

EMOSIA: MEDIA EDUKASI EMOSI ANAK DENGAN *AUTISM SPECTRUM DISORDER*

SKRIPSI (Adaptasi Laporan Kegiatan PKM-Karsa Cipta)

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Universitas Airlangga Surabaya



Disusun Oleh:

Yoga Santoso Putra

NIM. 111811133011

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2022

EMOSIA: MEDIA EDUKASI EMOSI ANAK DENGAN *AUTISM SPECTRUM DISORDER*

SKRIPSI (Adaptasi Laporan Kegiatan PKM-Karsa Cipta)

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Universitas Airlangga Surabaya

Disusun oleh:

WAHYU CAHYONO PUTRO	NIM. 111911133006
MUCHLISAH AUDINA SUDIRMAN	NIM. 111811133101
YOGA SANTOSO PUTRA	NIM. 111811133011
NIDYA ALMIRA XAVIER HERDA P.	NIM. 111811133105
ARYA WIDYATAMAKA	NIM. 111911133061

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2022

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa apa yang tertulis dalam laporan akhir skripsi (Adaptasi Laporan Kegiatan PKM-Karsa Cipta) ini adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi maka saya rela gelar keserjanaan saya dicabut.

Surabaya, 21 July 2022

Penulis



HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi (Adaptasi Laporan Kegiatan PKM-Karsa Cipta) ini telah disetujui oleh Dosen
Pembimbing Penulisan Skripsi



Pramesti Pradna Paramita, M.Ed.Psych., Ph.D, Psikolog

NIP.198202072005012002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada hari Selasa tanggal 25 Juli 2022 dengan susunan Dewan Penguji.

Netua,



Atika Dian Ariana, S.Psi., M.Sc.

NIP. 198303042006042004

Sekretaris,



Dian Kartika Amelia Arbi, M.Psi., Psi

NIP. 199202172018083201

Anggota



Pramesti Pradna Paramita, M.Ed. Psych.,

Ph.D., Psikolog

NIP. 198202072005012002

HALAMAN MOTO

- **Wahyu Cahyono Putro**

“Astra inclinant, sed non obligant”

- **Muchlisah Audina Sudirman**

“Man jadda Wajada”

- **Yoga Santoso Putra**

“Kemudan apabila engkau telah selesai (daripada sesuatu amal soleh), maka bersungguh-sungguhlah engkau berusaha (mengerjakan amal soleh yang lain)”

Q.S. Al-Inshirah: 7

- **Nidya Almira Xavier Herda Putri**

- **Arya Widyatamaka**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Melalui karya ini, Penulis sangat bersyukur atas kebaikan Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan S1 di Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga. Penulis persembahkan karya ini kepada diri sendiri yang telah melalui proses yang begitu berat dengan berbagai dinamika yang menyertai selama berkuliah, puji syukur penulis mampu menuntaskan pendidikan S1 Psikologi dengan mengalahkan berbagai halangan dan rintangan luar biasa. Penulis juga mempersembahkan karya ini kepada orangtua dan para sahabat yang sedari awal telah memberikan dukungan, khususnya ketika penulis sedang tidak baik-baik saja, sehingga penulis dapat terus bangkit dan kuat melalui berbagai problema selama kuliah. Penulis sampaikan rasa bangga kepada tim proyek PKM Wahyu Cahyono Putro, Muchlisah Audina Sudirman, Yoga Santoso Putra, Nidya Almira Xavier Herda Putri, dan Arya Widyatamaka yang dengan ikhlasnya terus memberikan tenaga, waktu, dan pikiran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bu Pramesti Pradna Paramita, M.Ed.Psych., Ph.D, Psikolog sebagai dosen pembimbing PKM yang sedari awal telah menyediakan waktu dan tenaga untuk memberikan arahan yang sangat berarti bagi kemajuan tim.
2. Herdina Indrijati, M.Psi., Psikolog sebagai dosen pembimbing kedua ketika PKM, serta sebagai dosen tim pendamping kemahasiswaan yang mengharuskan penulis selalu berurusan dengan beliau.
3. Dr. Nur Ainy Fardana, M.Si., Psikolog yang telah memberikan arahan, fasilitas selama belajar dan aktualisasi diri di Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga.
4. Terima kasih pula kepada seluruh dosen dan karyawan yang namanya tidak bisa disebutkan satu-satu. Terima kasih telah membantu penulis baik dibidang akademik dan organisasi selama di bangku perkuliahan.
5. Serta seluruh orang-orang baik yang telah membantu, menemani, dan sebagai pembimbing selama kuliah di Universitas Airlangga, Surabaya.

