

BAB I

PENDAHULUAN

1.2 Latar Belakang

Memahami apa yang anak gambar sebagai bentuk ekspresinya dan curahan isi hatinya, diperlukan pemahaman agar orang dewasa disekitarnya dapat mengerti apa yang ingin anak sampaikan melalui bahasa rupa anak. Bahasa rupa yang dimaksud adalah karya visual seperti hasil karya lukisan atau gambar anak-anak. Gambar anak digunakan sebagai media untuk menyalurkan kreatifitas, media komunikasi, sebagai tempat untuk berekspresi, bercerita, juga menyampaikan pesan. Anak – anak membuat gambar yang dihasilkan menjadi sesuatu yang ekspresif dan jujur. Namun tidak semua anak menggunakan gambar hanya sebagai media untuk menyalurkan kreatifitas tetapi ada beberapa anak yang memiliki GSA (Gangguan Spektrum *Autisme*) juga membutuhkan gambar sebagai media prioritas untuk berkomunikasi juga media terapi.

Berkarya seni rupa tidak hanya di lakukan oleh anak – anak dalam batas normal saja, bagi anak – anak diluar batas normal contohnya seperti anak – anak *autisme* juga dapat menyalurkan kreatifitasnya. Namun berbeda dengan kemampuan anak – anak normal pada umumnya, anak *autisme* menggunakan kreatifitas menggambar sebagai bahasa visual mereka untuk berinteraksi dengan orang disekitarnya, juga untuk menceritakan dan mencurahkan apa yang mereka rasakan. Karena anak – anak *autisme* memiliki gangguan neurologi pervasif yang terjadi pada otak dan mempengaruhi proses perkembangan anak (YAI, 2008).

Gambar dapat membuat mereka mampu mengekspresikan pengalaman- pengalaman mereka bahkan ketika mereka tidak mampu mengungkapkan berbagai peristiwa lewat kata-kata. Anak – anak *autisme* lebih menangkap bahasa visual dari pada bahasa kata (Simon, 1997:4). Menurut jurnal yang dikeluarkan Universitas Florida pada 4 Januari 2008 oleh Michelle Tillander dengan judul *Autism and Art Education*, dinyatakan bahwa anak – anak *autisme* memiliki bakat dengan memori visual yang sangat baik dan memiliki kemampuan untuk berpikir dalam gambar. Anak – anak *autisme* memiliki daya ingat yang baik untuk gambar dan teks tertulis daripada dialog yang langsung diucapkan. Fakta ini membuat anak *autisme* memiliki keunikan dalam gambar.

Menggunakan gambar sebagai alat berkomunikasi dengan anak – anak *autisme*, kita dapat mengetahui apa yang ingin disampaikan oleh anak – anak tersebut. Namun sampai saat ini belum ada upaya lain yang digunakan untuk dapat menyampaikan pesan yang terkandung di dalam gambar – gambar anak *autisme*. Orang – orang disekitarnya, baik keluarga, kerabat ataupun masyarakat luas cenderung tidak peka terhadap gambar anak – anak tersebut. Berdasarkan observasi langsung yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa ada beberapa upaya yang telah dilakukan oleh pihak sekolah untuk mengapresiasi dan juga memperlihatkan cerita atau pesan dari gambar anak – anak *autisme* tersebut dengan cara membuat hasil gambar para murid sebagai hiasan dinding di dalam kelas pada Sekolah Talenta Center.

Membaca fenomena masih kurangnya pemahaman orang – orang di sekitar anak *autisme* untuk memberikan apresiasi terhadap mereka juga kurangnya upaya untuk mengetahui pesan dan cerita dibalik

gambar mereka. Pada Sekolah Talenta Center dibutuhkan sebuah media penyampaian pesan. Beberapa hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bahasa interaksi mereka yang diterjemahkan kedalam gambar. Beberapa gambar anak yang dihasilkan akan diolah kembali menjadi sebuah motif yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam sebuah produk *merchandise* yang bernilai guna serta dapat menyampaikan pesan dan cerita yang ada pada gambar anak – anak tersebut.

