

**TUGAS AKHIR**

**SARANA PERMAINAN MEMOTIVASI KOMUNIKASI ANAK PENYANDANG AUTISME**

**Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial**



Disusun Oleh:

**DIANA**  
**24.05.0007**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

**YOGYAKARTA**

**2011**

## TUGAS AKHIR

### ”Sarana Permainan Memotifasi Anak Penyandang Autisme”

Diajukan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta,  
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar  
Sarjana Desain.


Disusun Oleh:

Diana  
24.04.0007

Diperiksa di : Yogyakarta

Tanggal : 16 - 09 - 2011


Dosen Pembimbing I,

  
Dra. Puspitasari D., M.Sc.

Dosen Pembimbing II,

  
Ir. Eko Prawoto, M. Arch.

Mengetahui  
Ketua Program Studi,


  
Ir. Eko Prawoto, M. Arch.

## LEMBARAN PENGESAHAN

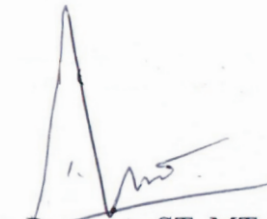
Judul	:	<b>"Sarana Permainan Memotivasi Komunikasi Anak Penyandang Autisme"</b>	
Sub Judul	:		
Nama Mahasiswa	:	Diana	
No. Mahasiswa	:	24.05.0007	
Mata Kuliah	:	Tugas Akhir	Kode : PD 8388
Semester	:	VIII	Tahun : 2011/2012
Fakultas	:	Arsitektur dan Desain	Prodi : Desain Produk
Universitas	:	Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta	

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk  
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta  
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal:  
25 - 8 - 2011  
Yogyakarta, 25 - 8 - 2011

Dosen Penguji I,

  
Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D.

Dosen Penguji II,

  
Drs. Purwanto ST., MT.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir :

### **”Sarana Permainan Memotivasi Komunikasi Anak Penyandang Autisme”**

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

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

Yogyakarta, 25 - 8- 2011

  
Diana

24.05.0007

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus yang telah berkenan melimpahkan segala berkat, rahmat, dan perlindungan-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul **“Permainan Memotivasi Komunikasi Anak Penyandang Autisme untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial”**.

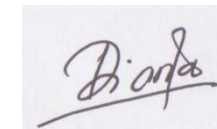
Laporan skripsi ini merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S-1) pada Jurusan Arsitektur Desain Fakultas Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Atas terselesainya laporan tugas akhir ini, perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ir. Eko Prawoto, M.Arch., dan Dra. Puspitasari D, M.sc., dosen pembimbing yang senantiasa sabar dalam memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran serta waktunya kepada Penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir.
2. Buat Papa, mama, cece, koko dan semua keluarga besar ku yang selalu mendoakan dan dengan sangat sabar menemaniku dalam proses tugas akhir ini.
3. Keluarga Bu Ida, yang bersedia di repotkan, dan diganggu pada proses ini berlangsung.
4. Kelurga besar SLB Pembina Giwangan, terimakasih atas segala informasi dan bantuannya selama penelitian.
5. RS. Bethesda Yogyakarta, khususnya Ruang FISIOTERAPI yang bersedia memberi ijin melakukan observasi dan saat mengikuti proses terapi.
6. Rici, Anton, Ivan (Pak Dhe), Iting, Ruben, Gala, Niko, Nanda, Betet, dan Sigit yang bersedia nemenin begadang dengan segala emosi yang terlibat dalam proses pembuatan (Huhu).
7. Terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak mendoakan dan membantu dalam pelaksanaan serta penyusunan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik untuk kesempurnaan laporan ini dan semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Akhir kata, semoga Tuhan Yesus Kristus tetap melimpahkan segala Rahmat, Kasih dan Karunia-Nya kepada kita semua. Amin.

Yogyakarta, 15 September 2011



Diana

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
ABSTRAK.....	vi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Pernyataan Desain .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4 Metode dan Sistematika Berfikir .....	2
BAB II DATA LITERATUR .....	3
2.1 Tahapan Perkembangan Anak .....	3
2.2 KOMUNIKASI .....	5
A. Komunikasi Antar Pribadi.....	5
B. Tujuan Komunikasi .....	5
C. Keterampilan Dasar Komunikasi .....	5

D. Teknik Dasar untuk Berkomunikasi dengan Anak.....	6
2.3 Autisme .....	6
A. Permasalahan pada Anak Autis.....	6
B. Anak Autis dan Cara Berkomunikasi .....	7
2.4 Motivasi dan Anak Autis .....	7
2.5 Permainan .....	8
A. Permainan Sebagai Sarana Belajar Anak .....	8
B. Manfaat Bermain pada Anak.....	8
C. Permainan pengembangan Motorik Halus .....	8
D. Syarat Keamanan dan Kesehatan maianan.....	9
E. Konsep Bermain .....	9
F. Efek Universal Warna.....	10
G. Bentuk Karakter.....	10
1 Ciri-ciri Chibi .....	10
2 Cara menggambar Chibi .....	11
2.6 Ergonomi .....	12
<b>BAB III DATA LAPANGAN .....</b>	<b>16</b>
3.1 Perkembangan Kemampuan Hasil Pengamatan Lapangan.....	16
3.2 Analisa .....	19

3.3 Kesimpulan.....	22
<b>BAB IV KONSEP DESAIN .....</b>	<b>23</b>
4.1 Atribut Produk.....	24
4.2 Spesifikasi Produk.....	27
4.3 Kriteria Desain.....	29
4.4 Lifestyle Board.....	30
4.5 Styling Board.....	31
4.6 Usage Board.....	32
4.7 Mood Board.....	33
4.8 Alur penggunaan Produk.....	34
4.9 Komponen yang Harus di Desain.....	36
<b>BAB V PROSES KREATIF.....</b>	<b>37</b>
5.1 Sketsa Ide.....	37
A. Bentuk Pion/Objek.....	40
B. Bentuk Objek Lainnya.....	41
C. Tempat Bermain Juga Tempat Penyimpanan.....	43
D. Alternatif Pengunci Antara Mainan (Objek) dan Papan Mainan (Area Bermain).....	47
5.2 Pengembangan Dari Bentuk Manusia Yang Terpilih.....	48
A. Karakter Manusia.....	49



BAB VI PERWUJUDAN.....	50
6.1 Jalan.....	50
6.2 Objek Permainan Lainnya.....	52
6.3 Board Penyimpanan Objek	
6.4 Box Penyimpanan (yang juga berfungsi sebagai tempat bermain).....	53
6.5 Penyimpanan Objek ke Box.....	54
BAB VII GAMBAR TEKNIK.....	55
LAMPIRAN	
Daftar Pustaka.	

© UKDW

## ABSTRAK

Anak penyandang Autisme sering kali di anggap anak cacat mental, tidak terkecuali orang tua mereka sendiri. Orang terdekat mereka yang seharusnya mengajarkan bagaimana cara bersosialisasi dengan orang dan lingkungan sekitarnya. Kurangnya motivasi dan komunikasi khusus nya antara orang tua dan anak, membuat anak menjadi lebih memilih diam dan bermain sendiri.

Anak – anak menjadi cenderung memakai bahasa non verbal, sehingga bahasa / komunikasi verbal tidak terlatih membuat mereka sulit untuk mengungkapkan apa yang mereka rasakan dan mereka inginkan. Selain itu kurangnya motivasi juga menjadi salah satu faktor yang membuat anak – anak ini kurang bisa berkomunikasi, padahal pada dasarnya setiap orang pasti memerlukan motivasi / niat untuk melakukan sesuatu dalam usaha pemenuhan kebutuhannya, tidak terkecuali anak – anak Autis. Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Motivasi juga merupakan suatu keadaan yang mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku dalam melakukan sesuatu.

Dengan adanya permainan yang memakai konsep dasar memotivasi ini bertujuan memberi peluang/ kesempatan dan alasan untuk anak ingin melakukan komunikasi terutama dengan orang tua mereka sendiri sebagai orang yang terdekat dan mereka percayai.

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak adalah pemberian Tuhan yang harus dijaga, dirawat, diperhatikan dengan penuh tanggung jawab dan kasih sayang. Memiliki anak dengan tumbuh kembang yang optimal adalah dambaan semua orang tua. Seorang anak dikatakan tumbuh dapat dilihat dari perubahan fisik yang dapat diukur secara kuantitas dari masa ke masa dan dari satu peringkat ke peringkat berikutnya dan perkembangan dapat dilihat dari perubahan secara kualitas dengan membandingkan sifat terdahulu dengan sifat yang sudah terbentuk (Papalia,2001).

Salah satu karakter khas pada manusia yang tidak dimiliki oleh makhluk lain adalah manusia sebagai makhluk sosial. Karakteristik sebagai makhluk sosial sudah ada sejak manusia dilahirkan didunia dimana ia akan berinteraksi dengan lingkungan. Adapun lingkungan terkecil dan pertama bagi manusia sejak dia lahir adalah keluarga.( Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, *Meraih Sukses dengan Kecerdasan Emosi* ).

Setiap orang tua mengharapkan anak – anaknya tumbuh dan berkembang secara normal tanpa ada gangguan yang berarti, namun pada kenyataan dalam perkembangannya ada anak – anak yang mengalami berbagai macam gangguan, salah satunya adalah Autisme. Autis bukanlah suatu penyakit melainkan suatu gangguan perkembangan pada anak yang gejalanya tampak sebelum anak mencapai usia 3 tahun, sebagian dari anak autis gejalanya sudah ada sejak lahir namun seringkali luput dari perhatian orang tua (Sutadi, 1997).

“Autisme” berasal dari kata ‘autism’ yang artinya hidup dalam dunianya sendiri. Istilah ini berkaitan dengan perilaku anak autisme yang cenderung asyik hidup dalam dunianya sendiri, tidak peduli pada orang lain maupun lingkungan di sekitarnya atau sulit melakukan kontak sosial, mulai terlihat pada anak umur 1-3 tahun. Sedangkan menurut Baron-Cohen (1993) **Autisme** adalah suatu kondisi mengenai seseorang sejak lahir atau

pun saat masa balita, yang membuat dirinya tidak dapat membentuk hubungan sosial atau komunikasi yang normal. Akibatnya anak tersebut terisolasi dari manusia lain dan masuk dalam dunia repetitif, aktivitas dan minat yang obsesif.

Anak- anak Autisme memiliki perilaku sosial yang kurang, sering tidak memiliki intuisi tentang orang lain serta ketidakmampuan untuk memahami yang ada disekitarnya. Perkembangan sosial yang tidak biasa menjadi jelas pada awal masa kanak-kanak. Bayi autis menunjukkan kurang perhatian pada rangsangan sosial, jarang tersenyum dan melihat orang lain, dan kurang merespon nama mereka sendiri.

