

Boardgame Sebagai Media Edukasi Bagi Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang

Asnia¹⁾, Bobby Halim²⁾, Mukhsin Patriansah³⁾

^{1), 2), 3)} Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya
Universitas Indo Global Mandiri

Jl. Jend. Sudirman No. 62 Km. 4, 20 ilir, Kota Palembang

Email Korespondensi : asniah040401@gmail.com¹⁾

ABSTRACT

Autism is a developmental disorder that affects communication, social interaction, behavior and learning ability. Autism is caused by a combination of genetic and environmental factors. Autism symptoms generally begin to appear at the age of 1.5 to 3 years, with obvious physical and mental decline compared to individuals who do not have autism. In this case, the main problem is parental guidance which is very influential, such as the lack of knowledge or understanding of parents about how to improve the development or ability of their children. This has a very bad impact, because it only makes autistic children feel not understood and accepted as they are. To overcome the problems in the developmental disorders of autistic children, a solution was found, namely the therapy given to each child with autism will indeed be more effective if it involves the active role of parents. Therefore, it is necessary to design a Visual Communication Social Campaign on the Role of Parents towards the Motoric Development of Children with Autism in Palembang City. In the process of designing media, the design thinking method is used which includes empathize, define, ideate, prototype, and test. With this design, it is expected to be an educational platform, especially the role of parents that can improve the motoric development of children with autism in Palembang City.

Keywords : *Autism, Role of Parents, Motor Development*

ABSTRAK

*Autisme adalah gangguan perkembangan yang mempengaruhi komunikasi, interaksi sosial, perilaku dan kemampuan belajar. Autisme disebabkan oleh kombinasi faktor genetik dan lingkungan. Gejala autisme umumnya mulai muncul usia 1,5 hingga 3 tahun, dengan penurunan fisik dan mental yang terlihat jelas dibandingkan individu yang tidak mengalami autisme. Dalam hal ini, masalah utama adalah bimbingan orang tua yang sangat mempengaruhi, seperti Kurangnya pengetahuan atau pemahaman orang tua tentang cara meningkatkan perkembangan atau kemampuan anaknya hal ini membawa dampak yang sangat buruk, karena hanya membuat anak autis merasa tidak dipahami dan diterima apa adanya. Untuk menanggulangi masalah pada gangguan perkembangan anak autis ditemukanlah solusi yaitu dengan terapi yang diberikan kepada setiap anak autisme memang akan lebih efektif apabila melibatkan peran orang tua secara aktif. Oleh karena itu perlunya dilakukan Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang. Dalam proses merancang media, digunakan metode *design thinking* yang meliputi *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Dengan adanya Perancangan ini diharapkan mampu menjadi sebuah*

wadah edukasi khususnya peran orang tua yang dapat meningkatkan perkembangan motorik anak penyandang autisme di Kota Palembang.

Kata Kunci : Autisme, Peran Orang Tua, Perkembangan Motorik

PENDAHULUAN

Autis adalah suatu gangguan perkembangan pervasif pada anak yang ditandai dengan perkembangan fungsi psikologis yang meliputi gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi, dan interaksi sosial. Autis merupakan gangguan perkembangan kompleks yang muncul tiga tahun pertama kehidupan akibat gangguan neurologi yang mempengaruhi fungsi otak dan memerlukan perawatan yang serius oleh tenaga ahli (3). Gangguan ini secara signifikan mempengaruhi komunikasi verbal dan non verbal serta interaksi sosial pada anak (Baculu & Andri, 2019). Autisme pada anak disebabkan oleh banyak faktor. Penyebabnya kemungkinan kerentanan genetik yang dipicu oleh faktor lingkungan seperti infeksi (cacar air, sitomegalovirus) saat bayi masih dalam kandungan, bahan kimia (pengawet makanan, pewarna makanan, bahan tambahan makanan dan banyak bahan tambahan makanan lainnya) dan polutan seperti timbal, ikan timbal atau merkuri yang terkontaminasi merkuri sebagai pengawet vaksin. Karena autisme merupakan kelainan genetik polimorfik dan dipengaruhi oleh faktor lingkungan multifaktorial, maka pengobatannya harus bersifat holistik dan komprehensif, melibatkan banyak disiplin ilmu atau spesialisasi (Utami & Barlian, 2017).