Digital printing dipilih peneliti sebagai teknik untuk mewujudkan karya karena dalam pembuatan motifnya tetap menggunakan keterampilan tangan manusia. *Digital printing* juga memiliki kelebihan yaitu mampu memberikan kesan yang sama dalam mendesain ulang hasil gambar anak – anak tersebut mulai dari garis, bentuk, dan warna. Serta memiliki kurun waktu pengerjaan yang lebih singkat dan ketepatan dalam mengeluarkan warna yang diinginkan. Sedangkan melalui gambar anak akan memberikan nilai artistik dan emosioanal, seta narasi yang indah dan bermakna dalam sebuah produk.

Dengan penelitian ini penulis ingin mengajak orang tua dan keluarga yang anak *autisme* dan juga untuk masyarakat yang memiliki kepedulian terhadap anak autis untuk mengapresiasi dan lebih memahami mereka lewat bahasa visual mereka dan juga mencoba mengerti apa yang mereka sampaikan dan mereka ceritakan lewat setiap gambar mereka.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya upaya yang dilakukan oleh sekolah, keluarga dan orang – orang yang disekitar anak – anak *autisme* tersebut untuk memberikan apresiasi serta memahami cerita dan pesan yang ingin disampaikan oleh anak – anak *autisme* tersebut lewat gambar mereka.
2. Adanya potensi dari gambar anak *autisme* untuk dapat diolah menjadi sebuah komposisi motif pada baru dan diaplikasikan pada produk tekstil.
3. Adanya potensi pengaplikasian *re-design* motif gambar anak *autisme* menggunakan teknik *digital printing* untuk diterapkan pada produk *merchandise*.
4. Adanya potensi pengembangan untuk dijadikan sebuah media penyampaian pesan di Sekolah Talenta dengan memanfaatkan dan mengembangkan hasil dari gambar anak – anak murid Sekolah Talenta.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan upaya lain yang dapat dilakukan untuk memberikan apresiasi serta memahami cerita dan pesan yang ingin disampaikan oleh anak – anak *autisme* tersebut lewat gambar mereka?
2. Bagaimana cara mengolah potensi gambar – gambar anak *autisme* untuk menjadi sebuah motif agar dapat diterapkan kedalam sebuah produk *merchandise* serta dapat menyampaikan pesan dan cerita dari motif yang ada pada produk tersebut ?

3. Bagaimana cara mengolah teknik pembuatan motif dengan memanfaatkan teknik *digital printing* agar dapat menjadi produk *merchandise* yang menarik dan dapat menyampaikan cerita di dalam gambar?
4. Bagaimana cara mengolah potensi yang ada untuk dijadikan sebuah produk *merchandise* khusus Sekolah Talenta?

