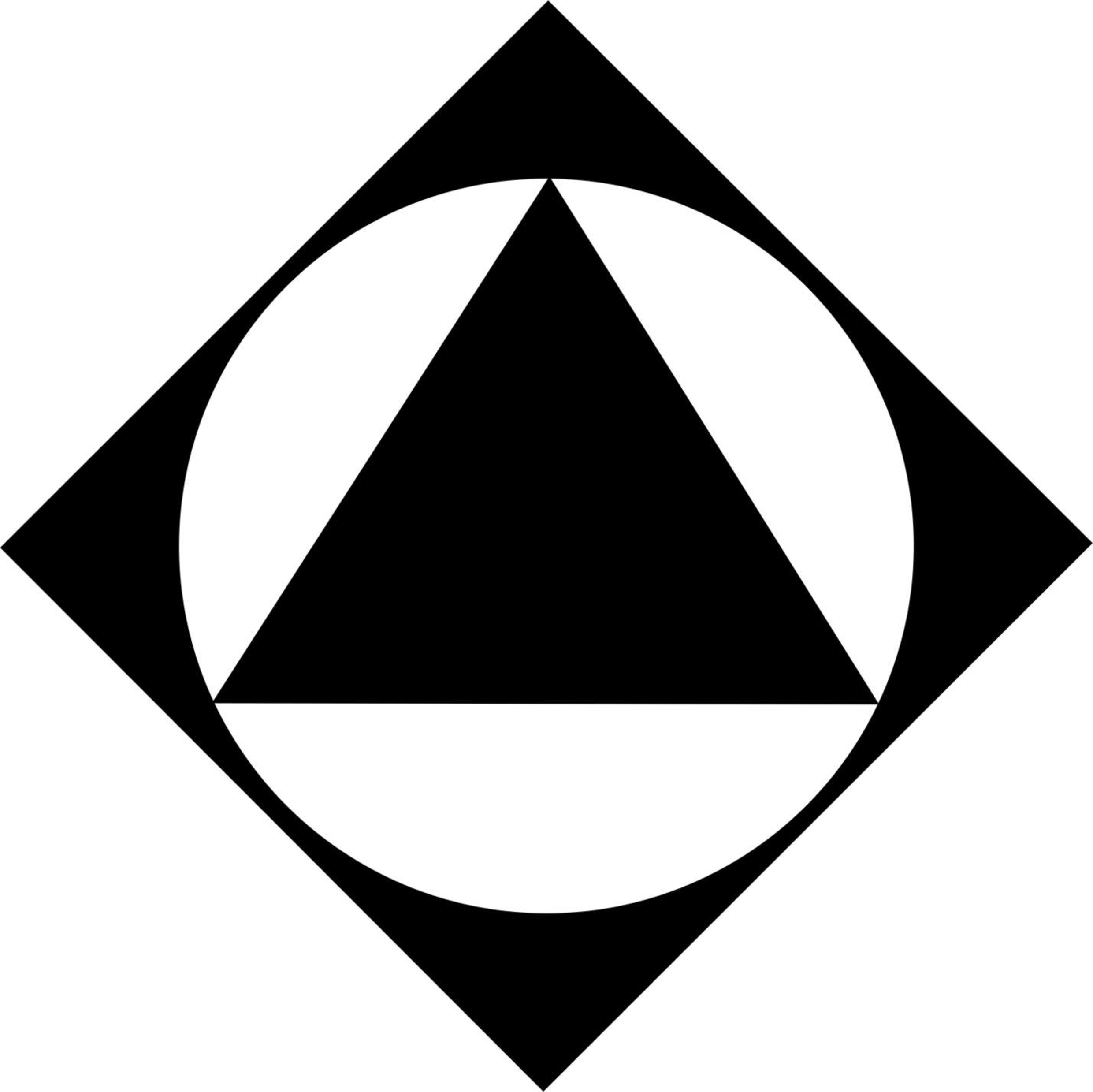
**BAGI ANAK PENYANDANG AUTIS**

**Oleh**

**DAMAYANTI PUJIANTO**

**NRP 33-2010-077**

**(Jurusan Desain Komunikasi Visual)**



**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL**

**2014**

**MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF EKSPRESIF**

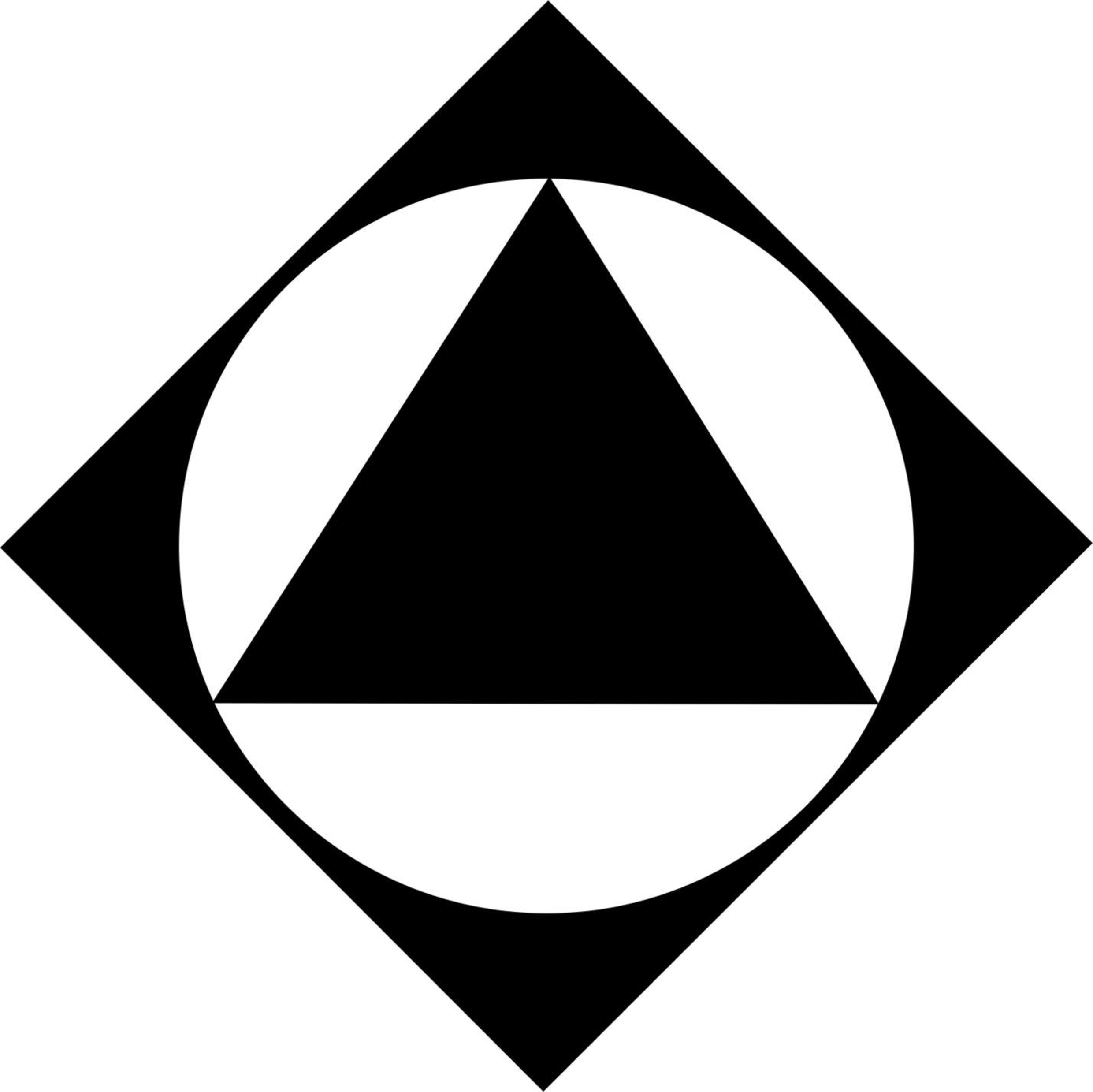
**BAGI ANAK PENYANDANG AUTIS**

**Oleh**

**DAMAYANTI PUJIANTO**

**NRP 33-2010-077**

**(Jurusan Desain Komunikasi Visual)**



**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Disahkan/disetujui pada tanggal ............................., oleh :** | | |
| **Koordinator** |  | **Pembimbing** |
| **(Aditya Januarsa, M.Ds)** |  | **(Aditya Januarsa, M.Ds)** |

DAFTAR ISI

[DAFTAR ISI iii](#_Toc376979225)

[Bab I Pendahuluan 6](#_Toc376979226)

[I.1 Latar Belakang 6](#_Toc376979227)

[I.2 Identifikasi Masalah 7](#_Toc376979228)

[I.3 Tujuan Perancangan 7](#_Toc376979229)

[I.4 Metode dan Teknik Pengumpulan Data 8](#_Toc376979230)

[I.4.1 Metode 8](#_Toc376979231)

[I.4.2 Teknik Pengumpulan Data 8](#_Toc376979232)

[I.5 Sistematika Penulisan 10](#_Toc376979233)

[Bab II Prosedur Penelitian 12](#_Toc376979238)

[II.1 Bagan Langkah Kerja 12](#_Toc376979239)

[II.2 Uraian Langkah Kerja 13](#_Toc376979240)

[II.2.1 *Collecting Data* 13](#_Toc376979241)

[II.2.2 Metode Pencarian Identifikasi Masalah 15](#_Toc376979242)

[II.2.3 Strategi komunikasi 17](#_Toc376979243)

[II.2.4 Strategi Perancangan 18](#_Toc376979244)

[Bab III Kajian Teori 23](#_Toc376979245)

[III.1 Autisme 23](#_Toc376979246)

[III.1.1 Gejala Autisme 23](#_Toc376979247)