Pada kasus yang diteliti di RS Betesda dan SLB Pembina diketahui bahwa salah satu masalah yang mempengaruhi kemampuan sosial pada anak autis adalah kesulitan komunikasi, komunikasi adalah proses dua arah yang melibatkan seseorang yang memberikan pesan dan orang lain yang menerima dan bertindak laku sesuai dengan pesan tersebut ( Dredge & Crosthwaite, 1986,h.105). menurut Bondy dan Frost ( Fadhilah dan sjah, 2003,h.213) tujuan komunikasi adalah untuk mengungkapkan keinginan, mengekspresikan perasaan dan bertukar informasi.

Kurangnya motivasi / niat dari anak itu sendiri maupun dari luar menjadi faktor yang membuat anak tidak mau ataupun tidak ingin berkomunikasi. Namun dalam hal ini anak tidak bisa dipaksa untuk melakukan komunikasi, anak hanya bisa di beri motif / alasan dan kesempatan untuk mau berkomunikasi melalui hal – hal yang di sukainya. Maka dengan melihat masalah yang ada diatas diperlukan suatu sarana yang bisa **memotivasi anak untuk mau berkomunikasi dengan orang lain.**

### 1.2 Pernyataan Desain

Sarana yang ingin didesain adalah sebuah sarana yang bisa **memotivasi anak untuk mau berkomunikasi dengan orang lain.**

### 1.3 Tujuan dan Manfaatnya

Untuk orang tua : sebagai alat untuk memancing atau menciptakan kesempatan untuk memulai komunikasi dengan anak.

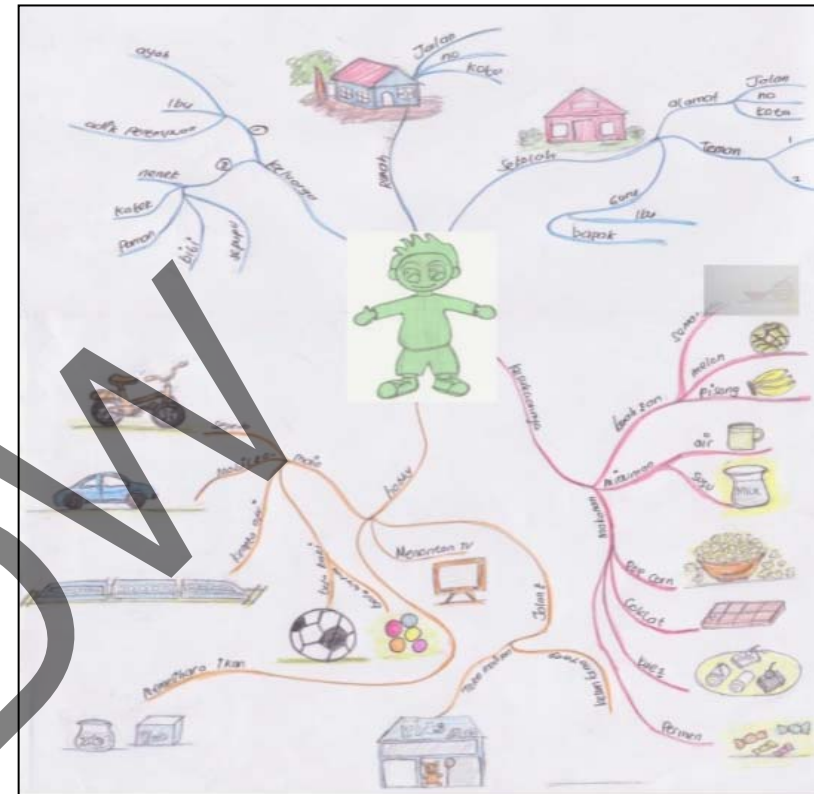
- Untuk anak :
- Memotivasi anak untuk berkomunikasi verbal saat berinteraksi.
  - Membuat anak belajar berkomunikasi dengan orang lain dalam menyampaikan apa yang dia inginkan dan apa yang dia rasakan.

### 1.4 Metode dan Sistematika Berfikir

Problem Seeking

Metode Brainstorming

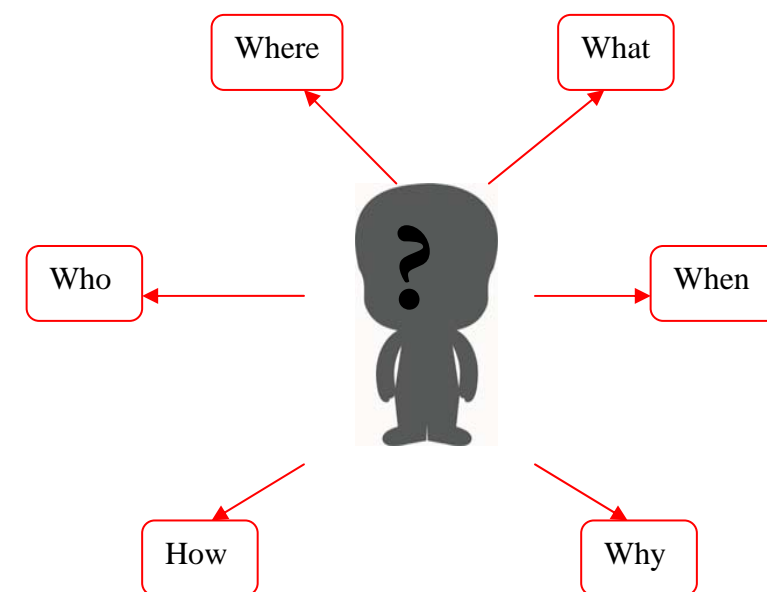
Metode brainstorming digunakan untuk mendapatkan ide, memetakan proyek secara jelas dan dapat menentukan alternatif – alternatif secara jelas.



Metode Brainstorming

Metode 5W + 1H

Metode 5W + 1H membantu melihat masalah yang ada dilapangan secara jelas dan menentukan ketepatan dalam pembuatan konsep desain pada produk.

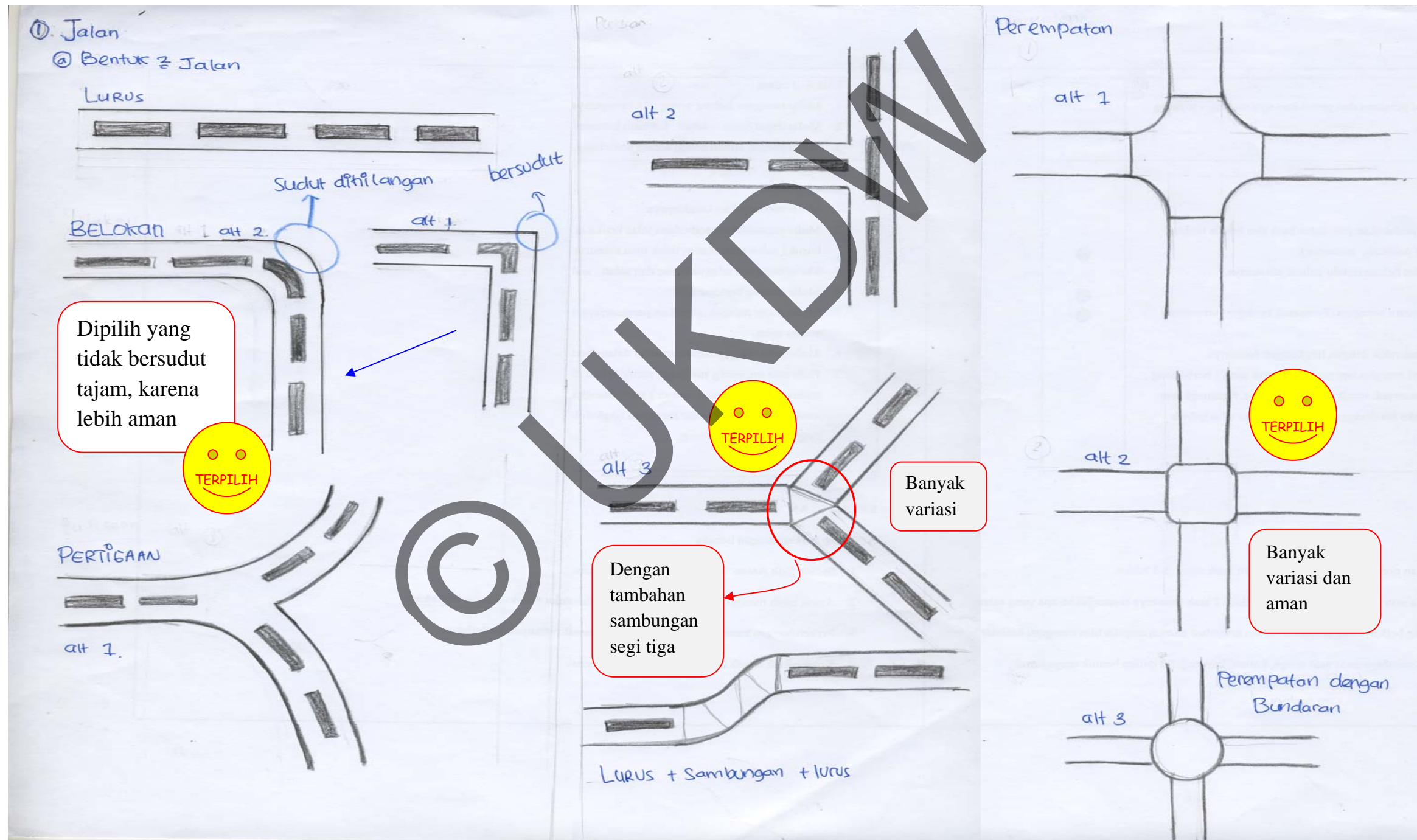


Metode 5W+1H

BAB V

PROSES KREATIF

SKETSA IDE

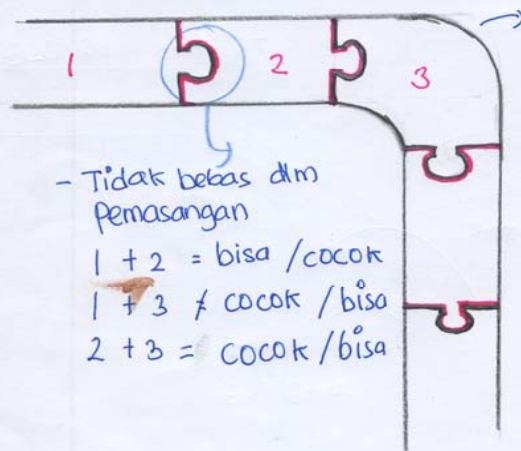


⑥ alternatif Sambungan antar Jalan. konsep puzzle  
alt 2

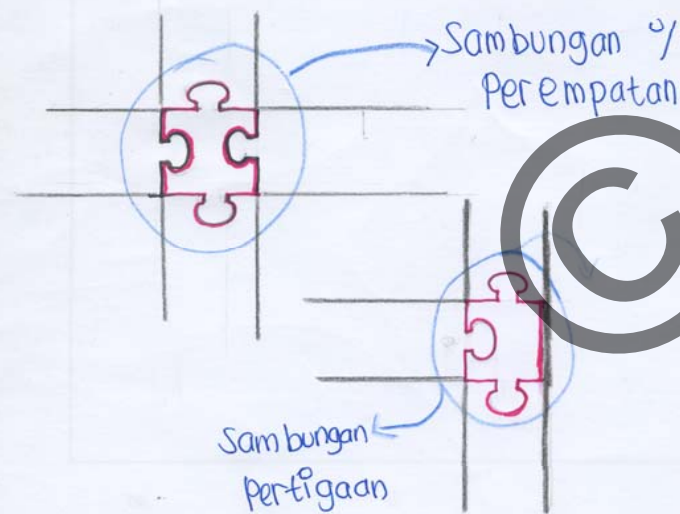
Alternatif 1



kunci antar Jalan.