DAFTAR ISI

Contents

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Identifikasi Masalah	3
1.3.Batasan Masalah	4
1.4.Rumusan Masalah	4
1.5.Tujuan Penelitian.....	5
1.6.Manfaat Penelitian.....	6
BAB II	7
2.1.Gangguan Autisme	7
2.2. <i>Emotion Processing</i> pada Anak dengan ASD	8
2.3.Intervensi <i>Emotion-aware</i> berbasis Teknologi.....	9
BAB III.....	11
3.1.Desain Penelitian.....	11
3.2.Waktu dan Tempat Kegiatan	12
3.3.Alat dan Bahan	12
3.4.Tahapan Kegiatan	13
3.5.Evaluasi Kegiatan	13
3.6.Gambar Teknik Prototipe	14
BAB IV	16
BAB V	21
4.1.Kesimpulan.....	21
4.2.Saran.....	22
DAFTAS PUSTAKA	23
LAMPIRAN	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Penggunaan Dana	27
Lampiran 2. Bukti-bukti Pendukung Kegiatan.....	29
Lampiran 3. Surat Konversi SKS Mata Kuliah bagi Mahasiswa	38
Lampiran 4. PR Universitas Airlangga Nomor 23 Tahun 2020.....	49

ABSTRAK

Wahyu Cahyono Putro, 111911133006, Muchlisah Audina Sudirman, 111811133101, Yoga Santoso Putra, 111811133011, Nidya Almira Xavier Herda Putri, 111811133105, Arya Widyatamaka, 111911133061, EMOSIA: Media Edukasi Emosi Anak Dengan Autism Spectrum Disorder, Laporan Akhir, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga 2022

vii + 28 halaman + 2 lampiran

Autism Spectrum Disorder (ASD) adalah gangguan neurobiologis yang memengaruhi lebih dari 1:54 anak di Indonesia. Angka ini terus bertumbuh tiap tahunnya. Anak dengan gangguan ini biasanya memiliki kesulitan dalam aspek emosionalnya seperti identifikasi emosi, ekspresi wajah, hingga intonasi suara. Dengan adanya gangguan pada manajemen dan pengekspresian emosi tersebut, sebuah alat dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan ini, terutama dalam konteks anak Indonesia. Emosia adalah aplikasi *smartphone-mobile* yang kami kembangkan agar anak Indonesia dengan kondisi ASD mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk dari emosi dasar. Hal yang membedakan aplikasi ini dengan aplikasi lainnya adalah penggunaan model anak Indonesia asli yang bertujuan untuk membuat *user* lebih familiar dengan bentuk dan ekspresi wajah yang sering ditemukan dalam lingkungannya sehari-hari. Aplikasi Emosia sendiri diciptakan dengan metode *research & development* yang terdiri dari *planning*, *production*, dan *evaluation*. Proses evaluasi dilakukan dengan bantuan 5 pihak ahli sebagai bentuk *expert judgement* dengan alat Skala Likert yang memiliki rentang 1-5. Hasilnya, Emosia mencapai nilai 71,67% di Skala Likert, yang menandakan bahwa aplikasi ini memiliki kualitas media pembelajaran yang baik. Beberapa evaluasi seperti penggunaan model yang mungkin dapat membuat distraksi pada *user* dan pentingnya bimbingan orangtua atau pendamping juga diberikan sebagai saran pengembangan aplikasi.

Kata Kunci: Media Edukasi, Emosi, ASD.

Daftar Pustaka, 20 (2000-2022)

ABSTRACT

Wahyu Cahyono Putro, 111911133006, Muchlisah Audina Sudirman, 111811133101, Yoga Santoso Putra, 111811133011, Nidya Almira Xavier Herda Putri, 111811133105, Arya Widyatamaka, 111911133061, EMOSIA: Emotion Education Media for Children With Autism Spectrum Disorder, Final Report, Faculty of Psychology, Airlangga University, 2022

vii + 28 Pager + 2 Appendix

Autism Spectrum Disorder (ASD) is a neurobiological disorder that affected more than 1:54 children in Indonesia, a number that's growing each year. Affected children are usually challenged in some emotional aspect, such as the identification of emotions, facial expression, and intonation of others. With such difficulties in emotional management and expression, a tool is needed to overcome this situation, especially in the context of Indonesian Children. Emosia is a mobile-smartphone application that we develop to help children with ASD condition in Indonesia to help them identify forms of basic emotion. The distinguishable part of this application that separate itself from others is the usage of Indonesia children as model, mainly to familiarize the user with the model that resemble the common folks of Indonesia. Emosia is developed with a research & development method that includes: planning, production, and evaluation. The evaluation itself is done with 5 expert judgement to find the quantitative data required, with the help of 1-5 Likert Scales. The result, Emosia reaches 71,67% in Likert Scales Interval, which is categorized as "good". Some evaluations are also given such as the distracting Indonesian model that may made user lose focus, and the importance of parental/caregiver guidance while playing the app.

Keywords: Educational Media, Emotion, ASD.

Citation, 20 (2000-2022)