

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tekstil adalah material fleksibel yang terdiri dari rangkaian benang lungsin dan pakan atau dapat disebut juga sebuah anyaman yang digabungkan satu sama lain, tenun dan rajutan (Lela & Haryanto, 2023). Terdapat dua hal yang mendasari desain tekstil, yaitu *structure design* dan *surface design*. *Surface design* merupakan upaya teknik desain ornamen pada tekstil yang lebih menekankan pada nilai-nilai keindahan kain yang telah jadi. Pembuatan *surface design* pada tekstil merupakan upaya agar sebuah busana dapat terus mengikuti perkembangan zaman dan mengikut permintaan pasar (Hariana, 2020).

Tekstil tidak hanya berfungsi sebagai material penunjang kebutuhan sandang, tetapi juga memiliki potensi sebagai media ekspresi, komunikasi dan pengalaman sensorik. Salah satu pendekatan dalam pengembangan tekstil yang menekankan aspek visual dan taktil adalah monumental tekstil. monumental tekstil merupakan karya tekstil berukuran relatif besar yang menampilkan struktur, teknik, dan tekstur sebagai elemen utama, sehingga menghasilkan pengalaman ruang dan sentuhan yang kuat bagi penggunanya (Kadolph & Marcketti, 2010a).

Monumental tekstil adalah tekstil yang dibuat dengan tujuan menambah nilai keindahan yang bisa diagungkan dan dipuji karena memiliki nilai karya seni yang tinggi. Dalam monumental tekstil, berbagai teknik digunakan untuk membentuk karakter visual dan tekstur yang kuat. Terdapat beberapa Teknik dalam monumental tekstil, yaitu Teknik *gathering*, *slashing*, *shirring*, *ruffles*, *flaunce*, *godet*, *pleating*, *smocking*, *tucking*, *stuffing*, *quilting*, dan *bubble shibori* (Putri & Kharnolis, 2023). Teknik-teknik tersebut memungkinkan terciptanya tekstur tiga dimensi yang bervariasi, baik dari segi kerapatan, elastisitas, maupun perbedaan sensasi sentuhan yang duhasilkan. Pada penelitian ini menerapkan teknik *tucking*, *smocking*, *ruffle*, *bubble shibori*, dan *slashing*, untuk menciptakan permukaan tiga dimensi pada tekstil.

Variasi tekstur ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga berpotensi memberikan pengalaman interaktif sebagai media intervensi. Pada penelitian (K Salsabila, 2024) ditemukan bahwa, penggunaan tekstil sebagai media instalasi interaktif yang dapat meredakan stress. Dengan menerapkan teknik batik tulis, paraffin dan waterglass untuk menghasilkan motif dan tekstur yang signifikan. Pengaplikasian tekstil ini diuji pada 7 *audience* yang memiliki kesehatan mental yang sudah didiagnosa psikiater. Saat memasukkan instalasi 71,4% *audience* senang dan 28,6% *audience* tenang.

Pada penelitian (Hong, 2018), dihasilkan bahwa media intervensi berupa *tactile toys* yang menggunakan tekstil *structural* tiga dimensi untuk anak-anak yang mengalami gangguan pemerosesan sensori, Taktil toys berbasis tekstil juga terbukti mampu memberikan stimulasi sensorik yang aman dan fleksibel, serta mendorong respons eksploratif pada anak, terutama anak dengan kebutuhan khusus, serta dapat menenangkan anak-anak dan mengatur tingkat stress mereka. Terapi taktil dengan penggunaan tekstil *structural* tiga dimensi akan memberikan beragam sensasi taktil dan eksplorasi melalui sentuhan. Hal ini, membantu anak untuk meningkatkan kemampuan untuk mengatur, menafsirkan dan menjalankan respons perilaku yang sesuai terhadap sensasi sentuhan agar mereka dapat menjalani kehidupan secara fungsional.

Berdasarkan paparan di atas dapat diketahui bahwa tekstil dapat digunakan sebagai media intervensi melalui tekstur yang dihasilkan dari *structural* tiga dimensi. Tekstur pada sebuah tekstil dapat dihasilkan melalui penerapan teknik monumental tekstil. Dari teknik monumental tekstil dihasilkan struktur permukaan kain yang memiliki dimensi tambahan, memberikan volume, serta menciptakan efek visual pada permukaan tekstil (Fernandi & Ruhidawati, 2021). Tekstur tiga dimensi tersebut tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga memberikan stimulus taktil yang dapat dirasakan secara langsung oleh pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa monumental tekstil memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut tidak hanya sebagai karya seni, tetapi juga sebagai media yang melibatkan interaksi sensori.