- Tidak bebas dlm pemasangan  
 $1 + 2 = \text{bisa / cocok}$   
 $1 + 3 \neq \text{cocok / bisa}$   
 $2 + 3 = \text{cocok / bisa}$



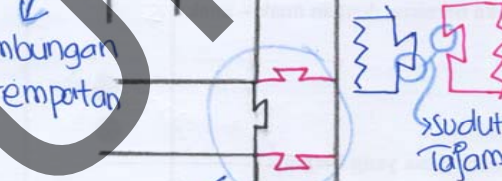
Alternatif 2



Berfungsi sebagai pengunci antar jalan

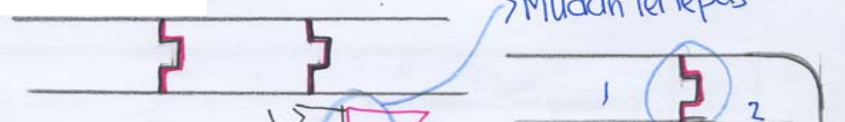
- Tidak bebas dlm pemasangan  
 $1 + 2 = \text{cocok / bisa}$   
 $1 + 3 \neq \text{bisa / cocok}$

Bersudut jika di pisahkan



Sambungan pertigaan

Alternatif 3

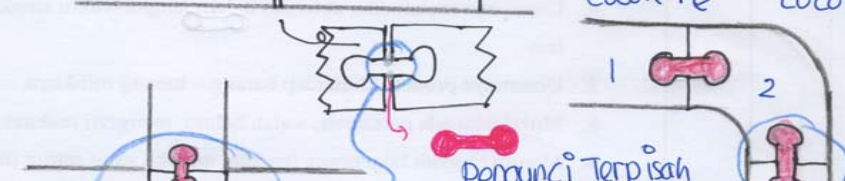


Mudah Terlepas

Tidak bisa saling mengunci

Sudut tajam jika Terpisah

Tapi  $1 + 3 \neq \text{bisa / cocok}$

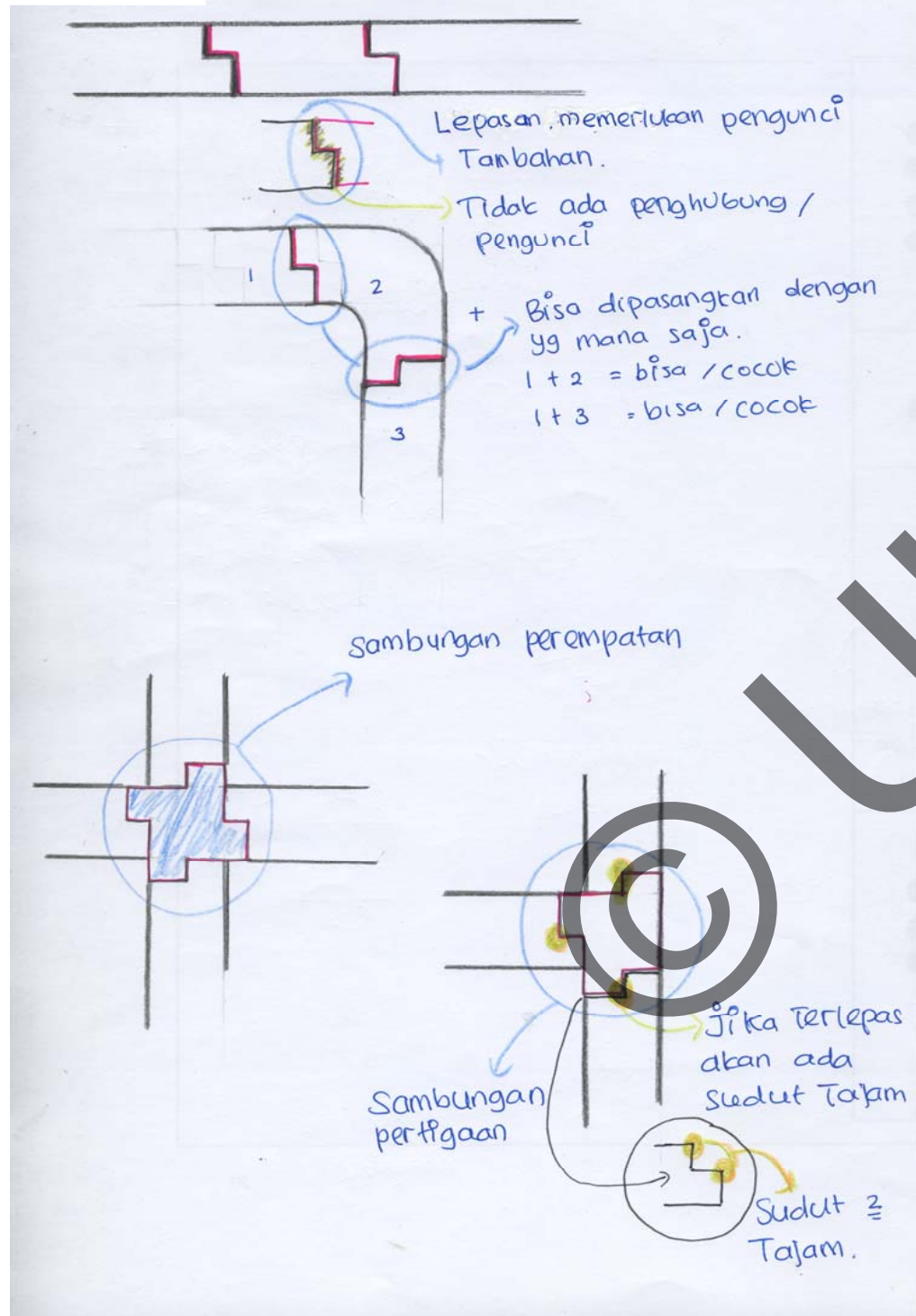


memerlukan banyak pengunci jika 1/4 sambungan perempatan dan per tigaan

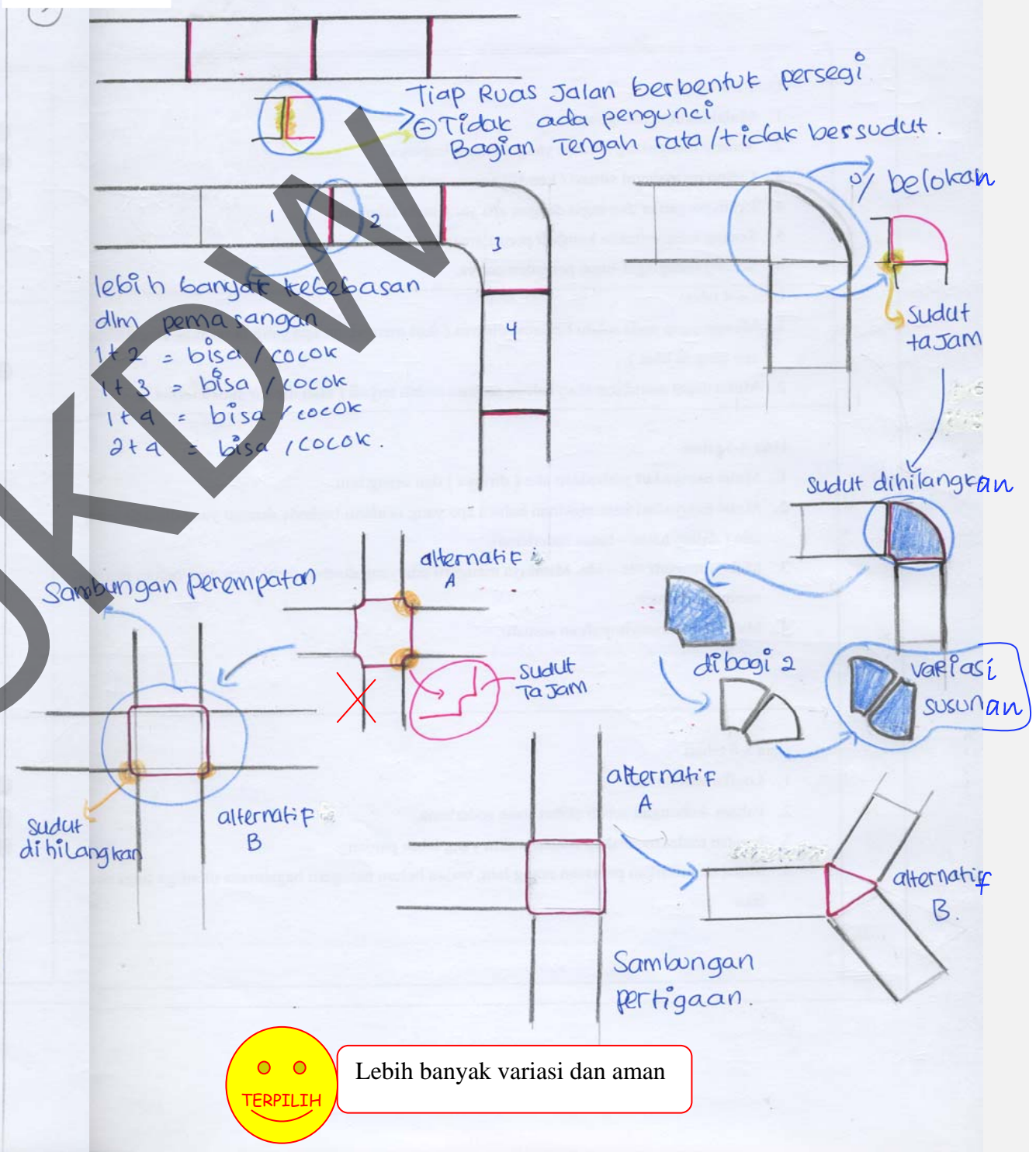
\* pengunci Terpisah = Resiko hilang besar

\* ukuran harus besar 1/4 penguncinya.

