

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA

II.1 Studi Literatur

A. Definisi Anak

Menurut Dwi (2010), masa kanak - kanak sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Era ini Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Anak – anak suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Mereka senang membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Menurut Berg (1988), rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik.

Masa kanak-kanak adalah masa dimana anak mencoba mencari potensi yang ada pada dirinya. Anak - anak cenderung lebih senang bermain namun dalam saat bersamaan, rasa ingin menang sendiri & tak jarang selalu ditemui ketika bermain untuk kepentingannya sendiri. Dengan demikian, diharapkan upaya pendidikan dapat mencapai optimalisasi seluruh aspek perkembangan, baik perkembangan fisik juga perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat krusial

buat dikembangkan. Potensi-potensi tadi mencakup kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik & lain sebagainya.

B. Disleksia

Menurut Abigail (Sidiarto, 2007), disleksia berasal dari kata Yunani (Greek), “dys” berarti kesulitan, “lexis” berarti kata-kata. Abigail menjelaskan bahwa disleksia merupakan kesulitan belajar primer berkaitan dengan masalah bahasa tulisan seperti membaca, menulis mengeja, dan pada beberapa kasus kesulitan dengan angka, karena adanya kelainan neurologis yang kompleks, kelainan struktur dan fungsi otak. Menurut diba (2019), disleksia merupakan gangguan belajar spesifik terbanyak di Dunia. Secara etimologi, gangguan ini disandang oleh 10% dari populasi. Dengan rata-rata jumlah penduduk 250.000.000 jiwa di Indonesia, berarti ada terdapat 25.000.000 jiwa penyandang disleksia.

Penderita disleksia akan kesulitan dalam mengidentifikasi kata-kata yang diucapkan, dan mengubahnya menjadi huruf atau kalimat. Disleksia tergolong gangguan saraf pada bagian otak yang memroses bahasa, dan dapat dijumpai pada anak-anak atau orang dewasa. Meskipun individu dengan disleksia kesulitan dalam belajar, penyakit ini tidak memengaruhi tingkat kecerdasan seseorang.

1. Karakteristik Disleksia

Gejala disleksia bisa dikenali sejak dini. Biasanya gejala yang timbul pada setiap anak memiliki kesamaan. Menurut Sekartini dalam *Update in child neurology: Everything you should know about motor and movement problems in children* (2017), berikut merupakan hal – hal yang dapat di indetifikasi setiap orang tua untuk mengetahui gejala disleksia :

1. Kesulitan membaca dan mengucapkannya dengan keras
2. Kemampuan membaca dan menulis yang lambat
3. Kesulitan menuliskan apa yang mereka ingin ungkapkan.
4. Bermasalah untuk mengeja kata-kata

5. Membolak-balik susunan huruf atau suku kata dengan memasukkan huruf-huruf lain
6. Kesulitan mengingat urutan sederhana, misalnya menghitung sampai 20, nama hari dalam seminggu, atau membaca alfabet
7. Gangguan mengingat angka
8. Gangguan Belajar bicara
9. Menulis dengan bentuk terbalik

2. Diagnosis

Sebelum masuk ke tahap terapi ada serangkaian tahapan yang harus dilakukan orangtua untuk memastikan bahwa anak tersebut menderita disleksia. Bisa dimulai dengan konsultasi dengan guru spesialis disleksia atau psikolog pendidikan. Akan dilaksanakan beberapa tahapan untuk mengidentifikasi disleksia serta dibagi menjadi klasifikasi sesuai dengan gejala yang timbul. Menurut GoodDoctor, berikut beberapa tahap tes yang biasanya akan dilakukan oleh dokter untuk mendiagnosis disleksia:

1. Tes penglihatan
2. Tes pendengaran
3. Tes membaca
4. Tes psikologis
5. Pengetahuan kosa kata
6. Skill *decoding* atau kemampuan membaca kosa kata baru dengan pengetahuan bunyi dari tiap huruf
7. Tes phonological processing, atau bagaimana otak memproses bunyi dari kata-kata
8. Informasi latar belakang keluarga, termasuk riwayat penyakit ini pada anggota keluarga

9. Kuesioner tentang gaya hidup dan lingkungan sekitar

3. Klasifikasi Disleksia

Menurut Sidiarto (2007) dalam bukunya *Perkembangan Otak dan Kesulitan Belajar pada Anak*, menjelaskan klasifikasi disleksia sebagai berikut.

a. Disleksia dan Gangguan Visual

Disleksia jenis ini disebut disleksia diseidetis atau disleksia visual (Helmer Myklebust). Kelainan ini jarang, hanya didapat pada 5% kasus disleksia (Gobin, 1980 yang dikutip Njikoktjien, 1986). Gangguan fungsi otak bagian belakang dapat menimbulkan gangguan dalam persepsi visual (pengenalan visual tidak optimal, membuat kesalahan dalam membaca dan mengeja visual), dan defisit dalam memori visual. Adanya rotasi dalam bentuk huruf-huruf atau angka yang hampir mirip bentuknya, bayangan cermin (b-d, p-q, 5-2, 3-E,) atau huruf, angka terbalik (inversion) seperti m-w, n-u, 6-9. Hal ini terlihat nyata pada tulisannya.

b. Disleksia dan Gangguan Bahasa

Disleksia ini disebut disleksia verbal atau linguistik. Beberapa penulis menyebutkan prevalensi yang cukup besar yaitu 50-80%. Menurut Njikoktjien (1986), Lima puluh persen dari jenis ini mengalami keterlambatan berbicara (disfasia perkembangan) pada masa balita atau prasekolah. Menurut Legien dan Bouma (1987), menyebutkan kelainan ini didapat pada sekitar 4% dari semua anak laki-laki dan 1% pada anak perempuan. Gejala berupa kesulitan dalam diskriminasi atau persepsi auditoris isleksia disfonemmis seperti p-t, b-g, t-d, t-k; kesulitan mengeja secara auditoris, kesulitan menyebut atau menemukan kata atau kalimat, urutan auditoris yang kacau (sekolah → sekolha). Hal ini berdampak pada imla atau membuat karangan.

c. Disleksia dengan Diskoneksi Visual-Auditoris

Disleksia auditoris (Myklebust) merupakan jenis disleksia adanya gangguan pada kondisi visual auditoris (grafem-fonem), anak membaca lambat. Dalam hal ini bahasa verbal dan persepsi visualnya baik. Apa yang dilihat tidak dapat dinyatakan dalam bunyi bahasa. Terdapat gangguan dalam “*crossmodal (visual-auditory)*”

memory retrieval". Menurut Bakker (1987), membagi disleksia menjadi dua tripologi, yaitu sebagai berikut.

1) L-Type dyslexia (linguistic)

Anak membaca relatif cepat namun dengan membuat kesalahan seperti penghilangan (omission), penambahan (addition), atau penggantian huruf (substitution), dan kesalahan multi-kata lainnya.

2) P-Type Dyslexia (perspective)

Penderita cenderung membaca dengan tempo lambat dan membuat kesalahan seperti fragmentasi (membaca terputus - putus) dan mengulang-ulang (repetisi). Dari dua tripologi di atas dapat disimpulkan bahwa jarang terdapat hanya satu jenis disleksia yang murni, kebanyakan gabungan dari berbagai jenis disleksia, dimana terdapat gangguan dalam masalah wicara bahasa, membaca, dan Bahasa

C. Terapi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia terapi merupakan usaha untuk memulihkan kesehatan orang yang sedang sakit, pengobatan penyakit, serta perawatan penyakit. Mula - mula tim dokter mempelajari gejala-gejala penyakitnya kemudian menentukan diagnosis dengan tepat.

Terapi merupakan usaha pengobatan yang dilakukan konselor ataupun ahli terhadap klien dengan cara medis. maupun non medis. Dengan terapi seorang klien dapat berusaha untuk menyembuhkan penyakit ataupun gangguan yang dialaminya seperti dalam hal kecemasan, stress ataupun yang lainnya. Terapi memberikan manfaat untuk menjadikan keadaan seseorang menjadi lebih baik lagi.

1. Fasilitas Terapi

Fasilitas dalam Cambridge Dictionary diartikan sebagai a place, especially including buildings, where a particular activity happens yang berarti suatu tempat baik bangunan ataupun non bangunan dimana terjadi suatu aktifitas terjadi didalamnya. Secara etimologi terapi berasal dari kata *therapeuein* yang berasal dari bahasa Yunani memiliki arti untuk menyembuhkan dengan menggunakan obat (to cure, treat medically), yang seiring berkembangnya jaman kemudian berubah

menjadi *therapeia* yang dalam bahasa Yunani berarti menyembuhkan/penyembuhan. Menurut kamus lengkap psikologi, terapi adalah suatu perlakuan dan pengobatan yang ditujukan kepada penyembuhan suatu kondisi patologis (pengetahuan tentang penyakit atau gangguan)

Dapat disimpulkan bahwa fasilitas terapi merupakan suatu tempat dimana terjadi suatu kegiatan yang dilakukan untuk menyembuhkan suatu kondisi suatu bentuk penyakit ataupun gangguan yang dialami seseorang yang datang pada tempat tersebut dengan tujuan untuk memulihkan kesehatannya menjadi seperti semula.

2. Jenis – Jenis Metode Terapi Disleksia :

a. Metode Terapi Multisensori

Metode terapi ini mengajarkan anak untuk memakai seluruh indranya misalnya penglihatan, sentuhan, penciuman, pendengaran serta gerakan untuk membantu mereka dalam belajar. Contohnya, anak diminta menuliskan huruf di udara dan di lantai, merangkai huruf dari lilin dan menuliskannya di lembaran kertas. Dengan cara ini, anak akan belajar memaksimalkan penggunaan seluruh indranya untuk belajar sehingga memungkinkan asosiasi antara pendengaran, penglihatan dan sentuhan. Dengan begitu, anak akan lebih mudah mengingat kembali huruf-huruf dan memahami kata.

b. Metode Terapi Fonik

Jenis terapi Disleksia dengan metode fonik adalah metode yang menggunakan kemampuan auditori dan visual anak dengan menanamkan huruf yang sesuai bunyi bacaannya. Contohnya, huruf B yang berbunyi 'be', huruf C yang berbunyi 'ce' serta berbagai huruf lainnya. Disamping itu, anak juga akan diberi pembelajaran mengenai beberapa hal lain misalnya menulis, membaca, mengeja, memahami huruf, susunan huruf dalam suatu kata, menyusun kalimat untuk pemahaman kosa kata baru dan lainnya.

d. Terapi dan Bermain

Menurut Hughes dalam Ismail.A (2006), mengemukakan bahwa bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan tujuan yaitu suatu kepuasan untuk mencapai kesenangan tanpa ada suatu paksaan.kegiatan ini membutuhkan sebuah bentuk kreativitas dan secara aktif dilakukan oleh seseorang untuk dapat menyelesaikan suatu bentuk kegiatan yang ada didalam permainan tersebut. Berdasarkan kaitannya, bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan dengan tujuan untuk dapat mencapai suatu tujuan demi mencapai kepuasan yang secara tidak langsung membutuhkan kemampuan aktif dari pengguna untuk dapat menyelesaikan kegiatan tersebut.

