



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut data UNESCO (<http://republika.co.id>, diakses tanggal 20 Februari 2015), pada tahun 2011 terdapat 35 juta penyandang autisme di seluruh dunia. Dengan kata lain rata-rata 6 dari 1.000 orang di seluruh dunia mengidap autisme. Jumlah ini pun terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 1990-an jumlah penyandang autisme mencapai 4-6 orang dari setiap 10.000 kelahiran. Sedangkan, pada tahun 2000-an jumlahnya meningkat menjadi 10-15 orang dari setiap kelahiran. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), di Indonesia pada tahun 2010, jumlah anak yang berusia 5-19 tahun dan menyandang autisme di Indonesia kurang lebih berjumlah 112.000 jiwa dibanding 66 juta jiwa. Jumlah ini diperkirakan akan bertambah sebanyak 500 orang setiap tahunnya (<http://tempo.co>, diakses tanggal 20 Februari 2015). Sampai saat ini, laju pertumbuhan autisme ini belum dapat diketahui faktor penyebab utamanya sehingga sangat sulit untuk dikontrol.

Berdasarkan wawancara penulis dengan Bapak Handoko selaku koordinator terapis ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) di *Satria Kid Centre* yang merupakan rujukan dari Yayasan Autisma Indonsia (Rabu, 18 Februari 2015), autisme merupakan kelainan yang kecil kemungkinannya untuk dicegah dan belum dapat diobati secara tuntas. Tidak berarti tidak ada yang bisa kita lakukan bagi mereka. Penyandang

autisme juga dapat diarahkan dan berkembang bila tersedia lingkungan yang kondusif dan perlakuan yang mendukung. Itulah yang menjadi tugas dari anggota masyarakat untuk memberi kesempatan dan waktu bagi mereka yang dianggap ‘berbeda’.

Menurut Syamsu Yusuf (2010, hlm.37), banyak hal yang dapat kita perbuat bagi para penyandang autisme mulai dari hal-hal kecil yang bisa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dengan mengubah cara pandang, pola pikir, perkataan, maupun perilaku kita. Seringkali kita secara sadar atau tidak sadar menjauhi, mengejek, dan menggunakan kata-kata yang menyakiti mereka. Hal ini akan membawa pengaruh yang buruk bagi perkembangan mental penyandang dan keluarganya, karena yang mereka butuhkan adalah kesempatan dan dukungan dari orang-orang di sekitar sehingga mereka dapat belajar untuk bersosialisasi seperti anak biasa (wawancara dengan Bapak Handoko, *Satria Kid Centre*, 18 Februari 2015).

Sehubungan dengan perlakuan masyarakat, khususnya remaja yang masih cenderung negatif terhadap para penyandang autisme, maka penulis sebagai desainer grafis membuat Tugas Akhir *Perancangan Kampanye Sosial Cara Berinteraksi dengan Penyandang Autisme*. Kampanye sosial ini berisi konsep yang harus dipahami masyarakat tentang autisme, tips-tips yang perlu diketahui dalam berinteraksi dengan penyandang khususnya di lingkungan sekolah. Ditujukan untuk remaja tangung pada usia sekolah antara usia 12-16 tahun di Indonesia. Perancangan ini akan dibuat dalam bentuk *video motion graphic*, poster, *t-shirt*, *notebook*, dan *goodie bag* yang akan disebar secara *offline* dan *online*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan disampaikan dalam penulisan Tugas Akhir (TA) yang bertema autisme ini adalah :

1. Bagaimana merancang kampanye sosial tentang konsep autisme dan cara berinteraksi dengan penyandanginya bagi remaja tanggung yang berada pada usia sekolah antara 12-16 tahun di Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Pada laporan Tugas Akhir (TA) bertema autisme ini, materi yang dibahas akan dibatasi berdasarkan beberapa poin-poin di bawah ini baik dari segi segmentasi target maupun segi teknisnya :

1. Demografis

Membatasi dalam memberikan pemahaman tentang konsep autisme pada remaja tanggung pada usia sekolah 12-16 tahun normal sebagai target primer dan anak usia sekolah dasar sebagai target sekunder. Baik laki-laki maupun perempuan.

2. Psikografis

Remaja tanggung yang berada pada usia sekolah dimana keinginan untuk berteman secara berkelompok (geng) semakin kuat, cenderung ingin tampil hebat di hadapan teman-temannya (ekspansi diri), mudah terpengaruh dan ikut dengan

tren yang sedang terjadi di lingkungan sekolahnya, serta mulai berperilaku dan berkata kasar, khususnya teman yang dirasa ‘berbeda’ (Gunarsa, 2004, hlm.13).

3. Geografis

Perancangan ini ditujukan untuk remaja usia sekolah di Indonesia (nasional).

4. Media

Perancangan ini berupa kampanye sosial dalam bentuk *video motion graphic*, poster, *t-shirt*, *notebook*, dan *goodie bag*. Visual yang akan ditampilkan dalam bentuk ilustrasi digital *full color*.