Alternatif 5



Alternatif 6



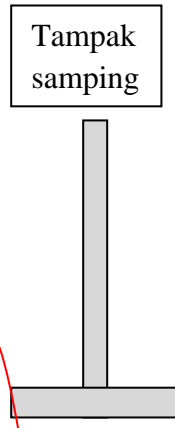
**Bentuk pion / objek**



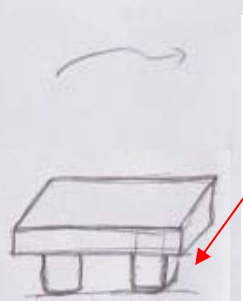
Bahan kertas yang berbentuk segitiga dengan gambar pada ke 2 sisinya.



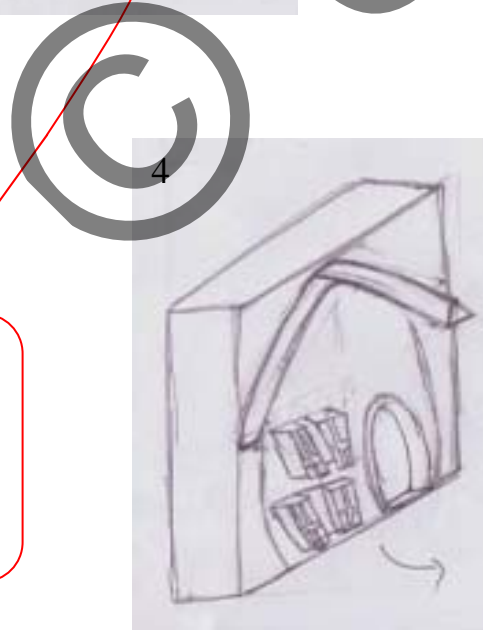
Bahan kayu dengan gambar pada ke dua sisinya.



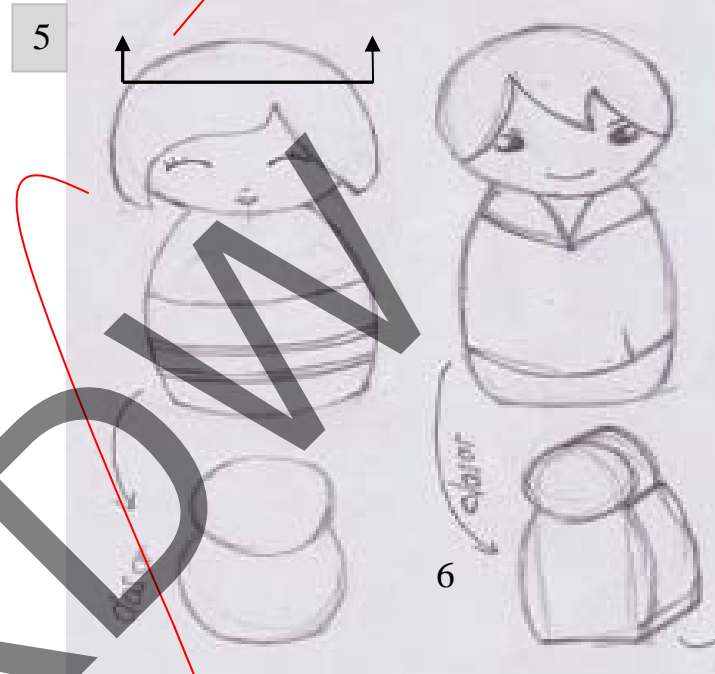
Bahan kayu dengan gambar pada ke dua sisinya.  
Tahan lama



Kaki berubah menjadi 2 kaki bentuk tabung.

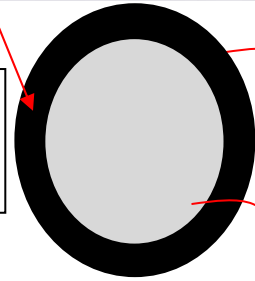


Tampak samping



Rambut dan kepala bisa dibongkar pasang

Potongan kepala (tampak atas)

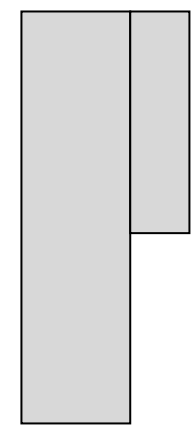


Rambut  
Kepala



Hanya bagian tertentu yang timbul (6-8)

Tampak samping (6-8)



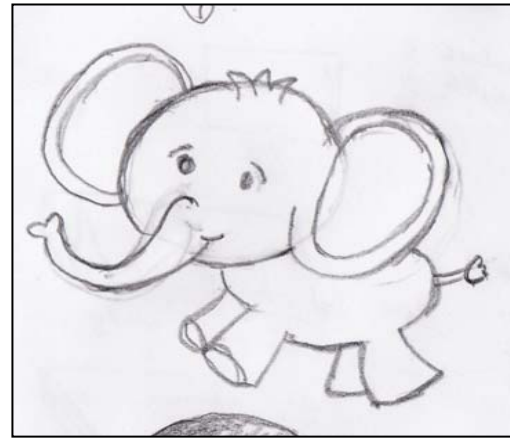
Tidak ada kaki.  
Gambar hanya 1 sisi, namun pada gambar ada dimensi yang berbeda (ada bagian tertentu yang timbul)

Bentuk mengikuti gambar yang ada.  
Gambar hanya 1 sisi, namun pada gambar ada dimensi yang berbeda (ada bagian tertentu yang timbul)





**Bentuk objek lainnya**

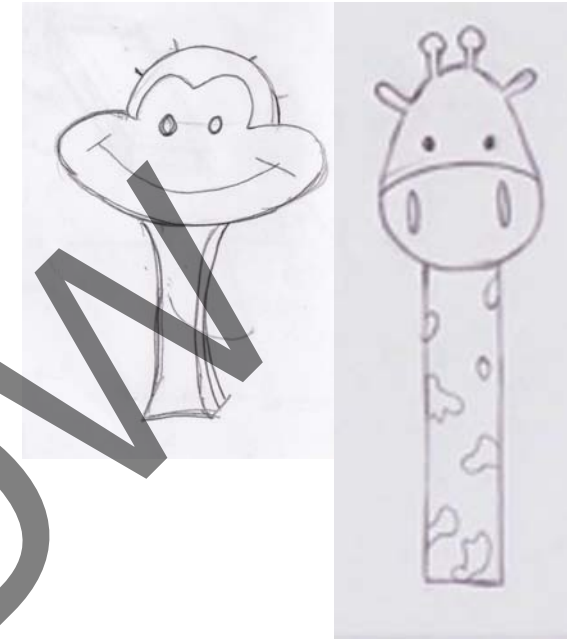


Bentuk – bentuk dasar seperti bulat dan persegi dengan gambar binatang di salah satu sisinya.

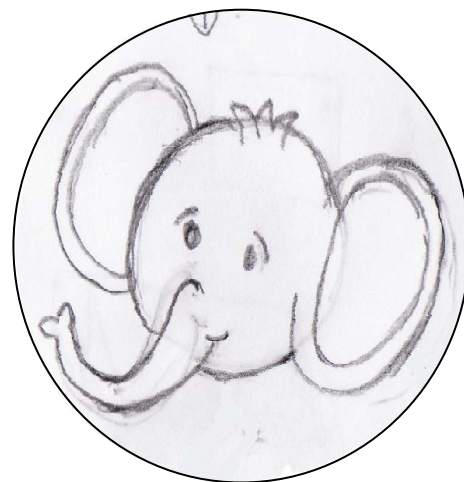


+ mudah dalam pengerjaannya  
- Hanya bisa dilihat dan dikenali dari gambar.

Tampak samping  
( Semua alternatif )



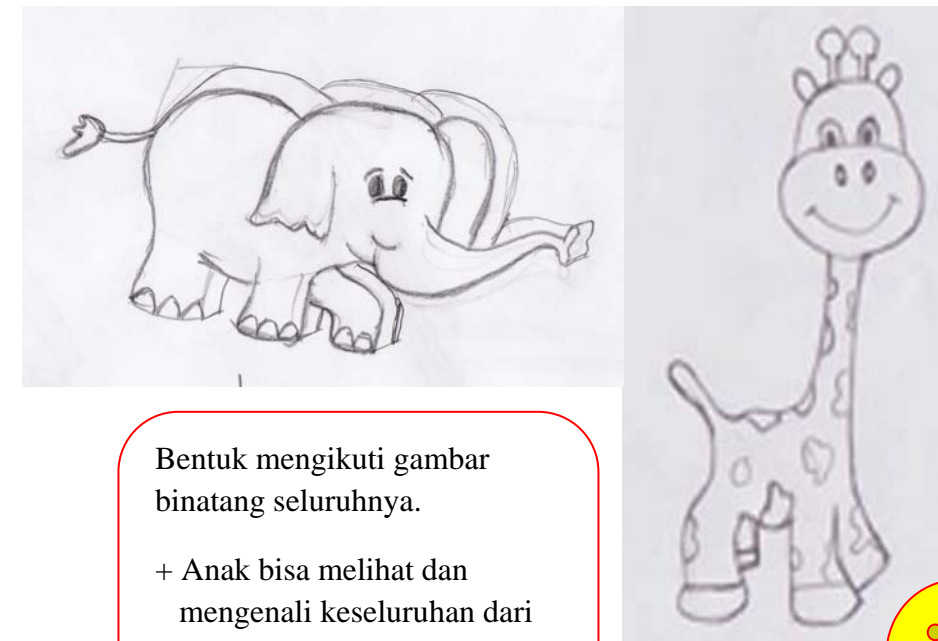
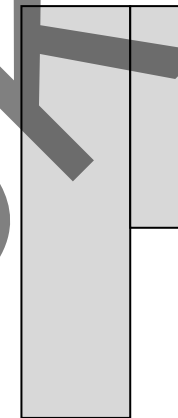
Bentuk mengikuti gambar kepala binatang dengan tambahan kaki.  
- Hanya 1 bagian tertentu yang dapat dilihat dan dikenali.



Dengan bentuk dasar lingkaran dengan gambar kepala binatang.  
+ Mudah dalam pengerjaannya  
- Hanya 1 bagian tertentu yang dapat dilihat dan dikenali.

