

TUGAS AKHIR  
SARANA PEMBELAJARAN  
IDENTIFIKASI EMOSI UNTUK ANAK AUTIS



Disusun oleh:

Tanti Rosalia Dewi

24070044

Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk

Universitas Kristen Duta Wacana

Yogyakarta

2012

# SARANA PEMBELAJARAN IDENTIFIKASI EMOSI UNTUK ANAK AUTIS

Diajukan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk

Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar

Sarjana Desain

Disusun Oleh :

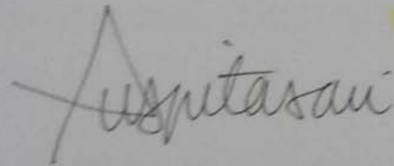
TANTI ROSALIA DEWI

24. 07. 0044

Diperiksa di : Yogyakarta.

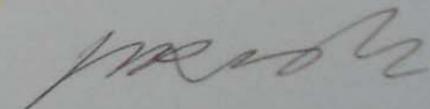
Tanggal : 20 Januari 2012

Dosen Pembimbing I,

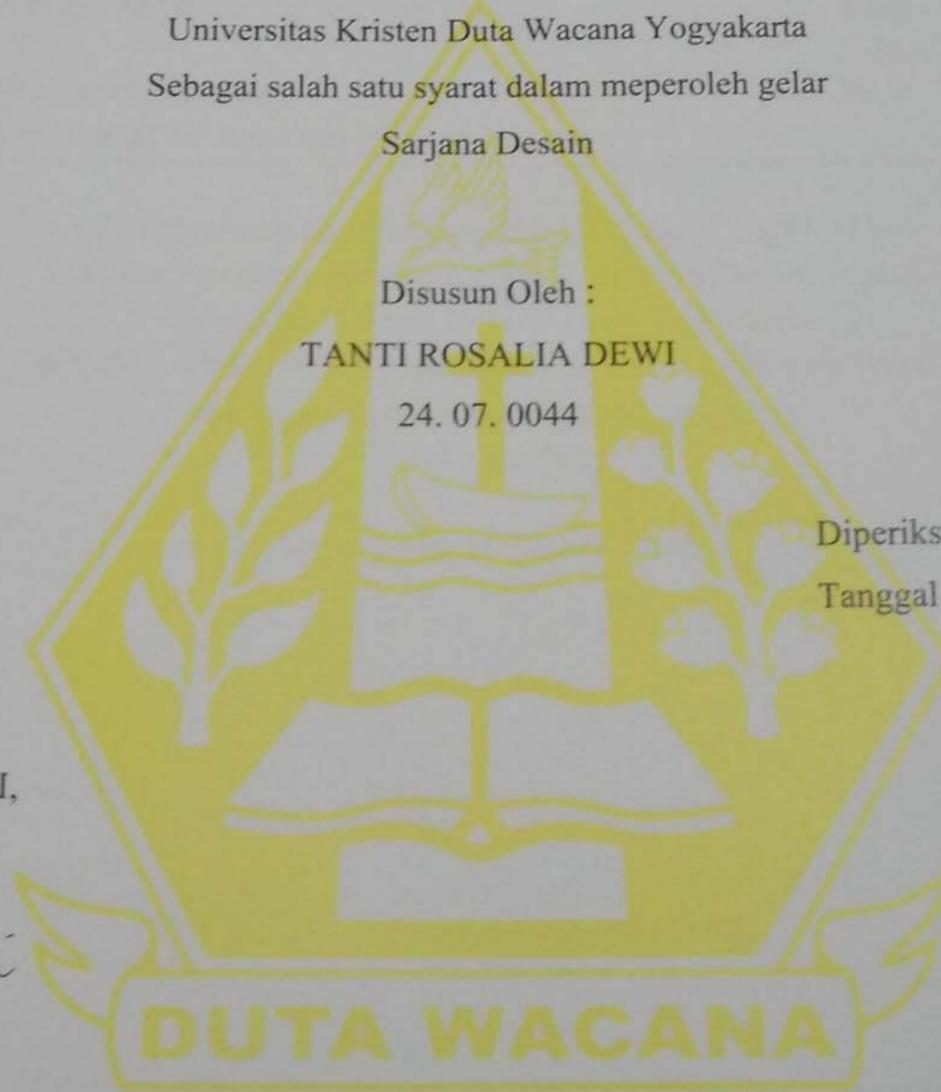


Dra. Puspitasari Darsono M.Sc

Mengetahui  
Ketua Program Studi,



Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch



## LEMBAR PENGESAHAN

Judul : SARANA PEMBELAJARAN IDENTIFIKASI EMOSI UNTUK ANAK AUTIS

Nama Mahasiswa : TANTI ROSALIA DEWI

No. Mahasiswa : 24 . 07 . 0044

Mata Kuliah : Tugas Akhir

Semester : VIII

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Kode : PD 8388

Tahun: 2011/2012

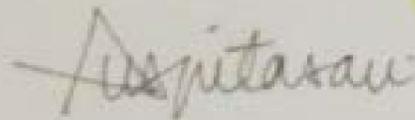
Prodi : Desain Produk

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk  
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta  
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar sarjana pada tanggal :

18 Februari 2012

Yogyakarta, 20 Januari 2012

Dosen Penguji I,



Dra. Puspitasari Darsono M.Sc

Dosen Penguji III,



Josan Tri Putro, S.Sn

Dosen Penguji II,



Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch

Dosen Penguji IV,



Dra. Konihrawati, S.Sn

**DUTA WACANA**

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan  
dengan sebernyanya bahwa skripsi :

**SARANA PEMBELAJARAN  
IDENTIFIKASI EMOSI UNTUK ANAK AUTIS**

Adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan  
langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang  
lain yang dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada  
Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi  
dari skripsi ini maka gelar dan ijazah yang saya  
peroleh dinyatakan batal dan saya akan kembalikan kepada Universitas Kristen  
Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta 20 Januari 2012