Urgensi masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bahwa sebagian besar orang tua kesulitan menghadapi anak mereka yang menyandang autis. Alasan utamanya adalah seperti sibuk bekerja, capek, ribet, susah, dan sebagainya. Para terapis telah memberi tahu orang tua anak autisme bahwa perkembangan baik dan signifikan dilakukan selama dua belas jam setiap hari, sedangkan waktu anak dengan terapis rata-rata hanya satu hingga dua jam setiap hari, dan sisa waktu dihabiskan oleh orang tua. Namun, sebagian besar orang tua tidak mempergunakan sisa waktu untuk melanjutkan apa yang diberikan para terapis di tempat terapi sehingga orang tua hanya bergantung pada terapis untuk membantu anak mereka, bahkan tidak sama sekali. Pernyataan ini penulis dapatkan dari hasil wawancara dengan beberapa terapis bagi anak penyandang autisme di Kota Palembang.

Di samping itu, penulis juga mengambil data dari wawancara dengan guru khusus yang menangani anak autisme menyatakan bahwa kurangnya pengetahuan orang tua tentang cara meningkatkan pertumbuhan atau kemampuan anak mereka. Karena orang tua lebih cenderung membiarkan anak mereka sendirian tanpa bimbingan, perhatian, dan terapi yang dilakukan orang tua di rumah. Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh keterlibatan orang tua. Selain itu, dia menunjukkan bahwa orang tua kurang memahami dan tidak memiliki buku panduan atau resep generik untuk membimbing anaknya di rumah. Sejauh ini, informasi yang diberikan kepada orang tua hanya berasal dari percakapan dengan terapis dan ahli, sehingga mereka mudah lupa dan tidak dapat mengingat secara menyeluruh apa yang mereka

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No 2 September 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

pelajari. Selain itu juga orang tua banyak hanya mengadakan terapi dan tempat sekolahnya bahkan mereka tidak menyadari pentingnya peran mereka dalam perkembangannya.

Berdasarkan dari pengamatan atas masalah tersebut, penulis tertarik membuat sebuah Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang dengan mengajak dan memberikan edukasi yang ditargetkan kepada para orang tua. Untuk mewujudkan kampanye sosial ini, penulis berencana membuat karya visual dan komunikatif yang diterapkan pada media-media yang efektif. Adapun salah satu media utama yang telah ditentukan adalah papan permainan (*Board Game*) berupa *puzzle*, coretan *zig-zag*, pencocokkan gambar kata dan kartu ekspresi anak yang didesain dan akan dimainkan oleh orang tua khususnya ibu bersama anaknya.

Penelitian dan perancangan sebelumnya yang telah dilakukan adalah perancangan *brain gym* yang dibuat oleh Usuf Somantri. Dalam perancangan ini masalah utamanya adalah keterlambatan perkembangan pada anak dikarenakan kurangnya orang tua mengenal tanda bahaya bagi perkembangan anaknya sejak dini, dan kurangnya pemeriksaan mendeteksi dini terhadap perkembangan pada anak sejak dini serta kurangnya keterlibatan langsung orang tua dengan anak atau kurangnya stimulasi. Dalam proses untuk menanggulangi keterlambatan perkembangan pada anak diperlukan banyak stimulasi salah satunya dengan gerakan *brain gym* yang dapat mengoptimalkan perkembangan otak anak (Somantri et al., 2023). Perbedaan mendasar dengan perancangan yang ditulis dalam artikel ini adalah pada sisi target audiens, yang mana penulis memfokuskan pada anak penyandang autisme.

