

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Gangguan spektrum autisme atau *Autism Spectrum Disorder* (ASD) merupakan salah satu gangguan perkembangan neurologis yang didefinisikan dengan gangguan yang persisten pada beberapa aspek, seperti interaksi sosial, komunikasi, serta pola perilaku dan minat yang terbatas dan berulang (American Psychiatric Association, 2013). ASD lebih banyak menyerang anak laki-laki, dengan prevalensi 1:37, dibandingkan pada anak perempuan dengan prevalensi 1:151. Data menunjukkan bahwa prevalensi ASD semakin bertambah dari tahun ke tahun. Menurut data Maenner (2020), pada tahun 2016 terdapat sekitar 1:54 anak yang mengalami ASD. Indonesia yang memiliki jumlah penduduk sebesar 237,5 juta dengan laju pertumbuhan penduduk 1,14% diperkirakan memiliki angka penderita ASD sebanyak 4 juta orang (FK-KMK UGM, 2019).

Individu dengan ASD seringkali mengalami kesulitan dalam aspek emosional, seperti mengidentifikasi emosi, ekspresi wajah, dan ciri-ciri emosional lainnya, seperti intonasi suara dan bahasa tubuh. Individu dengan ASD seringkali juga kesulitan dalam menunjukkan dan mengelola emosi mereka sendiri, serta memahami dan menanggapi emosi orang lain (Begeer dkk., 2008). Salah satu hal yang mendasari kesulitan individu dengan ASD dalam berinteraksi sosial dan berkomunikasi adalah kesulitan dalam memahami dan memberikan respon kepada

kondisi emosi berdasarkan ekspresi wajah orang lain (Baron-Cohen dkk., 2009). Hal ini menjadikan individu dengan ASD mungkin kurang atau tampak kurang empati terhadap orang lain.

Penelitian sebelumnya menunjukkan pentingnya pengeksposan wajah sebagai rangsangan visual dalam pengembangan pemahaman emosi (Gauthier dkk., 2000). Berbeda dengan populasi neurotipikal, anak-anak dengan ASD yang menghindari melihat atau memandang wajah individu lain, dan menunjukkan perkembangan kemampuan pemahaman emosi yang lebih lambat (Petrovska & Trajkovski, 2019). Intervensi untuk mengembangkan kemampuan memahami emosi merupakan satu bagian penting untuk mengembangkan kemampuan komunikasi sosial dan interaksi individu dengan ASD (Petrovska & Trajkovski, 2019). Salah satu intervensi yang dapat dilakukan untuk membantu individu dengan ASD dalam memahami emosi adalah melalui pemanfaatan teknologi berbentuk aplikasi mobile. Baron-Cohen dkk. (2009) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi belajar dalam mengenali emosi dapat mendukung individu dengan ASD dalam memahami emosi dengan adanya karakteristik atau fitur pada setiap emosi yang ditunjukkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, Program Kreativitas Mahasiswa-Karsa Cipta (PKM-KC) ini bertujuan melakukan pengembangan aplikasi “EMOSIA” untuk membantu pembelajaran anak dengan ASD mengenal emosi dan karakteristik emosi melalui penerapan intervensi digital, guna memberikan pemantauan yang lebih efisien dan efektif dari pihak psikolog ataupun orang tua anak.

1.2. Identifikasi Masalah

Seperti yang telah dijelaskan di latar belakang, penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang sampai saat ini masih terjadi di Indonesia. Kesulitan mengidentifikasi aspek emosi yang dialami anak dengan ASD yang tidak diketahui oleh masyarakat awam menimbulkan stigma negatif terhadap anak dengan ASD di Indonesia. Namun hingga saat ini, belum ada aplikasi edukasi emosi yang menggunakan foto wajah anak Indonesia, terlepas dari tingginya prevalensi anak dengan autisme di Indonesia. Aplikasi edukasi emosi yang ada juga hanya mengajarkan anak hingga mengidentifikasi aspek-aspek emosi sehingga anak-anak tidak mampu memahami emosi di sekitar mereka secara kontekstual. Lalu, aplikasi edukasi emosi yang sudah ada juga tidak memberikan fasilitas seperti konsultasi *real-time* dengan psikolog atau praktisi ASD.

Maka dari itu, dalam penelitian ini penulis ingin mengembangkan aplikasi edukasi emosi, bernama EMOSIA, menggunakan foto wajah anak Indonesia sehingga akan mempermudah anak ASD Indonesia untuk lebih familiar dengan emosi di sekitar mereka. Selain itu, EMOSIA tidak sebatas mengajarkan aspek identifikasi emosi, namun juga aspek fungsional dengan fitur *social story*, sehingga anak dengan ASD dapat memahami emosi di sekitar mereka secara kontekstual. Melalui fitur ini, Anak dengan ASD dapat belajar mengenai regulasi emosi yang tepat disesuaikan dengan emosi yang dirasakan. Terakhir, orangtua anak dengan ASD bisa

berkonsultasi dengan psikolog dan praktisi ASD yang sudah berafiliasi dengan EMOSIA.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan dan ruang lingkup dari penelitian adalah:

1. *Autism Spectrum Disorder*

Autism Spectrum Disorder atau ASD adalah kelainan perkembangan sistem saraf pada seseorang yang dialami sejak lahir atau masa balita. Karakteristik yang menonjol pada anak dengan ASD adalah anak yang bersangkutan akan kesulitan dalam membina hubungan sosialnya. Hal ini bisa dilihat dari cara komunikasi anak yang sulit dipahami oleh orang lain (tidak dapat berkomunikasi verbal dan non verbal), serta anak akan sangat sulit dalam hal memahami emosi dan perasaan orang lain (Klin dkk., 2002).

2. Aplikasi Edukasi

Aplikasi Edukasi adalah aplikasi komputer yang dikembangkan untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran (Computer Sciences, 2022).

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, didapat rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.1.1. Bagaimana keefektifan penggunaan aplikasi “EMOSIA” sebagai media pengenalan emosi pada anak-anak dengan ASD atau *Autism Syndrome Disorder* ?
- 1.1.2. Bagaimana cara mengukur ketercapaian target pengetahuan dari intervensi anak dengan ASD melalui aplikasi “EMOSIA” ?
- 1.1.3. Bagaimana aplikasi “EMOSIA” dapat membantu psikolog, terapis, serta orangtua untuk melatih anak dengan ASD dalam mengembangkan kemampuan mengenal emosi secara daring dengan basis digital, baik di dalam maupun diluar sesi terapi?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.5.1. Mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi “EMOSIA” sebagai media pengenalan emosi pada anak-anak dengan ASD (*Autism Syndrome Disorder*).
- 1.5.2. Mengetahui cara mengukur ketercapaian target pengetahuan dari intervensi anak dengan ASD melalui aplikasi “EMOSIA”.
- 1.5.3. Mengetahui bagaimana aplikasi “EMOSIA” dapat membantu psikolog, terapis, serta orangtua untuk melatih anak dengan ASD dalam mengembangkan kemampuan mengenal emosi secara daring dengan basis digital, baik di dalam maupun diluar sesi terapi.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam kajian empiris dalam bidang ilmu psikologi mengenai efektifitas aplikasi edukasi emosi dengan wajah anak Indonesia terhadap pengenalan emosi pada anak-anak dengan ASD di Indonesia.

1.6.2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini yang berupa prototipe aplikasi edukasi EMOSIA dapat menjadi awal untuk perkembangan aplikasi edukasi lainnya dengan konteks yang lebih dengan warga Indonesia.