

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah cara manusia dalam berkomunikasi entah dengan berbicara maupun tertulis. Bahasa selain digunakan untuk berkomunikasi, juga digunakan sebagai cara untuk memberikan identitas diri dan bermain, Dengan terjadinya gangguan berbahasa mengakibatkan terhambatnya cara berkomunikasi seseorang.[1] Anak-anak penyandang *Asperger's Syndrome* kesulitan menjalin hubungan pertemanan dan mereka sering diejek oleh anak-anak lain. Ada gangguan dalam komunikasi verbal dan nonverbal, terutama aspek percakapan bahasa. Penggunaan bahasa yang *pedantic*, dan beberapa anak memiliki cara pengucapan yang tidak biasa yang mempengaruhi nada dan irama bicara.[2]

Diperkirakan masih ada sekitar 30% anak dalam spektrum autis yang masih mengalami gangguan berbicara walaupun sudah mendapat penanganan dan pendidikan yang mencukupi.[3] Maka dalam penanganan gangguan berbahasa perlu dilakukan hal yang tepat, seperti terapi bina wicara, penanganan fase preverbal dan verbal, dll. Ada juga terapi dengan menggunakan suatu *software* tertentu.[4] Anak-anak dalam spektrum autis mempunyai rangsangan yang berbeda dalam menerima warna. Mereka lebih sensitif terhadap warna-warna terang seperti hijau, biru, merah, coklat dengan informasi ini maka pemilihan warna dapat disertakan dalam terapi.[5]

Dengan melihat era digital yang berkembang dengan pesat, maka tidak menutup kemungkinan bahwa untuk melakukan terapi wicara dapat dilakukan secara *mobile*, yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Ada beberapa contoh aplikasi yang terdapat di PlayStore:

### 1.1.1 Belajar Bicara dan Nama Benda



**Gambar 1.1 Belajar Bicara dan Nama Benda**

Aplikasi ini dikembangkan oleh Suami Takut Istri, dengan update terakhir 4 September 2018, secara keseluruhan, aplikasi ini ringan, mudah dipakai, dan dipenuhi dengan warna, sehingga mungkin membuat anak tertarik. Tetapi jika melihat ke fungsinya, terdapat beberapa kekurangan, seperti jangkauan kata-kata yang kurang luas, beberapa kata tidak diucapkan dengan jelas.

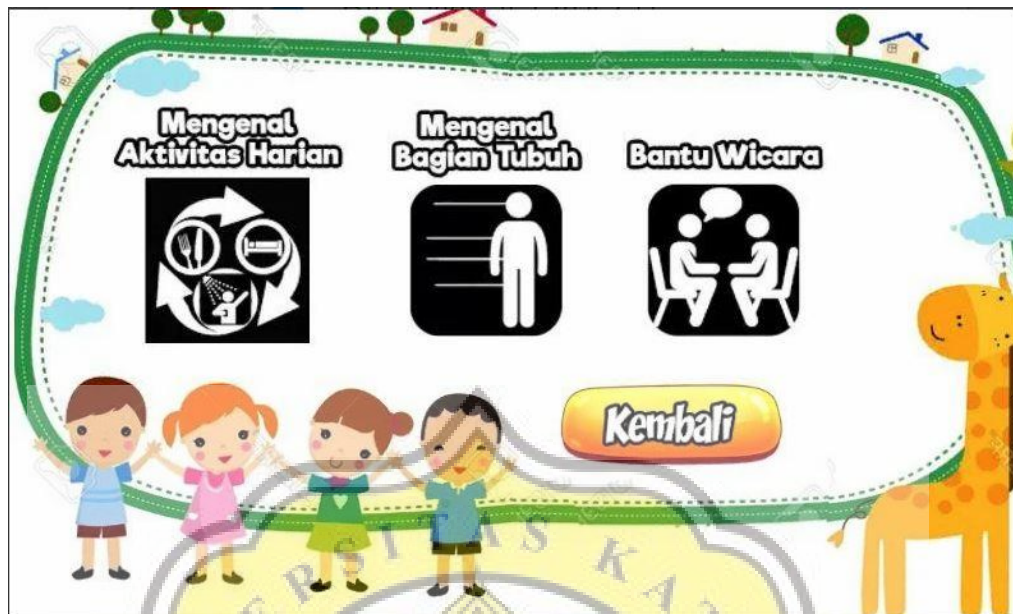
### 1.1.2 Kata Pertama Untuk Anak



Gambar 1.2 Kata Pertama Untuk Anak

Aplikasi yang dikembangkan oleh paus Biru Studio ini memiliki beberapa kelebihan yaitu sudah menggunakan grafik yang dibuat sendiri dan dikerjakan secara serius oleh tim pengembangnya. Tetapi aplikasi ini tidak memiliki petunjuk yang jelas, sehingga membuat pengguna tidak memahami apa yang disediakan oleh aplikasi tersebut.

### 1.1.3 Bina Wicara



Gambar 1.3 Bina Wicara

Aplikasi yang dibuat oleh Balai Tekkomdik Dinas Dikpora DIY ini telah memasuki versi 2.0. walau sudah menggunakan palette yang berwarna warni, tetapi masih menggunakan grafik yang asal comot, dan menggunakan suara hasil dari google translate. Hal ini sangat tidak disarankan. Pada bagian game sendiri masih sangat terbatas fiturnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang diatas maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menerapkan game terapi bahasa kepada anak penyandang *Asperger Syndrome*?
2. Bagaimana cara membuat anak penyandang *Asperger Syndrome* mau bermain game secara berulang?
3. Bagaimana respon anak penyandang *Asperger Syndrome* terhadap game tersebut?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Dengan melihat latar belakang dan rumusan masalah, maka penelitian ini diharapkan dapat:

1. Menerapkan game terapi bahasa kepada anak penyandang *Asperger Syndrome*.
2. Membuat anak mau penyandang *Asperger Syndrome* mau bermain game secara berulang.
3. Mendapatkan respon positif dari anak penyandang *Asperger Syndrome* terhadap game terapi.