Dalam hubungan dengan terapi, penggunaan permainan menjadi suatu kegiatan yang secara tidak langsung dapat memperbaiki kemampuan anak disleksia untuk dapat melakukan aktivitas menjadi lebih baik tanpa ada kesan paksaan bagi anak, sehingga proses kepuasan yang dihasilkan dari permainan tersebut dapat secara langsung berdampak kedalam kemampuan anak yang secara aktif berinteraksi dengan media permainan terapi tersebut.

D. Metode Fonik

Menurut Adams (1994), Metode fonik berfokus meningkatkan kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi dan memroses suara. Fonik merupakan sebuah sistem dari pembelajaran membaca yang membangun prinsip alfabet, sistem tersebut merupakan komponen utama dalam pembelajaran yang bersesuaian antara huruf-huruf dan pelafalannya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Fonik merupakan metode mengajar dengan menggunakan konsep-konsep fonetik yang sederhana. Definisi lainnya dari fonik adalah sebuah metode dalam pembelajaran membaca dan menulis Bahasa Inggris yang di dalamnya mempelajari bagaimana menghubungkan bunyi huruf lisan Bahasa Inggris dari huruf-huruf alfabet, misalnya bunyi huruf /k/ dibaca pada c-a-t (/k/ /æ/ /t/). (Sherina, 2019)

Fonik membantu anak dalam membaca dengan cara mengembangkan kemampuan untuk mengenal huruf, mengenal suara, dan membuat hubungan antara keduanya. Dalam metode fonik, anak akan diajari sejumlah hal berikut:

1. Mengenali bunyi kata yang terdengar mirip, seperti ‘pasar’ dan ‘pagar’.
2. Mengeja dan menulis, mulai dari kata sederhana hingga kalimat yang rumit.
3. Memahami huruf dan susunan huruf yang membentuk bunyi tersebut.
4. Membaca kalimat dengan tepat, serta memahami makna yang dibaca.
5. Menyusun kalimat dan memahami kosakata baru.

1. Membedakan/Mengenali Bunyi

Tahap ini berisi tentang bagaimana cara membedakan beberapa bunyi. Tujuannya adalah untuk melatih mengenali bunyi yang memiliki perbedaan yang besar hingga yang kecil. Pada tahap ini juga, pengajar bisa mengetahui murid mana yang bisa mendengar dan melafalkan dengan baik dengan yang tidak. Ini merupakan bentuk awal pembelajaran yang berfungsi untuk melatih ketajaman indera pendengaran untuk merasakan suatu getaran, sehingga bisa membantu pelafalan. Latihan ini terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

1. Mengenali suara menggunakan alat
2. Mengenali suara menggunakan alat musik
3. Mengenali suara menggunakan tubuh
4. Mengenali suara melalui ucapan seseorang
5. Mengenali suara dengan metode alliteration
6. Mengenali suara dengan suara sendiri

2. Latihan Mengenal Huruf

Latihan ini berisi tentang bagaimana tahap dalam mengenal huruf dan melafalkannya. Pada tahap ini, murid diharapkan dapat mengetahui bagaimana suara dari tiap – tiap kelompok huruf dan mengenal suara vokal konsonan dan konsonan vokal konsonan. Pada tahap ini, waktu mengajar harus dilakukan secara pelan agar anak lebih mudah dalam mengenal huruf. Tahap ini bisa dilakukan oleh siapa saja baik yang menggunakan alat bantu pendengaran ataupun yang tidak. Dan

juga disarankan pada tahap ini murid dan terapis bertatap muka agar murid mudah berkonsentrasi.

3. Latihan Suku Kata

Tahap ini, murid diajarkan bagaimana melafalkan sebuah kata dengan huruf konsonan di awal ataupun konsonan di tengah. Tahap ini merupakan tahap pengembangan dari latihan huruf dan artikulasinya. Murid akan sulit mengingat jika menemukan huruf yang dirasa kurang familiar seperti huruf konsonan konsonan sehingga membutuhkan waktu lebih lama lagi untuk memahaminya.

4. Latihan Pemenggalan Kata/Kata

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari metode fonik. Tahap ini dapat memperluas pengetahuan anak tentang grafem dan fonem yang bisa digunakan dalam kemampuan berbahasa. Metode alternatif grafem terkadang digunakan saat sedang latihan membaca. Tujuan dari tahap ini adalah agar anak bisa berbicara dengan fasih dan meningkatkan akurasi dalam pengejaan.

5. Speech Recognition

Speech Recognition adalah proses identifikasi suara berdasarkan kata yang diucapkan dengan melakukan konversi sebuah sinyal akustik, yang ditangkap oleh audio device (perangkat input suara). Speech recognition juga merupakan system yang digunakan untuk mengenali suara perintah kata dari suara manusia dan kemudian diterjemahkan menjadi suatu data yang dimengerti oleh komputer. Pada saat ini, sistem ini digunakan untuk menggantikan peranan input dari keyboard dan mouse.

E. Audio Visual

Menurut Amir Hanizah (2000), media atau alat-alat audio-visual adalah alat-alat "audible" artinya dapat didengar dan alat-alat *visible* artinya dapat dilihat. Alat-alat audio visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif. Media audio-visual merupakan bentuk media pengajaran yang terjangkau. Teknologi audio-visual merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk

menyajikan pesan-pesan audio-visual. pengajaran melalui media audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti: teevisi, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

Tujuan dari media audio visual yaitu sebagai metode untuk mengembangkan kemampuan performa kognitif dengan cara melalui rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan yang dapat mempengaruhi sikap dan emosi. Berdasarkan tujuan di atas, manfaat media audio visual bagi proses pembelajaran berguna untuk:

1. Menarik perhatian anak disleksia untuk mempelajari materi yang akan disampaikan
2. Meningkatkan motivasi belajar anak
3. Memberikan sebuah pengalaman belajar dengan menyimpulkan pembelajaran dari sebuah video yang disajikan

Menurut Fitria (2014), Sejalan tujuan dan fungsinya, media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya meliputi :

1. Dapat digunakan untuk klasikal
2. Dapat digunakan seketika
3. Digunakan secara berulang
4. Dapat menyajikan materi secara fisik tidak dapat bicara ke dalam kelas
5. Dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya
6. Dapat menyajikan objek secara detail
7. Tidak memerlukan ruang gelap
8. Dapat di perlambat dan dipercepat
9. Menyajikan gambar dan suara

Langkah penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan laptop, sound, kabel dan video yang akan ditayangkan
2. Memperhatikan posisi duduk peserta didik dalam keadaan nyaman
3. Pada saat akan mengajak peserta didik menyimak video, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan teknis pembelajaran
4. Kemudian peserta didik siap menyaksikan tayangan video

F. Permasalahan Ruang

1. Ruang Observasi

Ruangan ini berfungsi sebagai tahap awal pemeriksaan anak. Pada tahap ini anak akan dibebaskan bermain dan mengeksplor fasilitas yang ada pada ruang. Dokter akan memberitakan pertanyaan disaat anak melakukan aktivitasnya. Disini akan dilihat berapa lama anak bisa bertahan dan fokus pada permainan yang diberikan. Setelah semua data terkumpul maka dokter akan menganalisis dan jika timbul gejala yang sama dengan ciri – ciri disleksia maka orangtua disarankan untuk melanjutkannya ke tahap pemeriksaan.

2. Ruang Pemeriksaan

Pada tahap ini anak akan diberikan beberapa tes untuk nantinya diperiksa lebih lanjut. Tes ini dilakukan secara bertahap dan tidak langsung dilakukan dalam 1 hari. Ini dikarenakan anak penderita disleksia biasanya mudah merasa bosan dan tidak bisa fokus dalam waktu yang lama. Maka dari itu diperlukan ruang untuk beristirahat dan menyesuaikan dengan karektiristik dari setiap anak.

3. Ruang Dokter (Ruang Diagnosis)

Setelah semua data pemeriksaan terkumpul maka tahap selanjutnya adalah diagnosis. Dokter akan berbincang dengan orangtua mengenai hasil tes yang telah dilakukan. Disini dokter akan mengidentifikasi anak masuk kedalam kategori ringan sampai berat serta pengelompokan sesuai dengan klasifikasi disleksia.

4. Ruang Terapi

a. Ruang Terapi Wicara

Terapi wicara merupakan terapi yang digunakan untuk mengatasi masalah bicara, khususnya pada anak. Terapi wicara bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bicara dan mengekspresikan bahasa pada anak. Selain bahasa yang bersifat verbal, terapi ini juga melatih bentuk bahasa nonverbal. Terapi wicara sendiri mengembangkan dua hal untuk hasil yang optimal.

Hal yang pertama adalah mengoptimalkan koordinasi mulut agar dapat menghasilkan suara untuk membentuk kata-kata. Olah mulut ini merupakan tahapan yang cukup penting. Tujuannya agar pasien bisa membuat kalimat lancar, artikulasi yang jelas dan volume suara yang cukup. Hal yang kedua adalah mengembangkan pemahaman berbahasa dan upaya mengekspresikan bahasa.

Anak akan diberikan sebuah animasi dan terapis akan membimbing anak untuk memperagakan apa yang diinstruksikan oleh animasi tersebut. DI dalam ruangan 1 anak akan didampingi oleh 1 terapis dengan waktu 30 menit di bagi ke dalam 2 sesi. Anak akan diberikan waktu untuk beristirahat sebelum masuk ke sesi ke 2. Tahap ini dilakukan 3 – 4 kali dalam seminggu.

b. Ruang Terapi Baca

Ruangan ini berisi 3 – 6 orang atau bahkan 1 orang sesuai dengan tingkat disleksia yang dihadapi oleh anak. Anak akan didampingi oleh 2 terapis. Selain untuk mengajarkan anak untuk membaca, pada tahap ini anak juga akan diajarkan bagaimana cara bersosialisasi dengan orang yang ada di sekelilingnya (untuk disleksia ringan). Anak akan diberikan bacaan baik berupa *audio book*, tab berisi permainan dan *visual novel*, serta animasi pada layar tv. Waktu yang dibutuhkan yaitu 45 menit dan di bagi ke dalam 2 sesi. Anak akan diberikan waktu untuk beristirahat sebelum masuk ke sesi ke 2. Tahap ini dilakukan 3 – 4 kali dalam seminggu.

c. Ruang Terapi Relaksasi

Relaksasi adalah salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengurangi ketegangan dan kecemasan. Pada saat tubuh dan pikiran rileks, sering kali secara otomatis, stress yang menjadi penyebab otot-otot tegang akan terabaikan. Tak heran jika salah satu penggunaan relaksasi adalah untuk mengontrol emosi, terutama

amarah. Pada tahap ini anak akan diberikan sebuah audio untuk menenangkan pikiran mereka. Terapi ini bermanfaat untuk membuat anak lebih tenang ketika sedang belajar dan juga dapat mengontrol emosi mereka. Tahap ini dilakukan selama 20 – 30 menit setelah terapi baca.

d. Ruang Terapi Bermain

Terapi bermain adalah bentuk konseling atau psikoterapi dengan menggunakan permainan guna mengamati serta mengatasi berbagai masalah kesehatan mental dan gangguan perilaku. Anak-anak belajar memahami dunia dan lingkungannya melalui permainan. Ketika bermain, ia dapat dengan bebas menunjukkan perasaan batin dan emosi terdalamnya.