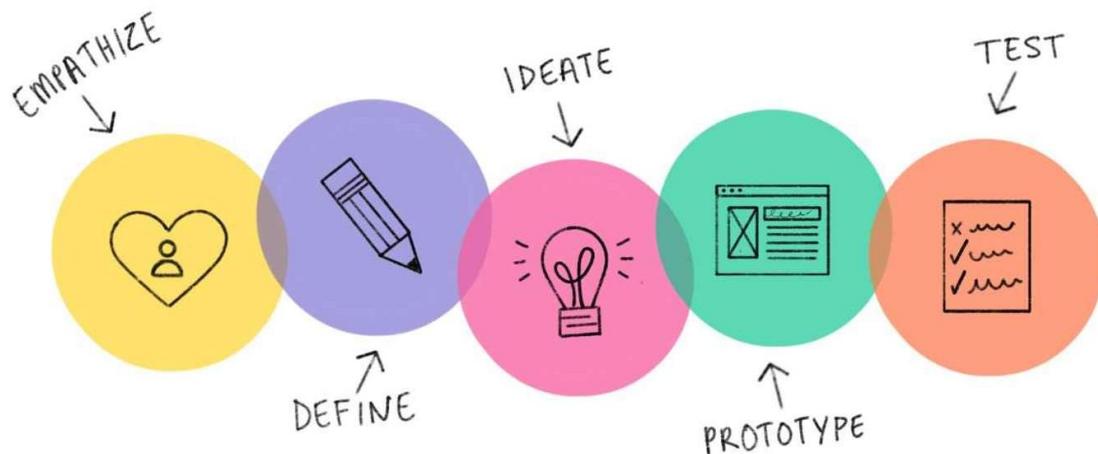
Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Pangestu dan Fibriana terkait factor risiko gejala autisme. Dalam tulisan ini menerangkan bahwa Autisme merupakan suatu kelainan perkembangan otak dengan ciri berupa hambatan interaksi sosial baik verbal maupun non-verbal. Faktor risiko kejadian autisme di Kota Semarang pada tahun 2016 yaitu, mempunyai riwayat asfiksia, usia ibu >30 tahun, usia ayah >35 tahun, pernah menggunakan obat antidepresan, mengalami stres tinggi saat hamil, kehamilan kedua/seterusnya, anak berjenis kelamin laki-laki, diberi MP-ASI sebelum usia 6 bulan, mengalami pendarahan maternal dan mengalami infeksi saat hamil (N. Pangestu & Fibriana, 2017). Focus utama dalam penelitian ini hanya sebatas membahas faktor terjadinya autisme pada anak, namun demikian belum ada solusi secara spesifik yang dibahas bagaimana mengatasi anak yang menyandang gejala autisme, khususnya melalui media-media pembelajaran dan permainan. Tinjauan terhadap penelitian dan perancangan sebelumnya bisa dijadikan acuan, sekaligus mengukur nilai orisinalitas perancangan yang terdapat dalam tulisan ini.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah sebagai wadah edukasi khususnya peran orang tua terhadap anak penyandang autisme di Kota Palembang dan dapat meningkatkan perkembangan motorik pada anak autisme. Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang nyata bagi para anak penyandang

autis di Kota Palembang. Dari beberapa masalah yang telah penulis uraikan dan rumuskan sangat membantu penulis dalam menentukan media apa yang dapat membantu target untuk dapat bersahabat dengannya tanpa menimbulkan rasa emosi dan hal-hal yang dapat menyakitinya sehingga anak ini dapat menerima media edukasi dengan baik dan dapat tersimpan dimemorinya dengan sangat baik tanpa menimbulkan emosi tertentu dalam dirinya. Melalui Perancangan ini diharapkan mampu memberikan solusi untuk meningkatkan edukasi peran orang tua terhadap perkembangan motorik anak autismenya.

METODE PERANCANGAN

Dalam merancang media, setiap perancang atau desainer perlu mempertimbangkan unsur-unsur dan nilai-nilai dalam bidang desain komunikasi visual. Jika unsur dan nilai tersebut diabaikan, pesan yang disampaikan melalui media tersebut dapat menjadi kurang efektif atau tidak tepat sasaran (Yulius & Pratama, 2021). Pada perancangan ini, penulis menggunakan metode *design thinking* untuk menemukan solusi yang paling efektif dan efisien dalam menyelesaikan masalah desain. Pendekatan ini melibatkan pemikiran komprehensif untuk memperoleh solusi yang tepat. *Design thinking* terdapat lima tahapan, untuk lebih jelas lihat gambar 1.