[III.1.2 Penyebab Autisme 24](#_Toc376979248)

[III.1.3 Ciri – Ciri Anak Menderita Autisme 25](#_Toc376979249)

[III.1.4 Klasifikasi Anak Menderita Autisme 26](#_Toc376979250)

[III.1.5 Penanganan Pada Anak Autis 27](#_Toc376979251)

[III.2 Tinjauan Tentang Media Pembelajaran 29](#_Toc376979252)

[III.2.1 Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran 30](#_Toc376979253)

[III.2.2 Fungsi Media Pembelajaran 31](#_Toc376979254)

[III.2.3 Jenis Media Pembelajaran 32](#_Toc376979255)

[III.2.4 Model Pembelajaran Anak Autis 34](#_Toc376979256)

[III.2.5 Media Buku 38](#_Toc376979257)

[III.3 Tinjauan Tentang Bahasa 39](#_Toc376979258)

[III.3.1 Relasi Bahasa dengan Desain Komunikasi Visual 39](#_Toc376979259)

[III.3.2 Bahasa Reseptif Ekspresif 41](#_Toc376979260)

[III.3.3 Lembaga 44](#_Toc376979261)

[III.4 Daftar Pustaka 47](#_Toc376979262)

DAFTAR TABEL/GAMBAR/BAGAN

[Bagan II 1 Prosedur Perancangan 12](#_Toc376989510)

[Gambar III. 1 Keterampilan dalam pembelajaran 34](#_Toc377013760)

[Gambar III. 2 Sekolah Risantya 45](#_Toc377013761)

[Gambar III. 3 Taman di Sekolah Risantya 45](#_Toc377013762)

[Gambar III. 4 Tempat Bermain Anak 46](#_Toc377013763)

# Pendahuluan

## Latar Belakang

Dalam dekade terakhir ini jumlah anak yang terkena autis semakin meningkat pesat di berbagai belahan dunia. Di Kanada dan Jepang pertambahan ini mencapai 40% di 1980. Menurut catatan pada tahun 1987, dalam 5000 kelahiran terdapat satu anak penyandang autis. Anak-anak yang mengalami gangguan autisme makin bertambah dari tahun ke tahun. Sepuluh tahun kemudian angka itu berubah menjadi satu anak penyandang autis per 500 kelahiran. Pada tahun 2000 angkanya sudah bertambah menjadi satu per 250 kelahiran. Di Amerika Serikat misalnya, menurut laporan *center for disease control*, perbandingan itu mencapai satu anak per 150 kelahiran. Diperkirakan angka yang sama terjadi di tempat lain, termasuk Indonesia.[1]

Autisme adalah kelainan perkembangan sistem saraf pada seseorang yang dialami sejak lahir ataupun saat masa balita. Karakteristik yang menonjol pada seseorang yang mengidap kelainan ini adalah kesulitan membina hubungan sosial, berkomunikasi secara normal maupun memahami emosi serta perasaan orang lain. Gejala-gejala autisme dapat dilihat apabila seorang anak memiliki kelemahan di tiga domain tertentu, yaitu sosial, komunikasi, dan tingkah laku yang berulang. Penderita autis memiliki beberapa karakteristik seperti kesulitan berkomunikasi dan bersosialisasi. Penderita autis tidak tahu bagaimana mengekspresikan kesenangan atau kesedihannya. Bahkan mereka cenderung menyakiti dirinya sendiri agar mendapatkan perhatian dari orang yang ingin dia panggil karena mereka tidak tahu caranya berkomunikasi.

Penyebab kelainan berbahasa bermacam-macam yang melibatkan berbagai faktor yang dapat saling mepengaruhi, antara lain kemampuan lingkungan, pendengaran, kognitif, fungsi saraf, emosi, dan psikologis. Bahasa dibagi menjadi dua bagian yang disebut bahasa reseptif dan ekspresif. Reseptif atau pemahaman, misalnya menanyakan bagian tubuh dan menyebutkan objeknya dan ekspresif atau pengungkapan secara verbal misalnya menanyakan “ini apa?” dan anak menjawab pertanyaan sesuai dengan usia. Peyandang autis perlu mengembangkan kemampuan bahasanya, namun media pembelajaran untuk bahasa reseptif dan ekspresif ini belum banyak diketahui. Kekurangan informasi tentang bagaimana berkomunikasi pada anak berkebutuhan khusus ini pada orang tua, juga mempengaruhi bagaimana anaknya kelak nanti jika sudah besar.

## Identifikasi Masalah

* Dari laporan *center for disease control* penambahan terus banyaknya jumlah kelahiran anak yang menderita autis tiap tahun ini dapat menimbulkan pertanyaan, media apa yang dapat mengimbangi penambahan jumlah anak yang terlahir menderita autis untuk tiap tahunnya?
* Penderita autis memiliki beberapa karakteristik seperti kesulitan berkomunikasi dan bersosialisasi dan tidak tahu bagaimana mengekspresikan kesenangan atau kesedihannya. Bahkan mereka cenderung menyakiti dirinya sendiri agar mendapatkan perhatian dari orang yang ingin dia panggil karena mereka tidak tahu caranya berkomunikasi. Dari permasalahan diatas timbul pertanyaan, media apa yang dibutuhkan oleh anak autis agar dia tertarik untuk berkomunikasi dengan orang lain?
* Penyebab kelainan berbahasa bermacam-macam yang melibatkan berbagai faktor yang dapat saling mempengaruhi, antara lain kemampuan lingkungan, pendengaran, kognitif, fungsi saraf, emosi, dan psikologis. Peyandang autis perlu mengembangkan kemampuan bahasanya seperti bahasa reseptif dan ekspresif. Dapat ditarik sebuah pertanyaan media apa yang cocok untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak tersebut?

## Tujuan Perancangan

Setiap hal memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam perancangannya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mencari data mengapa jumlah kelahiran untuk anak autis bertambah tiap tahunnya.
2. Membahas dan pencari penyebab serta solusi tentang anak yang menderita autis dan penanganannya.
3. Mencari media pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan bahasa reseptif dan ekspresifnya.

## Metode dan Teknik Pengumpulan Data

### Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yang dibantu dengan metode 5W1H dan kemudian dianalisis. Metode ini digunakan dalam penelitian berjudul Perancangan Media Pembelajaran untuk Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Ekspresif Bagi Anak Penyandang Autis.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara studi literatur, metode *survey* melalui observasi, wawancara langsung kepada yayasan Ritansya yang berhubungan dengan penanganan anak penyandang autisme, dokumentasi, dan dengan kuesioner. Berikut uraian cara pendekatan dan metode yang digunakan :

1. Studi literatur

Studi literatur adalah metode pencarian data melalui buku dan internet terkait dengan masalah penellitian. Studi literatur ini dilakukan untuk mengumpulkan dan mengolah data yang sudah ada. Hal ini dimaksudkan untuk menetukan hal apa yang dibutuhkan dalam proses penelitian.

1. Observasi

Observasi adalah metode atau cara pengumpulan data melalui pengamatan langsung. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui fenomena dan data terkini mengenai masalah yang sedang diteliti.

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui percakapan langsung dengan sumber terpercaya atau target secara spesifik.

1. Dokumentasi

Dokumentasi mengumpulkan data dengan mengambil gambar-gambar melalui sesuatu yang tertulis, tercetak dan terekam yang dapat dipakai sebagai bukti dan keterangan.

1. Angket dan Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan sebuah daftar pertanyaan yang berhubungan dengan masalah yang diambil dan harus diisi dengan responden berdasarkan khalayak sasaran untuk mengetahui *insight* target tersebut. Dalam khalayak sasaran ini dibutuhkan beberapa data juga diantaranya adalah :

1. Geografis

Tempat tinggal khalayak sasaran tersebut.

1. Demografis

Data mengenai khalayak sasaran (usia, pekerjaan, status ekonomi, dan jenis kelamin).

1. Psikografis

Sifat yang dimiliki oleh khalayak sasaran.

1. Teknografis

Media yang sering dipakai oleh khalayak.

1. Profil

Data dari salah satu orang yang diwawancara dan pendapatnya.

1. *Consumer Journey*

Jadwal yang biasa dilakukan oleh orang yang diwawancara pada *weekday* dan *weekend.*

1. *Consumer Insight*

Keinginan terdalam dari orang yang diwawancara dengan *why test.*

## Sistematika Penulisan

### Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Latar belakang menjelaskan hal-hal yang mendasari penelitian bersumber dari fakta dan fenomena yang terjadi di masyarakat.

I.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah memaparkan masalah yang ada berdasarkan latar belakang.

I.3 Tujuan

Tujuan memaparkan maksud dari perancangan dan penelitian yang dilakukan.

## I.4 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Menjelaskan metode dan hteknik apa saja yang dipakai dalam mengumpulkan data.

I.5 Sistematika Penulisan

Sistematika menjelaskan secara garis besar mengenai perancangan dan penelitian yang dibuat

### Bab II Prosedur Penelitian

II.1 Bagan Langkah Kerja

Bagan ini menunjukkan langkah kerja perancangan dari awal sampai eksekusi.

II.2 Uraian Langkah Kerja

Tahap ini menguraikan dan menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan selama penelitian dan perancangan.

### Bab III Kajian Teori

III.1 Pengertian Autis

Membahas pengertian tentang autisme, penyebab dari penyakit ini, gejala anak yang menderita autisme, dan penanggulangannya.

III.2 Tinjauan Media Pembelajaran

Membahas tentang media pembelajaran dan apa saja media pembelajaran yang ada.