Dalam terapi bermain, seorang terapis pun akan menggunakan waktu bermain untuk mengamati dan memahami masalah yang dialami anak. Melalui permainan, anak-anak dapat mempelajari mekanisme koping (cara individu menyelesaikan masalah) dan mengatur kembali perilakunya menjadi lebih baik.

5. Unsur Pendukung Perancangan

a. Sound Book



Gambar 2.1 : Pinkfong Sound Book

Sumber : catalog.pinkfong.com

Sound book adalah buku yang selain berisikan cerita atau informasi tertentu, juga dapat mengeluarkan suara dan ritme. Pada *soundbook* terdapat alur cerita yang kemudian disisipi dengan suara ataupun ritme yang berbunyi ketika salah satu

bagian buku ditekan. Selain sebagai bahan bacaan, *sound book* berguna sebagai stimulus indra pendengaran anak. Anak dapat menekan salah satu bagian buku agar timbul suara dan ritme sehingga dapat pula melatih motorik halus mereka. *Sound book* dapat menarik perhatian anak saat melakukan kegiatan membaca. Perhatian dan fokus anak disleksia akan bertambah jika terdapat suara dan ritme yang bisa dikeluarkan oleh buku tersebut.

Menurut Simone Tonkin seorang pakar pendidikan mengatakan, “Apabila sejak usia 2 tahun si kecil sudah mendengarkan cerita melalui buku audio, mereka akan belajar mendengarkan dengan penuh perhatian, bukan sekadar mendengar sesuatu. Mendengarkan cerita melalui buku audio melibatkan lebih banyak pemahaman. Itu adalah sesuatu yang mereka pilih untuk dilakukan dan direspons”. Selain itu ia menyebutkan setidaknya ada 7 manfaat buku audio untuk bayi dan balita seperti yang berikut ini :

1. Membantu mengembangkan keterampilan mendengarkan yang sangat penting untuk semua aspek pembelajaran.
2. Mengajarkan anak untuk memerhatikan detail.
3. Membangun keterampilan daya ingat si kecil, terutama jika mereka mendengarkan cerita lebih dari satu kali.
4. Merangsang imajinasi dan mendorong keterampilan visualisasi.
5. Menambah kosa kata anak, terutama memahami bagaimana kata-kata digunakan dalam suatu konteks.
6. Menawarkan keterlibatan dua arah--tidak seperti layar gawai yang hanya berlaku satu arah.
7. Saat orang tua/terapis duduk bersama anak untuk mendengarkan cerita, mereka dapat bertanya kepada anak saat jeda cerita tentang apa yang dia dengar. Hal ini mendorong anak lebih tertarik untuk mendengarkan dan memahami cerita secara efektif.

b. Puzzle Huruf

Puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Sedangkan menurut Dina Indriana (dalam jurnal Genesa: 2013) Puzzle adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah

gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Media Puzzle dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan huruf kepada anak. Puzzle yaitu suatu media berwarna warni yang bisa dibongkar pasang bisa berupa huruf, angka, binatang dan lain-lain yang dapat merangsang imajinasi



Gambar 2.2 : Puzzle Huruf

Sumber : toyspapoe.com

Dengan teknik Puzzle huruf, anak akan diajarkan membaca dan menulis tidak hanya berdasarkan apa yang didengarkan lalu diucapkan kembali, tetapi juga memanfaatkan kemampuan memori visual/penglihatan. Teknik ini dilakukan untuk memungkinkan terjadinya asosiasi antara pendengaran, penglihatan, dan sentuhan sehingga mempermudah otak bekerja mengingat kembali huruf-huruf.

c. Visual Novel

Visual novel adalah game fiksi interaktif yang menampilkan gambar statis menggunakan gambar kartun, foto, atau lukisan sehingga mirip dengan rekaman video dan menyerupai media campuran. Visual novel merupakan sebuah game dimana anak memiliki kontrol sebagai sebuah karakter, melihat karakter tersebut berinteraksi dengan lingkungan dan cerita pada dunia dimana karakter tersebut ada.



Gambar 2.3 : Visual Novel Dongeng

Sumber : Riri.id

Visual novel biasanya mengutarakan narasi dengan teks percakapan yang panjang lebar dilengkapi background dan kotak dialog yang ditentukan oleh anak. Visual novel tidak hanya berisi teks, tetapi dilengkapi oleh grafik statis, suara, dan terkadang video. Grafik dalam visual novel berupa background yang menyesuaikan pada pengaturan lokasi sebuah cerita dan postur karakter atau character sprites yang menggambarkan tokoh dalam cerita.

Terdapat lima aspek visual dalam sebuah visual novel, antara lain:

- Latar
- Karakter
- Grafik
- Audio
- Cara mempresentasikan teks

d. Dinding Papan Tulis

Anak – anak sangat senang mencorat – coret tembok karena hal tersebut merupakan salah satu cara mereka untuk berekspresi. Menurut Kusumoastuti (2018), mencoret-coret merupakan bagian dari proses perkembangan anak dan

dapat bisa menjadicara menuntun anak ke banyak hal besar dan hebat. Berikut beberapa manfaat menggambar dan corat-coret bagi anak :

1. Membuat anak menjadi pribadi yang lebih ekspresif

Anak tidak selalu dapat mengekspresikan dirinya dengan kata-kata. Menggambar dan mencorat-coret, adalah salah satu cara lain anak berkomunikasi. Anda dapat menyelami perasaan dan cara berpikirnya dengan membebaskan mereka berekspresi melalui gambar dan coretan.

Perasaan memiliki kebebasan dalam berekspresi ini juga akan meningkatkan kemampuan emosional serta inteligensi anak.

2. Membantu perkembangan motorik anak

Setiap coretan maupun karya yang dihasilkan oleh anak – anak patut untuk diberi apresiasi. Menggambar dapat membantu perkembangan daya motorik anak – anak sejak usia dini, baik itu motorik kasar maupun halus.

Dengan mendukung anak untuk menyalurkan kreativitasnya di tembok sejak dini akan sangat membantu mereka untuk dapat mengkoordinasi mata dan motoriknya, terutama tangan serta jari-jari mereka. Orangtua serta terapis dapat membantu anak – anak dengan memberi contoh untuk mereka ikuti. Dimulai dari bentuk yang sederhana seperti bulat dan persegi, kemudian dikembangkan menjadi yang lebih kompleks seperti menggambar sebuah benda.

3. Mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah

Saat menggambar, anak akan dihadapkan pada berbagai proses pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Mulai dari hal yang sederhana seperti bagaimana cara menghubungkan satu titik dengan titik lainnya, hingga proses yang lebih kreatif seperti warna apa yang ingin mereka gunakan.

Beberapa contoh pertanyaan ini dapat menstimulasi kemampuan anak untuk mengambil sebuah keputusan serta bagaimana cara memecahkan masalah. Orangtua serta terapis dapat mendukung anak - anak dengan memberi sebuah pertanyaan yang dapat memacu motorik mereka seperti apa alasan mereka menggambar sebuah benda serta warna apa yang menurut mereka yang dapat

digunakan untuk mewarnai bagian – bagian tertentu seperti langit, tanaman ataupun hewan.

4. Melatih kemampuan matematika dan bahasa anak

Coretan anak pada dinding juga dapat membantu mereka untuk melatih kemampuan berhitung serta cara berbahasa mereka. Anak dapat mempelajari cara membuat dan bagaimana memahami konsep sederhana seperti ukuran besar dan kecil, bentuk benda, perbandingan, bahkan mengingat sebuah bangun ruang dengan menggambar sejak mereka di usia dini.

Selain itu anak juga dapat belajar berbahasa dengan cara menjelaskan dan menceritakan makna coretan yang mereka buat, serta bagaimana proses mereka membuat coretan tersebut. Orangtua serta terapis dapat mendukung anak dengan cara membuat mereka bercerita lebih luas dengan imajinasi yang mereka miliki serta mendengarkannya dengan penuh ekspresi, sehingga mereka merasa diperhatikan dan bersemangat untuk menggambar lebih banyak lagi.

5. Melatih kreavitas dan mengembangkan imajinasi

Mebiarkan anak untuk mencoret - coret dengan keinginan mereka berarti juga membebaskan imajinasi unik yang mereka miliki. Ketika anak mulai menggambar, mereka akan menggunakan imajinasinya serta menuangkannya dalam bentuk yang mereka miliki. Hal ini akan melatih anak untuk mewujudkan imajinasi serta melatih mereka untuk berkreasi lebih luas lagi.



Gambar 2.4 : Papan Tulis Dinding

Sumber : AliExpress

Dengan menjadikan dinding menjadi papan tulis merupakan suatu jawaban agar anak – anak dapat bereksplorasi dengan kreativitas mereka tanpa harus takut mengotori tembok. Selain itu papan tulis mudah untuk dibersihkan dengan penghapus khusus yang biasa digunakan di papan tulis. Anak – anak juga dapat bereksplorasi dengan berbagai macam warna spidol ataupun kapur.

e. Balok Kayu Geometri

Bermain balok merupakan salah satu jenis kegiatan yang paling disukai oleh balita. Permainan ini terlihat sederhana yakni dengan merangkai atau menyusun balok menjadi suatu bentuk. Salah satu mainan edukatif yang menarik adalah balok, bentuknya yang bermacam-macam serta warnanya yang beragam membuat mereka tentu tertarik untuk memainkannya.



Gambar 2.5 : Puzzle Balok Kayu

Sumber : nicetoys.id

Menurut Orami (2019), berikut merupakan beberapa manfaat dari permainan balok kayu :

1. Melatih Kreativitas

Dengan mainan balok kayu, anak – anak dapat menciptakan berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasi atau kreativitas mereka masing - masing. Anak - anak dapat membuat berbagai macam bentuk yang mereka inginkan.

Semakin sering anak bermain dengan balok kayu maka akan semakin sering mereka melihat banyak kreativitas yang mereka hasilkan sekaligus mengasah daya pikir mereka. Sesekali orangtua atau terapis dapat membantu anak – anak agar semakin mahir dan dapat mencari bentuk keinginan mereka.

2. Mengenal Warna

Balok kayu yang memiliki warna yang beragam dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan berbagai macam warna pada anak. Dengan menyediakan balok kayu yang memiliki berbagai macam warna dan membiarkan anak untuk bermain dengan sesuka hati mereka. Setelah selesai, orang tua atau terapis dapat bertanya pada anak mengenai warna apa saja yang sudah mereka lihat. Anak – anak dapat diarahkan dengan menunjuk benda lain yang memiliki warna sama dengan warna balok kayu yang mereka lihat.

3. Mengenal Bentuk

Selain memiliki berbagai macam warna, mainan balok kayu ini memiliki bentuk yang beragam. Dimulai dari bentuk geometri contohnya kubus, persegi, silinder dan kerucut. Maka dari itu balok kayu akan membantu anak – anak untuk mengenal berbagai jenis bentuk. Selain itu, anak – anak juga akan semakin mahir dalam menempatkan bentuk sesuai dengan pasangannya.