Gambar 1 Tahapan *Design Thinking*
(Sumber Foto : *confiespace*, 2024)

1. *Empathize*

Tahap *empathize* merupakan tahap pertama pada suatu perancangan, tahap *empathize* ialah suatu proses mengetahui, mengeksplorasi dan memahami keadaan, sesuai kebutuhan dari masyarakat atau pengguna. Hal pertama yang harus dilakukan adalah apa yang menjadi kebutuhan pengguna dengan mencari tahu permasalahan yang sedang banyak dialami oleh masyarakat. Ada dua cara pengumpulan data yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

- a. Data Primer
 - 1) Observasi

Tahap pertama dalam pengumpulan data melibatkan observasi dan kunjungan ke lokasi penelitian untuk memperoleh informasi yang akurat serta memahami masalah secara mendalam. Selanjutnya, solusi ditentukan melalui survei langsung dengan mengunjungi tempat-tempat khusus seperti para ahli terapis yang menangani anak autis dan guru autis di kota Palembang. Pada tahap ini, penulis juga mengunjungi Yayasan Edufa di Palembang, yang menangani anak-anak dengan autisme sehingga data yang diperoleh menjadi lebih akurat dan dapat dipercaya.

2) Wawancara

Pada tahap ini, yaitu melakukan wawancara untuk memperoleh informasi yang lebih tepat dalam Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang. Dalam konteks ini, penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber atau ahli yang berfokus pada penanganan anak autis untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan mereka. Wawancara tersebut dilakukan dengan Siska, S.Psi, seorang terapis di Edufa Palembang yang merupakan pakar psikologi anak autis di kota Palembang.

b. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder merupakan pencarian data secara tidak langsung melalui buku, arsip, jurnal dan internet. Data sekunder berisi teori dan data-data yang bertujuan untuk mendukung data primer dalam perancangan dan berbagai referensi yang dibutuhkan sebagai acuan dengan media edukasi dalam Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang.

2. Define

Define merupakan tahapan kedua yang dapat diartikan sebagai tahapan identifikasi permasalahan dan akan dirumuskan beberapa solusi pada tahap selanjutnya. Setelah mendapatkan informasi melalui wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan. Maka penulis melakukan pemetaan terhadap semua informasi dan ide yang akan dibuat kedalam perancangan di *mind mapping*. Dalam pencarian data penulis menggunakan 5W + 1H, yaitu *What, Why, Who, Where, When, How*. *What* : Apa tujuan dari perancangan ini?, *Why* Mengapa perancangan ini menjadi urgensi masyarakat?, *Who* Siapa target sasaran perancangan ini?, *Where* Dimana perancangan ini dilaksanakan?, *When* Kapan perancangan ini dilaksanakan?, *How* Bagaimana mengatasi permasalahan ini?

3. Ideate

Tahap ketiga dalam *Design Thinking* melibatkan pengembangan solusi untuk masalah yang telah dianalisis berdasarkan data yang diperoleh. Pada tahap

ini, sangat penting untuk mencari berbagai pengetahuan dan inspirasi yang berbeda guna menghasilkan perspektif baru dalam merencanakan desain. Perencanaan ini terdiri dari tiga tahap. Pertama, perencanaan media, yaitu menentukan konsep media yang akan digunakan untuk memastikan efektivitas penyampaian pesan kampanye dan efisiensi produksi media. Kedua, perencanaan kreatif, yang melibatkan penyusunan strategi untuk menarik minat target sehingga pesan tersebut tertanam dalam ingatan mereka. Ketiga, perencanaan tata visual, yaitu merancang *layout* desain yang sesuai dengan keinginan target sambil tetap mengikuti prinsip-prinsip desain untuk memastikan keselarasan dengan konsep yang diinginkan.

4. *Prototype*

Tahap keempat dalam *Design Thinking* melibatkan pengembangan solusi yang telah dirancang ke dalam bentuk produk purwarupa untuk mengevaluasi apakah solusi tersebut memenuhi kebutuhan target dan untuk mengidentifikasi potensi masalah pada produk. Tahapan ini terbagi menjadi empat bagian.