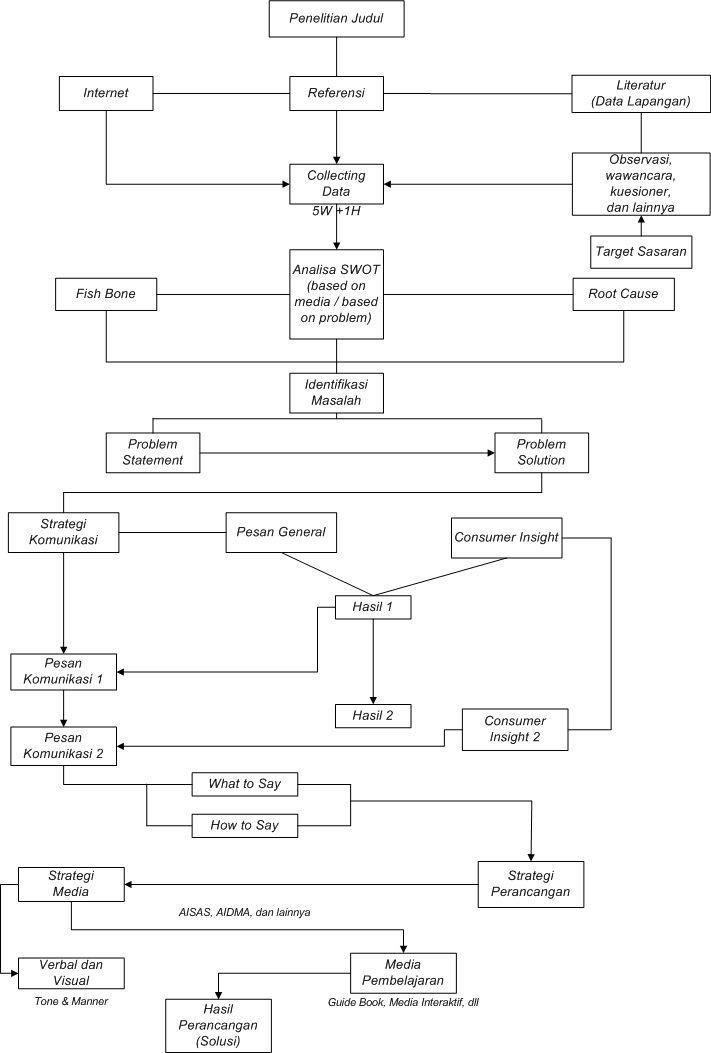
III.3 Tinjauan Tentang Bahasa

Membahas tentang jenis bahasa yang akan digunakan pada anak penderita autisme.

# Prosedur Penelitian

## Bagan Langkah Kerja

Dalam penelitan ini, ada proses yang dilalui sebelum akhirnya menjadi sebuah hasil penelitian, Adapun proses yang akan dilalui adalah sebagai berikut :



Bagan II. Prosedur Perancangan

## Uraian Langkah Kerja

Dalam penelitian ini, akan diuraiakan masing-masing langkah kerja yang direncanakan, mulai dari penentuan judul yang akan dipakai, kemudian mengumpulkan data, menentukan strategi, hingga mengolahnya dan menemukan solusi yang tepat untuk kasus ini dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran untuk Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif – Ekspresif Bagi Anak Penyandang Autis”.

### *Collecting Data*

Agar data dapat terkumpul dengan lengkap, tepat dan *valid* penelitian ini akan menggunakan beberapa macam cara. Adapun cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain dengan cara studi literatur, cara ini digunakan untuk mengumpulkan data dari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan.

Referensi tersebut berisikan tentang

* Pengertian dari Autisme, ciri-ciri, penyebab, dan penangangannya.
* Media pembelajaran yang dipakai untuk menangani anak yang menderita autis tersebut.
* Pembahasan tentang bahasa, yang cocok diterapkan untuk anak tersebut.

Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs-situs di internet. *Output* dari studi literatur ini terkorelasinya dengan regferensi yang relevan dengan perumusan masalah. Tujuannya adalah memperkuat permasalahan serta sebagai teori dalam melakukan studi dan juga menjadi dasar untuk menemukan media pembelajaran yang cocok untuk anak yang menderita autis ini. Adapun metode yang diperlukan untuk mendukung pengumpulan data ini. Seperti menentukan target sasaran, lalu melakukan wawancara dan observasi.

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatan sistematik fenomena-fenomena yang diselidiki baik secara langsung dan tidak langsung. Data observasi berupa data faktual, cermat dan terinci mengenai keadaan lapangan, ketika manusia dan situasi sosial, serta konteks di mana keadaan kegiatan itu terjadi, data diperoleh karena adanya penelitian di lapangan secara langsung. Observasi ini dilakukan untuk menggapai pola penangangan bagi anak autis di Bandung untuk mendapatkan hasil bagaimana cara pembelajarannnya.

1. Metode Wawancara

Wawancara yang digunakan adalah wawancara *face to face.* Metode ini merupakan data utama dari permasalahan yang akan di teliti. Adapun jenis wawancara yang di gunakan adalah bebas terpimpin artinya memberikan keterangan yang diperlukan penyusun melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Dengan metode wawancara ini, bisa memperoleh data, baik secara lisan maupun tulisan tentang pola penanganan anak yang menderita autis.

Dalam mengumpulkan data harus ada 5W 1H, metode ini bertujuan untuk mengumpulkan data selengkap-lengkapnya sampai tidak ada pertanyaan lagi untuk ditanyakan, dan juga bertujuan menguasai informasi mengennai masalah dan mencari solusi. Berikut tentang 5W 1H :

* WHAT menyatakan apa yang ditulis, menentukan tema apa yang ingin ditulis, semisal tentang peristiwa di sekitar tempat tinggal, masalah sosial atau apapun yang menarik perhatian dan layak diketahui orang lain.
* WHO menyatakan tokoh yang terlibat dalam topik yang ditulis. Bila tokoh itu tak cukup dikenal oleh pembaca, maka kewajiban penulis untuk “memperkenalkan” si tokoh dengan menjelaskan siapa dan apa perannya dalam peristiwa yang ditulis.
* WHEN menyatakan waktu kejadian dari peristiwa yang diceritakan (WHAT). Jika itu sebuah peristiwa yang terjadi di sekitar tempat tinggal penulis, maka ceritakanlah kapan peristiwa itu terjadi.
* WHERE menyatakan tempat terjadinya peristiwa. Keterangan tentang tempat ini dapat ditulis secara lengkap, misalnya dengan menyebutkan nama jalan, nama kota atau nama tempat lainnya agar mudah dikenali.
* Sementara WHY menyatakan mengapa peristiwa itu terjadi. Dalam hal ini, mesti diceritakan apa yang menjadi latar belakang dari peristiwa, bisanya sisi inilah yang menjadi bagian paling menarik dari peristiwa.
* Kemudian H adalah HOW yang menerangkan bagaimana peristiwa terjadi, paparannya mencakup proses terjadinya peristiwa secara kronologis.

### Metode Pencarian Identifikasi Masalah

Setelah menentukan judul dan mengumpulkan data dari berbagai cara dan metode, selanjutnya adalah menganalisa data yang didapat, entah dengan cara atau metode apapun. Selanjutnya untuk mengidentifikasi masalah tersebut dapat menggunakan beberapa cara juga seperti :

* Analisa SWOT

Matriks SWOT pertama kali dikenalkan oleh Albert S Humphrey pada tahun 1960. Metode analisa data SWOT adalah metode pencarian solusi dengan cara memahami kekuatan dan kelemahan produk atau subjek rancangan, juga mengidentifikasi peluang dan ancaman dalam merancang solusi kreatif. Penggunaannya adalah dengan menggabungkan 2 elemen dalam tiap matriks, misalnya kombinasi Weakness dan Opportunity akan menghasilkan strategi kreatif yang memanfaatkan kelemahan dan memaksimalkan kesempatan. Tujuan analisis SWOT adalah untuk memisahkan masalah umum dan yang mana masalah khusus, untuk menentukan langkah selanjutnya. Penggunaan SWOT dilakukan dengan menggunakan table atau matriks seperti bagan di bawah ini.

Tabel II. Matriks SWOT



* Fishbone

Penerapan diagram Fishbone ini dapat menolong kita untuk dapat menemukan akar “penyebab” terjadinya masalah khususnya di industri manufaktur dimana prosesnya terkenal dengan banyaknya ragam variabel yang berpotensi menyebabkan munculnya permasalahan. Apabila “masalah” dan “penyebab” sudah diketahui secara pasti, maka tindakan dan langkah perbaikan akan lebih mudah dilakukan. Dengan diagram ini, semuanya menjadi lebih jelas dan memungkinkan kita untuk dapat melihat semua kemungkinan “penyebab” dan mencari “akar” permasalahan sebenarnya.

* *Root Cause Analysis*

Analisa ini adalah teknik analisis yang bertahap dan terfokus untuk menemukan akar masalah suatu problem, dan bukan hanya melihat gejala-gejala dari suatu masalah. Analisis ini adalah alat kerja yang sangat berguna untuk mencari akar masalah dari suatu insiden yang telah terjadi. *Root Cause Analysis* terdiri dari beberapa set langkah dalam penggunaannya, yaitu:

1. *Define the Problem*

* *What do you see happening?*
* *What are the specific symptoms?*

1. *Collect Data*

* *What proof do you have that the problem exists?*
* *How long has the problem exists?*
* *What is the impact of the problem?*

1. *Identify Possible Causal Factors*

* *What sequence of events leads to the problem?*
* *What conditions allow the problem to occur?*
* *What other problems surround the occurrence of the central problem?*

1. *Identify the Root Cause(s)*

* *Why does the causal factor exist?*
* *What is the real reason the problem occurred?*

1. *Recommend and Implement Solutions*

* *What can you do to prevent the problem from happening again?*
* *How will the solution be implemented*
* *Who will be responsible for it?*
* *What are the risks of implementing the solution?*

### Problem Statement

Problem Statement merupakan satu kalimat yang mewakili fokus masalah. Kalimat ini merupakan simpulan dari identifikasi masalah yang didapat melalui metode-metode pengolahan data di atas. Penentuan problem statement ini bertujuan untuk menemukan strategi kreatif yang fokus dan kuat.

