

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang sangat bergantung pada interaksi satu sama lain, oleh karena itu komunikasi merupakan salah satu proses yang paling penting untuk membagikan informasi, pikiran, maupun perasaan. Salah satu bentuk komunikasi adalah berbicara. Menurut (Amalia Fitri et al., 2024), kemampuan berbicara merupakan salah satu hal yang penting untuk diajarkan kepada anak sejak dini agar mereka dapat mengekspresikan diri dan berkomunikasi (h.848). Anak-anak belajar menyampaikan kebutuhan, perasaan dan pikiran mereka melalui kata-kata, namun sebagian anak prasekolah mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*). *Speech delay* atau keterlambatan bicara adalah kondisi di mana perkembangan kemampuan anak untuk berbicara terlambat atau tertunda dari teman sebayanya (Ladapase, 2021). Sekitar 7-10% anak usia dini di Indonesia mengalami keterlambatan bicara (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020) dan menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), pada tahun 2023 terdapat 23% anak prasekolah di Jakarta yang mengalami *speech delay*.

Menurut dr. Rosary, Sp. A (2024) ada beberapa faktor penyebab *speech delay*, seperti masalah neurologis, *autism spectrum disorder* (ASD), gangguan pendengaran, masalah perkembangan saraf, dan trauma kepala. Faktor eksternal seperti kurangnya stimulasi bahasa oleh orang tua, dan penggunaan *gadget* yang berlebihan kepada anak juga dapat meningkatkan risiko *speech delay* (Ladapase, 2021, h.81.). Salah satu upaya pemerintah dalam menangani *speech delay* adalah dengan memberlakukannya terapi wicara dan terapi okupasi. Menurut dr. Indah Retno Wardhani, Sp. KFR (2024), terapi wicara berfokus membantu anak dalam berbicara, memahami bahasa, dan berkomunikasi dengan lebih baik. Sedangkan terapi okupasi bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak

untuk berbicara seperti bermain permainan yang berfokus pada pengembangan bahasa, memainkan lagu sambil bernyanyi, dan menggambar.

Kemampuan berbicara secara verbal sangat penting bagi anak-anak dan harus diajarkan sejak dini untuk membantu anak berkomunikasi dan mengekspresikan diri. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan metode pengajaran yang efektif dalam menyampaikan informasi tetapi tidak membuat anak merasa stres karena terdapat unsur permainannya. Gamifikasi dan permainan adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan berbicara secara efektif (Tesalonika et al., 2023, h.5341). Beberapa permainan yang digunakan dalam terapi wicara dan okupasi seperti *flash cards*, balok susun, dan *puzzle* tidak selalu cocok bagi anak dengan *speech delay*, karena kognitif mereka berbeda dengan anak pada umumnya (Tommy et al., 2018, h.147). Metode terapi tersebut juga kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak, karena biasanya metode tersebut hanya dilakukan sendiri tanpa interaksi antara teman atau anggota keluarga (Tesalonika et al., 2023, h.5345). Menurut Nasiri et al., (2017), media permainan interaktif dapat menciptakan lingkungan yang lebih *immersive* dan merangsang stimulasi kemampuan berbicara anak. Metode permainan interaktif memotivasi anak-anak untuk berpartisipasi lebih aktif daripada metode permainan konvensional, yang dapat meningkatkan hasil latihan berbicara. (h.103). Salah satu contoh permainan interaktif adalah *Monopoly* yang mengharuskan partisipasi aktif oleh para pemain seperti interaksi sosial, kerja sama, dan diskusi untuk memenangkan permainan (Suzana et al., 2024).

Berdasarkan fakta-fakta tersebut, interaksi antara orang tua dan anak sangat berpengaruh pada perkembangan kemampuan verbal anak. Media interaksi yang digunakan juga memengaruhi cara orang tua memberikan stimulasi yang dibutuhkan oleh anak. Oleh karena itu, penulis merancang *boardgame* interaktif edukasi untuk orang tua dan anak, yang di mana *boardgame* tersebut dapat menjadi media informasi dan pembelajaran yang memberikan stimulasi untuk anak dengan dampingan orang tua. Anak akan menjadi lebih antusias dan fokus selama proses pembelajaran sehingga informasi yang diberikan menjadi lebih efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terpapar sebelumnya, masalah yang penulis temukan adalah sebagai berikut:

1. *Speech delay* sangat penting untuk diatasi sejak awal karena jika tidak diintervensi sejak awal, dampaknya dapat memengaruhi masa depan anak.
2. Peran orang tua/ orang dewasa sangat penting dalam perkembangan kemampuan komunikasi anak sejak kecil.
3. Beberapa permainan kurang cocok bagi anak dengan *speech delay*, karena kognitif mereka berbeda dengan anak pada umumnya.
4. Dibutuhkannya media permainan yang dapat membantu perkembangan kemampuan komunikasi anak dengan membantu interaksi antara orang tua dan anak.

Berdasarkan rangkuman di atas, pertanyaan yang dapat penulis ajukan dalam proses perancangan adalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan media interaktif untuk anak dengan *speech delay*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan media informasi ini, penulis menentukan batasan masalah agar tujuan perancangan dapat tercapai dengan efektif. Perancangan ini ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak dengan *speech delay* berumur 30-40 dengan SES ekonomi B-A, orang dewasa (fasilitator) yang membantu anak dengan *speech delay*, anak yang mengalami *speech delay* berumur mulai dari 3 -9 tahun, berdomisili di Jakarta, dengan menggunakan metode *visual storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi seputar media interaktif yang memberikan informasi edukasi.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di jabarkan sebelumnya, tujuan penulis adalah membuat perancangan *boardgame* untuk anak dengan *speech delay*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai usaha agar memudahkan orang tua dan orang dewasa dalam mengajar anak yang mengalami *speech delay* melalui media yang interaktif dan edukatif, seperti *boardgame*. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi mengenai *speech delay*.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti atau dosen lain mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan *boardgame*. Perancangan ini juga bisa menjadi acuan bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang *boardgame* dan topik *speech delay*. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi mengenai *speech delay*.