**DUTA WACANA**

TANTI ROSALIA DEWI

24. 07. 0044

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas segala kasih, hikmat, dan penyertaan-Nya, skripsi ini akhirnya bisa terselesaikan. Dengan penuh sukacita, penulis ingin mempersembahkan skripsi dengan judul: **“SARANA PEMBELAJARAN IDENTIFIKASI EMOSI UNTUK ANAK AUTIS”** sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Produk dari Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta. Untuk mewujudkan Tugas Akhir ini, saya tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dengan penuh kesungguhan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih serta penghargaan sebesar-besarnya kepada:

- ✓ Tuhan Yesus Kristus yang terus memberikan penulis kekuatan dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini
- ✓ Keluargaku tercinta (Mama, Papa, cicik, oh di, oh yan) yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun materiil. Dan selalu memberikanku semangat untuk terus berjuang.
- ✓ Robby Hidayat yang telah menghabiskan tenaga, waktu, pikiran, dan kesabaran untuk penulis. Yang selalu menemani dan membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai walaupun dengan imbalan. Terimakasih buat semua ide-ide dan masukannya yang kadang-kadang *smart*.
- ✓ Ibu Pipit Darsono selaku dosen pembimbing yang selalu siap sedia membantu dan mengarahkan penulis, hingga Tugas Akhir ini selesai tepat waktu
- ✓ Dosen-dosen Desain Produk yang senantiasa memberikan masukan yang luar biasa, Bu Koni, Bu Bertha, Bu Winta, Pak Eko, Pak Tosan, Pak Pur, Pak Kristian, Pak Hendro.
- ✓ Bu Detty selaku dosen ahli yang banyak memberikan masukan bermanfaat
- ✓ SLB Bina Anggita khususnya Bu Anis yang bersedia memberikan waktunya untuk diwawancara dan membawa penulis masuk lebih dekat ke dunia anak-anak Autis
- ✓ Pak Kom Roden dan Pak Bagong yang banyak membantu dalam proses perwujudan produk ini hingga menjadi produk final
- ✓ Teman-temanku tercinta Amelisa, Olan, Emy, Tania, Anita, Bella yang selalu memberikanku semangat dan mau mendengarkan keluh kesah penulis selama mengerjakan Tugas Akhir ini.
- ✓ Adik Rana dan Helen yang menjadi motivasi penulis dalam membuat tugas akhir dan karya-karya sebelumnya
- ✓ Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan dan dukungannya.

Tiada manusia yang sempurna, karenanya penulis sangat menyadari adanya keterbatasan ilmu dan kemampuan yang dimiliki, sehingga dalam

penyusunan Skripsi ini banyak terdapat kekurangan. Akhir kata penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan. Mohon maaf atas segala kekurangan. Semoga Tuhan Yesus senantiasa melimpahkan segala berkat – Nya kepada kita semua.

Yogyakarta, 20 Januari 2012

Penulis,

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
ABSTRAKSI .....	xi

## Bab I : Pendahuluan

### 1. Latar Belakang

1.1 Emosi Anak Penyandang Autisma.....	1
1.2 Pelatihan Emosi di SLB Bina Anggita Yogyakarta.....	2
1.3 Rumusan masalah.....	3
1.4 Pernyataan Desain.....	3
1.5 Tujuan dan Manfaat Produk.....	4
1.6 Spesifikasi Performa Produk.....	4
1.7 Metode Desain.....	4

## Bab II : Data Literatur

2.1 Autisma.....	5
2.1.1 Karakteristik Anak penyandang Autisma.....	5
2.1.2 Gambaran Emosi Anak penyandang Autisma.....	6
2.1.3 <i>Mind Reading</i> .....	6

2.1.4 <i>Mindblindness</i> pada Anak penyandang Autisma.....	7
2.1.5 Pembelajaran Emosi untuk Anak Autisma.....	7
2.2 Emosi Dasar Manusia.....	8
2.3 Ergonomi	
2.3.1 Proporsi Wajah dan Tubuh Anak.....	11
2.3.2 Pergerakan Sendi dan Dimensi Tangan.....	11
2.4 Dimensi Manusia.....	12
2.5 Warna.....	13

Bab III : Ddata Lapangan, Analisa dan Kesimpulan

3.1 SLB Bina Anggita.....	14
3.2 Pengamatan Proses Belajar Identifikasi Emosi di SLB Bina Anggita Yogyakarta.....	14
3.3 Cara Pengajaran Anak Penyandang Autisma.....	26
3.4 Uji Coba Bentuk.....	26
3.5 Study Wajah.....	27
3.6 Produk Pembelajaran Emosi yang ada di Lapangan .....	29
3.7 Analisa.....	31
3.8 Kesimpulan.....	32

## Bab IV : Konsep

4.1 Design Brief.....	33
4.2 Posisi Produk Terhadap Pengguna.....	33
4.3 Posisi Produk Terhadap Produk Sejenis.....	34
4.4 Pohon Tujuan.....	35
4.5 Atribut Produk.....	36
4.6 Spesifikasi Performa.....	36
4.7 Mekanisme Kerja Alat.....	37
4.8 Image Board.....	39
4.9 Tata Cara Penggunaan.....	42
4.10 Sketsa.....	43
4.11 Percobaan.....	48
4.12 Pemilihan Cerita untuk Membangun Suasana.....	52
4.13 Proses Pembuatan.....	55

## Bab V : Presentasi Desain

5.1 Gambar Teknik Buku Level I dan II .....	59
5.2 Gambar Teknik Buku Level III.....	60
5.3 Gambar Teknik Boneka.....	61
5.4 Kritik dan Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA .....	66
LAMPIRAN.....	67

## ABSTRAKSI

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Berinteraksi dengan orang lain adalah kebutuhan mendasar dalam diri manusia. Interaksi sosial bersifat timbal balik atau dua arah. Agar interaksi dapat berjalan lancar dibutuhkan sikap saling memahami kedua belah pihak. Setiap individu membutuhkan proses evaluasi atau penilaian untuk memahami diri sendiri atau orang lain. Mereka membuat penalaran tentang apa yang dipikirkan, dirasakan, diinginkan, dan lain-lain, baik yang ada dalam diri mereka sendiri maupun dalam diri orang lain yang sedang berinteraksi dengan mereka. Sehingga interaksi social tersebut dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diinginkan. Kemampuan penalaran tersebut dikenal dengan istilah *mind-reading*.