### Strategi komunikasi

Strategi komunikasi adalah perencanaan dan manajemen untuk mencapai satu tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, strategi tidak berfungsi sebagai peta jalan yang hanya menunjukkan arah saja, melainkan harus menunjukkan bagaimana taktik operasionalnya. Strategi komunikasi merupakan paduan dari perencanaan komunikasi dan manajemen komunikasi untuk mencapai suatu tujuan. Seperti halnya dengan strategi dalam bidang apapun, strategi komunikasi harus didukung oleh teori, karena teori merupakan pengetahuan berdasarkan pengalaman yang sudah diuji kebenarannya. Strategi komunikasi ini sendiri didapat setelah menganalisa sebuah masalah dan menemukan solusi untuk menyelesaikannya. Dalam tahap ini bentuk solusi yang sudah didapatkan bisa digunakan untuk membuat pertanyaan *What to Say* dan *How to Say*, yang bisa digunakan untuk membuat strategi perancangan.

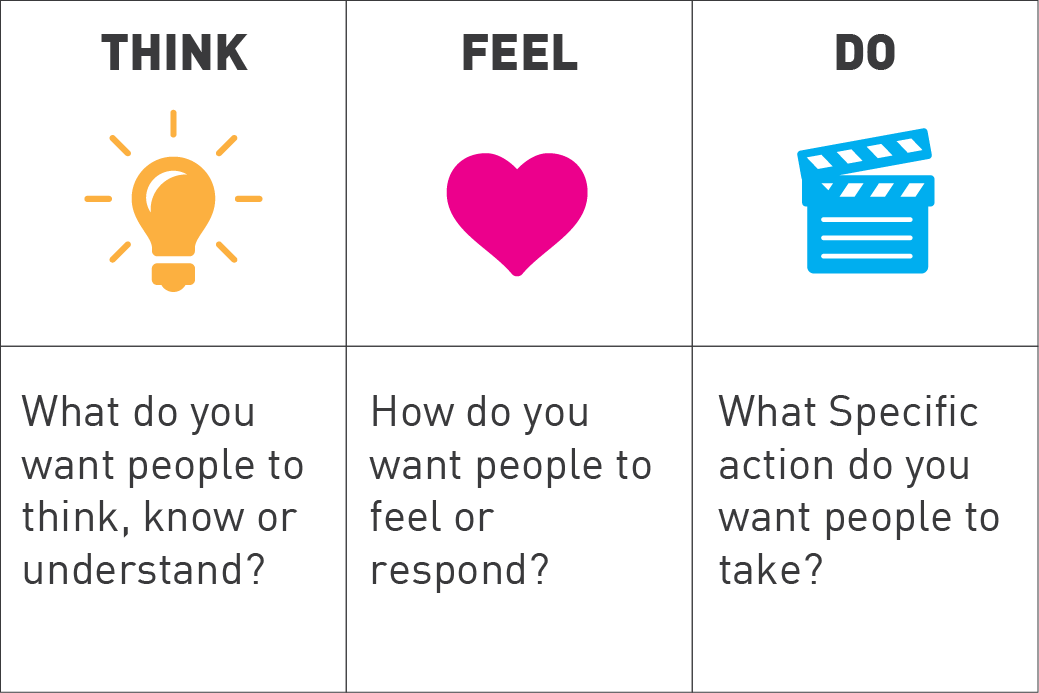
Dalam tahap pembuatan *What to Say dan How to Say*, harus menentukan bagaimana cara untuk menyadari, memahami dan membimbing siapa khalayak yang akan menjadi target dalam kampanye ini. Sedangkan dalam How to say, menentukan pesan yang ingin disampaikan dalam kampanye, idenya, penggunaan font, warna, pembuatan logo, dan merancang bagaimana solusi yang diberikan nanti berdasarkan fakta yang kuat dan terarah, sehingga khalayak merasakan apa yang dikampanyekan. *Tone and Manner* adalah upaya kreatif untuk menyelaraskan strategi dengan ‘suara’ rancangan agar seirama dengan permasalahan dan konsep. Serta pentingnya tone and manner adalah untuk menjaga konsistensi dari rancangan komunikasi visual.

### Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan tahap akhir dalam perancangan ini. Dalam tahap ini harus menentukan strategi apa yang akan digunakan untuk menarik perhatian khalayak. Mulai dari menetukan media apa yang akan dipakai kampanye, apa yang akan membuat khalayak tertarik akan kampanyenya, media apa yang dipakai sebagai penyebaran kampanye tersebut. Setelah menentukan semua kebutuhan khalayak dan mendapatkan datanya, solusi akan didapatkan.

### Strategi Media *Think Feel Do*

Metode strategi kreatif ini merupakan yang sederhana dan efektif untuk digunakan dalam suatu pesan, baik berupa pesan pemasaran, kampanye, dan lainnya. Berikut adalah tabel dari model *Think, Feel, Do:*

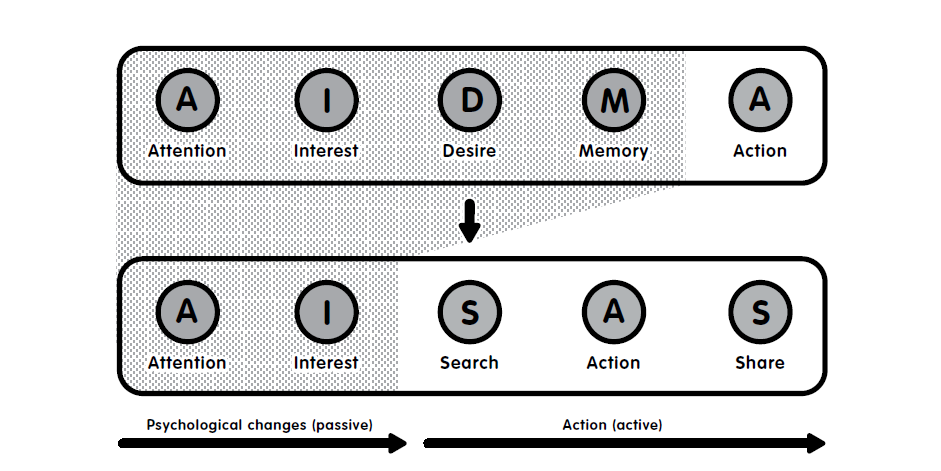
**

Gambar II. Strategi Media Think Fell Do

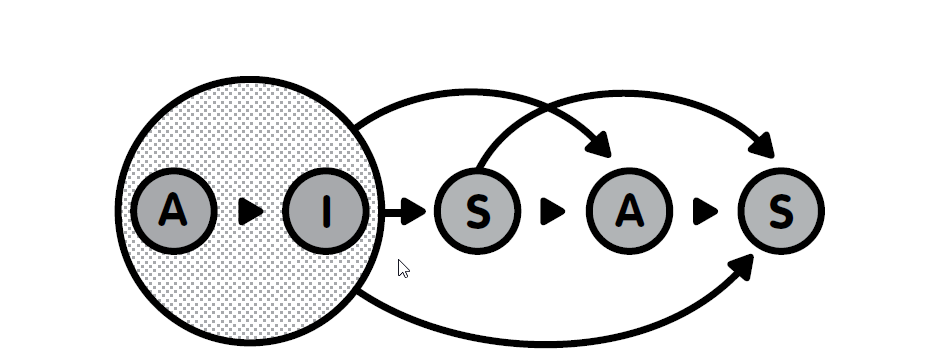
### ****Strategi Media AISAS****

Strategi AISAS merupakan sebuah strategi media yang diciptakan oleh Kotaro Sugiyama (2011), strategy AISAS merupakan *improvement* dari strategy AIDMA yang dirasa kurang sesuai dengan iklim arus informasi di era digital ini. Alur interaksi dalam komunikasi kampanye sebelumnya dikenal secara umum melalui alur **AIDMA**(*Awaraness - Interest – Desire - memory - Action*).

Namun kehadiran internet telah merubah paradigma konsumen, sehingga Dentsu memperkenalkan **AISAS**sebagai pola dalam kampaye.



Dibandingkan dengan AIDMA, *AIDMA adalah proses linier*. Ada awal, yang membangun kesadaran konsumen tentang produk, dan ada akhir, ketika pelanggan membutuhkan Aksi dan membeli produk atau jasa. Sementara *AISAS adalah proses siklus*, dimulai dengan Attention, seperti AIDMA tidak, tapi setelah memutuskan Aksi mengambil dan melakukan pembelian langkah terakhir, Share membawa proses kembali ke awal dengan menyebarkan kesadaran produk bagus atau buruk di antara teman-teman dan orang asing melalui, blog, media sosial, atau situs review produk.



**AISAS**adalah kepanjangan dari *Awaraness - Interest - Search - Action - Share*. Secara lebih kanjut berikut adalah paparan mengenai model strategi AISAS :

**Awaraness** adalah kata lain dari "Tak Kenal Maka Tak Sayang". Sebuah produk harus diperkenalkan kepada target marketnya. Perkenalan itu bisa dilakukan melalui berbagai bentuk kegiatan komunikasi marketing (*above the line* maupun *below the line*) dan *Public Relation*. Syukurlah dengan hadirnya era internet ini, maka pilihan memperkenalkan produk bisa dilakukan melalui berbagai cara yang relatif murah, seperti melalui email, milist, viral, hingga iklan di media online. Tentu saja hal ini menambah jalan untuk membuat orang mengenal produk kita.