Dalam konteks anak berkebutuhan khusus, khususnya anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD), media tekstil bertekstur dapat berfungsi sebagai

media intervensi yang mendukung proses terapi. Media intervensi yang bersifat fungsional dan dekat dengan aktivitas sehari-hari dinilai lebih efektif karena dapat digunakan secara berulang dalam berbagai konteks (Smith, 2019).

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada terapis di Bloom Child Development Center salah satu benda yang sering digunakan oleh anak berkebutuhan khusus, khususnya mereka yang menjalani terapi di Bloom Child Development Center adalah botol minum. Hal ini dikarenakan setiap anak diwajibkan untuk membawa dan mengonsumsi air putih secara rutin selama sesi terapi, sebagai bagian dari kebiasaan sehat yang mendukung regulasi tubuh. Sarung botol minum ini menjadi penting karena selain berfungsi sebagai pelindung botol minum, juga dapat didesain secara menarik dan fungsional agar mempermudah anak dalam menggenggam serta memotivasi mereka untuk membawa dan menggunakan botol minum secara mandiri. Dengan bentuk, warna dan tekstur yang disesuaikan dengan kebutuhan sensorik anak, sarung botol minum ini juga berpotensi sebagai media intervensi taktil yang dapat menstimulasi sistem sensorik bersamaan dengan mendukung kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan tekstil dalam bentuk produk fungsional, seperti sarung botol minum adaptif, menjadi relevan untuk menjembatani antara kebutuhan sensori dan aktivitas harian anak.

Kesulitan dalam pemrosesan sensori merupakan suatu ketidak teraturan atau gangguan dalam fungsi otak yang membuat sulit untuk memproses dan menggunakan informasi sensorik untuk tujuan fungsional. *Sensory processing disorder* ini memunculkan sekumpulan gejala yang memberikan respon berupa penolakan terhadap stimulus sensorik yang sebenarnya tidak berbahaya (Jati et al., 2012).

Gangguan fungsi sensori adalah kemampuan individu atau anak untuk menerima stimulus atau rangsangan dari luar yang selanjutnya akan diproses ke otak dan dilanjutkan pada *system motoric* individu. Gangguan fungsi sensorik dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *system tactile* (kulit), *system vestibular* (di sisi-sisi telinga mengatur keseimbangan), dan *system proprioceptive* (persendian dan otot), yang kemudian akan terbagi kembali menjadi beberapa *sense-sense* khusus yang berkaitan langsung dengan aspek perkembangan kemampuan anak

(Waiman et al., 2016). *System tactile* merupakan sistem sensori terbesar pada tubuh manusia, terdiri dari reseptor-reseptor yang terletak pada permukaan kulit. Reseptor ini berfungsi untuk menyampaikan informasi ke otak terkait rangsangan seperti sentuhan ringan, nyeri, suhu, tekanan dan rangsangan lainnya (Waiman et al., 2016a).

Pendekatan Sensory Integration (SI) menekankan pentingnya pemberian stimulus sensori yang terorganisasi untuk membantu individu menghasilkan respons terhadap sentuhan dan respons adaptif yang sesuai (Ayres, 1972). Pada anak dengan gangguan sensorik taktil, kesulitan memproses rangsangan sentuhan sering kali memengaruhi kemampuan fokus, regulasi emosi, dan kemandirian dalam aktivitas sehari-hari. Tekstur tekstil yang bervariasi dapat berperan sebagai stimulus taktil yang membantu anak mengenali, menerima, dan menyesuaikan respons terhadap rangsangan sentuhan secara bertahap.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat diketahui bahwa tekstil dapat digunakan sebagai media intervensi untuk anak dengan gangguan sensorik taktil melalui tekstil yang telah diterapkan teknik monumental tekstil. Dengan media intervensi tersebut anak gangguan sensorik dapat menstimulasi *tactile*.

Selain aspek sensori, pengembangan media intervensi juga perlu mempertimbangkan prinsip ergonomi, agar produk yang digunakan benar-benar mendukung kenyamanan dan fungsi pengguna. Menurut nurmianto dalam (Hasanain, 2024), prinsip ergonomi meliputi kegunaan (*usability*), keamanan (*safety*), kenyamanan (*comfortability*), keluwesan (*flexibility*), dan kekuatan (*durability*). Penggunaan prinsip ergonomi dalam penelitian ini, yaitu kegunaan (*usability*), kenyamanan (*comfortability*), dan keluwesan (*flexibility*) yang bertujuan menyesuaikan produk dengan kemampuan dan keterbatasan pengguna. Produk berbasis tekstil yang dirancang secara ergonomis diharapkan mampu meningkatkan kenyamanan genggam, kemudahan penggunaan, serta fleksibilitas dalam berbagai situasi aktivitas anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk merangsang sensorik taktil anak dibutuhkannya sebuah media intervensi berupa sarung botol minum adaptif. Dalam hal ini, peneliti menggunakan tekstil yang telah diterapkan teknik monumental tekstil sebagai media intervensi untuk anak gangguan pemrosesan