Kemampuan *mind-reading* tumbuh secara spontan dan alamiah pada masa kanak-kanak. Menurut Baron-Cohen, Hadwin & Howlin (1999), anak yang berkembangnya normal tidak membutuhkan pelatihan *mind-reading* secara implisit. Lain halnya dengan anak yang memiliki gangguan autis. Anak-anak yang mengalami Autisme memperlihatkan kerusakan berat pada interaksi interpersonal dan komunikasi. Dengan demikian anak autis mengalami *mind-bliness*, mereka cenderung tidak sensitif atau kurang empati pada perasaan orang lain, tidak mampu memahami intensi orang lain dan sulit memprediksi tingkah orang lain.

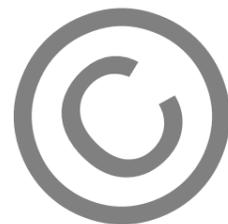
Dari permasalahan tersebut muncullah sebuah kebutuhan akan media yang tepat untuk membantu proses pembelajaran memahami atau mengidentifikasi emosi untuk anak penyandang Autisma. Kebutuhan tersebut kemudian diangkat sebagai proyek Tugas Akhir ini. Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai inovasi produk yang diinginkan adalah metode Discovery Research untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik user, eksperimen bahan untuk menganalisa bahan apa yang sesuai.

## ABSTRAKSI

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Berinteraksi dengan orang lain adalah kebutuhan mendasar dalam diri manusia. Interaksi sosial bersifat timbal balik atau dua arah. Agar interaksi dapat berjalan lancar dibutuhkan sikap saling memahami kedua belah pihak. Setiap individu membutuhkan proses evaluasi atau penilaian untuk memahami diri sendiri atau orang lain. Mereka membuat penalaran tentang apa yang dipikirkan, dirasakan, diinginkan, dan lain-lain, baik yang ada dalam diri mereka sendiri maupun dalam diri orang lain yang sedang berinteraksi dengan mereka. Sehingga interaksi social tersebut dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diinginkan. Kemampuan penalaran tersebut dikenal dengan istilah *mind-reading*.

Kemampuan *mind-reading* tumbuh secara spontan dan alamiah pada masa kanak-kanak. Menurut Baron-Cohen, Hadwin & Howlin (1999), anak yang berkembangnya normal tidak membutuhkan pelatihan *mind-reading* secara implisit. Lain halnya dengan anak yang memiliki gangguan autis. Anak-anak yang mengalami Autisme memperlihatkan kerusakan berat pada interaksi interpersonal dan komunikasi. Dengan demikian anak autis mengalami *mind-bliness*, mereka cenderung tidak sensitif atau kurang empati pada perasaan orang lain, tidak mampu memahami intensi orang lain dan sulit memprediksi tingkah orang lain.

Dari permasalahan tersebut muncullah sebuah kebutuhan akan media yang tepat untuk membantu proses pembelajaran memahami atau mengidentifikasi emosi untuk anak penyandang Autisma. Kebutuhan tersebut kemudian diangkat sebagai proyek Tugas Akhir ini. Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai inovasi produk yang diinginkan adalah metode Discovery Research untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik user, eksperimen bahan untuk menganalisa bahan apa yang sesuai.



# Bab I

## Pendahuluan

### 1. Latar Belakang



*gbr 1.1: Anak penyandang autism yang tertawa riang ketika mendengarkan sebuah lagu, namun tiba-tiba menangis dan marah tanpa sebab yang jelas*

emosi inilah yang menyebabkan anak autisme seringkali memberikan respon-respon yang tidak sesuai dengan situasi yang ada (Jordan & Powell, 1995).

Proses interaksi sosial adalah kebutuhan mendasar dalam diri manusia. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Di dalam dirinya terdapat hasrat untuk berkomunikasi, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain untuk memperoleh sesuatu.

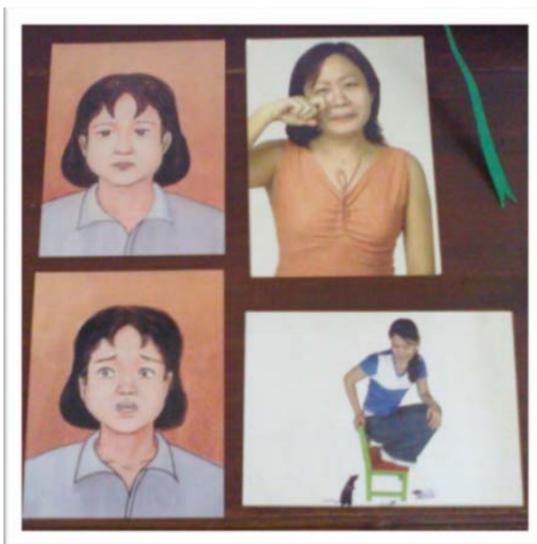
#### 1.1 Emosi Anak Penyandang Autisma

Anak autisme mengalami kerusakan berat pada interaksi interpersonal dan komunikasi. Mereka tidak mampu melakukan penalaran mengenai emosi dan feeling pada diri sendiri maupun orang lain. Keterbatasan dalam mengungkapkan dan memahami

Anak Autisma mengalami kesulitan dalam memahami keterkaitan antara *Feeling* dan Emosi. Emosi dan perasaan/*feeling* adalah dua hal yang berbeda namun berkaitan sangat erat dalam diri manusia. Kita tidak akan pernah bisa memilih apa yang akan kita rasakan, seperti misalnya kita merasa terluka ketika seseorang memperlakukan kita tidak baik. Kita juga akan merasa kaget ketika tiba-tiba mendengar suara yang keras atau berada di sebuah tempat asing. Akan tetapi kita bisa memilih tindakan apa yang akan kita lakukan untuk merespon *feeling* tersebut. Tindakan atau perilaku untuk merespon *feeling* inilah yang disebut dengan Emosi (Notbohm & Zysk, 2010). Kemampuan penalaran mengenai emosi orang lain dan diri sendiri dikenal dengan istilah *mind-reading*. Dengan *Mind-reading* kita dapat menginterpretasikan apa yang mereka katakan, mengerti perilaku mereka dan memprediksi apa yang mereka lakukan selanjutnya (Baron-Cohen, Hadwin & Howlin, 1999). Kemampuan *mind-reading* tumbuh secara spontan dan alamiah pada masa kanak-kanak. Menurut Baron-Cohen, Hadwin & Howlin (1999), anak yang berkembangnya normal tidak membutuhkan pelatihan *mind-reading* secara implisit. Sejak bayi, anak sudah mampu mengidentifikasi ekspresi wajah sesuai dengan emosi yang dirasakan (sedih, senang, marah dan takut).