- a. *Ide Layout*: menentukan ide-ide apa saja yang dipakai dalam Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang ini, dengan tujuan menciptakan konsistensi dalam tata letak agar menjadi identitas yang khas.
- b. *Rought Layout*: Pembuatan sketsa kasar yang berfungsi sebagai dasar untuk identitas visual dalam Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang ini dengan tujuan menentukan bentuk visual yang paling sesuai dengan konsep desain.
- c. *Comprehensive Layout*: Tahap mengubah sketsa kasar menjadi sketsa yang lebih lengkap dengan penambahan warna dan tipografi dalam Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang ini bertujuan untuk menilai komposisi yang paling tepat sesuai dengan konsep desain.
- d. *Final Layout*: Tahap akhir di mana semua elemen desain digabungkan untuk mencapai tujuan dari Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang.

5. *Test*

Tahap kelima dari *Design Thinking* adalah menguji produk pada kelompok target. Tujuan dari langkah ini adalah untuk menilai seberapa baik produk tersebut memecahkan masalah yang dihadapi oleh kelompok target. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki

untuk pengembangan produk di masa depan. Pada tahap ini, penulis akan menyelenggarakan pameran karya untuk mengevaluasi apakah desain yang dibuat diterima oleh masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengumpulkan informasi terkait tema perancangan, langkah selanjutnya adalah menguraikan data yang diperoleh menjadi visualisasi desain. Dalam visualisasi desain merupakan bagian dari proses kreatif, menurut Patriansah di dalam tulisannya menjelaskan bahwa karya desain senantiasa berangkat dari masalah dan menemukan *problem solving*, mengumpulkan data verbal dan visual, menentukan target sasaran, menyusun strategi kreatif dengan mempertimbangkan unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain hingga penerapan dan publikasi (Patriansah & Gion, 2023). Proses visualisasi desain ini terbagi dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

Gagasan Kreatif

Tahap perancangan adalah tahap yang dikembangkan berdasarkan elemen-elemen utama dari ide-ide yang telah ditetapkan (Patriansyah, 2020). *Big idea* atau ide gagasan utama pada Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang ini menggunakan bentuk "*Puzzle*" sebagai *big idea* dari perancangan ini, penulis menggunakan bentuk "*Puzzle*" karena *Puzzle* terdiri dari potongan-potongan yang jika disusun dengan benar membentuk gambar yang berarti. Begitu juga dengan anak autisme, yang seperti *puzzle* dengan gangguan perkembangan kompleks. Dengan bimbingan dan latihan yang konsisten, mereka dapat mengatasi kesulitan tersebut dan menjadi lebih mandiri serta berkontribusi positif kepada masyarakat.

Tujuan Kreatif

Adapun tujuan kreatif pada perancangan ini adalah untuk memberikan informasi, wawasan, dan pengetahuan pada masyarakat bahwa pentingnya peran orang tua terhadap perkembangan motorik anak penyandang autisme di Kota Palembang yang bertujuan agar dapat meningkatkan kesadaran orang tua dalam memahami kebutuhan anaknya dan mendorong orang tua untuk aktif terlibat dalam mendukung kegiatan perkembangan motoriknya.

Program Kreatif

1. Objek Visual

Objek yang digunakan sebagai objek utama dalam perancangan ini adalah figur kedua orang tua dan *puzzle* objek ini akan digunakan pada logo perancangan yang akan diletakkan di setiap media perancangan. Tujuan penggunaan objek ini adalah karena peran orang tua sangat penting dalam perkembangannya, dengan adanya dua figur orang tua, anak bisa mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk berlatih interaksi sosial dan membangun

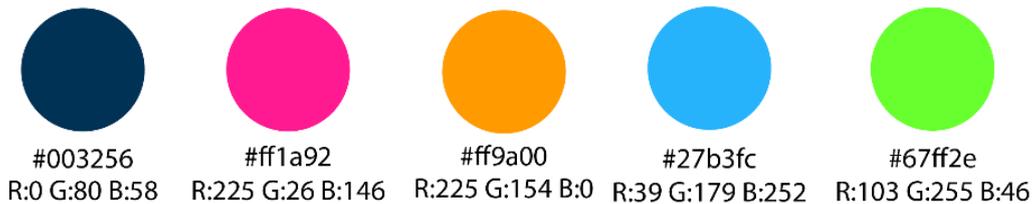
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No 2 September 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

hubungan yang positif. Begitu juga dengan objek *Puzzle* menggambarkan kompleksitas dan keragaman spektrum autisme, simbol ini mencerminkan bahwa memahami autisme membutuhkan perhatian terhadap banyak aspek yang berbeda.