5. Konten

Konten dari kampanye sosial ini meliputi konsep autisme, ajakan dan tips berinteraksi dengan penyandang, khususnya yang dibutuhkan di lingkungan sekolah dengan teman sebaya. Terbatas pada perilaku dalam kondisi normal yang tidak membutuhkan penanganan khusus (sakit, mengamuk, dan sebagainya).

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis dalam merancang TA yang berjudul *Perancangan Kampanye Sosial Cara Berinteraksi dengan Penyandang Autisme* adalah :

1. Untuk merancang kampanye sosial tentang konsep autisme serta cara berinteraksi dengan penyandangnya bagi remaja tanggung yang berada pada usia sekolah antara 12-16 tahun di Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat yang bisa diperoleh melalui perancangan kampanye sosial bertemakan autisme ini antara lain :

1. Bagi penulis, perancangan ini bermanfaat sebagai media pembelajaran mengenai konsep autisme dan cara-cara berinteraksi dengan para penyandang secara nyata. Selain itu juga sebagai wadah untuk meluapkan kreativitas, aspirasi, dan kepedulian penulis sebagai kaum muda terhadap penyandang autisme dan keluarganya melalui desain visual.
2. Bagi masyarakat, khususnya penyandang autisme dan keluarganya, kampanye sosial ini diharapkan membawa dampak positif bagi kehidupan sosial penyandang sehingga mendapat perlakuan yang lebih layak dari orang-orang di sekitar dan dapat menciptakan suasana yang kondusif bagi penyandang untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya di lingkungan sekolah.
3. Bagi universitas, perancangan ini diharapkan dapat menciptakan citra yang baik bagi UMN sebagai bentuk kepedulian kampus terhadap penyandang autisme serta dapat bermanfaat sebagai referensi akademis bagi perancangan sejenis.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data melalui dua cara, yaitu metode primer dan sekunder. Adapun perinciannya adalah sebagai berikut (Swarjana, 2012, 104-109) :

1. Metode Primer

Metode primer yang penulis lakukan meliputi observasi dan wawancara.

- a. Metode observasi, yang dilakukan terhadap lingkungan sosial penyandang untuk mengetahui bagaimana perilaku keluarga dan teman-teman sebayanya.
- b. Metode wawancara yaitu *personal/ face-to-face interview*, yang dilakukan dengan pakar terapi dan ahli yang bekerja di yayasan autisme, sekolah, dan orangtua dari penyandang. Wawancara yang dilakukan berupa pertanyaan terstruktur dan dikombinasikan dengan beberapa pertanyaan tidak terstruktur yang ditanyakan secara lisan dengan jawaban yang bersifat terbuka.
- c. Metode kuesioner yang disebarakan kepada remaja usia sekolah SMP-SMA yang ada di wilayah Jabodetabek berupa sejumlah pertanyaan tertutup.

2. Metode Sekunder

Metode sekunder yang dilakukan adalah melalui studi literatur, baik buku, artikel, kamus, maupun jurnal ilmiah yang memiliki keterkaitan dengan konten yang akan disampaikan. Sumber-sumber literatur yang digunakan meliputi buku fisik (cetak) maupun buku digital (dalam bentuk PDF).

1.7. Metode Perancangan

Adapun metode yang dilakukan selama proses perancangan kampanye sosial bertema autisme ini dapat dijabarkan dalam beberapa poin berikut ini :

1. Perumusan Masalah

Pada tahap awal, penulis melakukan observasi terlebih dahulu terhadap fenomena/ masalah yang terjadi di lingkungan sosial penyandang autisme.

2. *Brainstorming*

Brainstorming dilakukan melalui pembuatan peta *user* dan *mind mapping* dari rumusan masalah sehingga dapat ditentukan segmentasi, tujuan, dan media yang akan digunakan, dengan didukung data wawancara dan observasi.

3. Pengumpulan data

Pada tahap ini, dilakukan studi literatur yang terkait dengan konten yang akan dibahas. Selain itu, dibutuhkan juga referensi visual yang sesuai.

4. Evaluasi

Seluruh bahan yang telah dikumpulkan mulai dari hasil *brainstorming*, literatur, dan referensi visual dikaji ulang sehingga mendapatkan konsep serta gambaran kasar kampanye sosial seperti apa yang akan dibuat.

5. Sketsa

Pembuatan *draft* awal berupa sketsa kasar dari karya yang akan dibuat.

6. Visualisasi

Ide desain dan gambaran kasar tersebut divisualisasikan melalui ilustrasi dan diaplikasikan ke dalam berbagai media yang sudah ditentukan.

7. Eksekusi

Pada tahap ini, karya tersebut sudah dicetak dan disebar, baik melalui media *online* maupun *offline*.

1.8. Skematika Perancangan