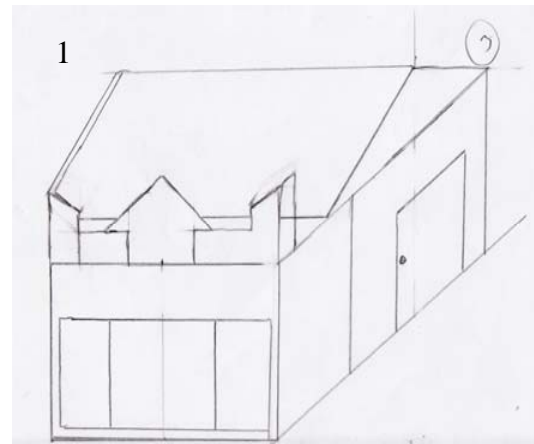


Bentuk mengikuti gambar kepala binatang.  
- Hanya 1 bagian tertentu yang dapat dilihat dan dikenali.

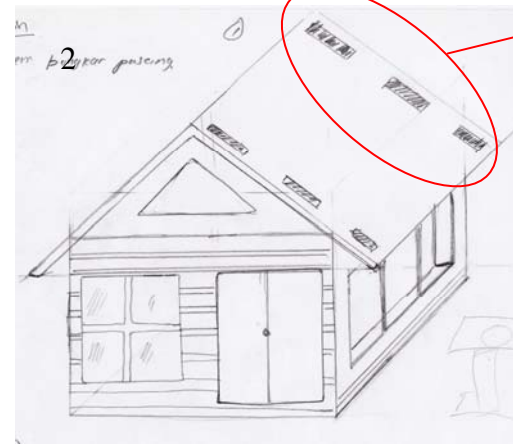


Bentuk mengikuti gambar binatang seluruhnya.  
+ Anak bisa melihat dan mengenali keseluruhan dari binatang.  
+ Lebih menarik dari bentuk.



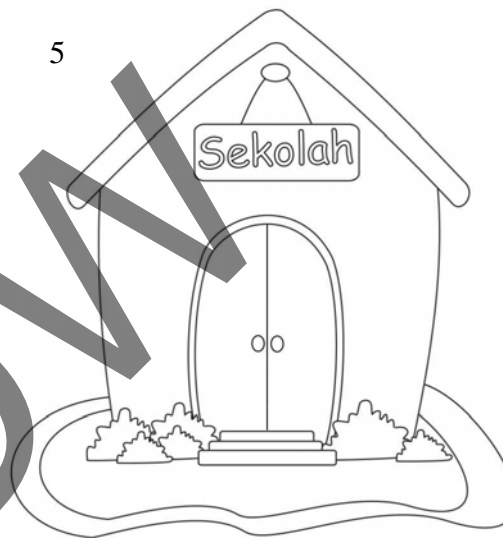


Bentuk 3D rumah asli.  
 Permanen  
 Memerlukan banyak tempat pada saat penyimpanan.

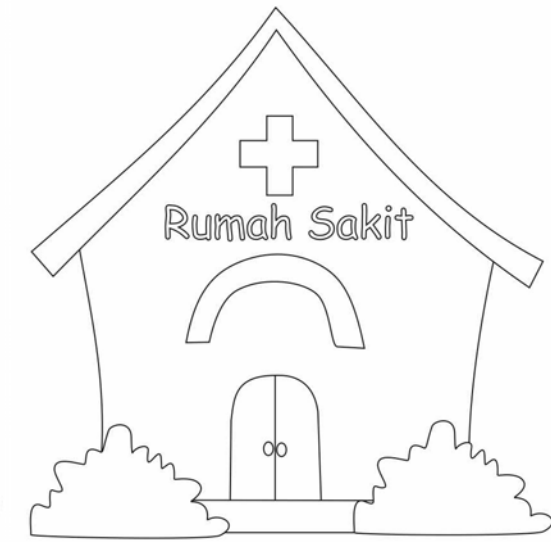


Bentuk 3D rumah asli.  
 Konsep bangunan bongkar pasang.  
 + Melatih kesabaran, motorik halus dan ketelitian anak saat bermain.

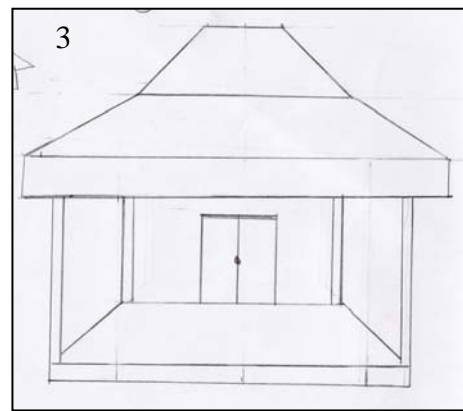
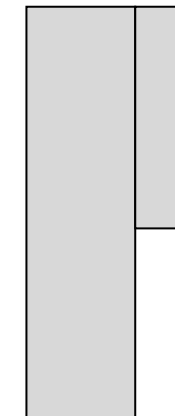
Penyambung puzzle .



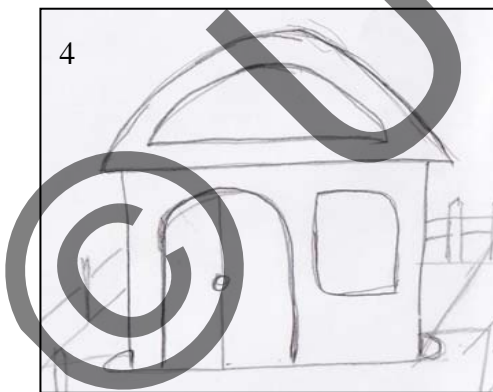
Bentuk mengikuti bentuk gambar rumah.  
 Mengambil tampak depan rumah  
 Memakai gambar karakter kartun yang lebih disenangi anak



Tampak samping



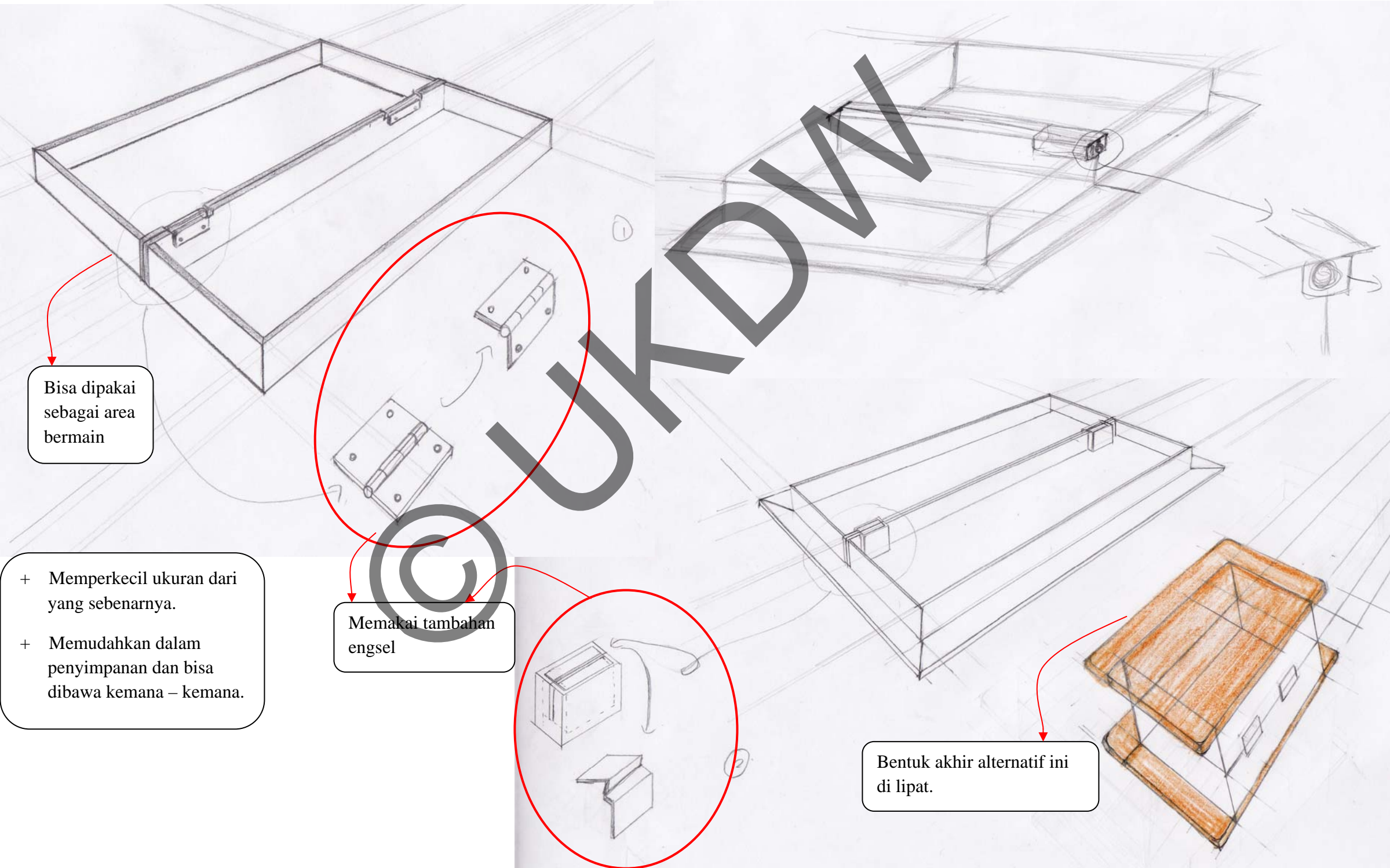
Bentuk persegi dengan gambar tampak depan rumah.  
 Gambar seperti rumah asli yang ada.