## 1.2 Pelatihan Emosi di SLB Bina Anggita Yogyakarta

Dalam penelitian di SLB Bina Anggita (Sekolah khusus untuk anak-anak Autisma) nampak masih banyak ditemui anak-anak yang kesulitan dalam hal *Mind-Reading*. Seperti misalnya seorang anak yang selalu menangis dan marah-marah ketika dia bertemu dengan pelajaran matematika. Dia menunjukkan rasa tidak suka terhadap pelajaran tersebut dengan cara menangis histeris sambil membanting-banting tubuhnya ke lantai dan membenturkan kepalanya ke dinding tanpa menghiraukan guru dan teman sekelasnya. Ada juga seorang anak yang seringkali berdiri diatas bangkunya sambil berteriak-teriak. Dia tidak menggubris sama sekali saat seorang guru



Gbr 1.2: media pembelajaran yang digunakan

memarahinya karena dianggap mengganggu teman disampingnya yang sedang belajar. Namun suatu saat ketika seorang guru memanggil nama anak tersebut untuk menutup pintu kelas, dia justru ketakutan dan berlari ke sudut ruang kelas untuk bersembunyi.

SLB Bina Anggita menganut kurikulum YAI (Yayasan Autis Indonesia). Dalam kurikulum tersebut terdapat materi mengenai Identifikasi emosi yang merupakan bagian dari pembelajaran *Mind-reading*. Materi pelatihan ini dikembangkan oleh

Howlin, Baron-Cohen & Hadwin dalam bukunya yang berjudul *Teaching children with autism to mind-read* (1999), terbagi dalam 5 tingkatan.

Pelatihan ini umumnya dilakukan selama kurang lebih 30 menit hingga 1 jam. Media yang digunakan biasanya berupa kartu emosi yang berisi bermacam-macam gambar emosi dan situasi tertentu. Pengajar biasa memulai tahap pertama dengan mengenalkan ekspresi sedih, senang, takut, marah. Pengenalan emosi ini menggunakan media foto, gambar dan didukung dengan ekspresi dari wajah guru itu sendiri. Anak disuruh untuk mengamati masing-masing gambar dan mengenali karakter seperti garis mulut, alis, mata dalam tiap emosi. Setelah mereka mampu mengidentifikasi macam-macam emosi yang ada, mereka disuruh untuk mempraktekkannya masing-masing emosi tersebut. Setelah mereka paham mengenai beberapa macam emosi yang ada, anak dihadapkan pada sebuah cerita dengan situasi tertentu, kemudian mereka diminta untuk menebak ekspresi mana yang harus dikeluarkan oleh tokoh dalam cerita. Dalam tahap ini media yang digunakan berupa kartu yang menggambarkan kondisi tertentu.

Dari pengamatan lapangan ditemukan beberapa permasalahan dalam pengajaran “Identifikasi Emosi”, terlihat bahwa anak autis mengalami kesulitan dalam memfokuskan perhatiannya pada mimik wajah guru dan kartu-kartu di depannya. Mereka justru menoleh kesana-kemari, sehingga gurupun terpaksa harus berteriak, membentak, memukuk-mukul meja agar anak kembali melihat kartu-kartu yang ada di hadapannya. Namun jika anak tetap tidak mendengar, gurupun kemudian memegang wajah anak tersebut

dengan kedua tangannya dan mengarahkan wajah anak ke hadapannya persis secara paksa.

Masalah berikutnya adalah guru mengajarkan emosi tanpa emosi. Ekspresi emosi yang dikeluarkan oleh guru masih sangat datar. Sehingga informasi yang ditangkap oleh anak kurang jelas. Selain itu anak juga mengalami kesulitan saat menghubungkan antara emosi dan suasana yang ada. Karena proses pembelajaran hanya menggunakan gambar-gambar sederhana dan kurang komunikatif. Sehingga mereka mengalami kesulitan dalam membayangkan emosi apa yang muncul.

### 1.3 Rumusan Masalah

Dari pengamatan lapangan tersebut, didapatkan beberapa permasalahan dalam proses belajar identifikasi emosi antara lain,

- 1 Anak tidak focus pada saat proses pembelajaran, mereka lebih tertarik pada sesuatu di luar kelas. Ketidak fokus anak mempersulit pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran.
- 2 Anak autis membutuhkan pengajaran secara visual. Guru memfasilitasi kebutuhan tersebut dengan media kartu emosi. Namun media tersebut kurang dieksplor lebih jauh oleh guru. Hanya sekedar menunjukkan gambar-gambar yang terpampang dalam kartu tersebut. Sehingga anak tidak dapat menangkap tiap-tiap karakter emosi dengan baik.
- 3 Pelajaran emosi erat kaitannya dengan wajah seseorang, dalam proses pembelajaran ini wajah gurulah yang digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Namun anak penyandang autisme memiliki masalah dalam berinteraksi aktif dengan orang lain dan dalam kemampuan memusatkan

atensi. Sehingga mereka selalu mengalihkan perhatian dari wajah guru dan tidak mampu mengamati perubahan bagian wajah di tiap-tiap emosi.

- 4 Guru mengajarkan emosi tanpa emosi. Ekspresi emosi yang dikeluarkan oleh guru masih sangat datar tanpa ada *feeling* di dalamnya.
- 5 Guru kurang mampu membantu anak dalam berimajinasi mengenai situasi tertentu. Sehingga anak pun tidak dapat membayangkan kejadian tersebut dalam pikiran mereka dan tidak mampu menyebutkan emosi apa yang tepat jika mereka berada dalam kondisi tersebut. Guru hanya menunjukkan gambar sebuah kejadian yang tergambar dalam kartu emosi.