**Interest** adalah proses berikutnya, calon konsumen tertarik dengan produk kita. Ketertarikan itu bisa terjadi karena memang komunikasi yang tepat bagi calon konsumen. Sebagai tambahan, di era internet ini, ketertarikan ini bisa juga terjadi apabila konsumen merasa tertarik dengan informasi yang terpapar di website kita, sehingga bagaimana menyusun sebuah website yang sesuai dengan tujuannya serta membangun pengalaman yang tepat, nyaman, dan menyenangkan saat orang menggali informasi di website juga bisa meningkatkan ketertarikan konsumen pada produk.

**Search** ini merupakan berkah bagi konsumen dengan adanya Google, sebelum mengambil keputusan, maka konsumen akan berusaha mencari informasi sebanyak-banyaknya lewat *search engine*. *Product review*, tulisan di *blogs*, website-website lain, milist, dan semua informasi akan terpampang dengan jelas di Google, inilah yang membantu konsumen untuk mengambil keputusan. Hal ini juga sejalan dengan data riset yang saya miliki bahwa internet user di Indonesia menganggap internet adalah jenis media nomer 1 yang membantu mereka dalam mendapatkan informasi dan juga dalam mendukung keputusan pembelian (dalam 2 fungsi tersebut, ternyata internet mengalahkan semua jenis media lain).

***Action*** adalah tindakan konsumen, disinilah the real experience tercipta. Proses interaksi langsung antara konsumen dengan sales channel kita, transaksi, delivery, konsumsi, hingga after sales service merupakan satu kesatuan pengalaman yang benar-benar harus senantiasa dijaga agar sesuai bahkan melebihi ekspektasi dari konsumen.  
  
***Share***adalah hasil setelah konsumen merasakan semua pengalaman interaksi mereka dengan produk/brand, mereka akan membagi pengalamannya kepada orang lain melalui email, chat, blogs, mailist, online forum, dan lain-lain. Sehingga pengalaman baik ataupun buruk akan mudah tersebar ke banyak orang, dan juga akan terendus oleh search engine.

Model AISAS cukup sederhana, meskipun tidak model perilaku online terbaik, tetapi ada 2 alasan untuk menggunakannya:

1. Ini sederhana dan efektif dalam menunjukkan pemasar bahwa ada pergeseran perilaku konsumen secara online.Kebanyakan orang memiliki pencarian informasi tentang produk di Google sebelum membelinya.
2. Ini menjelaskan bagaimana media tradisional cocok sedikit pun media sosial. Media tradisional sangat bagus untuk menghasilkan kesadaran dan bunga tetapi tidak dapat mencapai konsumen ketika mereka sedang mempertimbangkan apakah mereka harus membeli produk atau jasa. Dalam model AISAS, ini pertimbangan dan penelitian yang terjadi dalam tahap Cari.

### ****Media Pembelajaran****

Bagian ini merupakan proses menuju karya akhir. Media pembelajaran merupakan proses solusi ketika seluruh data dan konsep visual telah lengkap dan solusi ini siap direalisasikan dalam bentuk karya akhir. Tentang media pembelajaran ini, akan dibahas di bab selanjutnya.

# Kajian Teori

## Autisme

Autisme adalah kelainan perkembangan sistem saraf pada seseorang yang dialami sejak lahir ataupun saat masa balita. Karakteristik yang menonjol pada seseorang yang mengidap kelainan ini adalah kesulitan membina hubungan sosial, berkomunikasi secara normal maupun memahami emosi serta perasaan orang lain. Gejala-gejala autisme dapat dilihat apabila seorang anak memiliki kelemahan di tiga domain tertentu, yaitu sosial, komunikasi, dan tingkah laku yang berulang.

Para penyandang Autisme beserta spektrumnya sangat beragam baik dalam kemampuan yang dimiliki, tingkat intelegensi, dan bahkan perilakunya. Beberapa di antaranya ada yang tidak 'berbicara' sedangkan beberapa lainnya mungkin terbatas bahasanya sehingga sering ditemukan mengulang-ulang kata atau kalimat (echolalia). Mereka yang memiliki kemampuan bahasa yang tinggi umumnya menggunakan tema-tema yang terbatas dan sulit memahami konsep-konsep yang abstrak. Dengan demikian, selalu terdapat individualitas yang unik dari individu-individu penyandangnya.

### Gejala Autisme

Gejala-gejala autisme dapat muncul pada anak mulai dari usia tiga puluh bulan sejak kelahiran hingga usia maksimal tiga tahun.Penderita autisme juga dapat mengalami masalah dalam belajar, komunikasi, dan bahasa. [3] Seseorang dikatakan menderita autisme apabila mengalami satu atau lebih dari karakteristik berikut: kesulitan dalam berinteraksi sosial secara kualitatif, kesulitan dalam berkomunikasi secara kualitatif, menunjukkan perilaku yang repetitif, dan mengalami perkembangan yang terlambat atau tidak normal.

Di Amerika Serikat, kelainan autisme empat kali lebih sering ditemukan pada anak lelaki dibandingkan anak perempuan dan lebih sering banyak diderita anak-anak keturunan Eropa Amerika dibandingkan yang lainnya. [4] Di Indonesia, pada tahun 2013 diperkirakan terdapat lebih dari 112.000 anak yang menderita autisme dalam usia 5-19 tahun. Sedangkan prevalensi penyandang autisme di seluruh dunia menurut data UNESCO pada tahun 2011 adalah 6 di antara 1000 orang mengidap autisme. [5]

### Penyebab Autisme

Hingga saat ini apa yang menyebabkan seorang anak dapat menderita autisme, masih belum diketahui secara pasti. Para ilmuwan menyebutkan autisme terjadi karena kombinasi berbagai faktor, termasuk faktor genetik yang dipicu faktor lingkungan. Berikut adalah faktor-faktor yang diduga kuat menjadi penyebab seorang anak terkena penyakit autis.

1. Genetik

Faktor genetik diyakini memiliki peranan yang besar bagi penyandang autisme walaupun tidak diyakini sepenuhnya bahwa autisme hanya dapat disebabkan oleh gen dari keluarga. Riset yang dilakukan terhadap anak autistik menunjukkan bahwa kemungkinan dua anak kembar identik mengalami autisme adalah 60 hingga 95 persen sedangkan kemungkinan untuk dua saudara kandung mengalami autisme hanyalah 2,5 hingga 8,5 persen. Hal ini diinterpretasikan sebagai peranan besar gen sebagai penyebab autisme sebab anak kembar identik memiliki gen yang 100 persen sama sedangkan saudara kandung hanya memiliki gen yang 50 persen sama. [6]

1. Faktor Lingkungan

Ada dugaan bahwa autisme disebabkan oleh vaksin MMR yang rutin diberikan kepada anak-anak di usia dimana gejala-gejala autisme mulai terlihat.Kekhawatiran ini disebabkan karena zat kimia bernama thimerosal yang digunakan untuk mengawetkan vaksin tersebut mengandung merkuri. Unsur merkuri inilah yang selama ini dianggap berpotensi menyebabkan autisme pada anak. Namun, tidak ada bukti kuat yang mendukung bahwa autisme disebabkan oleh pemberian vaksin. Penggunaan thimerosal dalam pengawetan vaksin telah diberhentikan namun angka autisme pada anak semakin tinggi. [7]

1. Pestisida

Paparan pestisida yang tinggi juga dihubungkan dengan terjadinya autisme. Beberapa riset menemukan, pestisida akan mengganggu fungsi gen di sistem saraf pusat. Menurut Dr Alice Mao, profesor psikiatri, zat kimia dalam pestisida berdampak pada mereka yang punya bakat autisme.

1. Usia Orang tua

Makin tua usia orangtua saat memiliki anak, makin tinggi risiko si anak menderita autisme. Penelitian yang dipublikasikan tahun 2010 menemukan, perempuan usia 40 tahun memiliki risiko 50 persen memiliki anak autisme dibandingkan dengan perempuan berusia 20-29 tahun. "Memang belum diketahui dengan pasti hubungan usia orangtua dengan autisme. Namun, hal ini diduga karena terjadinya faktor mutasi gen," kata Alycia Halladay, Direktur Riset Studi Lingkungan Autism Speaks.

1. Perkembangan Otak

Area tertentu di otak, termasuk serebal korteks dan cerebellum yang bertanggung jawab pada konsentrasi, pergerakan dan pengaturan mood, berkaitan dengan autisme. Ketidakseimbangan neurotransmiter, seperti dopamin dan serotonin, di otak juga dihubungkan dengan autisme.

### Ciri – Ciri Anak Menderita Autisme

Tanda-tanda anak yang menderita autis memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Kelainan penginderaan seperti, sensitif tehadap cahaya, pendengaran, sentuhan, penciuman, dan rasa (lidah) dari mulai ringan sampe berat.(8)
2. Tidak bisa memusatkan perhatian pada objek, karena itu anak autis senantiasa tidak acuh.
3. Sangat terlambat berbicara.
4. Sering tertawa sendiri tanpa sebab yang bisa dipahami orang lain.
5. Timbulnya gerakan-gerakan aneh tidak wajar baik karena respon terhadap rangsangan atau tanpa rangsangan.
6. Mengamuk di luar sebab yang wajar, hiperaktif, wajah atau raut muka tanpa ekspresi baik senang maupun susah, kecewa dan sebagainya (9)

### Klasifikasi Anak Menderita Autisme

Menurut Subagya, klasifikasi anak autis dapat dibedakan menjadi:

1. Autisme Asperger

Pada penderita autis asperger dunia yang mereka alami masih seperti dunia orang normal dan IQ yang mereka miliki seperti orang normal bahkan diatas normal.