2. Warna

Warna adalah elemen yang sangat mempengaruhi penglihatan dan dapat memicu berbagai emosi seperti haru, sedih, gembira, atau semangat (Agustini, 2020). Dalam Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang ini, pemilihan warna melibatkan warna-warna cerah, dengan tujuan untuk menciptakan kesan yang penuh warna dan menarik bagi target pembaca, sehingga beberapa warna dipilih untuk memenuhi kebutuhan tersebut, lihat gambar 2.



Gambar 2. Palet Warna
(Sumber Foto : Asnia, 2024)

3. Tipografi

Tipografi adalah proses menyusun elemen visual secara harmonis, dimulai dari elemen dasar seperti huruf, kata, garis, kolom, dan margin (R. Pangestu, 2019). Pada perancangan ini menggunakan tipografi yang memiliki karakter yang sesuai dengan perancangan media peran orang tua terhadap perkembangan motorik anak penyandang autisme, yaitu dengan font berjenis *Sans Serif*. Karena font ini memiliki tampilan yang simpel dan mudah dibaca. Adapun jenis font yang dipilih untuk perancangan ini yaitu, *Lexie Readable* dan *Comic Sans*. Berikut jenis tipografi yang digunakan dalam perancangan ini, untuk lebih jelas detailnya, lihat gambar 3.

Lexie Readable
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklm**no**pqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*(?/

Comic Sans
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
!@#\$%^&*(?/

Gambar 3 Tipografi Perancangan
(Sumber Foto : Asnia, 2024)

4. Gaya Tampilan Desain

Pada perancangan ini penulis menggunakan gaya tampilan desain *flat*. gaya desain yang dikenal karena kesederhanaan dan ketidakberlebihan visualnya. Gaya ini memfokuskan pada penggunaan elemen desain yang minimalis, tanpa efek tiga dimensi, bayangan, atau gradien. *Flat design* dapat sangat cocok untuk materi yang ditujukan kepada orang tua anak autis jika diterapkan dengan perhatian pada kesederhanaan, keterbacaan, dan kontras warna. Gaya juga ini dapat membantu membuat informasi lebih mudah diakses dan dipahami, namun penting untuk memastikan bahwa desain tetap menarik dan mendukung kebutuhan emosional pengguna, lihat gambar 4.



Gambar 4 Gaya Desain Perancangan
Sumber : liquifiedcreative, 2024

Visualisasi Desain

1. Logo

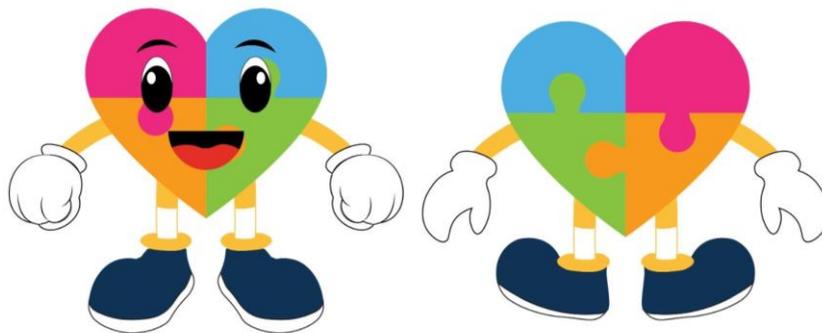
Dalam Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang ini diperlukan sebuah identitas berupa logo dan nama, nama yang digunakan yaitu, Penbina dengan singkatan Pendidikan Bimbingan Autis. Ide *layout* yang

digunakan perancangan ini adalah bentuk hati (figur kedua orang tua) yang digabungkan dengan bentuk *puzzle*, hal ini agar dapat memudahkan dan membantu perancangan ini mudah diingat serta dikenali. Pada proses pembuatannya melibatkan beberapa tahapan, dimulai dari pembuatan *layout* kasar, kemudian *layout* menyeluruh, hingga desain akhir, untuk lebih jelas lihat gambar 5.