Bentuk persegi dengan gambar tampak depan rumah.  
 Memakai gambar kartun

**Tempat bermain juga tempat penyimpanan**

Alternatif 1



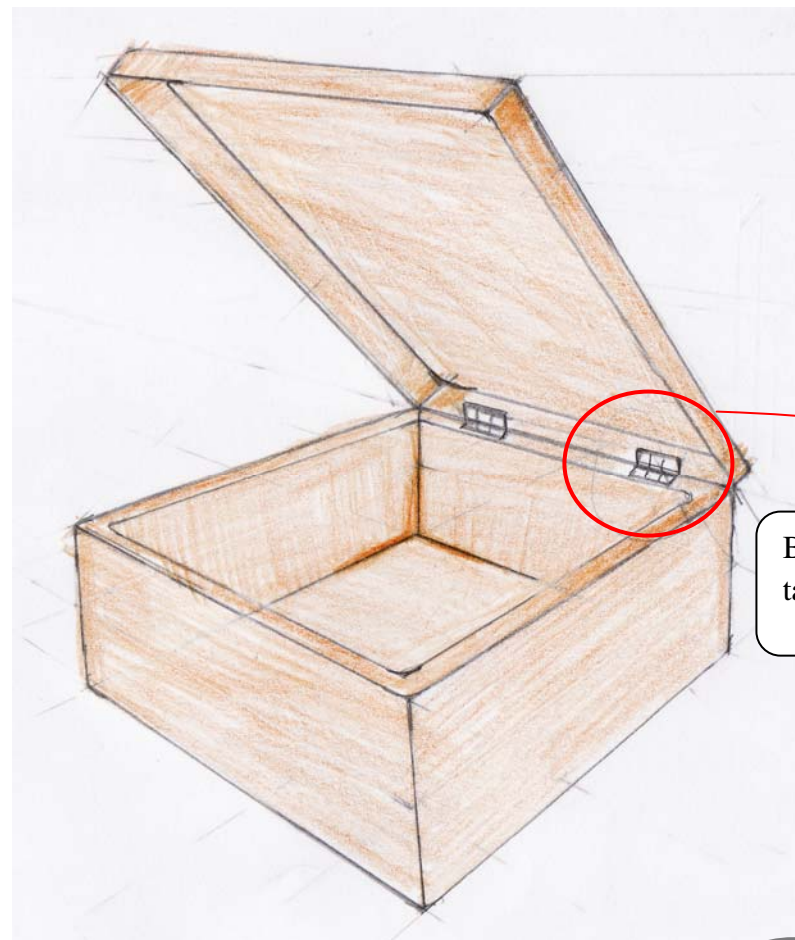
Bisa dipakai sebagai area bermain

- + Memperkecil ukuran dari yang sebenarnya.
- + Memudahkan dalam penyimpanan dan bisa dibawa kemana – kemana.

Memakai tambahan engsel

Bentuk akhir alternatif ini di lipat.

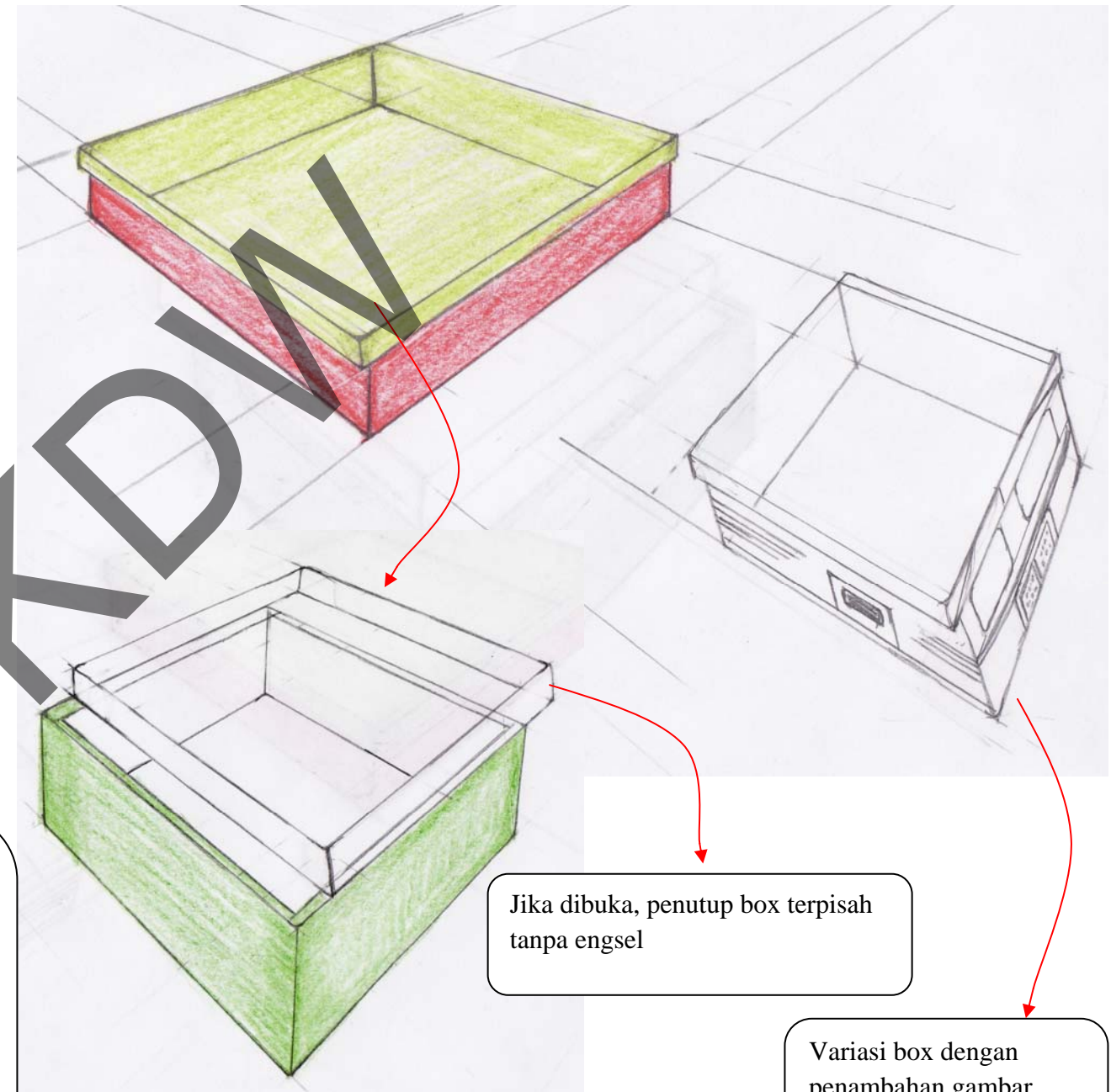
Alternatif 2



Buka tutup box dengan tambahan engsel

- Hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan.
- + Ukuran kecil
- + Memudahkan dalam penyimpanan dan bisa dibawa kemana – mana.