1. Autisme Infantil

Pada penderita autis infantile seolah-olah memiliki dunia lain diluar dunia orang normal, anatara dunia orang normal dengan dunianya hanya memiliki interseksi sempit. Karakteristik anak autis sebagai subjek penelitian adalah:

1. Gangguan interaksi
2. Lebih senang menyendiri.
3. Tidak tertarik dengan anak yang lain.
4. Gangguan komunikasi
5. Sering berbicara sendiri.
6. Anak sering mengulang kata-kata yang baru saja ia dengar.
7. Sukar untuk memahami arti kata-kata dan sukar menggunakan bahasa dalam konteks yang benar.
8. Gangguan Perilaku
9. Tantrum (menanggis) tanpa sebab yang jelas.
10. Menangis atau tertawa tanpa sebab yang jelas.
11. Sering benggong, melamun.
12. Suka menyakiti diri sendiri (menjambak rambut, mengigit tangan, memukul dagu). [19]

### Penanganan Pada Anak Autis

Menurut Miza Maulana dalam bukunya “Anak Autis”, penangan Autis mencakup 2 hal yaitu penangann dini dan penanganan terpadu.

1. Pola penanganan anak penderita autis.
2. Intervensi Dini

Autis memang merupakan gangguan neurobiologis yang menetap. Gejalanya tampak pada gangguan bidang komunikasi, interaksi, dan perilaku. Gangguan neurobiologis tidak bisa diobati, tetapi gejala-gejalanya bisa dihilangkan atau dikurangi, sampai awam tidak bisa lagi membedakan mana anak normal, dan mana anak yang menderita autis. Semakin dini terdiagnosis dan terintervensi, semakin besar kesempatan untuk “sembuh”.

Penyandang Autis dinyatakan sembuh bila gejalanya tidak tampak lagi, sehingga ia mampu hidup dan berbaur secara normal dalam masyarakat luas. Intervensi ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, yang penting berusaha merangsang anak secara intensif sedini mungkin agar ia mampu keluar dari dunianya sendiri. (10)

1. Dibantu Terapi di Rumah

Salah satu metode intervensi dini yang banyak di terapkan di Indonesia adalah modifikasi perilaku atau lebih dikenal ABA (aplied behavior analysis), yang ditemukan psikolog Amerika O.Ivar Lovass di tahun 1964. (11) Melalui metode ini, anak dilatih melakukan berbagai macam ketrampilan, yang berguna bagi hidup bermasyarakat. Misalnya, berkomunikasi, berinteraksi, berbicara, berbahasa dan seterusnya. Namum yang pertama-tama perlu diterapkan adalah latihan kepatuhan. Hal ini sangat penting agar mereka dapat mengubah perilaku seenaknya sendiri menjadi perilaku yang lazim dan diterima masyarakat. Kelebihan metode intervensi ini ialah pendekatannya yang sistematis, terstruktur pada anak yang menderita autis untuk mengetahui ketidakmampuannya. (12)

1. Masuk Kelompok Khusus

Biasanya setelah 1-2 tahun menjalani intervensi dini dengan baik, si anak siap untuk masuk ke kelompok kecil, bahkan ada yang siap masuk ke kelompok bermain. Mereka yang belum siap masuk kelompok bermain, bisa diikutsertakan ke kelompok khusus. Dikelompok ini mereka mendapat kurikulum yang khusus dirancang secara individual. Di sini pula anak akan mendapatkan penanganan terpadu, yang melibatkan berbagai ahli, seperti psikiater, psikolog, terapis wicara, terapis okupasi dan *ortopedagog.* (9)

1. Penanganan Terpadu

Dalam penanganan terpadu ini terdapat beberapa terapi dan pendidikan untuk anak yang menderita autis ini, diataranya :

1. Terapi Medikamentosa

Terapi yang diberikan pada anak autis berupa obat-obatan seperti vitamin, obat khusus, mineral, *food suplement*. Terapi ini diberikan guna mempercepat penyembuhan anak. Obat-obatan ini sifatnya individual dan perlu kehati-hatian dalam memberikannya, sebab reaksi anak pada obat berbeda-beda dan mempunyai ketahanan yang berbeda pula.

1. Terapi Wicara

Terapi yang diberikan pada anak autis untuk membantu belajar berbicara. Karena semua anak yang menderita autis mempunyai keterlambatan bicara dan kesulitan dalam berbicara. Menerapkan terapi wicara pada penyandang Autis, berbeda dengan anak lain. Terapi ini bertujuan untuk mengajarkan atau memperbaiki kemampuan komunikasi verbal dengan baik dan fungsional [13]

1. Terapi Perilaku

Terapi perilaku berupaya untuk melakukan perubahan pada anak yang menderita autis, dan dalam arti perilaku yang berlebihan dikurangi dan perilaku kekuarangan, terapi perilaku dikenal di dunia dengan nama *Applied Behavioral Abalysis.* [13]

1. Pendidikan Khusus

Pendidikan individual yang terstruktur bagi para anak yang menderita autis. Pada pendidikan ini diterapkan sistem satu guru untuk satu anak, sistem ini paling efektif karena mereka tak mungkin dapat memusatkan perhatiannya dalam satu kelas besar.

1. Terapi Okupasi

Terapi ini adalah salah satu jenis terapi kesehatan yang merupakan bagian dari rehabilitasi medis. Penekanan terapi ini adalah pada sensomotorik dan proses neurologi dengan cara manipulasi, memfasilitasi dan menginhibisi lingkungan, sehingga tercapai peningkatan, perbaikan, dan pemeliharaan kemampuan anak.

## Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Arsyad (2011), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.[14]

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat membimbing orang tua untuk menyalurkan pesan kepada anaknya yang menderita autis.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara seseorang berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru orang tua menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

### Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut pendapat Azahar Arsyad, mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria kriteria sebagai berikut:

* 1. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual atau audio).
  2. Kemampuan mengkomodasi respon anak yang tepat (tertulis, audio, dan kegiatan fisik)
  3. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
  4. Pemilihan media utama dan sekunder untuk penyajian informasiatau stimulus, dan untuk latihan dan tes.
  5. Tingkat kesenangan (prefrensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya. [14]

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Dalam masalah kriteri pemilihan media, Nana Sujana dan Rivai [18] berpendapat pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami anak.
3. Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
4. Ketrampilan guru dalam menggunakannya artinya apapun jenis media yang diperlukan, syarat utama guru harus dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat bukan pada medianya tetapi dampak penggunaannya oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar anak dengan lingkunganya.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya artinya media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa artinya makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.

### Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
4. Memberikan perangsang belajar yang sama.
5. Menyamakan pengalaman.
6. Menimbulkan persepsi yang sama. [15]

Oleh karena itu manfaat media adalah sebagai alat bantu mengajar yang ditata oleh guru dan dapat mempengaruhi untuk kemudahan anak dalam menerima pelajaran.[14] Dengan demikian media adalah suatu alat untuk memudahkan anak dalam mengikuti pelajaran supaya lebih jelas dan memahami apa yang dipelajari.

### Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

1. Media hasil teknologi cetak.
2. Media hasil teknologi audio-visual.
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
4. hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Azhari Arsyad 2011:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan media tradisional
2. Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *apaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
3. Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts,* grafik, diagram, pameran, papan info.
4. Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
5. Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (*tape*).
6. Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
7. Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
8. Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
9. Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).
10. Pilihan media teknologi mutakhir
    * 1. Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
      2. Media berbasis *mikroprosesor* yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem *tutor intelijen*, *interaktif*, *hipermedia*, *compact (video) disc*.

Sedangkan klasifikasi menurut Nana Sujana dan Ahmad Rivai [18] mengemukakan ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan dan pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Contoh media grafis adalah gambar, foto dan grafik.

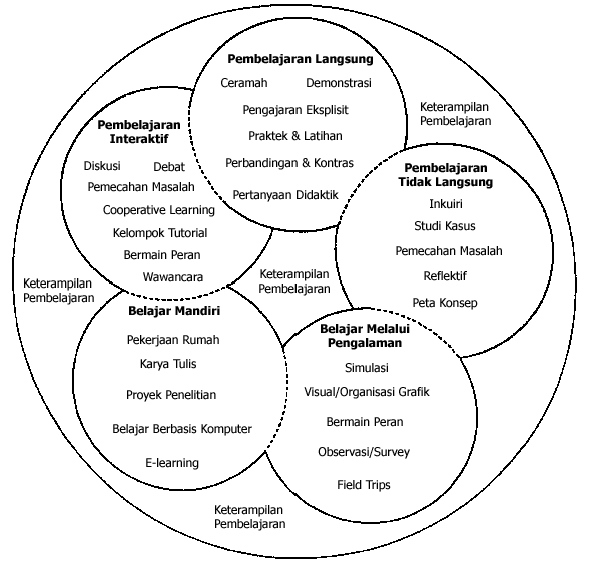
1. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah media dalam bentuk model seperti: Model penampang dan model susun.

1. Model proyeksi seperti: slide, film strips dan penggunaan OHP.

1. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Contoh keterampilan dalam pembelajaran:



Gambar III. Keterampilan dalam pembelajaran

### Model Pembelajaran Anak Autis

Model pembelajaran diartikan sebagai sutau prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.[16] Model pembelajaran dapat juga bermakna cara yang digunakan guru untuk membelajarkan anak supaya tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan tercapai. Didalam model pembelajaran terkandung pendekatan, strategi, metode dan teknik yang digunakan untuk membelajarkan siswa. Model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa (kemampuan, kebutuhan dan hambatan, dan lain sebagainya).

Ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran secara khusus diantaranya adalah :

1. Rasional teoritik yang logis yangdisusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar.
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukanagar model tersebut dapat dilaksanakandengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang duperlukanagar tujuan pembelajaran dapat tercapai. [16]

Untuk anak-anak berkebutuhan khusus, khususnya anak autis, memilih model pembelajaran itu harus menjadi pemikiran yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa. Ada beberapa pertimbangan yang menjadi dasar seorang guru untuk menentukan model pembelajaran untuk anak autis diantaranya adalah hambatan utama yang dialami oleh siswa dan pemahaman tentang gaya belajar anak.