1.5 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian agar tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Gambar yang di gunakan hanya gambar anak – anak *autisme* dari Sekolah Talenta di kelas transisi dengan umur 8 – 13 tahun.
2. Material dan teknik yang digunakan.
Dalam karya ini penggunaan material dibatasi pada dua jenis material yaitu kain. Sedangkan teknik yang digunakan adalah teknik *digital printing*.
3. Ruang lingkup penelitian
Penelitian ini dilakukan pada Lembaga Pendidikan Khusus yaitu Sekolah Talenta Center diwilayah kota Jakarta.
4. Produk dan Target *Market*
Menciptakan produk *merchandise* yang memiliki nilai artistik dan emosioanal, memiliki narasi yang indah dan bermakna. Dimana media penyampaian pesan tersebut nantinya harus memiliki daya tarik untuk orang disekitar anak – anak *autisme* tersebut dan juga masyarakat luas. Target market primer yang dituju sebagai pembeli adalah orang tua dari murid yang bersekolah di Sekolah Talenta Center berusia 30 – 40 tahun. Target market sekunder adalah anak murid sebagai pemakai produk. Orang tua murid khususnya para ibu yang memiliki anak berkebutuhan khusus harus lebih aktif dalam memperhatikan perkembangan anak dan juga aktif dalam bersosialisasi dengan pihak sekolah untuk memantau perkembangan anak di sekolah. Misalnya, aktif berkunjung ke setiap kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak sekolah.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Memberikan apresiasi terhadap anak – anak *autisme* dengan mengolah gambar – gambar mereka yang memiliki potensi untuk dikembangkan.
2. Menyampaikan cerita dan makna yang terkandung dalam gambar anak – anak *autisme* sebagai nilai dalam produk *merchandise* bagi Sekolah Talenta Center.
3. Menciptakan sebuah karya dengan objek gambar anak – anak *autisme* dalam bentuk produk *merchandise* yang memiliki nilai artistik dan emosional.
4. Menciptakan sebuah produk *merchandise* bagi Lembaga Pendidikan Khusus dengan memanfaatkan keterampilan anak peserta didik dalam bidang seni menggambar.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan sumbangan ide dan gagasan pada keilmuan desain khususnya kriya tekstil dan mode.
2. Memberikan pengetahuan baru tentang cerita dan pesan dari gambar anak – anak *autisme*.
3. Memberikan sarana apresiasi baru bagi lembaga Pendidikan Khusus dan orang tua dalam mendukung anak agar terus berkarya seni rupa.
4. Mengembangkan teknik baru dalam pembuatan motif *digital printing* pada tekstil.
5. Keterampilan anak peserta didik di dalam Lembaga Pendidikan Khusus dapat termanfaatkan dan tersalurkan dengan baik.

1.8 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dimana teknik pengumpulan data diambil dengan cara

a. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti beserta lembaga yang terkait. Dalam penelitian ini dilakukan metode observasi terkendali. Pada observasi terkendali sasaran atau pelaku yang akan diamati dipilih oleh peneliti, serta kondisi kondisi yang ada dalam ruang dan tempat kegiatan dikendalikan oleh peneliti. Observasi dilakukan peneliti di wilayah kota Jakarta pada Sekolah Khusus Talenta Center.

b. Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung terhadap narasumber yang berkaitan dengan fenomena penelitian.

c. Studi literatur

Metode pengumpulan data dengan refrensi kepustakaan dari buku, jurnal, laporan tugas akhir, dan internet yang berkaitan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian. Sumber data literature dapat berupa media cetak maupun *online* seperti *website*.

d. Eksperimen

Dalam metode ini dilakukan eksplorasi gambar yang di peroleh dari anak – anak *autisme* di Sekolah Talenta untuk mendapatkan motif baru dengan pengolahan motif dan penerapan pada produk.

1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sistematika penulisan terbagi menjadi empat bab. Secara garis besar adalah sebagai berikut :

Bab 1. Pendahuluan

Isi dari bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi, kerangka penelitian dan sistematika penulisan laporan.

Bab 2. Studi Literatur dan Lapangan

Bab ini berisikan tentang dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan dan hasil observasi lapangan untuk digunakan sebagai pijakan dalam proses penelitian dan pengolahan gambar anak menjadi motif batik.

Bab 3. Proses Perancangan

Bab ini berisikan tentang penjelasan mengenai konsep perancangan yang meliputi tema dan judul perancangan, *costumer profile* serta proses hingga hasil perancangan. Dalam bab ini juga akan disertakan hasil eksplorasi pengolahan gambar anak hingga menjadi sebuah motif. Selain itu dalam bab ini juga akan dipaparkan proses kerja seperti langkah-langkah teknik *digital printing*, material yang digunakan hingga hasil akhir.

Bab 4. Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan tentang rumusan kesimpulan penelitian beserta saran dan rekomendasi oleh peneliti meyangkut proses penelitian.