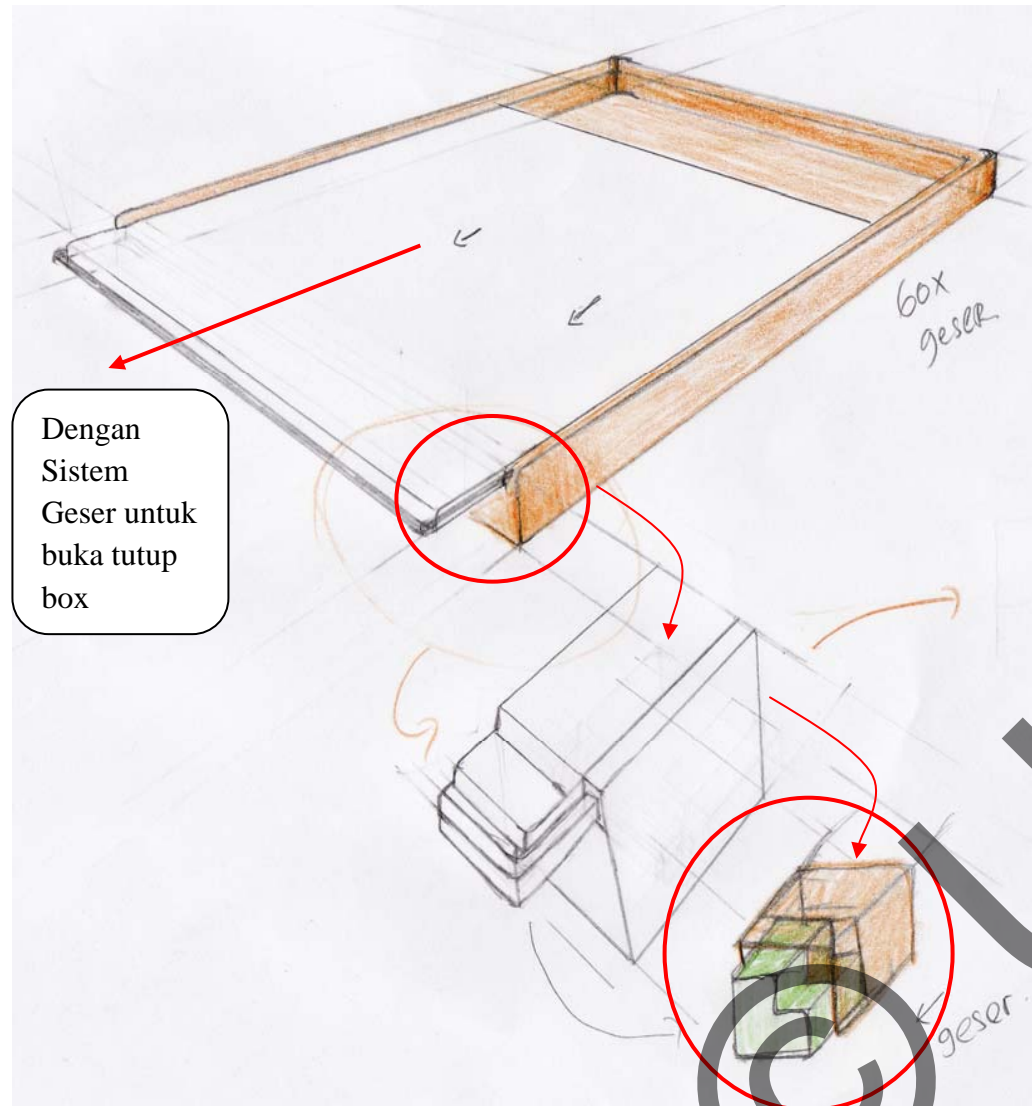
Alternatif 3



Jika dibuka, penutup box terpisah tanpa engsel

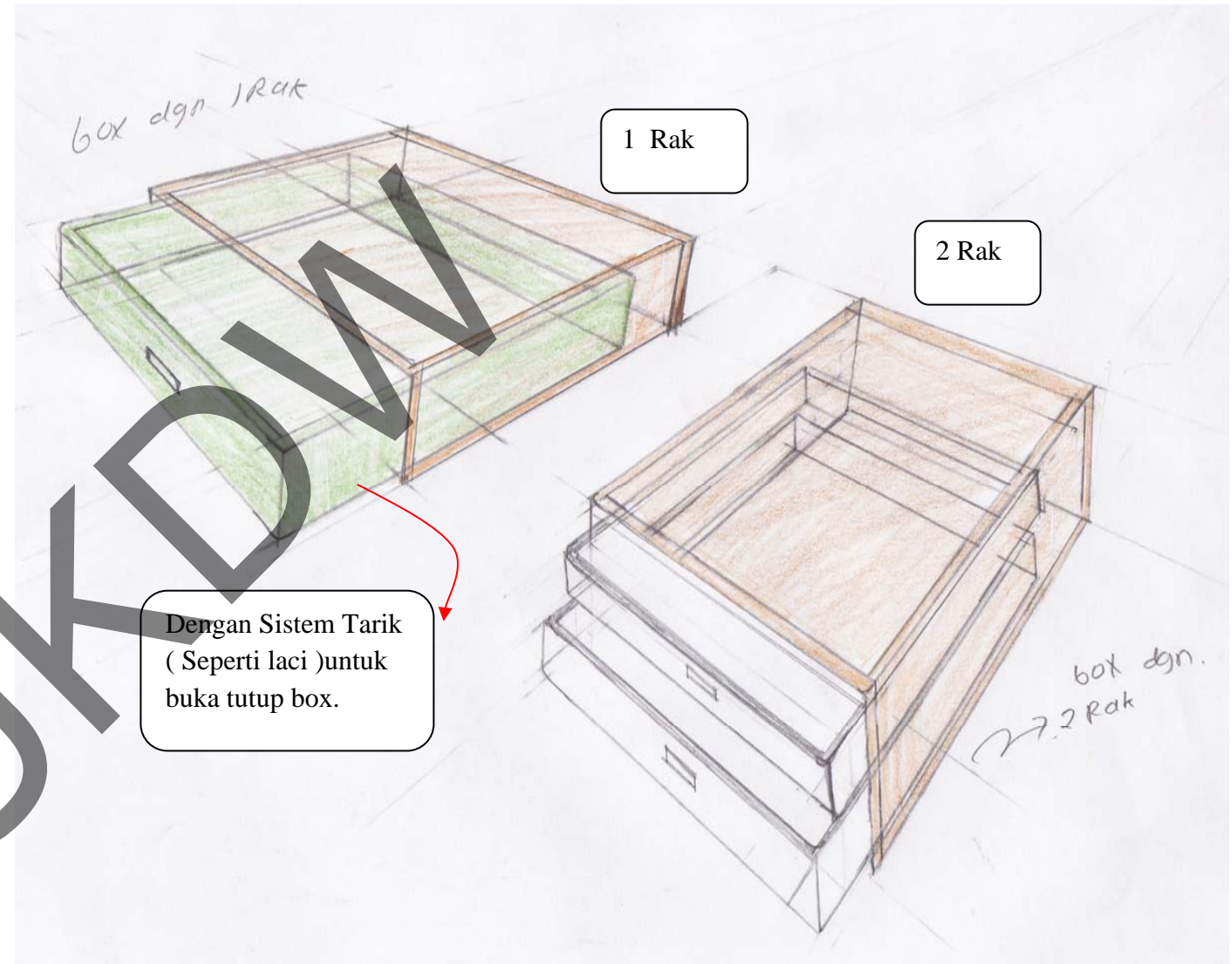
Variasi box dengan penambahan gambar misalnya gambar kereta

Alternatif 4



Dengan Sistem Geser untuk buka tutup box

Alternatif 5

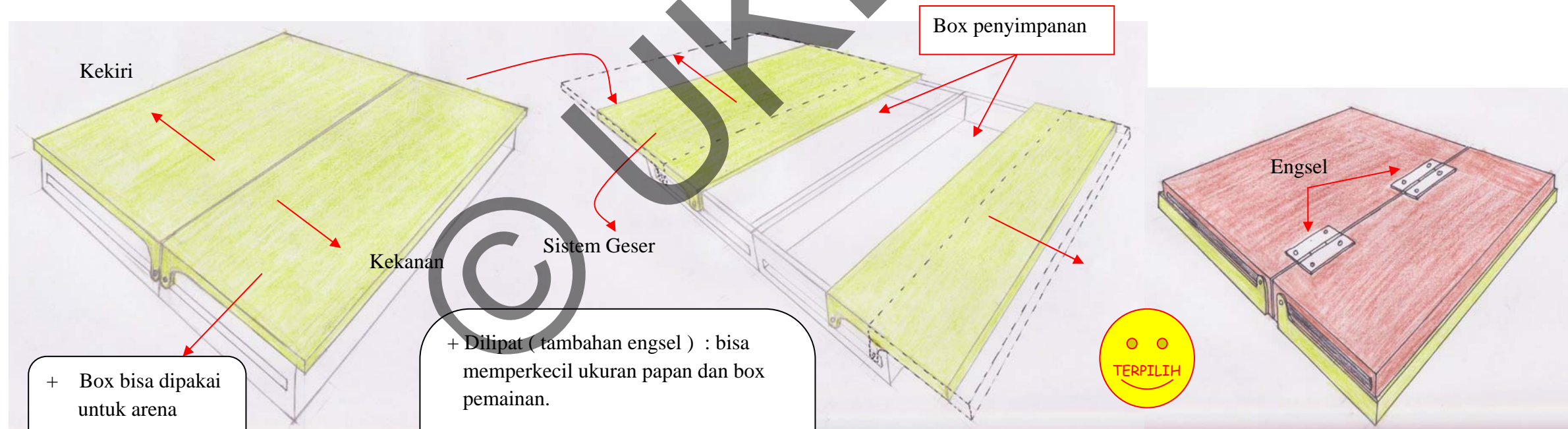
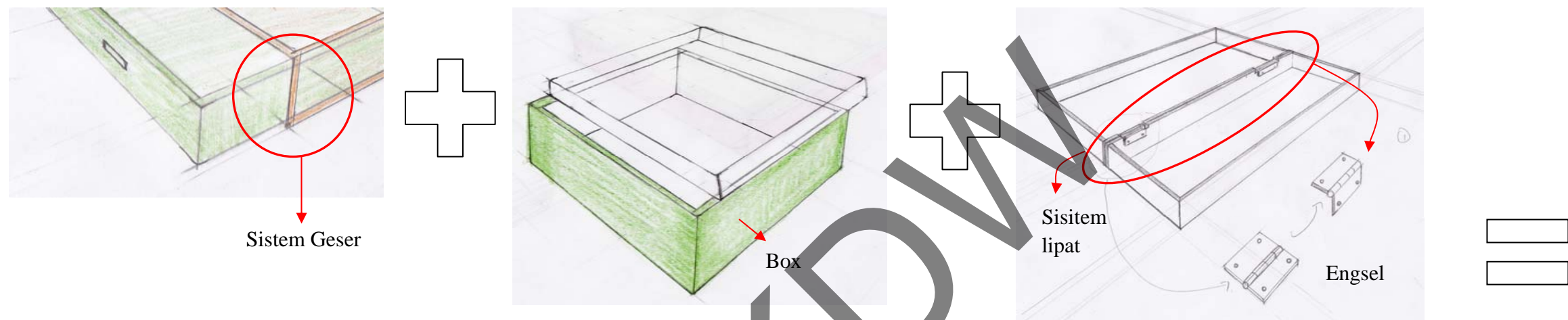


Dengan Sistem Tarik (Seperti laci) untuk buka tutup box.

- Hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan.
- + Ukuran kecil
- + Memudahkan dalam penyimpanan dan bisa dibawa kemana – mana.

### Alternatif 6

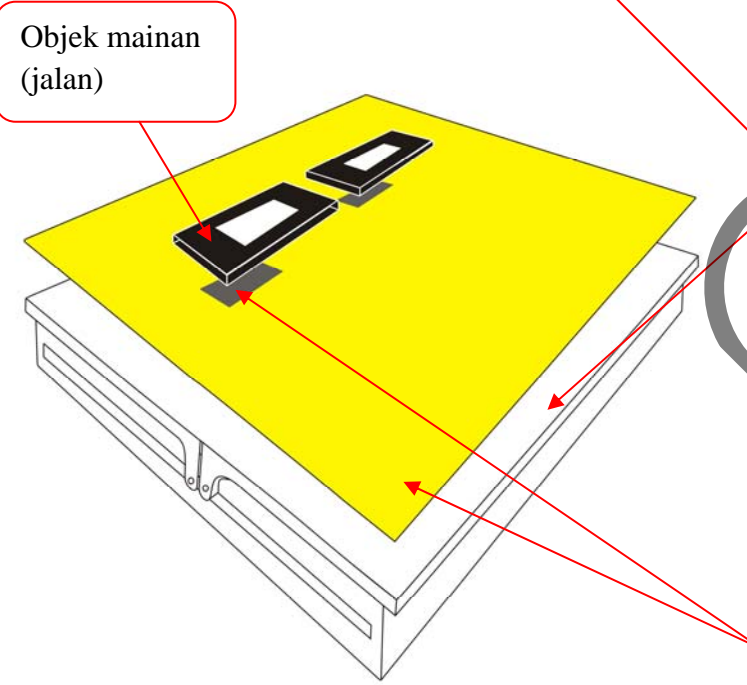
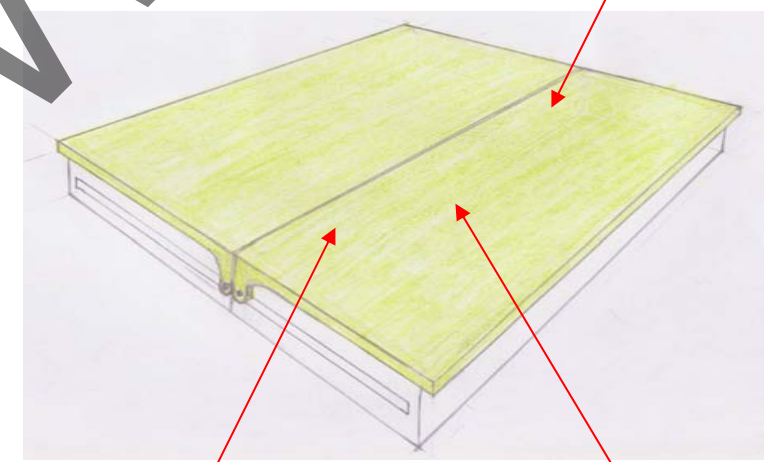
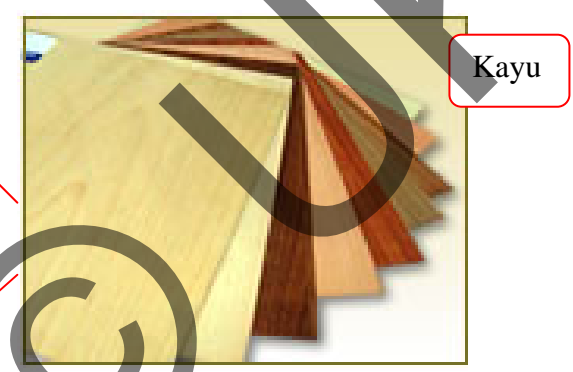
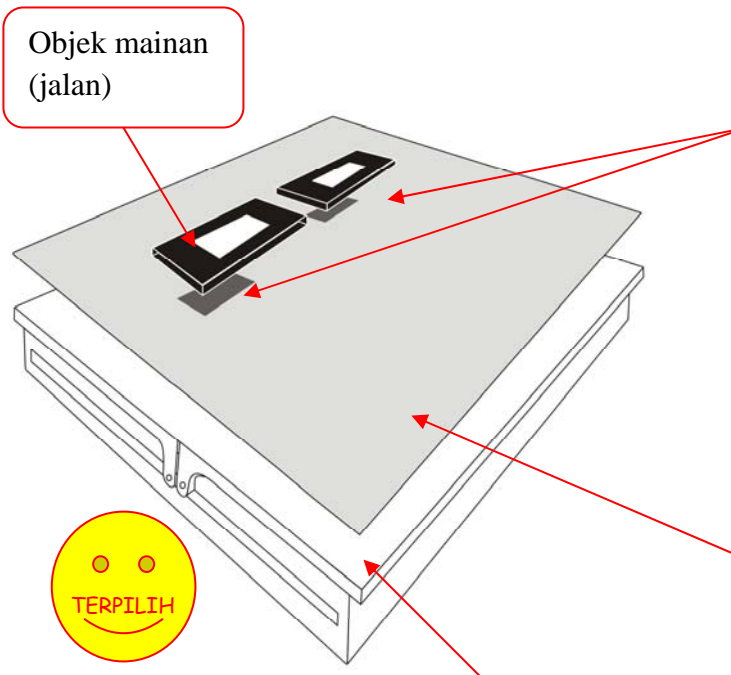
Penggabungan sistem geser untuk buka tutup, box sebagai tempat penyimpanan dan sistem lipat



+ Box bisa dipakai untuk arena permainan.