4. Belajar Berhitung

Balok yang berjumlah banyak dan beragam bentuknya dapat dijadikan benda yang membantu orangtua atau terapis untuk mengajarkan anak berhitung. Belajarlah hal yang sederhana seperti tambah dan kurang menggunakan balok tersebut. Semakin mahir anak menggunakannya, maka akan semakin mahir mereka untuk mempelajari perkalian yang lebih sulit.

5. Menumbuhkan Percaya Diri

Saat bermain balok, secara tak langsung mereka akan bermain pula dengan daya imajinasinya. Mereka akan berusaha untuk menciptakan konsep yang mereka inginkan. Saat telah berhasil membentuk sesuatu yang sesuai dengan keinginan

mereka, tentu akan ada perasaan senang karena merasa berhasil. Hal itulah yang akan terus memicu rasa percaya diri mereka ketika sedang membuat sesuatu.

f. Warna

Patricia Zharandot pada jurnalnya mengutip bahwa, Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda, disini warna- warna tersebut dapat mempengaruhi kesan yang diberikan pada manusia yang melihatnya.

Menurut Vijaya Kumar (2009) colour therapy merupakan proses merespon warna yang ditangkap oleh indera pengelihatan (visual), lalu kemudian diterjemahkan oleh tubuh untuk memberikan kesan serta suatu bentuk reaksi terhadap tubuh, sehingga hasil yang diterjemahkan akan menjadi suatu bentuk pengalaman khususnya pada indera pengelihatan (visual). Pada dasarnya warna primer terbagi menjadi tiga yaitu merah, hijau dan biru, warna ini berbeda dengan warna dasar yang digunakan pada lukisan dan mesin print. Warna tersebut adalah warna primer yang pada cahaya yang jika digabungkan dengan proporsi yang sesuai maka akan menghasilkan warna putih. Ketiga warna ini memiliki pengaruh baik fisik serta.

g. Cahaya

Francesca Storaro dalam bukunya yang berjudul Interior and Lighting mengemukakan bahwa cahaya dan interior memiliki ikatan yang sangat berdekatan, yang dimana cahaya dilambangkan sebagai bahasa yang menceritakan suatu kisah, bentuk, dan tujuan dari dari seorang desainer. pada pada aplikasinya cahaya terbagi menjadi dua yaitu, cahaya alami dan buatan. tujuan dari cahaya buatan idealnya adalah meningkatkan (enrichment) cahaya alami.

II.2 Studi Antropometri

A. Ergonomi dan Antropometri Anak

Menurut Norfiza dan Infi (2011), Antropometri dapat diartikan secara jelas yaitu merupakan suatu ilmu yang berkaitan secara khusus menyangkut dimensi tubuh manusia. Sementara ergonomi dapat diartikan sebagai ilmu yang menyangkut tentang keselamatan, kenyamanan manusia di tempat kerja, di rumah, di sekolah dan tempat manapun yang menuntut manusia berinteraksi dengan lingkungan sekitar dengan tujuan utama untuk manusia dapat menyesuaikan dengan lingkungan sekitarnya. Ergonomi dan Antopometri pada suatu fasilitas anak mempertimbangkan fisik pengguna utamanya

Dalam tugas akhir ini difokuskan pada anak yang masih duduk dibangku sekolah dasar dengan rentan usia 7-12 tahun, berjenis laki-laki dan perempuan. Tabel 2.1 mejelaskan bahwa pada anak usia 12 tahun, anak perempuan cenderung lebih tinggi dibandingkan anak laki-laki, hal ini disebabkan oleh faktor dimana anak perempuan mengalami masa pubertas lebih awal dibandingkan anak laki-laki. Dikarenakan data yang dipakai adalah data eropa, maka dilakukan penyesuaian atau koreksi dimensi untuk anak Indonesia menggunakan *percentile 50%*.

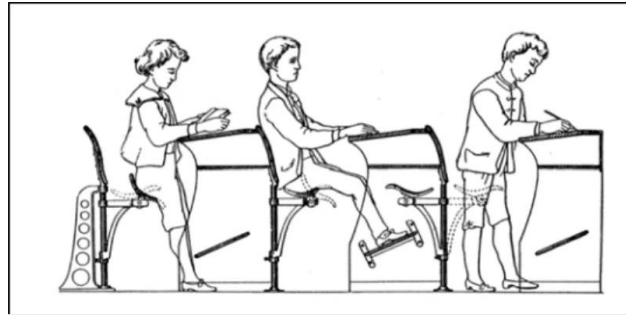
No.	Dimensi	7 Tahun (50%ile) – mm		12 Tahun (50%ile) – mm	
		Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
1.	Tinggi badan	1230	1220	1490	1500
2.	Tinggi pandangan mata	1115	1105	1375	1385
3.	Tinggi badan saat duduk	665	660	765	775
4.	Tinggi pandangan mata saat duduk	550	555	650	665

Tabel 2.1 : Data Perkiraan Antropometri Untuk Anak-Anak

Sumber : Pheasant (2003)

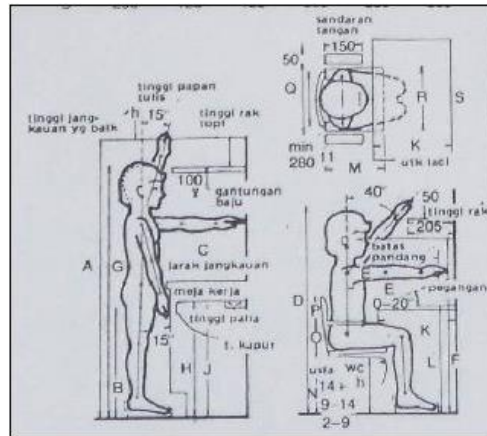
B. Furniture Anak Usia Dini

Furniture anak usia dini yang ergonomis meliputi :



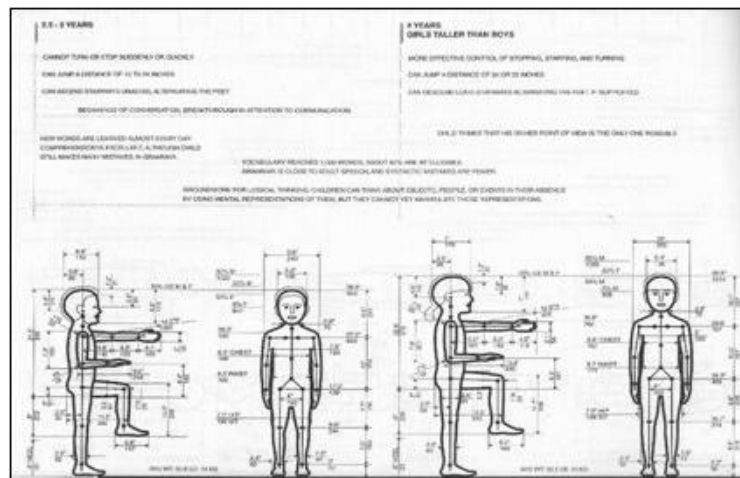
Gambar 2.2 : Postur tubuh siswa SD saat belajar, setengah duduk (kiri), duduk bersandar (tengah) dan berdiri (kanan).

Sumber: Kroemer (2006)



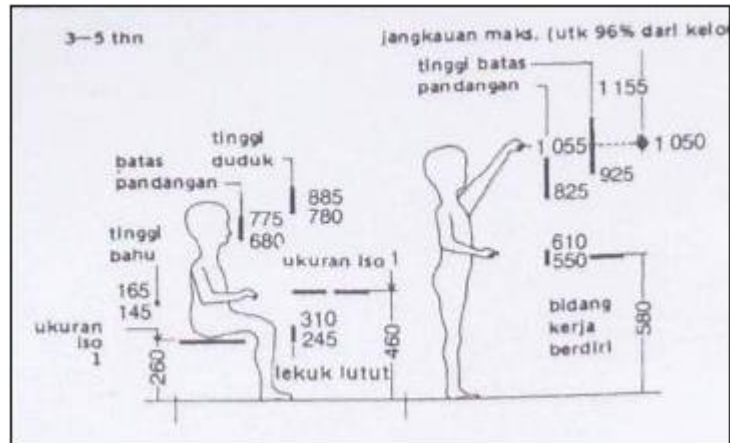
Gambar 2.3 : Antropometri anak secara umum

Sumber: Neufert (1993)



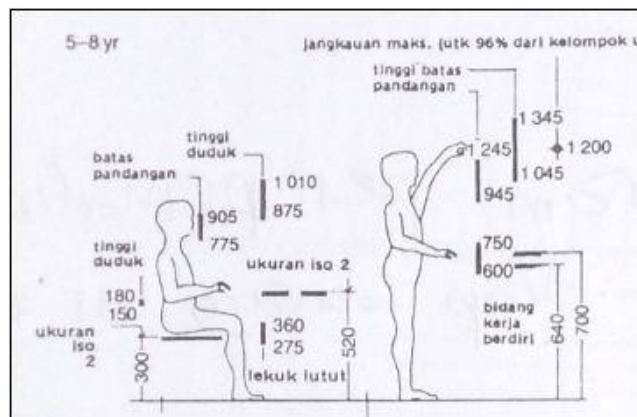
Gambar 2.4: Antropometri untuk anak umur 2 – 4 tahun

Sumber: Neufert (1993)



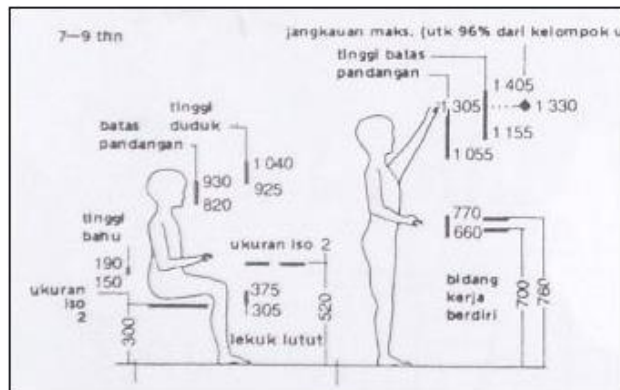
Gambar 2.5 : Antropometri untuk anak umur 5 – 7 tahun

Sumber: Neufert (1993)



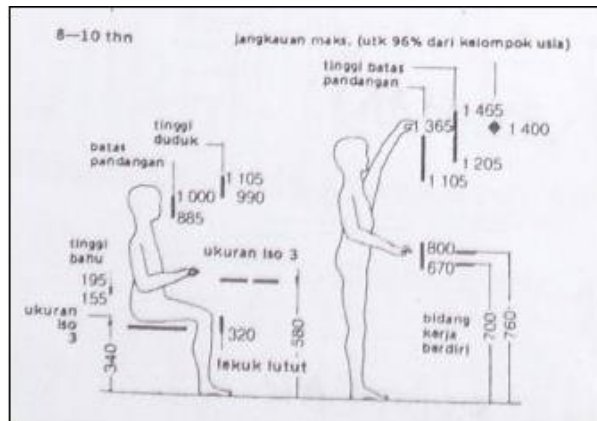
Gambar 2.6 : Antropometri untuk anak umur 5 – 8 tahun

Sumber: Neufert (1993)



