

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Di era yang serba maju akan perkembangan teknologi ini tentunya semua manusia menginginkan sesuatu hal yang sempurna. Hal ini selaras dengan kebutuhan manusia yang semakin hari semakin mendesak manusia untuk hidup sempurna. Begitupun dengan orang tua dimanapun, harapan terbesar mereka tentu memiliki anak yang bisa dikatakan sempurna juga. Karena mereka paham benar bahwa anak adalah generasi penerus mereka dan ujung tombak mereka untuk menghadapi masa depan. Sebagai orang tua, tentunya akan melakukan apapun untuk menjadikan anaknya sebagai yang terbaik karena itu yang akan menjadi tolak ukur keberhasilan seorang orang tua.

Tetapi tentunya tidak ada manusia sempurna, ada beberapa anak yang dikaruniai lahir dengan sebuah keterbatasan. Bahkan disebutkan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) Indonesia bahwa ada sekitar 1,6 juta anak di Indonesia yang mengalami berkebutuhan khusus. Sedangkan menurut salah satu kader BKKBN, di Ponorogo sendiri diperkirakan sekitar 2% sampai 3% mengalami hal tersebut.

Anak-anak ini tersebar di berbagai wilayah di Ponorogo. Banyak dari mereka yang dibiarkan oleh orang tuanya karena masalah biaya atau yang lain. Dan tidak sedikit pula yang melakukan terapi ke berbagai tempat terapi di wilayah Ponorogo. Ilmu yang digunakan untuk menangani anak-anak berkebutuhan khusus ini adalah ilmu Okupasi Terapi. Salah satu tempat terapi anak berkebutuhan khusus atau yang secara medis lebih disebut dengan tumbuh kembang anak ini adalah Pelangi Center Ponorogo.

Dari data yang saya peroleh melalui wawancara, setiap harinya Pelangi Center Ponorogo ini menangani 80 sampai 100 anak berkebutuhan khusus dengan rentang usia 2 tahun sampai 12 tahun. Banyak gangguan dari anak-anak tersebut, namun menurut Pelangi Center 70 persen dari anak-anak itu mengalami gangguan atensi. Gangguan ini diderita oleh anak yang mengalami *Down Syndrome*, *ADHD*,

Development Delay, ADD, Learning disability. Permasalahan yang muncul adalah banyak orang tua yang mengeluhkan bahwa anak-anak ini mengalami perkembangan pesat saat setelah melakukan terapi. Namun saat anak ini tidak melakukan terapi dalam jangka waktu tertentu banyak dari mereka yang kembali ke pola perilaku saat sebelum terapi.

Menurut Mbak Ratna salah satu terapis okupasi terapi yang sudah bekerja di Pelangi Center selama 2 tahun, hal ini dikarenakan pola asuh orang tua di rumah yang terkesan membiarkan anaknya tanpa ada sedikit banyak kegiatan untuk menyegarkan kemampuan anak tersebut. Orang tua dari salah satu pasien menderita gangguan perilaku bernama Lovly mengungkapkan mereka tidak mengetahui hal apa yang harus dilakukan untuk mencegah anak tersebut kembali ke pola tingkah laku sebelum dilakukan terapi. Masalah ini yang sangat sering timbul dan menyebabkan opini dan asumsi bahwa terapi yang dilakukan selama di Pelangi Center Ponorogo tidak berhasil.

Penulis memilih mendigitalisasikan terapeutik atensi karena terapi ini tidak harus dilakukan oleh ahli medis yang menguasai, tetapi juga bisa dilakukan oleh orang tua di rumah. Terapis pun bisa menggunakan aplikasi ini sebagai media terapi karena dengan digital bisa lebih menarik perhatian anak-anak sehingga mau mengikuti instruksi terapis dengan mudah. Karena dengan gangguan atensi ini seorang anak akan sangat sulit untuk fokus ke suatu titik kegiatan.