- + Dilipat ( tambahan engsel ) : bisa memperkecil ukuran papan dan box permainan.
- + Mudah dibawa kemana – mana.
- + Sistem geser : buka tutup digeser ke kanan kiri, mempermudah anak mengambil semua objek pada saat bermain.

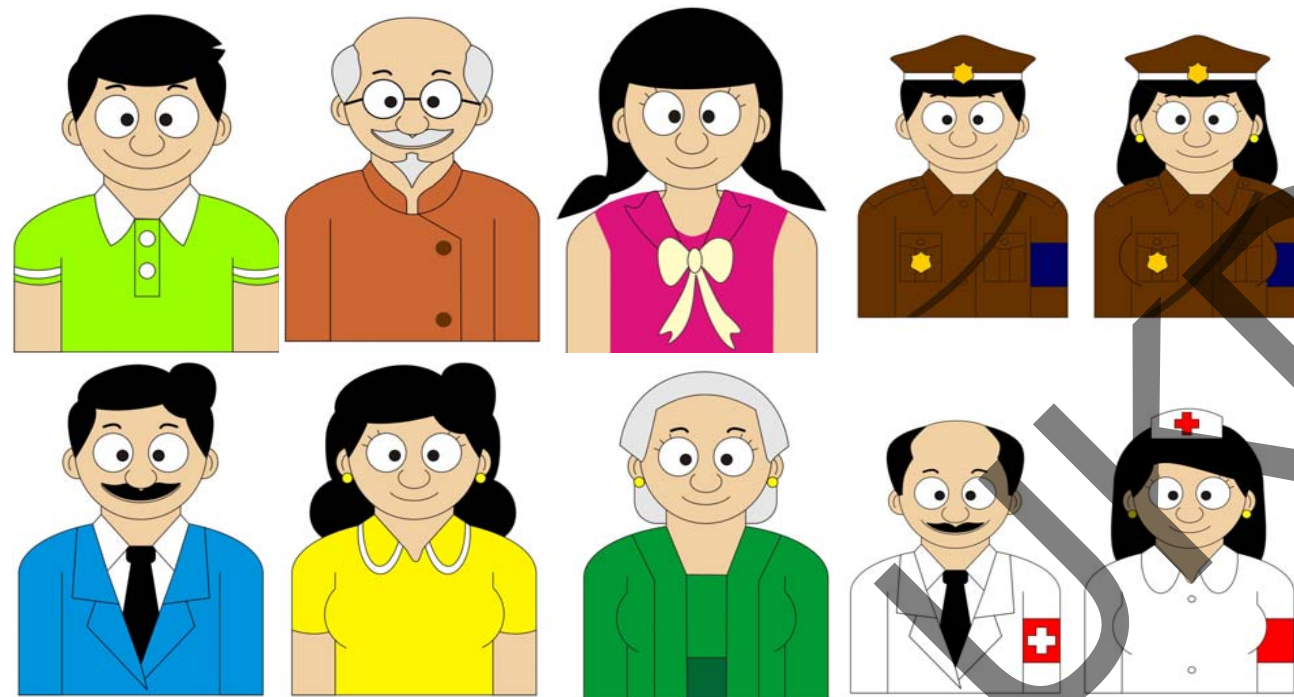
Alternatif pengunci antara mainan ( objek ) dan papan mainan ( area bermain )



## PENGEMBANGAN DARI BENTUK MANUSIA YANG TERPILIH

### KARAKTER MANUSIA

Alternatif 1 karakter manusia pada umumnya.



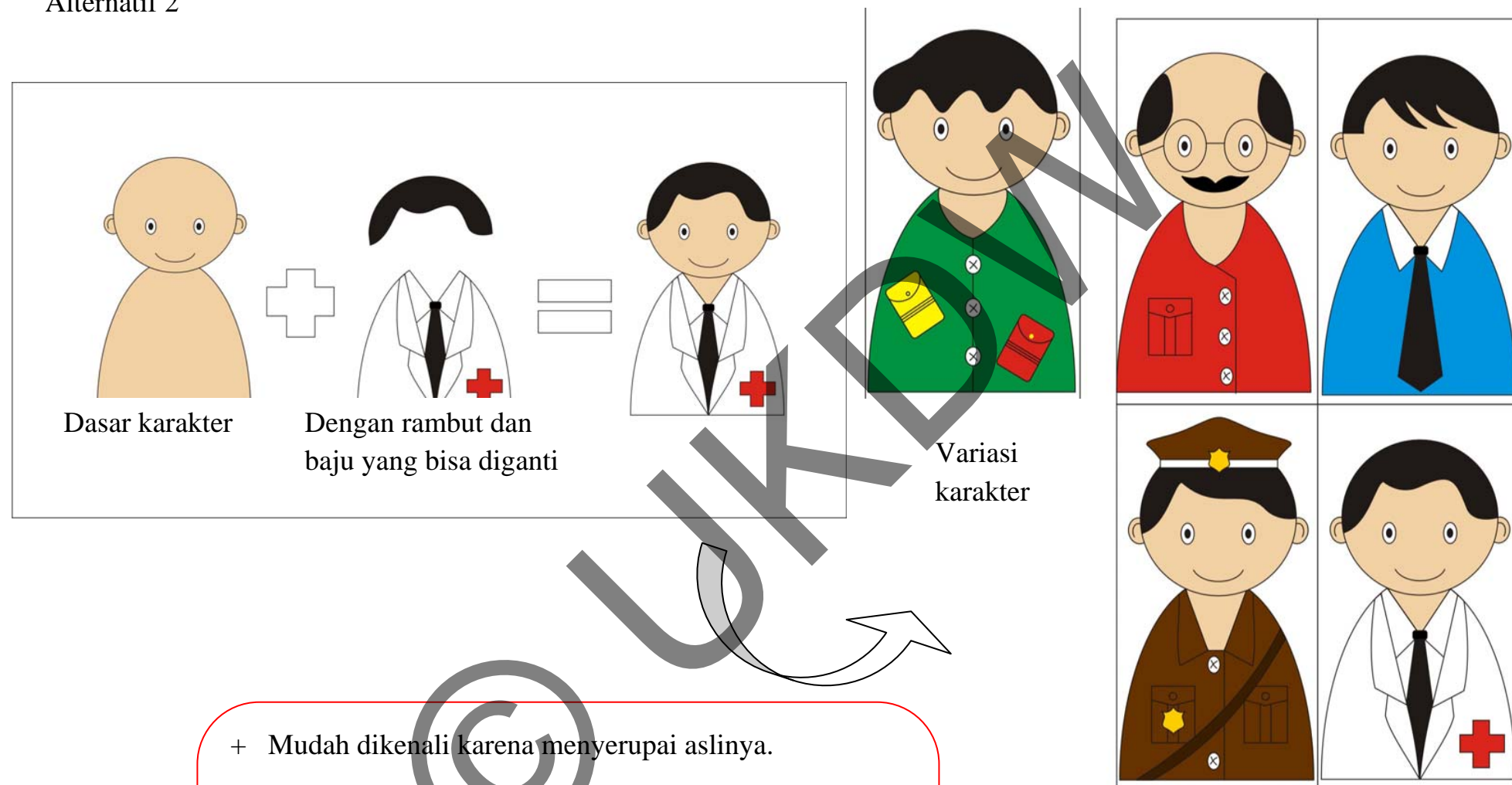
Alternatif 2



- + Mudah dikenali karena menyerupai aslinya.
- (-) Memerlukan pion karakter banyak (+10 pion) karena 1 pion hanya bisa mewakili 1 karakter.
- (-) Memerlukan waktu yang banyak dalam pengerjaannya.



Alternatif 2



- + Mudah dikenali karena menyerupai aslinya.
- + Dengan cara ini anak bisa berimajinasi menjadi karakter diluar dirinya. Misalnya menjadi polisi atau dokter.
- + Rambut ( termasuk semua bagian atas kepala) dan baju bisa dibongkar pasang, sehingga anak bisa mengganti sesuai keinginannya.

Alternatif 3 : dengan memakai karakter komik chibi, yang sedang disenangi anak – anak.



Dasar karakter



- + Mudah dikenali karena menyerupai aslinya.
- + Bentuk lebih dekat dengan anak – anak.
- + Dengan cara ini anak bisa berimajinasi menjadi karakter diluar dirinya. Misalnya menjadi polisi atau dokter.
- + Rambut ( termasuk semua bagian atas kepala) dan baju bisa dibongkar pasang, sehingga anak bisa mengganti sesuai keinginannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashwin E, Ashwin C, Rhydderch, Howells J, Baron-Cohen S (2008). Eagle-Eyed Visual Acuity : *An Experimental Investigation of Enhanced Perception in Autism*.  
Journal of Biological Psychiatry.
- Carroll, Debora., Reid, Stella dan Moine, Karen. 2005, *Nanny 911*, Hikmah, Jakarta.
- Effiana Yuriastian, dkk. 2009. *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*. Jakarta. Wahyu media
- Griffin, Simone, dan Sandler, Dianne. 2010, *Motivate To Communicate : 300 Permainan Dan Aktifitas Untuk Anak Autis, Anggota IKAPI, Jakarta*.
- Moeslichatoen, R. 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Prastiti, Wiwin D. 2008. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Panero, Julius, AIA. ASID. dan Zelnik, AIA. ASID. 2003, *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta.
- Supratiknya, Dr, A. 1995, *Tinjauan Psikologis : Komunikasi Antarpribad*, Kanisius, Yogyakarta.