Gambar 5 Logo Penbina
(Sumber Foto : Asnia, 2024)

Pada Perancangan ini juga membuat maskot, maskot adalah identitas visual dari sebuah perancangan, tujuan dibuatnya maskot ini untuk membantu perancangan ini agar mudah dikenali dan mudah diingat oleh masyarakat, lihat contoh maskot pada gambar 6.



Gambar 6 Maskot Bino
(Sumber Foto : Asnia, 2024)

2. Media Utama

Dalam Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang ini menggunakan media utama yaitu *boardgame*. Tujuan dari *boardgame* ini adalah untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial dan meningkatkan keterampilan kognitif serta meningkatkan kemampuan motorik halus.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No 2 September 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Boardgame sebagai media utama dirancang dengan empat jenis permainan dimulai dari permainan pertama yaitu, *puzzle* bentuk hati yang mana setiap potongan memiliki 4 warna yang berbeda dengan tujuan yang dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi. Permainan yang kedua yaitu coretan *zig-zag* dan coretan ganda yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan rasa percaya diri anak. Permainan yang ketiga yaitu Pencocokkan gambar kata yang bertujuan untuk Pengembangan Keterampilan Bahasa dan Meningkatkan Kemampuan Memori Visual. Permainan yang keempat yaitu Kartu pengenalan ekspresi anak yang bertujuan untuk membantu anak-anak mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan mereka Ini sangat berguna bagi anak-anak yang mungkin kesulitan dengan komunikasi verbal, untuk lebih jelas terkait media utama yang dirancang lihat gambar 7, gambar 8, gambar 9, gambar 10, dan gambar 11.



Gambar 7 Game 1, Puzzle
(Sumber Foto : Asnia, 2024)



Gambar 8 Game 2, Coretan zig-zag
(Sumber Foto : Asnia, 2024)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No 2 September 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 9 Game 2, coretan ganda heksagon
(Sumber Foto : Asnia, 2024)



Gambar 10 Game 3, Pencocokan gambar kata
(Sumber Foto : Asnia, 2024)



Gambar 11 Game 4, Kartu pengenalan ekspresi
(Sumber Foto : Asnia, 2024)

3. Pre-Media

Pre-media atau media isu adalah jenis media yang dirancang untuk menyebarkan isu-isu yang dapat menarik perhatian *audiens* dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka, sehingga memotivasi mereka untuk mencari informasi lebih lanjut. *Pre-media* penulis membuat poster utama dan *feed* instagram. Poster merupakan media cetak dua dimensi yang memiliki fungsi utama untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas. seperti penjelasan Patriansah bahwa wujud poster di dalamnya mengandung sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat luas, baik berupa kata-kata ataupun gambar-gambar. Di samping itu poster juga sangat dipengaruhi oleh gaya dan aliran tertentu, kehadirannya juga tidak terlepas dari perkembangan teknologi serta gaya hidup dari suatu zaman (Patriansah, 2020). Berikut poster utama dan *feed* instagram yang dibuat, lihat gambar 12 dan gambar 13.

a) Poster utama

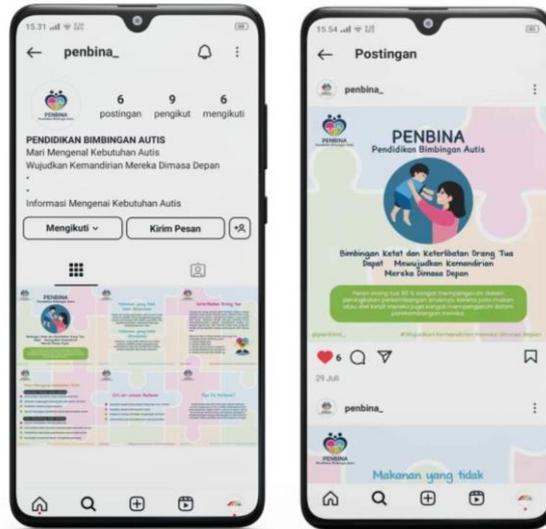


Gambar 12 Poster utama
(Sumber Foto : Asnia, 2024)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No 2 September 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

b) Feed instagram



Gambar 13 Feed instagram
(Sumber Foto : Asnia, 2024)