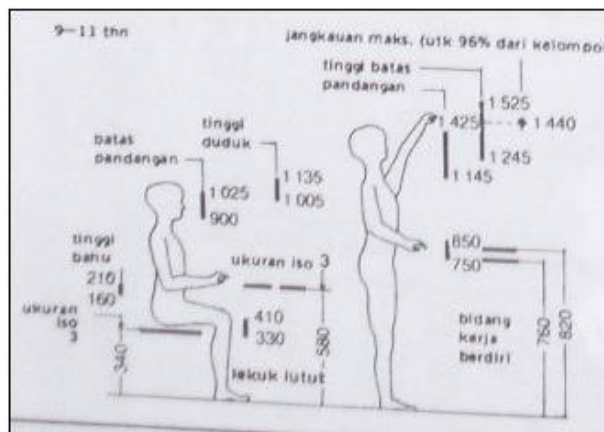
Gambar 2.7 : Antropometri untuk anak umur 7 – 9 tahun

Sumber: Neufert (1993)



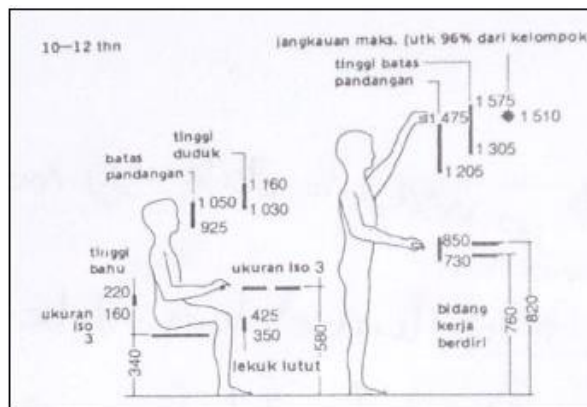
Gambar 2.8 : Antropometri untuk anak umur 8 – 10 tahun

Sumber: Neufert (1993)



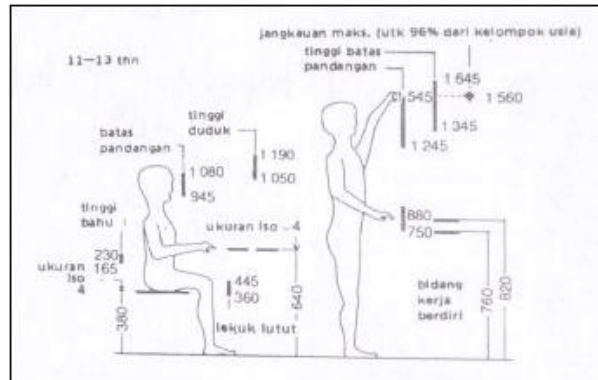
Gambar 2.9 : Antropometri untuk anak umur 9 – 11 tahun

Sumber: Neufert (1993)



Gambar 2.10 : Antropometri untuk anak umur 9 – 11 tahun

Sumber: Neufert (1993)



Gambar 2.11 : Antropometri untuk anak umur 11 – 13 tahun

Sumber: Neufert (1993)

1. Meja yang ergonomis sebaiknya tidak bertekstur karena dapat membahayakan pengguna yaitu anak tersebut dan dapat mengganggu belajar mengajar anak karena hasil dari tugas belajar tersebut tidak dapat maksimal (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015).
2. Kursi yang nyaman seharusnya memiliki lebar dudukan melebihi dari paha seseorang (Jamaludin, 2007)
3. Kursi dapat dikatakan ergonomis apabila alas duduknya sesuai dengan lebar pantat pengguna (Sutajaya, 2007)
4. Meja baru dapat dikatakan nyaman digunakan apabila pada permukaan meja bagian bawah memiliki ruang untuk ketebalan paha pengguna (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2014)
5. Untuk meja belajar supaya ergonomis maka menyesuaikan dengan kursinya. Kemudian ketinggian permukaan bawah meja harus lebih di atas permukaan dudukan kursi sekitar kurang lebih 21 cm.
6. Telapak kaki anak harus menyentuh lantai secara penuh sehingga dapat beraktivitas dan menyesuaikan dengan mebel yang digunakan secara nyaman dan santai karena kaki tidak perlu menggantung dan mengalami pegal.

7. Dalam posisi duduk, lutut harus membentuk posisi melengkung dengan sudut kurang lebih 90o (Community Playthings 1).

II.3 Studi Banding

A. Observasi Fasilitas Sejenis

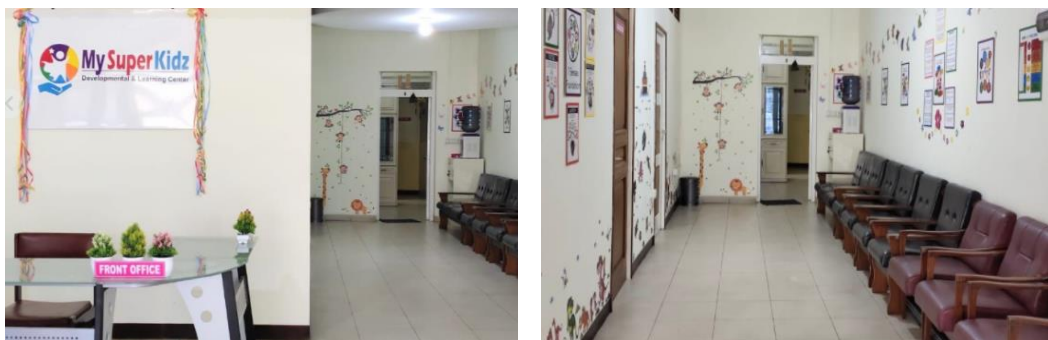
Dibutuhkan studi banding fasilitas sejenis untuk melengkapi data yang mendukung kebutuhan fasilitas dalam perancangan. Fasilitas sejenis yang diambil sebagai media observasi adalah My Super Kidz di Jl. Pelana No. 3 Nyengseret, Astana Anyar Bandung 40242.

1. My Super Kidz

My Super Kidz merupakan pusat tumbuh kembang anak di kota Bandung dengan fasilitas terlengkap dan mempunyai terapis yang tersertifikasi melalui pendidikan formal terapi di bidangnya yang sudah berpengalaman selama belasan tahun dan profesional. Sistem yang diterapkan oleh My Super Kidz yaitu Fun Exercise atau bermain sambil belajar.

My Super Kidz memberikan pelayanan Terapi Okupasi, Terapi Wicara, Fisioterapi, Stimulation Class, Hobby Class, Learning Class, dan Fun Exercise. My Super Kidz sendiri bertujuan untuk mengatasi anak yang terlambat bicara, gangguan bahasa - bicara, gangguan komunikasi dua arah, gangguan interaksi sosial, gangguan emosi dan perilaku, gangguan belajar, kurang fokus dan kurang konsentrasi, hiperaktif, kesulitan membaca dan menulis, disleksia, dan kasus tumbuh kembang lainnya. Untuk penderita disleksia yang ditangani oleh My Super Kidz berkisar antara umur 4 – 12 tahun.

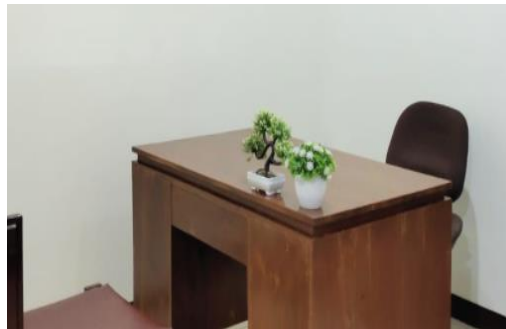
B. Hasil Dokumentasi dan Tinjauan Interior



Gambar 2.15 : Area Lobi dan Ruang Tunggu

Sumber : Raedi N. A (2022)

Pada area ruang tunggu hanya terdapat kursi yang berjajar menghadap ruang konsultasi. Diperlukannya layar monitor yang terhubung dengan cctv pada setiap ruang terapi agar orangtua dapat memantau anak mereka dengan santai. Selain itu area santai atau *cafeteria* juga diperlukan agar orangtua tidak merasa bosan ketika sedang menunggu.



Gambar 2.16 : Ruang Konsultasi

Sumber : Raedi N. A (2022)

Ruang konsultasi sudah bersifat privat namun kosongnya area dinding memberikan kesan dingin. Diperlukannya *treatment* dinding serta furnitur yang konseptual agar ruangan terasa hangat dan orangtua dapat berinteraksi dengan terapis secara nyaman. Komponen pendukung juga dapat diaplikasikan seperti table tahap pertumbuhan anak sehingga ruangan terkesan interaktif.



Gambar 2.17 : Kelas Hobi

Sumber : Raedi N. A (2022)

Diperlukan ruangan yang lebih besar untuk kelas hobi. Ini dikarenakan aktivitas yang dilakukan oleh anak – anak sangat beragam dari mulai melukis, menyusun puzzle sampai menari. Diperlukannya material yang aman seperti lantai parket agar tidak licin ketika mereka sedang beraktifitas.



Gambar 2.18 : Fun Exercise

Sumber : Raedi N. A (2022)

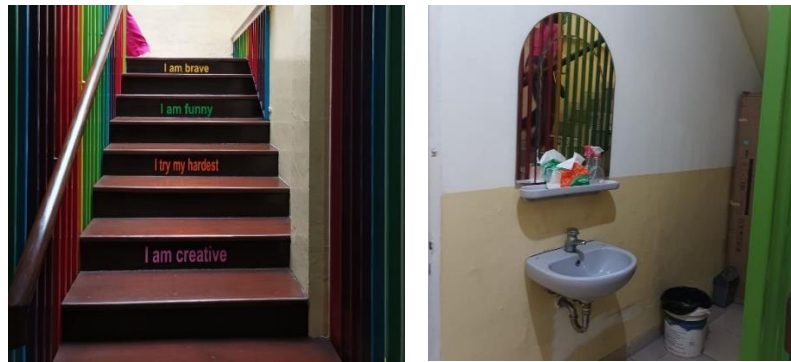
Permainan yang ada pada area *fun exercise* sudah cukup beragam dan pemilihan warna yang cerah sehingga memberikan kesan yang *colourful* dan ceria. Pemilihan material juga sudah tepat seperti bantalan busa pada area lantai agar tidak terasa licin dan aman jika anak terjatuh. Ruangan dapat dibuat lebih luas lagi karena dalam 1 area ini dapat diisi oleh 1 – 6 anak bersama terapisnya. Area dinding juga dapat diberi *treatment* dengan material yang aman sehingga ruangan bisa lebih atraktif, interaktif serta konseptual.



Gambar 2.19 : Ruang Konsentrasi dan Ruang Okupasi

Sumber : Raedi N. A (2022)

Diperlukannya peredam suara pada area dinding karena pada ruangan ini anak tidak hanya belajar materi namun juga cara mereka bicara. Khususnya pada ruang okupasi mereka akan belajar dengan nada yang cukup tinggi atau berteriak dan dilakukan secara berulang fungsinya agar apa yang diucapkan anak dapat terdengar dengan jelas dan membiasakan diri mereka dengan kata yang mereka pelajari. Warna ruang juga dapat dibuat lebih *colourful* dan pemilihan material yang digunakan pada lantai dapat disesuaikan agar ruang dapat terkonsep namun tidak membuat anak distraksi.



