Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Awal mula penggagasan perancangan ini terinspirasi dari kesulitan pendengaran penulis sendiri, sehingga kadang terjadi kesulitan komunikasi sehari-hari yang menggunakan suara. Muncullah ide untuk meneliti topik sarana komunikasi alternatif kepada mereka yang memiliki kesulitan pendengaran. Sarana komunikasi alternatif tersebut akhirnya ditetapkan menjadi bahasa isyarat Indonesia BISINDO. Sayangnya walaupun BISINDO sendiri sudah digunakan oleh kaum Tuli di Indonesia sendiri, masih sedikit orang awam yang mengetahui BISINDO, sehingga seringkali komunikasi orang awam dengan kaum Tuli menjadi sulit bahkan kadang mustahil dalam kondisi tertentu.

Dari situlah dibutuhkan sarana penyebarluas dan pengedukasian BISINDO kepada masyarakat awam, *board game* dipilih sebagai media penyebarluas karena kemampuannya untuk membawa pesan dan materi edukasi dalam bentuk yang diminati dan menyenangkan untuk masyarakat luas.

Setelah rancangan awal perancangan dibuat berdasarkan metodologi yang dipilih, dalam perancangan ini “The Kobold Guide to Game Design” oleh Selinker. Sebuah rancangan tidak mungkin sudah sempurna dari awal penggagasan, sehingga dibutuhkan percobaan dan feedback yang komprehensif sebelum nantinya dapat menjadi hasil karya yang baik.

Setelah hasil karya perancangan, yakni board game “Mari BISINDO!” telah siap untuk di test langsung kepada public, bukan hanya dengan rekan-rekan sendiri, maka kembalilah hasil karya perancangan diuji kembali. Sekarang tidak hanya sebagai sebuah hasil dari perancangan, tetapi juga sebagai sebuah karya, produk, yang ada di mata masyarakat.

Untuk akhirnya, walaupun masih terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan baik dalam proses perancangan maupun hasil karya perancangan itu sendiri, yakni *board game* “Mari BISINDO!”. Respon *feedback* yang diterima memberikan kesimpulan bahwa perancangan ini sudah berhasil dalam pemenuhan tujuannya, yakni menjadi media penyebarluas dan edukasi BISINDO yang menyenangkan.

5.2. Saran

Untuk pengembangan hasil karya perancangan “Mari BISINDO!” sendiri, dapat dibuat kelanjutannya, misalnya untuk tingkat kalimat, kata-kata sulit, dan seterusnya. “Mari BISINDO!” sendiri masih memiliki banyak kelemahan, di antaranya adalah proses perancangan yang kurang *user-centric*, dimana masukan dan *testing* langsung kepada target perancangan yakni masyarakat awam masih kurang. Kelemahan lainnya yang menonjol adalah masih kurangnya aplikasi teori dan praktik keilmuan pedagogi dalam perancangan keseluruhan “Mari BISINDO!” padahal memiliki tujuan untuk mengedukasi.

Untuk pengembangan topik perancangan ini ke depannya penulis ingin menyarankan untuk dilanjutkannya topik ini lebih jauh lagi, baik dalam bentuk atau

media serupa maupun berbeda sama sekali. Penulis sendiri mengharapkan bisa dibuat upaya-upaya lainnya untuk peningkatan kesadaran dan inklusifitas masyarakat terhadap Tuli dan kaum disabilitas lainnya di Indonesia, baik dalam bentuk serupa maupun bentuk yang berbeda sama sekali.