4. Follow up Media

Media pendukung atau *follow up* media, adalah media yang berfungsi melengkapi media utama dalam menyampaikan informasi atau pesan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa pengalaman yang dirasakan selama proses perancangan tetap diingat. Beberapa jenis media pendukung antara lain adalah sebagai berikut:

a) T-shirt



Gambar 14 T-shirt boy and girl
(Sumber Foto : Asnia, 2024)

b) *Dayli Planner*



Gambar 15 *Dayli Planner*

Sumber : Asnia, 2024

SIMPULAN

Dalam Perancangan kampanye sosial ini dapat disimpulkan bahwa pentingnya bimbingan Intensif ketat, berdasarkan perancangan bahwa penerapan bimbingan intensif ketat peran orang tua sangat penting dan utama dalam mengurangi gangguan perkembangan yang dialami oleh anak-anak dengan autisme. Intervensi yang sistematis dan berkelanjutan dalam bentuk bimbingan serta pemantauan diet dapat membantu memperbaiki kondisi perkembangan anak. Peran Orang Tua yang Signifikan, dari hasil perancangan ini menegaskan bahwa keterlibatan aktif orang tua sangat penting dalam mendukung perkembangan anak autisme mereka. Orang tua yang terlibat secara langsung dalam proses pendidikan dan perawatan anak dapat memberikan dukungan yang signifikan terhadap kemajuan dan adaptasi anak dalam kehidupan sehari-hari.

Media Edukasi melalui *boardgame* dalam konteks Perancangan Komunikasi Visual kampanye sosial ini dirancang untuk menyediakan informasi yang berguna bagi orang tua mengenai cara penanganan anak autisme di lingkungan rumah. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam memberikan perawatan yang sesuai dan efektif. Selain itu, penulis juga menyarankan agar desainer komunikasi visual lainnya memiliki motivasi dan kreativitas dalam merancang *board game*. Solusi Melalui Edukasi dan Intervensi Perancangan ini merekomendasikan pendekatan edukasi bagi orang tua yang memiliki anak dengan autisme, dengan fokus pada bimbingan intensif serta penerapan diet ketat. Solusi ini dirancang untuk membantu anak autisme mengembangkan kemandirian serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No 2 September 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

lingkungan sekitar, sehingga mendukung perkembangan mereka dengan cara yang lebih menyeluruh dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, T. S. (2020). PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF MENELADANI SIFAT ABU HURAIRAH TERHADAP HEWAN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI. *Perancangan Buku Interaktif*.
- Baculu, E. P. H., & Andri, M. (2019). Faktor Risiko Autis Untuk Mengurangi Generasi Autis Anak Indonesia. *MPPKI (Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia): The Indonesian Journal of Health Promotion*, 2(1), 5–11. <https://doi.org/10.31934/mppki.v2i1.522>
- Pangestu, N., & Fibriana, A. I. (2017). Faktor risiko kejadian autisme. *HIGEIA (Journal of Public Health Research and Development)*, 1(2), 141–150.
- Pangestu, R. (2019). Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 4(2), 159–165. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.796>
- Patriansah, M. (2020). Analisis Poster Iklan Layanan Masyarakat Karya Sepdianto Saputra: Kajian Semiotika Saussure. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 203–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/arty.v9i3>
- Patriansah, M., & Gion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *SASAK: DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI*, 5(2), 93–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.30812/sasak.v5i2.3435>
- Patriansyah, M. (2020). "Kajian Strukturalisme dalam Melahirkan Sebuah Karya Seni." *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5(2). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v5i2.996>
- Somantri, U., Yulius, Y., & Iswandi, H. (2023). Brain Gym Sebagai Media Kampanye Sosial Bagi Perkembangan Anak Usia Dini Di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2), 182–192. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i2.3256>
- Utami, I. E. S., & Barlian, Y. A. (2017). Perancangan Kampanye Makanan Bebas Gluten Dan Kasein untuk Anak Autis Di Kota Bandung. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(02), 166–175. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i02.1434>
- Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2), 111–116. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>

Narasumber :

Siska (29 th.), terapis Edufa Palembang, wawancara tanggal 24 April 2024, di Yayasan Edufa terapi, Palembang

Masda Heni (38 th.), guru Slb Negeri Pembina, wawancara 29 April 2024, di Sekolah Negeri Pembina Palembang