

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Banyaknya anak autis yang membutuhkan khusus diusia lebih dari 8 tahun belum bisa membaca dan minimnya sarana yang membantu mereka belajar membaca, aplikasi ini akan membantu mereka dalam belajar membaca.

Pengertian dari Autisme adalah suatu kondisi mengenai seseorang sejak lahir ataupun saat masa balita, yang membuat dirinya tidak dapat membentuk hubungan sosial atau komunikasi yang normal. (Baron-Cohen, 1993). Akibatnya anak tersebut terisolasi dari manusia lain, membuat aktivitas dan minat yang obsesif. Oleh karena itu, secara perkembangan mereka menjadi tertinggal dari usia yang seharusnya sehingga cara pemahaman terhadap apa yang seharusnya sudah dimengerti, mereka belum mengerti seperti contohnya mereka belum bisa membaca pada usia sudah 8 tahun.

Asumsi orang bahwa anak Autis itu adalah anak bodoh, karena kebanyakan orang tua yang belum memahami cara menangani anak mereka tersebut, perlu penanganan khusus untuk anak-anak itu. Untuk itu peran pendidik (orang tua, guru, dan orang tua dewasa lain) harus memberikan pengasuhan dan penanganan secara khusus. Walaupun dibutuhkan kesabaran, energi, memakan waktu yang cukup lama namun jika dilakukan secara intensif akan membantu mereka secara bertahap.

Didalam pembelajaran anak autis tidak lepas dari penggunaan media, terutama media visual dan Audio-visual, karena media visual dan Audio-visual merupakan alat bantu komunikasi yang mewujudkan tujuan komunikasi dari anak, dan disamping itu anak lebih mudah belajar memahami lewat suara dan gambar yang menarik, karena anak lebih fokus perhatiannya pada media tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sehingga rumusan masalah dari perancangan aplikasi multimedia sebagai media belajar membaca untuk anak autis di Bimbingan Belajar Khusus Radisonko Kepanjen, Sleman, Yogyakarta yaitu:

Bagaimana merancang aplikasi multimedia sebagai media belajar membaca untuk anak autis di Bimbingan Belajar Khusus Radisonko Kepanjen, Sleman, Yogyakarta?

## **1.3 Batasan Masalah**

Aplikasi media pembelajaran ini penulis menyajikan media pembelajaran membaca, dengan penyajian yang dikemas secara menarik yaitu dengan gambar bentuk, suara, dan cerita yang menjadi sebuah pembelajaran yang mudah diterima dan diingat oleh anak-anak tersebut. Software-software yang digunakan antara lain Adobe Director 2011 dan Adobe Flash CS3 Profesional, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Audition 1.5.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer jenjang strata 1 jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia sebagai media belajar membaca bagi anak autisme di Bimbingan Belajar Khusus Radisonko.
3. Untuk membantu pembimbing membimbing para anak Autis di Bimbingan Belajar Radisonko.
4. Memberikan kemudahan belajar membaca untuk anak Autis.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
  - a. Untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat selama belajar di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
  - b. Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman.
2. Bagi masyarakat luas
  - a. Memudahkan para masyarakat untuk mengajari belajar membaca untuk anak autisme.
  - b. Para siswa khususnya anak-anak autisme lebih cepat menangkap materi yang diajarkan dan lebih cepat bisa membaca.
  - c. Untuk anak-anak autisme agar bisa mengejar ketertinggalan mereka dengan anak seusianya yang normal, khususnya dalam hal membaca.

- d. Menghilangkan persepsi bahwa anak-anak autis adalah anak yang susah untuk dibimbing.
- e. Menambah koleksi hasil penelitian di Perpustakaan STMIK “AMIKOM” Yogyakarta sehingga bisa memberikan referensi bagi semua orang yang ingin menyusun skripsi.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan data agar lebih akurat dalam pembuatan laporan ini adalah menggunakan :

- Metode Observasi

Yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung di Bimbingan Belajar Khusus Radisonko, Yogyakarta.

- Wawancara

Melakukan wawancara terhadap narasumber yang terlibat dalam objek penelitian. Narasumber dalam penelitian ini adalah pemilik Bimbingan Belajar Khusus Radisonko.

- Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, buku pengetahuan, dan sumber lain yang berhubungan dengan permasalahan, yaitu antara lain dari buku yang berjudul “Autisme pada Anak”.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini membahas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan dan Jadwal Penelitian.

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab II ini membahas tentang tinjauan pustaka, konsep dasar multimedia, menguraikan teori-teori tentang pembahasan yang berkaitan obyek penelitian, dan perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang gambaran umum tentang obyek penelitian, mendefinisikan masalah, menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang sedang diteliti, merancang konsep yang tepat terhadap obyek, hingga rancangan aplikasi.

### **BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang pembuatan sistem, memaparkan hasil-hasil dari tahap analisis, hasil testing dan implementasinya, memelihara sistem.

### **BAB V. PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran

### **Daftar Pustaka**

## 1.8 Jadwal Penelitian.

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan

Jenis Kegiatan	Juli				Agustus				September				Oktober			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Pengumpulan data																
Pemilihan data																
Pembuatan rancangan Aplikasi																
Pembuatan interface																
Pembuatan program																
Laporan																
Pengujian Program																