### 1.4 Pernyataan Desain

Produk yang mampu menarik minat anak dalam belajar identifikasi emosi dengan menggunakan tema-tema yang disukai anak-anak atau hal-hal yang mampu menarik perhatian anak autisma. Produk juga mampu digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan anak:

- Level 1 : pengenalan gambaran emosi wajah seseorang secara nyata (*Photographic picture*)
- Level 2: Tahap pengenalan gambaran emosi wajah seseorang dalam bentuk penggambaran ilustrasi
- Level 3: Tahap menafsirkan emosi yang mungkin dimunculkan oleh seseorang dalam situasi tertentu

## 1.5 Tujuan dan Manfaat Produk

### Tujuan

- ✓ Mengajarkan pada anak tentang masing-masing emosi yang ada
- ✓ Menarik perhatian (kontak mata) anak agar dia dapat focus dan memahami masing-masing emosi
- ✓ Mempermudah guru dalam memberikan pemahaman mengenai masing-masing emosi yang ada

### Manfaat

- ✓ Anak memahami tiap emosi yang ada
- ✓ Anak dapat focus pada proses pembelajaran
- ✓ Guru lebih mudah dalam memberikan pemahaman tiap-tiap emosi

## 1.6 Spesifikasi Performa Produk

Dari hasil *Discovery Research* di SLB Bina Anggita, didapatkan beberapa point spesifikasi performa produk sebagai berikut,

- ✓ Produk mampu menarik perhatian anak autism
- ✓ Dapat mengenalkan karakteristik masing-masing emosi yang ada

- ✓ Memberikan ruang kepada guru untuk memvisualkan tiap-tiap emosi yang ada
- ✓ Anak “berani” memfokuskan pandangan ke produk
- ✓ Dapat digunakan sesuai dengan level pemahaman anak

## 1.7 Metode Desain

### ✓ *Discovery research*

Pengamatan dilakukan di sekolah anak autism untuk mengetahui kesulitan-kesulitan proses pembelajaran dan perilaku anak pada proses belajar mengajar

### ✓ Eksperimen Bahan

Dilakukan untuk menganalisa bahan apa yang sesuai untuk pembuatan produk sehingga produk dapat berfungsi sebagaimana mestinya

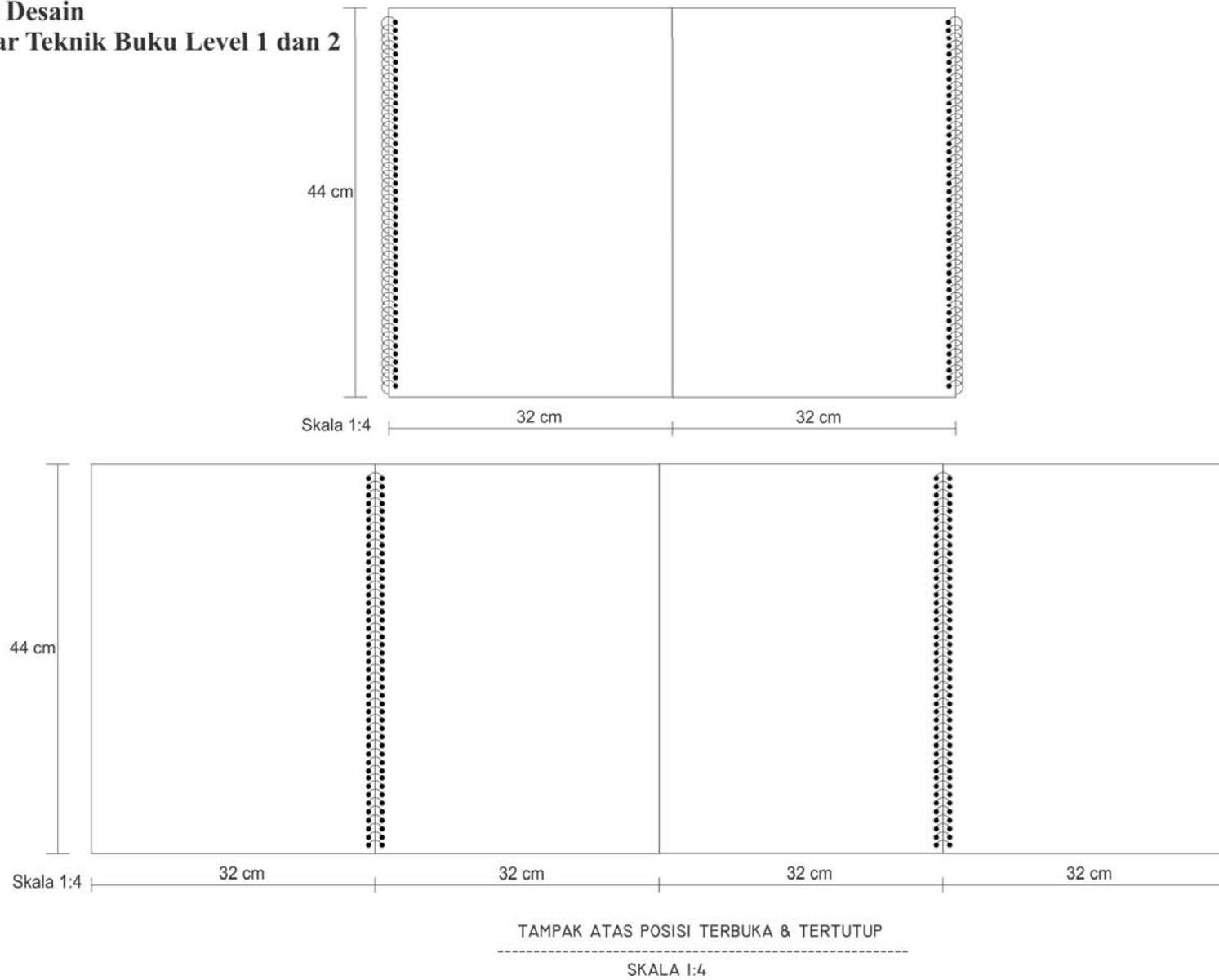
### ✓ Eksperimen Pengguna

Eksperimen dilakukan untuk menguji keterkaitan produk dengan pengguna. Apakah produk sudah mampu memenuhi kebutuhan pengguna serta dapat digunakan sebagaimana mestinya atau belum.