Gambar 2.20 : Tangga dan Wastafel

Sumber : Raedi N. A (2022)

Tangga dibuat semenarik dan seinteraktif mungkin agar dapat membangun mood anak sebelum mereka melakukan terapi. Namun pemilihan warna kayu terlalu gelap sehingga menutupi warna tulisan. Untuk ukuran wastafel dapat dibuat secara beragam menyesuaikan dengan penggunaanya. Wastafel yang ada pada my superkidz terlalu tinggi untuk anak, sementara kisaran umur mereka dari 3 – 12 tahun.







Gambar 2.21 : Ruang Istirahat Terapis dan Dapur

Sumber : Raedi N. A (2022)

Diperlukan sofa atau bean bag agar terapis dapat beristirahat dengan nyaman. Selain itu locker serta lemari sangat diperlukan agar barang tidak bertumpuk di kursi dan barang pribadi dapat tersimpan dengan aman. Penempatan dapur dapat dibuat lebih tertutup agar tidak terlihat oleh anak – anak, hal ini dapat membuat mereka terdistraksi. Selain itu penempatan toilet juga dapat dipisah untuk orangtua, anak dan terapis.

A. Analisis Kondisi Geografis

No	Aspek	Dokumentasi Studi Banding	Potensi	Kendala
1	Lokasi	 <p>Jl. Pelana No.3, Nyengseret, Kec. Astanaanyar, Kota Bandung, Jawa Barat 40242</p>	<p>Lokasi strategis dan mudah dijangkau karena dekat dari pusat kota.</p>	
2	Fungsi Bangunan		<p>Berupa ruko dan berfungsi sebagai tempat terapi belajar anak.</p> <p>Aktivitas yang dilakukan pada bangunan tentunya yang paling utama adalah kegiatan terapi.</p> <p>Pengunjung biasanya dianjurkan untuk melepas alas kaki saat ada di area lobi agar lantai yang digunakan tidak kotor dan</p>	

			<p>menghindari licin.</p> <p>Selainn itu biasanya terapis diberikan ruang istirahat untuk yang bertempat tinggal cukup jauh.</p>	
3	Kondisi Geografis		<p>Lokasi site masuk ke pemukiman penduduk sehingga bisa meminimalisir suara dari kendaraan bermotor.</p>	
4	Akses Masuk Gedung		<p>Akses yang tidak jauh dari pusat kota sehingga tidak sulit untuk dijangkau.</p>	<p>Tidak adanya papan penanda arah sehingga mungkin akan sedikit sulit menemukan posisi gedung.</p>
5	Vegetasi		<p>Tidak banyaknya gedung di daerah tersebut dan berada di jalan yang</p>	<p>Kurangnya pepohonan sehingga akan terasa panas di siang hari dan</p>




			cukup besar membuat sirkulasi nyaman.	kurangnya udara sejuk.
--	--	--	---------------------------------------	------------------------



Tabel 2.12 : Kondisi Geografis



B. Hasil Observasi



No	Nama Fasilitas	Dokumentasi	Aktivitas
1	Area Lobi	 <p>Sumber : Raedi N. A (2022)</p>  <p>Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Pada area lobi ini, tersedia meja informasi dan ruang tunggu. Disini merupakan tempat untuk orangtua mendapatkan informasi tentang terapi apa saja yang ada disediakan disini.</p> <p>Selain itu pada area ini biasanya terapis akan memberikan stamp kepada anak – anak setiap mengunjungi My Super Kidz, jika stamp sudah penuh maka dapat ditukarkan dengan mainan edukatif yang berada disebelah meja indormasi.</p>

2	Educative Toys Store	 <p>Sumber : Raedi N. A (2022)</p>  <p>Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Toko yang menyediakan berbagai macam mainan edukatif untuk segala usia yang dapat memberikan stimulasi pada berbagai aspek tumbuh kembang anak.</p> <p>Untuk sistemnya sendiri ada 2 yaitu dengan pembayaran tunai atau penukaran stamp. Untuk penukaran stamp dilakukan jika buku stamp sudah penuh. 1 buku stamp biasanya berjumlah 13x pertemuan.</p>
3	Ruang Konsultasi	 <p>Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Berfungsi sebagai tempat interaksi antara orangtua dan terapis yang dihadapi oleh anak. Biasanya ada dua cara untuk terapis mengetahui masalah apa yang dihadapi oleh anak.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orangtua membawa surat rujukan dari dokter. 2. Melakukan tahap observasi langsung di My Super Kidz.



		 <p style="text-align: center;">Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Untuk tahap observasi sendiri berlangsung selama 1 jam dan dilakukan langsung di ruangan yang sudah disediakan oleh My Super Kidz.</p>
4	Kelas Hobi	 <p style="text-align: center;">Sumber : Raedi N. A (2022)</p>  <p style="text-align: center;">Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Kelas hobi berfungsi sebagai tempat pengembangan bakat dan hobi anak yang bertujuan untuk mengatasi stress, meningkatkan konsentrasi, percaya diri, motorik dll.</p> <p>Satu kelas dapat diisi 1 – 4 anak sesuai dengan tingkat kemampuan sosialisasi anak. Jika anak baru pertama kali biasanya kelas hanya akan diisi oleh 1-2 anak dengan 2 terapis agar kemampuan sosialisasinya terbentuk terlebih dahulu.</p>



		 <p style="text-align: center;">Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Aktivitas yang ada pada kelas hobi biasanya sudah diatur sesuai jadwal seperti permainan teka – teki, melukis, mewarnai, meggambar hingga menari.</p>
5	<p>Ruang Observasi</p>	 <p style="text-align: center;">Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Ruang observasi dirancang sama seperti ruang terapi. Fungsinya adalah agar anak dapat memproses permainan yang ada disini dan membiasakan aktivitas yang ada</p> <p>Proses observasi berlangsung selama 1 jam dan dilakukan oleh langsung oleh penanggung jawab My Super Kidz.</p> <p>Anak akan dibiarkan untuk beraktivitas bebas dan dilihat seberapa cepatnya mereka tanggap terhadap permainan yang ada atau hanya fokus pada satu permainan saja.</p>

		 <p style="text-align: center;">Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Aspek yang dilihat biasanya sensorik, tingkat fokus, pendengaran, dan daya tangkap.</p> <p>Selain permainan yang ada disini anak juga boleh membawa permainan yang ada pada lemari mainan yang berada di luar ruangan.</p>
6	<p>Ruang Terapi Wicara</p>	 <p style="text-align: center;">Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Kelas terapi yang membantu mengatasi masalah tumbuh kembang anak yang berkaitan dengan aspek bahasa & berbicara.</p> <p>1 kelas biasanya hanya akan diisi oleh 1 anak dan 1 terapis.</p> <p>Anak akan diajarkan bagaimana cara membaca dan biasanya anak akan melakukannya dengan meneriakannya.</p> <p>Biasanya anak akan dilihat terlebih dahulu apakah dia lebih tertarik pada Bahasa Inggris (Bahasa yang biasanya digunakan oleh pengidap</p>

		 <p>Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>disleksia karena terutama metode fonik) atau Bahasa Indonesia. Proses dilakukan selama 1-1.5 jam dengan kurikulum yang sudah disediakan.</p>
7	<p>Ruang Terapi Okupasi</p>	 <p>Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Terapi ini bertujuan untuk anak yang biasanya baru masuk atau memiliki disleksia yang berat. Tujuannya untuk memperbaiki perilaku dan membiasakan proses belajar.</p> <p>1 anak biasanya akan didampingi oleh 1 – 2 terapis. Pertama anak akan memainkan permainan yang ada di My Super Kidz atau pada tablet yang sudah disediakan (permainan yang dipilih tentunya sudah dirancang untuk membentuk sistem belajar anak). Fungsi cermin pada tembok yaitu untuk memperbaiki gerakan yang salah ketika</p>

			<p>mereka duduk atau menulis. Anak dapat memilih untuk duduk di kursi atau di lantai.</p> <p>Bedanya dengan ruang konsentrasi anak biasanya akan diberi jeda sesuai dengan kemampuan anak dan membiasakan dengan diri mereka dengan proses belajar yang ada disini.</p>
8	Ruang Konsentrasi	 <p>Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Ruang yang berfungsi untuk mematangkan kemampuan belajar pada anak yang mengalami masalah pada gangguan belajar.</p> <p>1 kelas biasanya akan diisi oleh 1 anak dengan 1-2 terapis sesuai dengan kebutuhannya masing – masing. Untuk terapi belajar ini anak akan mengikuti kurikulum yang sudah disediakan dengan jangka waktu 1 sesi 1-1.5 jam (sudah termasuk dengan kegiatan fun exercise yang dilakukan sebelum proses belajar)</p>

		 <p>Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Anak akan diajarkan cara membaca, menulis dan berbicara melalui gambar, audio book, puzzle huruf dan beberapa alat bantu lain yang ada disini.</p> <p>Posisi duduk tidak hanya dikursi bisa juga dilakukan dilantai dengan beralaskan karpet puzzle. Ini bertujuan agar anak merasa nyaman dan bisa fokus ke materi pembelajaran tanpa adanya tekanan.</p>
9	Kelas Stimulasi dan Fun Exercise	 <p>Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>Kelas yang memberikan stimulasi pada semua aspek tumbuh kembang anak (sensori, motorik, persepsi, kognitif, bahasa - bicara, emosi, sosial, dan perilaku dll)</p> <p>Kelas ini melibatkan exercise fisik yang memfasilitasi anak - anak untuk menyalurkan energi dan kebutuhan gerak dengan desain aktivitas khusus. Dibagi dalam bentuk</p>

		 <p style="text-align: center;">Sumber : Raedi N. A (2022)</p>  <p style="text-align: center;">Sumber : Raedi N. A (2022)</p>	<p>kelompok/group yang bertujuan mengembangkan kemampuan komunikasi 2 arah, interaksi dan sosialisasi.</p> <p>Satu kelas dapat diisi 1 – 5 anak dengan masing – masing anak didampingi oleh 1 terapis. Terapis akan menginstruksikan anak untuk memainkan semua permainan yang ada disini secara bertahap dan terus berulang selama sekitar 30 - 45 menit sebelum anak memasuki kelas konsentrasi. Dilengkapi dengan matras untuk menjaga keamanan anak (anak juga diinstruksikan untuk melepas alas kaki)</p> <p>Pertama – tama anak akan diinstruksikan untuk mengikuti pola garis yang ada pada lantai, kegiatan ini bertujuan untuk membentuk pola pikir anak terhadap garis.</p>
--	--	--	---




Sumber : Raedi N. A (2022)



Sumber : Raedi N. A (2022)

Disleksia sendiri biasanya sering menulis atau mengucapkan kata secara terbalik, dan pada kegiatan ini anak berjalan sesuai pola yang ada secara berulang.

Setelah itu anak akan memasuki permainan lainnya yang dinamai dengan mini gym. Setiap permainan diberi waktu selama kurang lebih 5 menit tujuannya untuk melatih fokus anak agar tidak hanya berfokus pada 1 permainan saja. Misalnya anak akan diinstruksikan untuk menaiki papan panjat (tentunya dilengkapi dengan pengaman dan didampingi terapi) setelah 5 menit anak akan diinstruksikan untuk menaiki perosotan setelah itu masuk ke permainan ayunan dan seterusnya sampai ke permainan mini flying fox.

