

ABSTRAKSI

Autis merupakan gangguan perkembangan kompleks (sulit berinteraksi, komunikasi, dan lain-lain) yang menyebabkan anak sulit melakukan kegiatan secara mandiri. Untuk mengurangi gejala autis dibutuhkan terapi intensif selama 5 sampai 8 jam per hari dengan jenis terapi yang berbeda (DR.dr Handoyo, MPH). Metode terapi yang paling sering digunakan dan telah teruji keberhasilannya adalah metode *Applied Behavior Analysis* (ABA). Sistem yang diterapkan pada metode ABA adalah one on one, yaitu satu terapis membimbing satu anak. Selama proses terapi, dibutuhkan beberapa media terapi untuk mendukung jalannya terapi. Jika semua terapi dilakukan di tempat terapi, maka dibutuhkan biaya yang cukup besar. Oleh sebab itu, orangtua membutuhkan sebuah media terapi yang juga dapat digunakan di rumah sebagai terapi tambahan. Saat ini banyak aplikasi interaktif yang mulai dikembangkan oleh simpatisme autis di seluruh dunia. Namun, pengembang kebanyakan berasal dari luar negeri, sehingga bahasa yang digunakan adalah bahasa asing. Anak autis di Indonesia yang masih kesulitan berkomunikasi secara verbal tentunya akan merasa kesulitan untuk mempelajari dua bahasa yang berbeda secara bersamaan. Dari permasalahan tersebut, dibuatlah sebuah media terapi secara visual sebagai alat bantu komunikasi anak dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil studi literatur dan *interview* dengan seorang terapis (Alejo Academy), maka dirancang sebuah media terapi Aku Bisa sebagai variasi media terapi yang bersifat interaktif. Media terapi dirancang untuk digunakan baik di rumah ataupun di tempat terapi. Implementasi media terapi ini menggunakan Adobe Flash dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0 dan Adobe Illustrator untuk pembuatan desain secara keseluruhan. Hasil implementasi aplikasi Aku Bisa ini diujicobakan sebanyak tiga kali yang bertujuan untuk memastikan apakah aplikasi Aku Bisa ini sudah dapat dijadikan media terapi tambahan atau belum. Uji coba pertama dilakukan oleh terapis dan pemilik tempat terapi. Responden diminta untuk menjalankan program dan memberikan penilaian mengenai kelayakan aplikasi untuk digunakan sebagai media terapi. Hasil uji coba validasi pertama adalah, semua responden meminta penambahan narasi suara karena anak autis umumnya belum dapat membaca. Setelah dilakukan penambahan suara, uji coba kedua dijalankan dengan cara yang sama dengan menambahkan responden orangtua anak autis. Hasil dari uji coba kedua adalah aplikasi ini sudah dapat dijadikan media terapi tambahan karena sebagian besar materi telah memenuhi kebutuhan anak autis. Setelah aplikasi dinilai memenuhi kebutuhan anak autis, aplikasi Aku Bisa diujicobakan terhadap dua orang anak autis. Responden diminta untuk menjalankan aplikasi dengan didampingi oleh orangtua. Uji coba yang ketiga ini bertujuan untuk mengamati reaksi dan efek penggunaan aplikasi Aku Bisa. Berdasarkan uji coba ketiga, prinsip pemberian hadiah terbukti bermanfaat memberikan stimulasi emosi positif terhadap anak (anak bertepuk tangan atau tertawa saat mendapatkan hadiah). Namun, anak tampak marah (tantrum) ketika mengalami kesulitan dalam menjalankan aplikasi. Berdasarkan hasil dari keseluruhan uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Aku Bisa sudah dapat dijadikan media terapi tambahan baik di rumah maupun di tempat terapi. Namun materi aktivitas yang disajikan perlu diperluas dengan menambahkan aktivitas pengembangan karakter dan setiap langkah kegiatannya perlu diperdetail. Selain itu, disarankan agar aplikasi Aku Bisa ini dapat dioperasikan pada tablet atau gadget lainnya, agar lebih praktis dan anak lebih terbiasa menggunakan *touch screen*.

(Kata Kunci : *autis, media terapi interaktif, terapi musik, terapi visual, terapi bermain*)