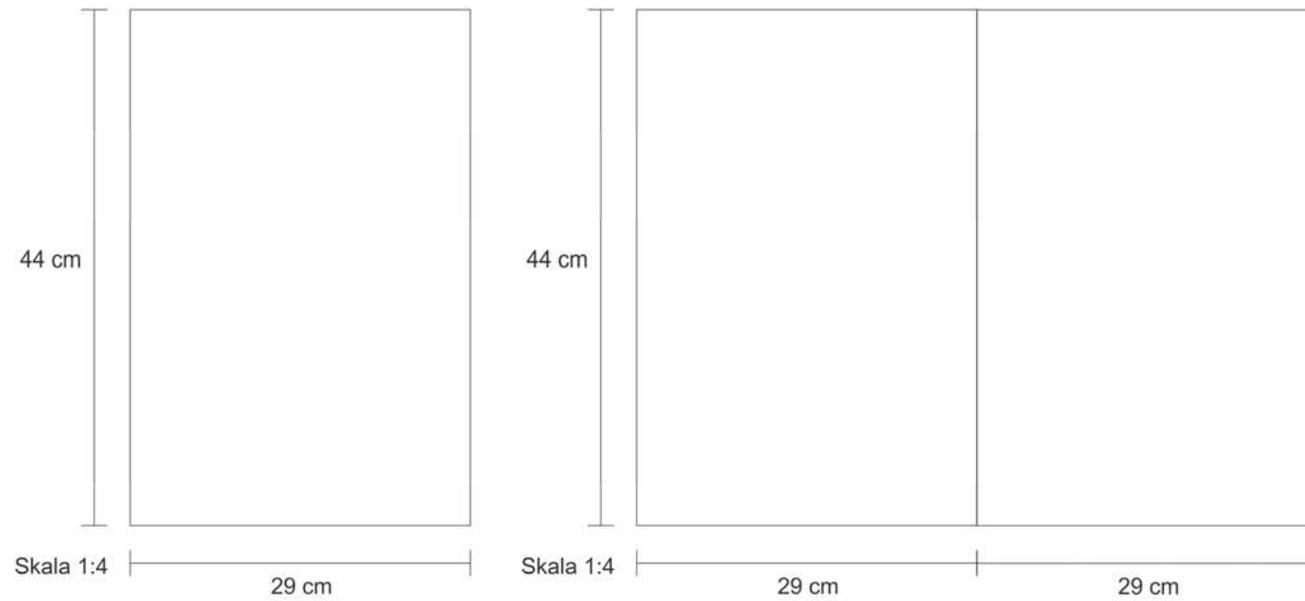
## BAB V

### Presentasi Desain

#### 5.1 Gambar Teknik Buku Level 1 dan 2



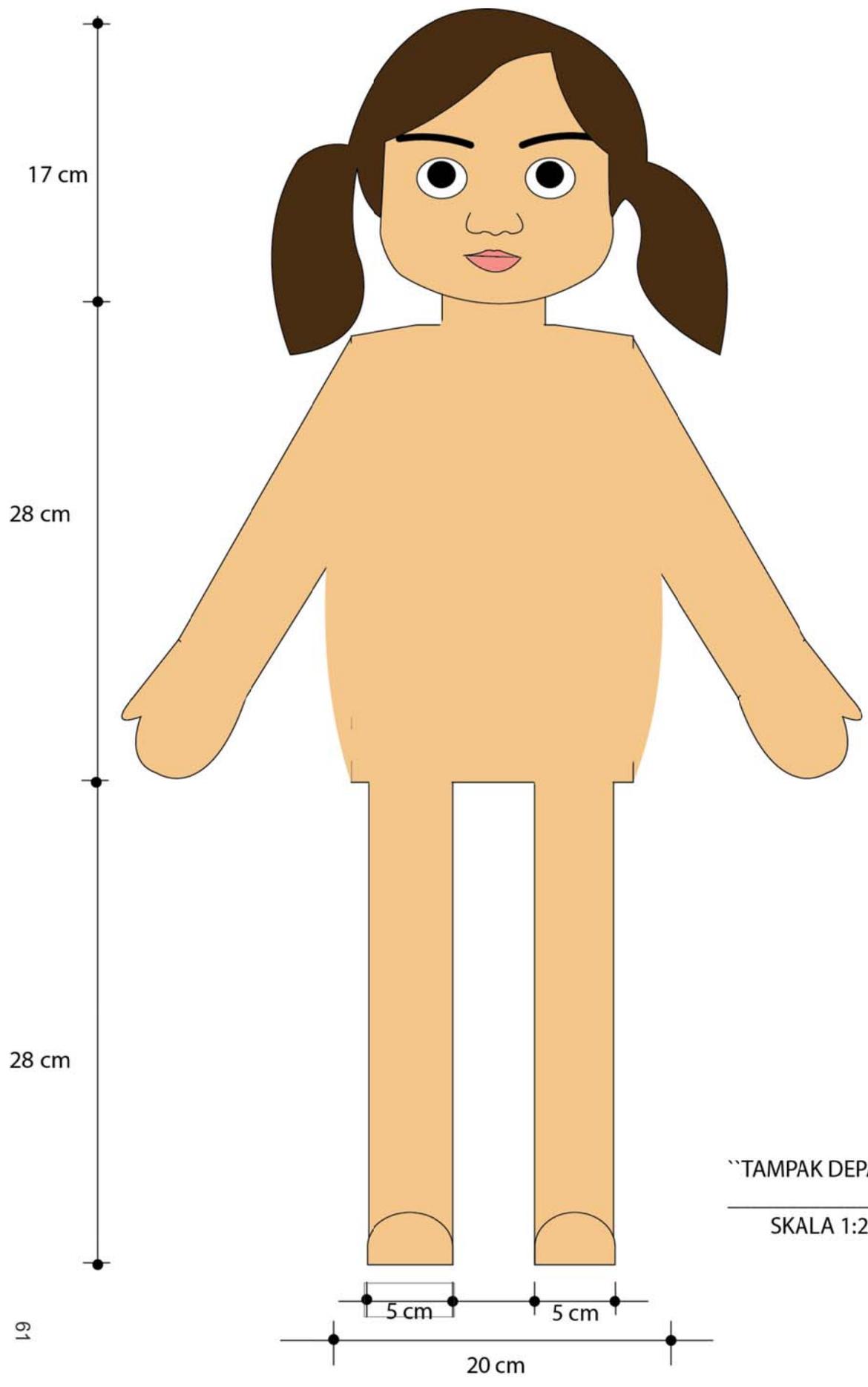
## 5.2 Gambar Teknik Buku Level 3



TAMPAK ATAS POSISI TERBUKA & TERTUTUP

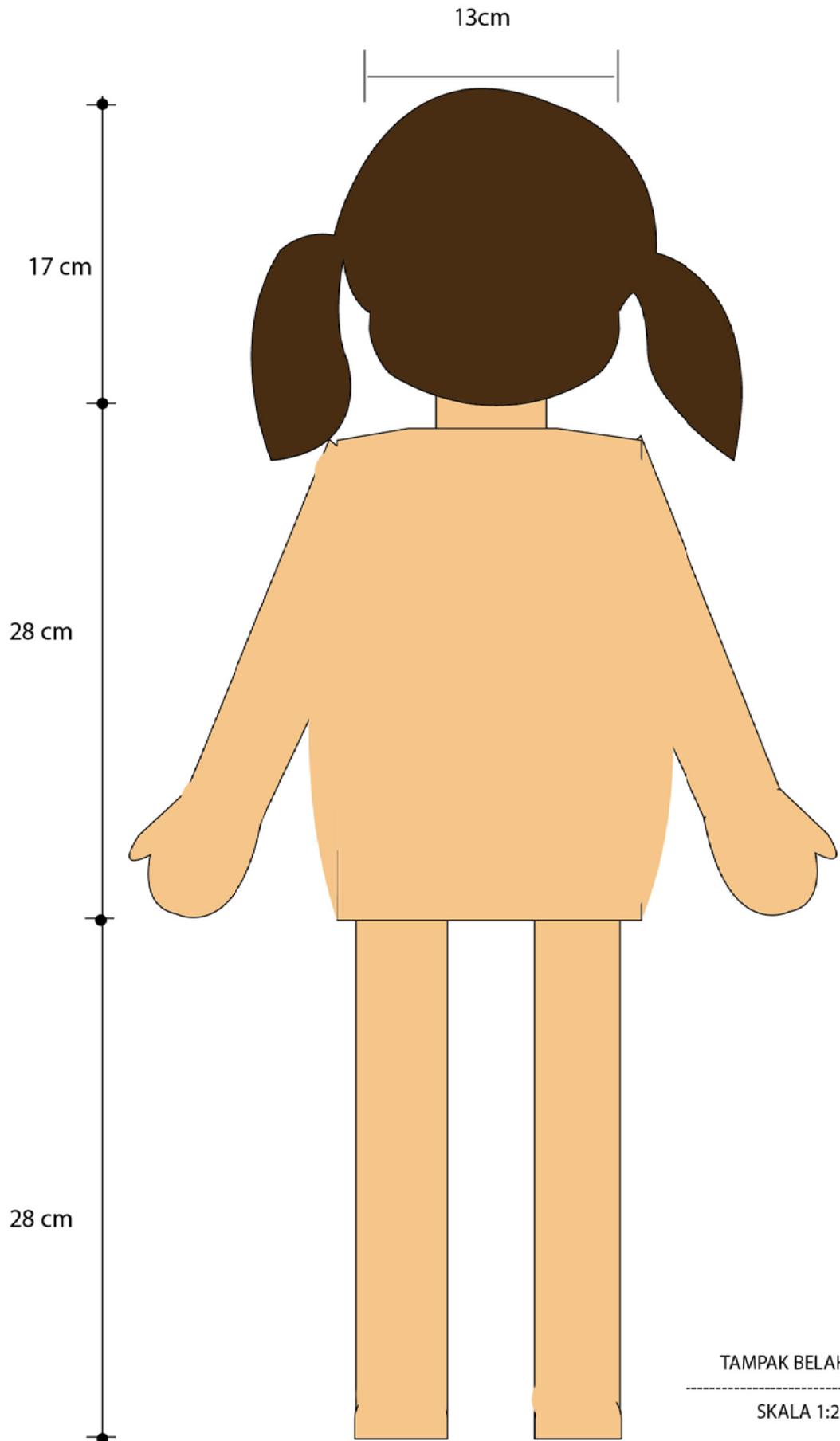
SKALA 1:4

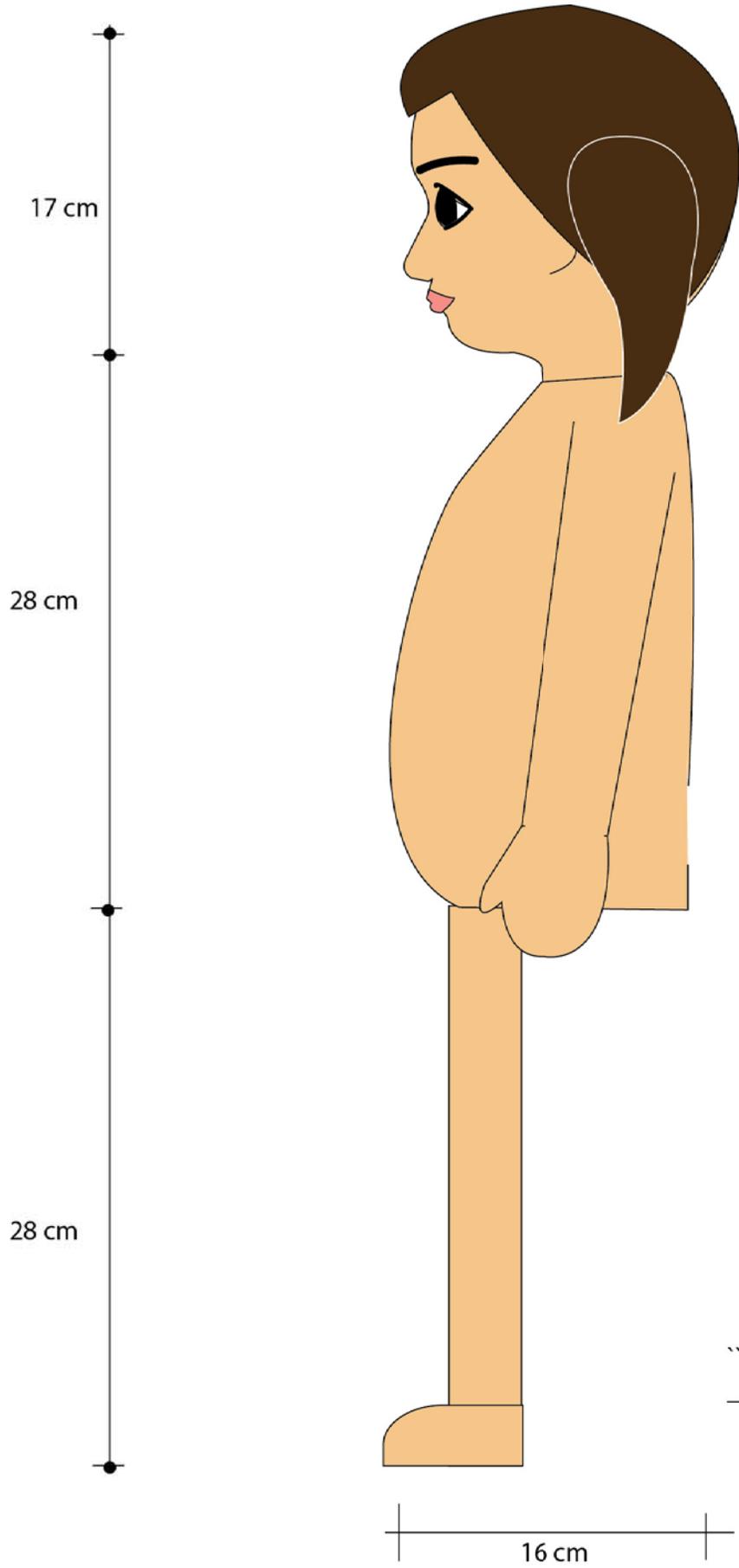
5.3 Gambar Teknik Boneka



TAMPAK DEPAN

SKALA 1:2

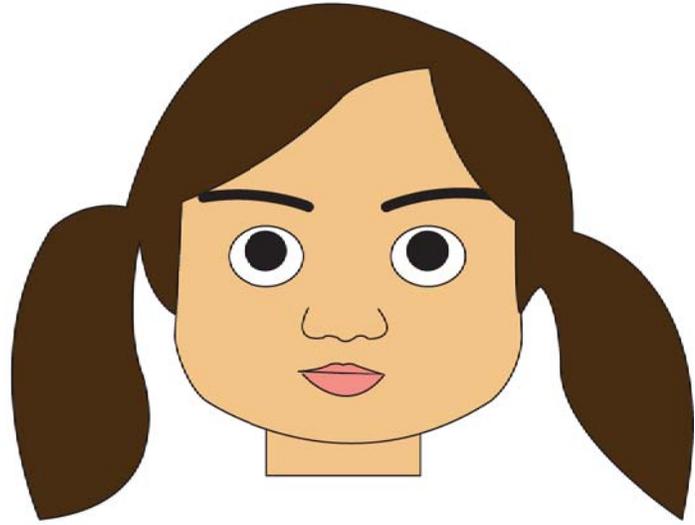




TAMPAK Samping

SKALA 1:2

13cm



DETAIL WAJAH



SKALA 1:2

## 5.4 Kritik dan Saran

Berdasarkan percobaan prototype didapatkan kesimpulan bahwa mekanisme produk dapat berjalan dengan baik sebagaimana mestinya. 