Belajar adalah perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi anak dengan lingkungannya. Ada beberapa cara untuk membantu anak autis mempelajari keterampilan dan perilaku baru, diantaranya: isyarat visual/ verbal, modelling, visual support, prompting, fading, shaping dan chaining (17).

1. Isyarat visual / verbal

Isyarat visual/ verbal adalah pengajaran yang diberikan pada anak autis untuk membantu mereka melengkapi tugas-tugas yang diinginkan. Ini mungkin dilakukan dengan cara non verbal atau verbal, dengan menggunakan tanda manual atau startegi visual (17). Strategi visual merupakan strategi pembelajaran dengan menggunakan benda-benda konkrit atau semi konkret atau simbol-simbol dalam menyampaikan pembelajaran.

1. Pemodelan (Modelling)

Pemodelan merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan orang tua atau teman sebaya untuk menjadi model, terutama ketika mengajarkan keterampilan-keterampilan baru.

1. Visual support

Visual support digunakan untuk meningkatkan komunikasi, mentransfer informasi, perilaku dan mengembangkan kemandirian. Ini termasuk daftar visual (jadwal), urutan suatu pekerjaan, ekspresi wajah, gestures dan bahasa tubuh.

1. Prompting

Promting merupakan isyarat tambahan untuk membantu memfasilitasi respon yang benar. Individu membutuhkan bimbingan secara fisik untuk mengerjakan tugas. Memberikan dorongan secara fisik sering menjamin keberhasilan individu. Reinforcment harus segera diberikan apabila anak selesai mengerjakan tugas mandirinya.

1. Fading

Fading merupakan pengurangan bantuan secara sistematis. Pengurangan bantuan fisik secara bertahap. Teknik ini berhasil dalam mengajarkan keterampilan baru. Pengurangan ini sangat penting supaya anak tidak tergantung pada bantuan dan isyarat.

1. Shaping

Perilaku terkadang dapat dibentuk sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau yang ingin dicapai. Shaping merupakan prosedur yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan atau perilaku yang tidak ada pada diri seseorang. Shaping biasanya digunakan untuk mengjarkan keterampilan-keterampilan yang sulit seperti memakai baju, makan dan bersosialisasi dengan orang lain. [17]

1. Chainning

Chainning adalah menciptakan perilaku yang rumit dengan menggabungkan perilaku-perilaku sederhana yang telah menjadi bagian dalam diri seseorang. Contohnya dalam menyikat gigi: pertama menyimpan pasta gigi pada sikat gigi, kemudian memasukkan sikat gigi ke mulut dan kemudian mulai menggosok gigi ke atas ke bawah, kesamping kiri dan kanan dan seterusnya.

Gejala yang ada pada anak autis sangat bervariasi dan kesembuhan anak autis juga dipengaruhi oleh berbagai factor termasuk intervensi dini yang tepat dan intensif. Adapun beberapa metode terapi perilaku untuk anak autis, adalah [20]:

1. Metode Lovaas

Salah satu metode intervensi dini yang banyak diterapkan di Indonesia adalah modivikasi perilaku atau lebih dikenal sebagai metode *Applied Behavioral Analisys* (ABA) yang dikenalkan oleh Ivar O Lovaas dari *University of California, Los Angeles* (UCLA) Amerika Serikat. Metode ini bertujuan membentuk atau menguatkan perilaku positif anak autis dan mereduksi perilaku negatifnya. Metode ini dapat melatih setiap ketrampilan yang dimiliki anak, mulai dari respon sederhana seperti kontak mata sampai keterampilan kompleks seperti komunikasi spontan dan interaksi sosial. Metode Lovaas diajarkan secara sistemik, terstruktur dan terukur. Dimulai dengan *system one on one* (satu guru satu murid), dengan memberikan instruksi spesifik yang singkat, jelas dan konsisten. Biasanya diperlukan suatu prompt (bimbingan, model, bantuan dan arahan) di awal terapi. Respon yang benar dengan atau tanpa bantuan akan mendapatkan imbalan.

1. Metode Kaufman

Metode kaufman proses terapi berlangsung dengan cara membalikkan peran (*flip flop the role*), yaitu orang tua dan terapis mengambil posisi sebagai “murid” dari dunia anak autis dengan mengamati, mempelajari, membantu dan menunjang anak mengembangan dirinya sendiri, sedangkan anak menjadi “guru”. Prinsip metode kaufman adalah orang tua dan terapis lebih menekankan pada cara menimbulkan dan meningkatkan motivasi anak berkembang.

1. Metode Son-Rise

Son-Rise merupakan program yang dimilki *Option Institute* yang didirikan Barry Neil Bears dan Samahria Kaufman. Metode son-rise merupakan program utuk orang tua yang menerapkan prinsip-prinsip yang akan membantu anak keluar dari keterbatasannya. Prinsip paling penting sebagai kunci keberhasilan metode son-rise adalah sikap tidak menghakimi anak.

### Media Buku

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Buku merupakan salah satu media cetak yang fungsinya sebagai media pembelajaran dan informasi yang lebih jelas siapa target konsumennya. Buku mempunyai kelengkapan bagian-bagian sendiri yang membedakan dengan media lain yang harus disusun dengan sistematis.

Buku sendiri terjadi dari beberapa jenis seperti berikut :

* Novel
* Majalah
* Kamus
* Komik
* Ensklopedia
* Kitab Suci
* Biografi
* Dll

Media pembelajaran melalui buku ini memiliki kelebihan sendiri dalam memberikan ilmu pada penerima, diantaranya :

1. Bisa dibaca di mana saja dan kapan saja.
2. Disertai daftar isi dan ilustrasi dan gambar
3. Bisa dicoret-coret.
4. Orang lebih menyerap ilmu jika membaca buku secara langsung

Jika terdapat kelebihan pasti ada kekurangannya, diantaranya

1. Berat dibawa dalam tas.
2. Buku bisa rusak jika terkena air.
3. Harus dibantu alat peraga.
4. Harus ada refrensi lainnya.

## Tinjauan Tentang Bahasa

Secara sederhana, bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas di dalam hati. Namun, lebih jauh bahasa bahasa adalah alat untuk beriteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan sedangkan pengertian bahasa yang terdapat pada kamus besar bahasa Indonesia. Bahasa adalah lambang bunyi yang arbitrer, yang dipergunakan oleh para anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri.

Bahasa adalah sebuah sistem, artinya, bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan. Sistem bahasa berupa lambang-lambang bunyi, setiap lambang bahasa melambangkan sesuatu yang disebut makna atau konsep. Karena setiap lambang bunyi itu memiliki atau menyatakan suatu konsep atau makna, maka dapat disimpulkan bahwa setiap suatu ujaran bahasa memiliki makna. Contoh lambang bahasa yang berbunyi “nasi” melambangkan konsep atau makna ‘sesuatu yang biasa dimakan orang sebagai makanan pokok’.

### Relasi Bahasa dengan Desain Komunikasi Visual

Pada kajian tentang apa yang disebut bahasa, disebutkan bahwa sistem bahasa terbentuk dari kesepakatan masyarakat yang berlaku dan akan ditaati bersama. Jadi, ada satu bentuk kesepakatan yang secara garis besar terdiri dari bahasa lokal dan bahasa universal, dimana tiap-tiapnya terbagi juga menjadi bahasa lisan, tulisan, dan isyarat. Bentuk bahasa yang beraneka ragam ini terdapat pada berbagai macam masyarakat di dunia, dengan cirinya masing-masing. Di atas itu semua, terdapat bentuk bahasa yang digunakan oleh lingkup masyarakat yang lebih luas, dan yang lebih luas lagi. Berbagai tingkatan bahasa tersebut digunakan menurut kebutuhan dari pihak yang ingin berkomunikasi. Jadi, ada tingkatan bahasa tertentu yang baik itu langsung maupun tidak langsung telah disepakati bersama digunakan, dan apabila keluar dari lingkaran kesepakatan maka berarti tidak akan ada atau sulitnya terjalin komunikasi.

Proses tercapainya suatu komunikasi antar manusia terletak pada apa yang bisa mengantar maksud dari pihak yang melakukan aksi, dalam hal inilah peranan bahasa mendominasi total. Dalam penggunaanya nanti, bagaimana bahasa itu melakukan tugasnya, manusia sebagai pengguna dan pencipta bahasa adalah pihak yang tunduk sekaligus pada pihak yang berkuasa penuh/otoriter. Manusia yang tunduk pada peraturan-peraturan bahasa mungkin tidak akan terlalu merasakan dimana posisinya mengingat bahasa sudah menyatu pada diri manusia sejak lahir. Sedangkan pada penguasaan penuh bahasa, manusia mampu melakukan manipulasi/rekayasa melalui kemampuan bahasa sebagai alat komunikasi. Atas dasar keinginan tertentu, melalui cara-cara tersendiri bahasa dapat digunakan sebagai pemermudah pancapaiannya. Dalam posisinya yang sangat penting ini, bahasa merupakan faktor penting yang dikaji manusia dalam bidang ilmu desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual adalah bidang ilmu yang mengkaji tentang kegiatan perancangan suatu grafis tertentu sehingga hasil rancangan tersebut mampu dengan praktis dan efisien membuat tujuan pihak yang merancang tercapai. Melihat bagaimana pentingnya sesuatu yang dapat mengantar suatu tujuan melalui komunikasi sehingga tujuan tersebut dapat tercapai dengan baik, maka bahasa memegang peranan yang utama. Dengan kemampuan manusia dalam memaksimalkan kemampuan dirinya untuk mewujudkan keinginannya, maka kegiatan memanipulasi melalui bahasa akan diaplikasikannya. Bahasa memegang kunci utama bagaimana seorang desainer menyelesaikan tugasnya dengan baik atau dengan buruk.