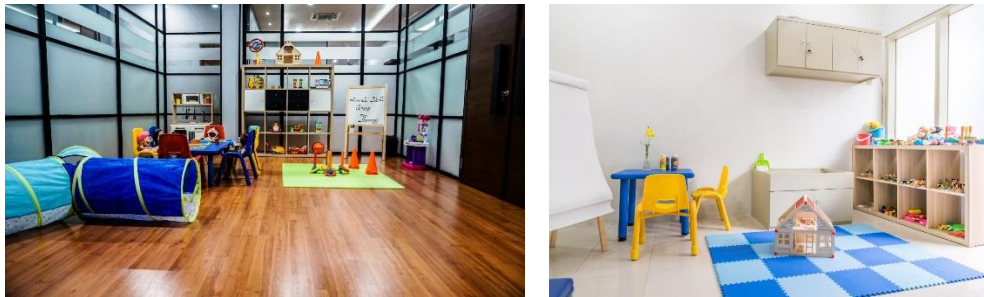
			<p>Setelah semua permainan sudah dilakukan tahap selanjutnya adalah peregangan yoga menggunakan bola yang sudah disediakan. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk postur anak dan relaksasi sebelum memasuki kelas konsentrasi.</p>
10	Ruang Snoezelen	 <p>Sumber : Raedi N. A (2022)</p> <p>(Ruangan tidak bisa didokumentasi karena masih dalam tahap perbaikan)</p>	<p>Terapi ini berfungsi sebagai relaksasi setelah semua kegiatan yang telah dilakukan oleh anak. Disini anak akan diberikan music yang tenang, wewangian serta duduk relax diatas matras yang telah disediakan. Mirip dengan kegiatan yoga, anak akan diberikan instruksi untuk menggerakkan badan mereka agar terasa relax. Warna pada ruangan juga harus memakai warna yang soft agar memberikan ketenangan dan kesenangan pada anak.</p>

Tabel 2.13 : Hasil Studi Observasi

II.4 Studi Preseden

A. Klinik Pela 9 Jakarta Selatan

Klinik Pela 9 didirikan atas prakarsa Dr. Iramaswaty Kamarul, Sp.A(K), dokter spesialis Anak sub-spesialis Nerologi Anak dengan tujuan membantu keluarga dengan anak yang mengalami hambatan atau gangguan tumbuh kembang. Klinik Pela 9 bergerak di bidang deteksi dini terhadap keterlambatan & gangguan tumbuh kembang anak secara terpadu yang melibatkan tim dokter spesialis anak maupun psikiater anak, psikolog, serta terapis berpengalaman dengan sertifikat dalam dan luar negeri.



Gambar 2.22: Ruang Terapi Skill

Sumber : Galeri Klinik Pela 9

Klinik pela 9 dipilih karena fasilitas yang mereka berikan sudah mencukupi kebutuhan yang diperlukan anak ketika menjalani terapi. Selain itu konsep yang diperlihatkan oleh mereka memberikan kesan hangat dan interaktif. Dengan penggunaan material kaca yang ditutupi oleh *cutting* stiker sehingga cahaya dari luar dapat masuk namun tidak membuat anak distraksi. Pemilihan material berwarna soft memberikan kesan ceria pada anak.



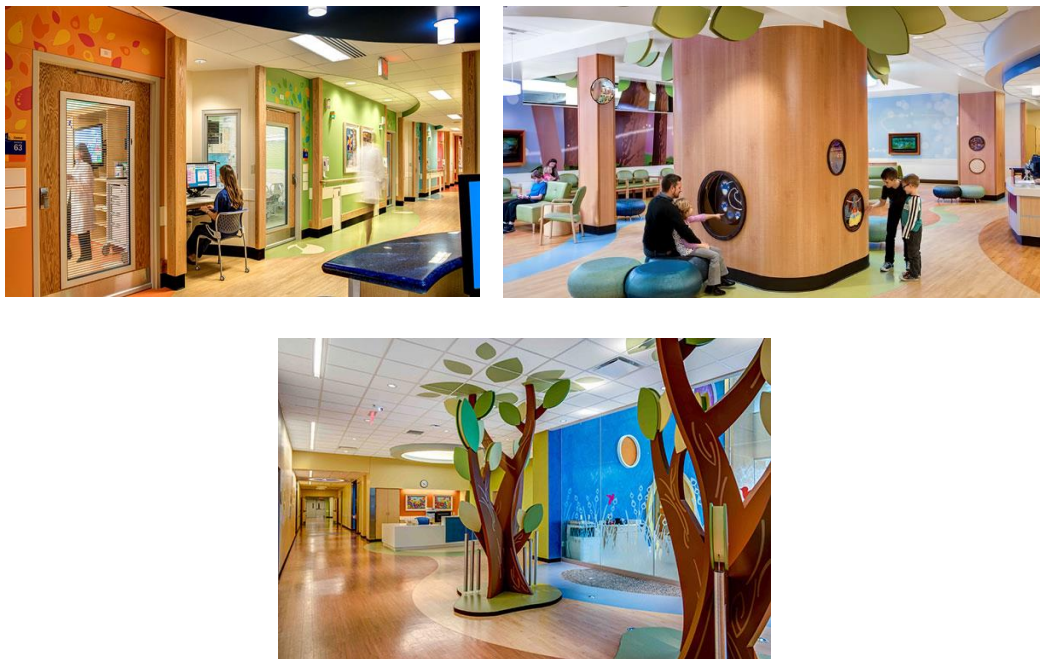
Gambar 2.23: Ruang Konsultasi

Sumber : Galeri Klinik Pela 9

Ruang konultasi juga dibuat se nyaman mungkin agar orangtua dapat dengan nyaman berbincang dengan terapis terkait perkembangan sang anak. Pemilihan material kayu serta warna soft untuk sofa memberikan kesan hangat dan nyaman. Selain itu terdapat tempat penyimpanan untuk mainan serta meja yang besar agar terapis dapat menjelaskan fungsi mainan yang dapat digunakan orangtua ketika berada dirumah untuk terapi.

B. Cinnati Children Hospital

Rumah sakit yang terletak di amerika ini merupakan salah satu rumah sakit anak yang paling terkenal. Tercatat hamper 10.000 pasien yang dirawat disini dalam setiap tahunnya. Selain itu rumah sakit ini juga dinobatkan sebagai 3 terbaik rumah sakit yang melayani nerologi, pulmonology, kanker, gastroenterology, dan neonatology oleh U.S. News & World Report. Rumah sakit ini menarik pasien dari seluruh dunia yang menderita gangguan langka atau kompleks.



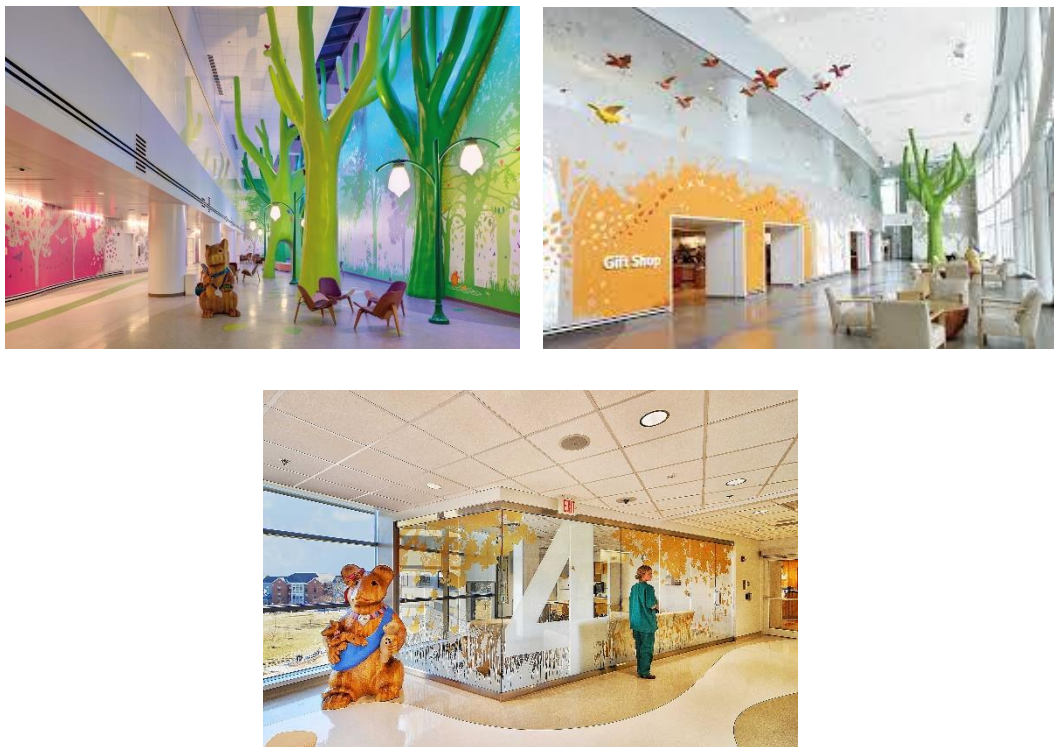
Gambar 2.24 : Cinnati Children Hospital

Sumber : Google

Mengusung konsep alam yang memberikan kesan hangat dan ceria pada setiap sudut ruangnya. Furnitur serta treatment dinding terinspirasi dari pepohonan serta laut. Ditambah dengan teknologi yang ada pada furniture diluar ruang terapi memberikan kesan interaktif serta atraktif pada anak, sehingga anak dapat belajar sambil menunggu sesi terapi mereka.

C. Nationwide Children's Hospital

Rumah sakit anak-anak nasional di Columbus, Ohio diakui sebagai salah satu yang terbaik di amerika serikat. Ditetapkan pada tahun 1892, rumah sakit ini menerima rata-rata satu juta pasien setiap tahun dan mempekerjakan hampir 10.000 tenaga medis profesional. Rumah sakit ini melayani kardiovaskular dan paru-paru, kanker anak dan penyakit darah, terapi gen, dan riset Perinatal di antara beberapa penelitian lainnya. Disebut sebagai salah satu pusat riset kesehatan anak yang paling pesat tumbuh di amerika serikat.