Dari permasalahan yang muncul tersebut penulis mencoba memecahkan dengan membuat rancangan aplikasi multimedia menggunakan *Adobe Flash CS 6* dan dibantu *software* lain untuk membuat aplikasi pedoman pola asuh orang tua di rumah. Rancangan aplikasi ini nantinya akan berisi tutorial berbentuk animasi yang bisa diterapkan ke anak-anak berkebutuhan khusus. Setiap terapi yang dimunculkan akan ada *goals* atau tujuan. Saat tujuan itu tercapai akan ada animasi-animasi lucu yang akan membuat anak-anak tertarik untuk ikut terapi selanjutnya. Aplikasi ini dibuat dengan *interface* sederhana agar orang tua mudah menggunakannya. Walaupun sederhana tetapi isi dari aplikasi ini tetap berbobot dan menarik.

Sehingga orang tua bisa melakukannya terapi sederhana sendiri di rumah, khususnya gangguan atensi yang sering dikeluhkan kembali mengalami gangguan

setelah tidak melakukan terapi. Menurut terapis jika hal ini bisa dilakukan kemungkinan anak untuk kembali ke perilaku gangguan sangat minimal. Aplikasi ini dibutuhkan juga oleh terapis karena dengan aplikasi ini bisa membuat anak anak tidak kembali ke gangguan awal. Hal itu akan membuat terapis tidak dianggap gagal dalam melakukan terapi.

Aplikasi ini akan berjalan di desktop maupun android melalui pihak ke tiga. Sehingga bisa sangat mudah digunakan. Untuk terapis sendiri bisa mealakukan terapi menggunakan aplikasi ini ke beberapa anak sekaligus karena dengan media *lcd projector* bisa di ikuti oleh banyak anak sekaligus. Dengan aplikasi ini diharapkan bisa mengatasi masalah orang tua dan juga tempat terapi sehingga anak tidak kembali ke pola gangguan sebelum dilakukannya terapi.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Dari masalah yang muncul di penjabaran latar belakang, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi terapi gangguan atensi pada anak berkebutuhan khusus usia balita dan anak anak berbasis desktop maupun android untuk bisa digunakan oleh terapis maupun orang tua ?
2. Seberapa baik aplikasi terapi gangguan atensi pada anak berkebutuhan khusus usia balita dan anak anak berbasis desktop maupun android jika dibandingkan dengan media terapi secara konvensional ?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendigitalisasikan media terapis untuk anak berkebutuhan khusus sebagai media baru yang digunakan untuk melakukan terapi.
2. Membuat pedoman atau standar metode terapi agar antara satu terapis dan terapis lain memiliki kesamaan dalam melakukan metode terapi.

1.4. BATASAN MASALAH

Batasan masalah ini digunakan untuk membatasi lingkup rancangan aplikasi ini sehingga tidak meluas. Dengan menggunakan batasan masalah ini aplikasi akan sesuai kebutuhan dan efektif. Berikut batasan masalah dari rancangan aplikasi terapi gangguan atensi pada balita dan anak :

1. Perancangan aplikasi terapi gangguan atensi pada balita dan anak ini hanya berisikan metode terapi dengan gangguan atensi saja.
2. Aktivitas terapi yang dimuat didalam aplikasi terapi gangguan atensi pada balita dan anak ini hanya sebagian aktivitas yang bisa dibuat digital sesuai dengan arahan dari pihak terapis Pelangi Center Ponorogo.
3. Aplikasi ini hanya bisa berjalan di *platform* desktop (Windows 7, Windows 8, windows 10) dan android versi 7.0, 8.0 dan 9.0.
4. Pengguna aplikasi terapi gangguan atensi pada balita dan anak ini hanya orang tua/asuh dan terapis.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Dari sebuah penelitian yang dilakukan akan muncul sebuah manfaat. Manfaat dari penelitian perancangan aplikasi terapi gangguan atensi pada balita dan anak ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi obyek yang diteliti, media terapi rancangan aplikasi ini akan lebih menarik untuk anak-anak jika dibandingkan dengan media terapi konvensional
2. Bagi terapis, rancangan aplikasi ini bisa digunakan sebagai pedoman atau standar dalam melakukan terapi. Sehingga antar satu terapis dengan terapis lain bisa memiliki metode yang sama.
3. Bagi orang tua, dengan menggunakan aplikasi ini orang tua bisa melakukan pola asuh sebagai terapi di rumah.
4. Bagi peneliti, manfaat dari rancangan aplikasi ini adalah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang multimedia khususnya.