sensori taktil. Maka dari itu, diperlukannya penelitian dan pembuatan media intervensi untuk anak dengan gangguan sensorik taktil. Media yang dihasilkan berupa sarung botol minum adaptif menggunakan tekstil yang telah diterapkan teknik monumental tekstil.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media intervensi taktil yang digunakan saat ini masih terbatas dan tidak memanfaatkan petensi tekstil dengan berbagai tekstur tiga dimensi yang dirancang khusus untuk kebutuhan sensori anak.
2. Teknik monumental tekstil sebagai media intervensi taktil belum banyak dikembangkan dalam bentuk produk yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari mereka.
3. Sarung botol minum, yang sering digunakan anak dalam aktivitas kehidupan sehari-hari, masih belum dioptimalkan sebagai media intervensi taktil yang ergonomis dan adaptif.
4. Belum terdapatnya kajian yang mengintegrasikan aspek teknik monumental tekstil, sensori integrasi, dan ergonomic dalam perancangan media intervensi taktil bagi anak dengan gangguan sensori taktil.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini memiliki Batasan masalah yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

1. Pembuatan sarung botol minum adaptif untuk anak gangguan sensorik taktil dengan menggunakan teknik monumental tekstil *tucking*, *smocking*, *ruffle*, *bubble shibori*, dan *slashing*.
2. Siswa/I pada Klinik Tumbuh Kembang Anak Bloom Child Development Center dengan diagnosis *Autism Spectrum Disorder* (ASD) dengan gangguan sensorik taktil yang memiliki rentang usia 4 – 8 tahun.

1.4. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penerapan teknik monumental tekstil sebagai media intervensi bagi anak dengan gangguan sensorik taktil dengan diagnosis *Autism Spectrum Disorder* (ASD) yang dinilai berdasarkan ergonomi dan sensori integrasi.

1.5. Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian ini, maka ditetapkan sub fokus pada penelitian ini yaitu:

1. Penerapan tekstil dengan teknik monumental tekstil sebagai media intervensi berdasarkan prinsip ergonomi dengan sub-sub fokus kegunaan.
2. Penerapan tekstil dengan teknik monumental tekstil sebagai media intervensi berdasarkan prinsip ergonomi dengan sub-sub fokus kenyamanan.
3. Penerapan tekstil dengan teknik monumental tekstil sebagai media intervensi berdasarkan prinsip ergonomi dengan sub-sub fokus keluwesan.
4. Penerapan tekstil dengan teknik monumental tekstil sebagai media intervensi berdasarkan prinsip sensori integrasi dengan sub-sub fokus respons terhadap sentuhan.
5. Penerapan tekstil dengan teknik monumental tekstil sebagai media intervensi berdasarkan prinsip sensori integrasi dengan sub-sub fokus respons adaptif (penyesuaian).

1.6. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat produk sarung botol minum adaptif untuk anak gangguan sensorik taktil dengan teknik monumental tekstil
2. Melakukan pengkajian terhadap produk sarung botol minum adaptif untuk anak gangguan sensorik taktil
3. Membantu anak dengan gangguan sensorik dalam memotivasi dan menjalankan aktivitas fungsional harian anak seperti membawa dan meminum air putih.

1.7. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak gangguan sensorik, dapat mudah memilih media intervensi dari tekstil sesuai dengan spesifikasinya.
2. Bagi keluarga, memberikan kemudahan untuk terapi menggunakan media tekstil bagi anggota keluarganya yang memiliki ke khususan sesuai klasifikasi pada penelitian ini.
3. Bagi Klinik Tumbuh Kembang Anak Bloom Child Development Center dan lainnya, dapat membantu pemilihan media intervensi salah satunya dari tekstil yang sesuai dengan spesifikasi tertentu.
4. Bagi perguruan tinggi dan program studi terkait, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan program universitas yang mengarah pada inklusivitas bagi penyandang disabilitas melalui kolaborasi dengan bidang busana.
5. Bagi peneliti, dapat mengetahui pengetahuan tentang disabilitas dan pengalaman untuk mengetahui penyandang disabilitas dalam kebutuhan media intervensinya. Karena pada dasarnya penyandang disabilitas juga memiliki hak untuk tampil menarik dalam keterbatasan yang mereka miliki.
6. Bagi mahasiswa dan juga Masyarakat, dapat menjadi referensi dan lebih peduli dengan penyandang disabilitas.

Intelligentia - Dignitas