6 Emosi dasar manusia yang dikeluarkanpun tampak jelas dan lebih gamblang. Cerita-cerita yang diangkatpun terasa sederhana dan simple, sehingga mudah dipahami oleh anak. Namun setiap produk pasti memiliki kekurangan, begitu pula dengan produk ini. Kekurang produk ini adalah mata yang masih belum bisa berekspresi. Penulis masih belum menemukan system yang tepat. Untuk menutupi kekurangannya tersebut penulis memilih untuk lebih mengeksplor emosi di wajah bagian bawah. Dengan demikian tidak menutup kemungkinan jika proyek ini hendak dikembangkan lagi supaya bisa menjadi sebuah produk yang lebih sempurna dikemudian hari.

Penulis,  
Tanti Rosalia Dewi

## DAFTAR PUSTAKA

- Baron-Cohen, Hadwin & Howlin. (1999). *Teaching Children with Autism to Mind-read*. England: Jhon Wiley & Sons
- Delaney Tara. (2010). *101 Games and Activities for Children with Autism, Asperger's, and Sensory Proceseccessing Disorders*. Yogyakarta: Andy
- Doman Glenn. (2006). *Apa yang Dapat Dilakukan Pada Anak Anda yang Cidera Otak*. USA: GD Baby's Programs
- Ekman Paul. (2003). *Emotions Revealed Recognizing Faces and Feeling to Improve Communication and Emotional Life*. USA: LLC
- Jordan & Powell. (1995). *Understanding and Teaching Children with Autism*. USA: Jhon Wiley & Sons
- Kun Maryati & Juju Suryawati. (2007). *Sosiologi*. Jakarta: Erlangga
- Mash & Wolfe. (1999). *Abnormal Child Pshychopatology*. London: Wadsworth Publishing Company
- Notbohm Ellen & Zysk Veronica. (2010). *1001 Great Ideas for Teaching & Raising Children with Autism or Asperger's*. Texas: Future Horizons