Dalam penjabarannya secara singkat, diketemukan bahwa bahasa bagi seorang desainer adalah vital. Pada satu kasus, desainer akan berhadapan dengan tugas yang membawanya menuju keharusan mencari tingkat bahasa yang paling tepat, dan kemudian memanipulasinya menjadi lebih mudah lagi bertahan dan bertindak, dalam suatu area tertentu yang telah memiliki ciri sosialnya sendiri-sendiri. Hal ini akan mendekatkan seorang desainer dengan obyek yang dihadapinya dan otomatis dengan yang lebih lancar, suatu tujuan akan lebih mudah lagi tercapai. Pemahaman yang mendalam tentang suatu obyek utama pada suatu kasus, akan melahirkan langkah-langkah yang yang teliti, terancang, tepat, dan cerdas dari seorang desainer dalam bertindak dan berimprovisasi. Tujuan utama seorang desainer akan tercapai melalui “percakapan” yang memiliki bobot pemahaman yang tinggi. Dan bagaimana sebuah manipulasi berjalan, itu akan mengalir mengikuti proses kreatif dari bagaimana desainer berkomunikasi melalui bahasa yang tepat dengan konsumen. Dari sinilah mungkin dapat sedikit dipahami betapa vitalnya unsur bahasa pada bidang ilmu desain komunikasi visual. Sedemikian pentingnya hingga dituntut satu kompetensi yang tinggi pada pemahaman akan bahasa pada bidang ilmu desain komunikasi visual.

### Bahasa Reseptif Ekspresif

Bahasa reseptif adalah kemampuan untuk mengerti apa yang dilihat dan apa yang didengar dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, reseptif adalah mau atau dapat menerima saran, pendapat, dan anjuran orang lain. Bahasa reseptif adalah kemampuan pikiran manusia untuk mendengarkan bahasa bicara dari orang lain dan menguraikan hal tersebut dalamgambaran mental yang bermakna atau pola pikiran, dimana dipahami dan digunakan oleh penerima. Kemampuan tersebut sangat berpengaruh terhadap kemajuan perkembangan bahasa dan komunikasi anak autis, karena denganmemiliki kemampuan bahasa tersebut anak autis dapat memahami pikiran, perasaan dan kehendak orang lain. Dalam kasus anak autis ini bahasa reseptif dibutuhkan oleh anak untuk menerima pendapat dan anjuran dari orang tua ataupun gurunya jika memberitahu sesuatu. Bahasa ekspresif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan, menggambarkan, maksud, gagasan, atau perasaan akan sesuatu. Pada anak yang mengalami autis bahasa ekspresifnya sangat kurang karena mereka lebih asyik pada dunianya sendiri dibandingkan menyampaikan perasaan mereka, kalaupun mereka menginginkan sesuatu mereka susah mengungkapkannya pada orang lain. Pada gangguan bahasa campuran reseptif ekspresif, selain ditemukan gejala-gejala gangguan bahasa ekspresif, juga disertai kesulitan dalam mengerti kata dan kalimat. Ciri klinis penting dari gangguan tersebut adalah gangguan yang bermakna pada pemahaman bahasa dan ekspresi bahasa.

Anak yang mengalami gangguan bahasa reseptif efektif biasanya tampak sebelum ia berusia 4 tahun. Bentuk yang parah terlihat pada usia 2 tahun, sedangkan bentuk ringan tidak terlihat sampai usia 7 tahun atau lebih tua. Anak dengan gangguan bahasa reseptif ekspresif campuran memiliki gangguan auditorik sensorik atau tidak mampu memproses simbol visual seperti arti suatu gambar. Mereka memiliki defisit dalam mengintegrasikan simbol auditorik maupun visual, contohnya mengenali atribut dasar yang umum untuk mainan truk dan mainan mobil penumpang. Anak dengan gangguan bahasa campuran reseptif ekspresif biasanya tampak tuli. [2]

### Metode Simulasi

Untuk mengembangkan bahasa reseptif dan ekspresif bagi anak penyandang autis, akan digunakan metode simulasi untuk megajak mereka berinteraksi. Metode simulasi merupakan salah satu metode mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Kegiatan simulasi dapat dilakukan oleh anak autis yang suda bisa membaca. Dalam pembelajaran, anak akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Disamping itu, dalam metode simulasi anak diajak untuk bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Ada beberapa jenis model simulasi di antaranya, yaitu:

1. Bermain peran (role playing)

Dalam proses pembelajarannya metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok siswa dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan / direncanakan sebelumnya. Simulasi ini lebih menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang atau peristiwa yang aktual dan bermakna bagi kehidupan sekarang.

1. Sosiodrama

Dalam pembelajarannya yang dilakukan oleh kelompok untuk melakukan aktivitas belajar memecahkan masalah yang berhubungan dengan masalah individu sebagai makhluk sosial. Misalnya, hubungan anak dan orangtua, antara siswa dengan teman kelompoknya.

1. Permainan simulasi (Simulasi *games*)

Dalam pembelajarannya siswa bermain peran sesuai dengan peran yang ditugaskan sebagai balajar membuat suatu keputusan.

### Studi Kasus

Perancangan desain yang baik membutuhkan referensi dan pembelajaran dari proyek-proyek yang sebelumnya telah ada. Studi kasus berfungsi sebagai perbandingan, dengan melihat sistem desain yang telah berjalan baik. Metoda-metoda yang pernah digunakan dapat diterapkan pada desain yang tengah dirancang. Sebelumnya ada kasus studi yang berjudul “ PENGARUH METODE FLOORTIME BERMEDIA PERMAINAN MENARA HANOI TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF ANAK AUTIS ” , yang dibuat oleh Yuani Duwi Leli dan Wiwik Widajati

Di UNESA. Berdasarkan hasil analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi maka disimpulkan bahwa metode *floortime* bermedia permainan menara hanoi berpengaruh positif terhadap kemampuan bahasa reseptif anak autis.

### Lembaga

Pada penelitian ini, tentunya dibutuhkan informasi dari yang ahli, oleh karena itu Pusat Terapi dan Sekolah Risantya merupakan salah satu tempat yang menangani masalah pada penyandang autis di Bandung yang beralamat di Jalan. Kotabaru Raya No. 30. Ciateul, Regol Bandung ini yang akan menjadi tempat untuk mendapatkan informasi.

Risantya yang berdiri April 2003 awalnya hanya sebagai pusat terapi sekarang berkembang menjadi sekolah dan pusat terapi anak berkebutuhan khusus. Sekolah ini memiliki visi untuk melayani dan memberikan kesempatan belajar bagi semua anak berkebutuhan khusus di kota Bandung dalam lingkungan pembelajaran yang ramah dan berkualitas. Pusat Terapi dan Sekolah ini juga memiliki misi mulia sebagai berikut :

* Melaksanakan Assesmen bagi semua anak
* Menyediakan bahan pembelajaran yang adaptif
* Memberikan pelatihan bagi guru yang ingin membantu menyembuhkan anak berkebutuhan khusus
* Melatih Anak Berkebutuhan Khusus melalui kegiatan *Life Skill* agar dapat mandiri
* Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus agar berbudi pekerti luhur, dan berperilaku yang dapat diterima oleh masyarakat



Gambar III. Sekolah Risantya



Gambar III. Taman di Sekolah Risantya



Gambar III. Tempat Bermain Anak

## Daftar Pustaka

1. Phenotypic Expression of autoimmune autistic disorder (AAD): A major subset of autism – Annals of Clinical Psychiatry – VK Singh
2. Coplan, James. (1995). Normal speech and language development: Pediatric In Review
3. Klin, Ami; Jones, Warren; Schultz, Robert; Fred, Volkmar; Cohen, Donald (2002). "Defining and Quantifying the Social Phenotype in Autism". American Journal of Psychiatry 159: 895–908.
4. Kogan et al (2009). "Prevalence of Parent-Reported Diagnosis of Autism Spectrum Disorder Among Children in the US, 2007"
5. 2.000 Anak Indonesia Diperkirakan Menyandang Autisme, Republika Online.
6. Bernier, Raphael; Gerdts, Jennifer (2006). Autism Spectrum Disorders, A Reference Handbook.
7. Kring, Ann, et al. (2012). Abnormal Psychology. John Wiley & Sons, Inc.
8. <http://puterakembara.org/ciri.shtml> diakses pada 22 desember 2013.
9. Faisal Yatim, Autis Suatu Gangguan Jiwa Pada Anak-Anak, (Jakarta; Pustaka Popular Obor, 2003)Hlm.10.
10. Mirza Maulana, OP.Cit.
11. Hardiono D Pusponegoro, Autis : Gangguan perkembangan Anak [www.tempo.com](http://www.tempo.com), akses pada 22 desember 2013.
12. Julia Maria Van Tiel, Gejala Awal Autis, www. Balita-anda.com. Akses 22 desember 2013.
13. D.S Prasetyono, Serba-Serbi Anak Autis (Yogyakarta: Diva Press, 2008).
14. Arzhar Arsyad, Media pembelajaran (Rajawali Press 2011).
15. Arif S. Sadiman, dkk. (2011). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
16. Belajar Psikologi, (2011), Pengertian Model Pembelajaran, Tersedia online: Belajar Psikologi.com/pengertian-model-pembelajaran.
17. Dodd, Susan, (2007), Understanding Autism, Sydney: Elsevier.
18. Nana Sudjana, Ahmad Rivai(2002), Media Pengajaran. PT Sinar Baru Algesindo.
19. Subagya. (2003). Jangan Lupakan Anak Autis.

Diambil dari: umahautis.multiply.com/journal/item/14/Press\_Release. Diakses tanggal 4 Januari 2014.

1. Handojo (2003) Autisme: petunjuk Praktis dan Pedoman Materi untuk Mengajar Anak Normal, Autis dan Perilaku Lain