

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki masyarakat sebanyak 282,5 juta jiwa yang terdiri dari 30,2 juta – 30,8 juta anak yang lahir tahun 2023 - 2025. Di antara jumlah tersebut, terdapat 5% – 8% anak yang terdiagnosa *speech delay* dari data resmi (Ikatan Dokter Anak Indonesia, 2023). Namun, berdasarkan studi penelitian oleh Mardiah dan Ismet pada tahun 2021 ditemukan 42,5% anak prasekolah tidak terdiagnosis secara kedokteran, tetapi memiliki gejala *speech delay* (Ajeng, 2025, h. 2). *Speech delay* merupakan kondisi perkembangan berbicara yang terlambat atau tidak sempurna sehingga mengalami kesulitan dalam bercakap, membuat kalimat, dan memahami bahasa (Rosary, 2024). *Speech delay* ini rawan di kalangan anak di usia 2–6 tahun dan mudah untuk didiagnosis. Namun, dalam beberapa kasus, *speech delay* juga dapat didiagnosis pada usia 6 bulan jika anak memiliki gejala berbicara dengan berceles atau hanya bisa menunjuk-nunjuk lingkungan atau barang, sesuai dengan keinginan anak (Safira, 2025).

Anak yang memiliki *speech delay* dianggap memiliki hambatan dalam perkembangan serta keterlambatan untuk berkomunikasi yang tidak sesuai dengan usianya (Makarim, 2024). Oleh karena itu, anak dengan *speech delay* perlu ditangani sedini mungkin dengan latihan dan terapi khusus. Dalam penanganan *speech delay*, terdapat berbagai media atau strategi pembelajaran yang dapat digunakan seperti, buku interaktif, bernyanyi, bermain musik, mengajak ngobrol dengan anak, hingga terapi wicara bersama dokter spesialis neurologi untuk anak.

Jika tidak diatasi sejak dini dengan metode yang benar, maka akan mempengaruhi perkembangan anak dengan *speech delay* terutama pada aspek sosial dan emosional (Yuniari & I Gusti, 2020). Hal ini dapat berisiko pada akademik anak, dimana anak kesulitan untuk menjawab dan mengembalikan pertanyaan di lingkungan sekolah, sehingga anak sangat rentan mengalami keterlambatan pendidikan (Hooper dkk., 2003). Selain risiko akademik, anak juga

terkena risiko mengalami kesulitan untuk membangun hubungan sosial dengan teman dan guru di sekolah (Generos, 2024). Bahkan dalam beberapa kasus, anak dengan *speech delay* memiliki risiko dalam membaca buku (Tomblin, dkk., 2000).

Sebagai salah satu bentuk penanganan *speech delay*, terapi wicara merupakan kegiatan terapi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam berbicara dan ekspresi emosi melalui bahasa atau kata pada anak (Fadil, 2022). Aktivitas terapi wicara dapat disesuaikan dengan kondisi setiap anak. Namun, terapi wicara seringkali melibatkan permainan dan kegiatan pengurutan yang berbasis bahasa seperti membaca buku bersama, bermain sambil aktif berkomunikasi secara bersamaan, dan mengajak anak berinteraksi dengan anak lain dengan pengawasan. Aktivitas tersebut dapat membantu melatih keterampilan anak dalam bahasa, motorik, dan kognitif (Basrowi, 2023). Selain itu, metode ini juga dapat membantu para anak menstimulasi organ oral mereka dan membiasakan mereka untuk membuat sebuah kalimat atau kata-kata bersama orang tua, dokter, terapis, dan guru. Meskipun terapi wicara sudah banyak diterapkan, tetapi media pendukung terapi wicara yang tersedia masih terbatas. Sebagian besar media yang digunakan adalah buku ilustrasi atau interaktif. Padahal, anak dengan *speech delay* berada pada usia yang memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi sehingga membutuhkan sebuah tantangan yang lebih kompleks (Yunita, 2025).

Media pembelajaran interaktif yang berbasis tantangan dapat memotivasi dan memberikan ketertarikan kepada anak (Siamy dkk, 2018). Sebagaimana media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai penyampaian informasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga mampu untuk membuat pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terdapat proses serta tujuan pembelajaran (Wulandari, 2020). Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan media edukasi interaktif yang berupa permainan (*toys*) sebagai media pendukung terapi wicara pada anak dengan *speech delay*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, rumusan masalah dari perancangan ini adalah

1. Kurangnya pengetahuan mengenai penanganan *speech delay* berupa terapi wicara dikalangan orang tua saat di rumah.
2. Terbatasnya media penanganan *speech delay* pada anak, media terkini yang tersedia dan paling banyak tersedia adalah buku ilustrasi atau buku interaktif. Sebagaimana anak membutuhkan stimulasi seimbang antara penggunaan media dan keterlibatan secara fisik, emosional, serta sosial bersama lawan bicara.

Oleh karena itu, penulis membuat sebuah pertanyaan untuk penelitian perancangan ini yaitu, bagaimana perancangan media interaktif pendukung terapi wicara pada anak dengan *speech delay*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Target dari perancangan ini adalah terapis serta pendamping berupa orang tua dalam menangani keterlambatan bicara (terapi wicara) sebagai target primer. Sedangkan anak yang mengidap *speech delay* dan rajin melakukan terapi wicara sebagai target sekunder. Target primer memiliki ekonomi SES tingkat B yang pendapatan sekitar Rp 3.000.000,00 – Rp 6.000.000,00 per bulan (Kementerian Komunikasi dan Informatika, Katadata Insight Center). Target berlokasi di Jakarta, sebagaimana terdapat beberapa studi kasus dan salah satu penelitian seputar di Jakarta Utara dengan studi kasus penelitian *speech delay* di RW 07 Kelurahan Tanjung Priok (Sari, 2022). Psikografis target difokuskan kepada target primer, yang memiliki perasaan dan keinginan kuat untuk membantu anak-anak yang mengidap *speech delay*, khawatir dengan kondisi anak, dan sayang kepada perkembangan anak. Media melingkupi dalam bentuk gim yang bersifat mendukung para ahli terapi wicara dalam membantu menangani anak yang memiliki *speech delay*. Target sekunder memiliki ekonomi yang masih bergantung pada pendampingnya. Target berlokasi di Jakarta dan memiliki psikografis frustrasi pada pergaulan dan memiliki rasa penasaran yang tinggi.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan dari rumusan masalah yang sudah dijabarkan, penulis memiliki tujuan untuk tugas akhir ini yaitu, melakukan perancangan media pembelajaran interaktif pendukung terapi wicara pada anak dengan *speech delay*.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini penulis berharap dapat membuat gim yang dapat mendukung para terapi wicara pada anak dengan *speech delay* serta pengembangan ilmu wicara pada anak yang memiliki *speech delay* di bidang desain komunikasi visual. Sehingga manfaat tugas akhir disajikan dalam dua poin yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang sebagai berikut,

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat teoritis ini diharapkan dapat menjadi khasanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya membahas materi pendukung terapi wicara pada anak dengan *speech delay*. Perancangan diharapkan dapat menjadi sebagai referensi, mengolah, dan memanfaatkan data serta pengetahuan lebih mendalam seputar topik pendukung terapi wicara pada anak dengan *speech delay*.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi khasanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya membahas materi pendukung terapi wicara pada anak dengan *speech delay*. Perancangan diharapkan dapat menjadi sebagai platform yang bersifat persuasi, interaktif, dan memberi ketertarikan untuk mendalami topik pendukung terapi wicara pada anak dengan *speech delay*.