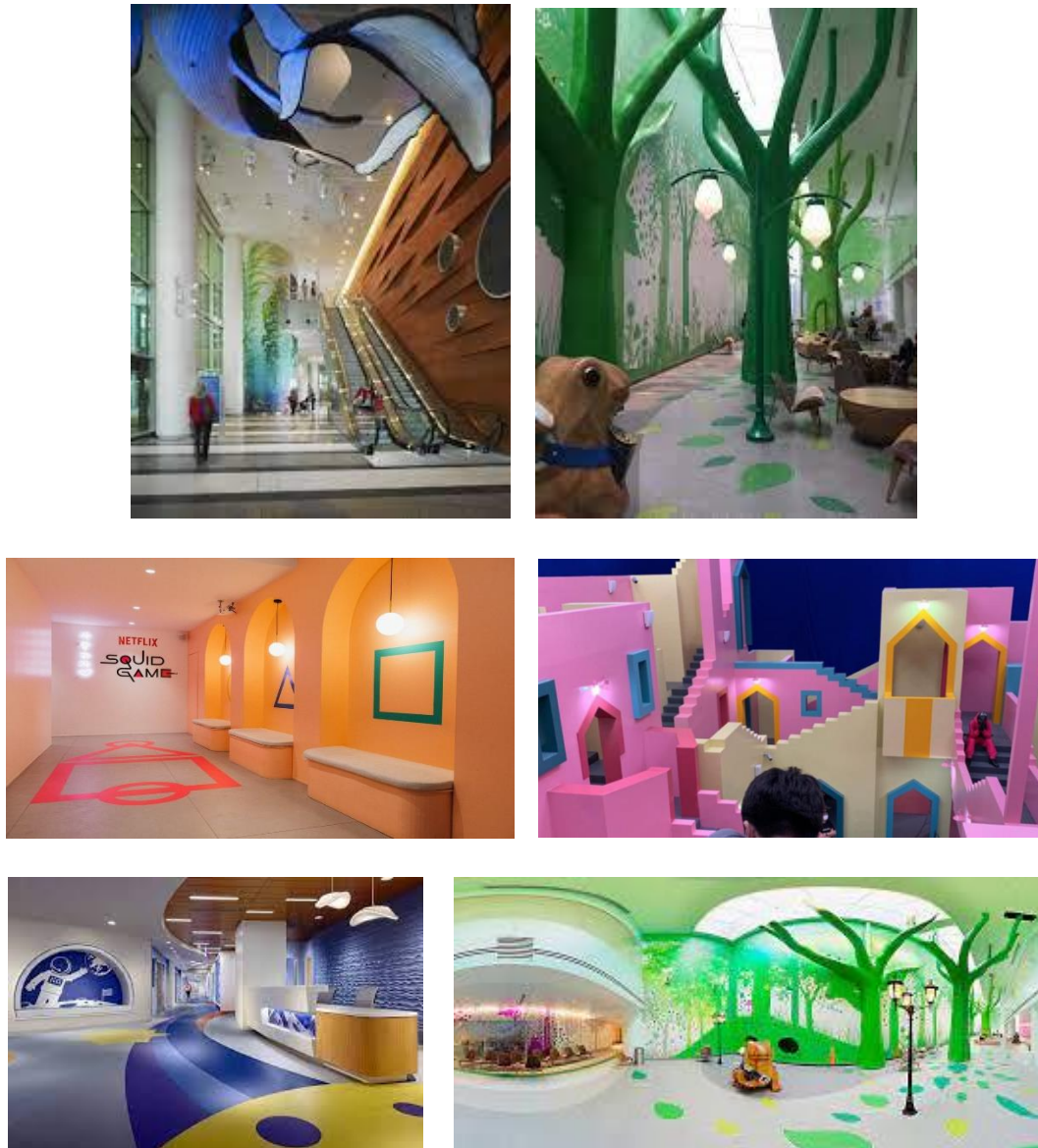


Gambar 2.25 : Nationwide Children's Hospital

Sumber : Google

Sama seperti *Cinnati Children Hospital* yang menerapkan konsep alam kedalam elemennya, namun dengan pemilihan warna – warna yang lebih cerah. Perpaduan warna coklat serta warna pastel yang soft memberikan kesan hangat serta *colourful*. Dengan adanya pastung maskot sebagai ciri khas mereka pengunjung dapat membeli merchandise yang ada pada area *gift shop* mereka.

II.5 Studi Image



Gambar 2.26 : Studi Image

Sumber : Google

Penulis ingin menciptakan fasilitas terapi yang atraktif serta interaktif yang dapat membuat anak nyaman selama proses terapu tersebut. Dengan menciptakan dunia permainan yang dipadukan dengan pemilihan warna yang cerah akan memberikan kesan yang *colourful* dan ceria. Pembentukan emosi anak sebelum proses terapi berlangsung sangat penting agar terapi dapat berjalan secara efektif. Selain itu menggunakan perkembangan teknologi kedalam elemen interior baik ruang maupun furniture dapat mengasah perkembangan motorik serta kreatifitas anak. Diharapkan dengan konsep yang akan dirancang dapat memberikan pengalaman terapi yang tak terlupakan bagi anak.

II.6 Tinjauan Pustaka

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Perancangan Pusat Edukasi dan Terapi Anak Disleksia Di Bandung Dengan Pendekatan Multisensori 2019	Fitrya Atikasari	Metode pendekatan yang digunakan	Pendekatan tema pada Pusat Edukasi dan Terapi Anak Dislosta sangat diperlukan sebagai tolak ukur untuk menemukan arah kecenderungan dari dasar de pernikiran yang mengarah pada suatu acuan untuk menghasilkan produk kongkrit dengan pertimbangan kesesuaian antara tema rancangan dengan objek Tema yang

				<p>diimplementasikan adalah multisensori, dengan alasan adanya kebutuhan pengguna dan objek rancangan yang dibuat. Mengingat pendekatan multisensort menekankan prinsip melibatkan visual (penglihatan), auditory (pendengaran), kinesthetic (gerakan), smell (penciuman), dan tactile (perabaan). Dengan menggunakan pendekatan ini diharap dapat membantu menjawab segala permasalahan atau isu-isu dari tempat terapi dan pembelajaran khusus disleksia.</p>
2	<p>Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Metode</p>	<p>Leni Noefrenti</p>	<p>Tujuan yang akan dilakukan</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan</p>

	<p>Fonik Di Taman Kanak-Kanak Islam Adzkia Bukittinggi 2012</p>		<p>membaca yang dilakukan anak melalui metode fonik, maka kesimpulan yang dapat di ambil adalah sebagai berikut: Anak Usia Dini adalah anak- anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Usia dini merupakan usia emas perkembangan dan merupakan masa peka dalam menerima berbagai stimulasi dari lingkarannya. Pada masa ini anak akan mudah menerima berbagai macam rangsangan yang diterimanya melalui berbagai kegiatan yang melibatkan anak secara aktif. Perkembangan membaca anak perlu diasah melalui peran aktif orang tua dan pendidik (guru) yang</p>
--	--	--	---

				<p>dilakukan melalui dua pendekatan yang harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Pengenalan membaca melalui metode fonik sangat menarik dan menyenangkan bagi anak dan mengalami peningkatan. Pada siklus I pencapaian nilai rata-rata peningkatan kemampuan membaca anak meningkat tapi belum maksimal, dilanjutkan pada siklus II peningkatan kemampuan membaca anak meningkat mencapai rata-rata tingkat keberhasilan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditetapkan.</p>
--	--	--	--	--

3	<p>Perancangan Fasilitas Terapi Anak Disleksia Dengan Pendekatan Terapi Remedial</p> <p>2020</p>	H Linting	<p>Metode pendekatan yang digunakan</p>	<p>Terapi ini akan membantu si anak dalam mengatasi kesulitannya, proses terapi ini membutuhkan kesabaran, dan ketekunan baik dari terapis baikpun anak oleh karena itu, terapi remedial harus tetap dikemas dalam suatu bentuk yang menarik yang dapat terus merangsang keingintahuan sang anak sehingga menciptakan suasana belajar dan terapi yang lebih efektif. Disini peran atmosfer ruang pada terapi anak harus dapat mencegah terjadinya rasa jenuh dan stress pada anak, penggunaan warna dasar yang mudah dikenali oleh anak. sign system yang menjadi bagian pada terapi remedial</p>
---	--	-----------	---	---

				<p>diaplikasikan pada konsep board game, suasana layaknya berada pada papan permainan seperti ular tangga, monopoli yang mudah dikenali oleh anak diharapkan mampu berperan demi menciptakan suasana terapi yang santai dan menyenangkan layaknya bermain bagi anak, sehingga anak tidak merasa tertekan selama menjalani proses terapi. dimana diharapkan proses belajar sambil yang bermain dapat berjalan dengan efektif demi membantu proses terapi pada anak.</p> <p>Maka dalam kasus ini, penggunaan unsur permainan anak yang diaplikasikan sebagai</p>
--	--	--	--	--

				sign system pada unsur interior diharapkan dapat membantu proses terapi remedial anak-anak penderita disleksia secara aktif sehingga memaksimalkan fungsi fasilitas terapi bagi anak.
4	Efektivitas Metode Fonik Terhadap Penurunan Tingkat Keterlambatan Bicara Anak Usia 4 - 5 Tahun 2021	Soffya Putri	Penelitian untuk membuktikan keektivitasan	Bahwa dengan diberikannya metode fonik untuk penurunan tingkat keterlambatan bicara anak usia 4-5 tahun ada pengaruh, karena terjadi peningkatan skor tingkat keterampilan berbicara kategori speech delayberat, sehingga hipotesis (H_{1a}) pada kelompok speech delayberat yang menyatakan “Terdapat pengaruh Metode Fonik (dalam level pra-komunikasi) untuk

				<p>mengurangi tingkat keterlambatan bicara kategori berat pada anak usia 4-5 tahun di TK X” diterima.Sedangkan pada kelompok speech delayingan menyatakan bahwa tidak ada pengaruh pemberian treatment metode fonik terhadap penurunan tingkat keterlambatan bicara.Sehingga hipotesis (H_{2a}) pada kelompok speech delayingan yang menyatakan “Terdapat pengaruh Metode Fonik (dalam level prafonik) untuk mengurangi tingkat keterlambatan bicara kategori ringan pada anak usia 4-5 tahun di TK X” ditolak</p>
--	--	--	--	---

5	<p>Perancangan Sekolah Dasar Inklusi Centauri Di Bandung</p> <p>2017</p>	<p>Utari Tresna Wulan</p>	<p>Fasilitas yang dirancang dan disediakan tidak hanya untuk penyandang disleksia</p>	<p>Kesimpulan pada perancangan ini adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengutamakan aspek perkembangan anak baik dari segi sensorik dan motorik. Terdapat titik pusat perhatian untuk meningkatkan konsentrasi anak, sederhana dan mudah dipahami oleh anak, tetap bersifat fungsional serta disesuaikan dengan antropometri anak. 2. Interaksi sosial, dalam konsep blendspace mengutamakan desain yang dapat menstimulasi terjadinya interaksi antara anak dengan teman nya dan menjadi media untuk saling berbagi, berkarya, dan mengekspresikan diri.
---	--	---------------------------	---	--

				<p>3. Karakter ruang kelas sesuai tahapan usia adalah: 6-9 tahun Ruang kelas yang fleksibel, luasan ruang kelas yang sesuai kapasitas, memiliki ruang gerak yang leluasa, sesuai antropometri anak, memiliki bukaan, menggunakan desain dan material yang aman, menjadi lingkungan untuk anak berani berkarya/berkreasi dan mengekspresikan diri, memiliki keluasan pandangan.</p> <p>9-12 tahun. Ruang kelas yang fleksibel, memiliki ruang gerak yang leluasa, sesuai antropometri anak, menggunakan desain dan material yang aman, tidak terlalu ramai/ tenang namun tidak monoton, teratur, terdapat</p>
--	--	--	--	--

				<p>sarana yang baik untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak, adanya titik pusat perhatian yang meningkatkan konsentrasi anak.</p>
--	--	--	--	--

Tabel 2.14 : Tinjauan Literatur Permasalahan Sejenis