

PERANCANGAN GAME EDUKATIF SEBAGAI PENDUKUNG TERAPI PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK AUTIS

SILVY MARGARETHA RADSMAWAN

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201101041@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Autisme merupakan kelainan perkembangan sistem saraf yang dialami sejak lahir ataupun saat balita. Penderita autisme umumnya mengalami kesulitan dengan fungsi sosial, motorik, sensorik, dan kognitif. Beberapa gejala autisme antara lain, adanya gangguan sosial dan emosional, gangguan komunikasi, dan terdapat tindakan repetitif. Salah satu penanganan autisme yaitu dengan terapi. Melalui terapi, perilaku-perilaku merugikan pada anak autisme dapat diminimalisir, namun kelainan secara medis di dalam otak tidak dapat diperbaiki. Salah satu terapi yang paling sering digunakan adalah terapi visual. Penderita autisme secara umum memiliki kemampuan lebih dalam hal visual. Mereka lebih mudah untuk mengingat dan belajar dengan menggunakan gambar atau tulisan dari benda-benda. Terapi visual dapat dilakukan dengan menggunakan ekspresi wajah, gerak isyarat, mengubah nada suara, menunjuk gambar, menunjuk tulisan, menggunakan papan komunikasi dan menggunakan simbol-simbol. Namun yang menjadi hal mendasar dan utama dari permasalahan ini adalah belum ada alat yang terintegrasi dengan unsur-unsur tersebut. Dibutuhkan sebuah alat bantu visual dan audio yang dapat berinteraksi untuk menunjang efektivitas terapi visual. Wawancara, observasi, dan kajian pustaka merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh segala informasi perancangan game ini. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah 5W+1H. Hasil akhir perancangan ini berupa game edukatif sebagai alat bantu visual pendukung terapi autisme. Game merupakan salah satu media interaktif yang disukai anak-anak. Aplikasi game terapi ini akan berfokus pada pengenalan objek dan ekspresi wajah. Namun game ini sendiri tidak ditujukan untuk menjadi media utama dalam terapi visual. Dalam pelatihan anak autisme tetap diperlukan media lain, aplikasi game ini membatasi diri hanya untuk menjadi pelengkap.

Kata Kunci : Anak, Autism, Game Edukatif, Kognitif, Terapi Visual

EDUCATION GAME DESIGN AS THERAPY SUPPORT FOR IMPROVING COGNITIVE ABILITIES OF CHILDREN WITH AUSTISM

SILVY MARGARETHA RADSMAWAN

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201101041@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Autism is developmental disorder of the nervous system experienced since the time of birth or infancy. People with autism generally have difficulty with social, motoric, sensory, and cognitive. Some of the symptoms of autism are, the existence of social and emotional disorders, impaired communication, and repetitive actions. One of autism treatment is therapy. Through therapy, harming behaviors in an autistic child can be minimized, however medical abnormalities in the brain cannot be repaired. One of autism therapy is most often used is the visual therapy. Autism patients generally have more capabilities in visual things. They are easier to memorize and learn something by using picture or written form of things. Visual therapy can be done by using facial expressions, gestures, change the tone of voice, pointed to the picture, pointing writing, using a communication board and using symbols. However, the fundamental and the main issue is there is no tool has been integrated with these elements. It needs a visual and audio aids that can interact to support the effectiveness of visual therapy. Interviews, observation, and study of literature is the method of data collection used to get all the information design of this game. The method of analysis used in the study is 5W + 1H. Final results from this form of education game as visual aids supporting autism therapy. Game is one form of interactive media who favored by children. Applications game of this therapy will focus on object recognition and facial expression. But this game is not intended to be the main media in visual therapy. In training of autistic child still needed another media, this game limit themselves only to be complementary.

Keyword : Autism, Children, Education Game, Cognitive, Visual Therapy