



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penulis merancang visual *board game* “MARI BISINDO!” untuk mengajarkan serta mengenalkan bahasa isyarat Indonesia kepada *target user* berusia 12-21 tahun. Penulis memilih untuk membahas masalah ini karena masih banyak orang Indonesia yang belum mengetahui serta mengerti mengenai bahasa isyarat Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara bahasa isyarat yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh orang Tuli ini pun di pelajari oleh orang dengar karena tertarik untuk mengetahui atau untuk berkomunikasi dengan orang sekitarnya yang merupakan orang Tuli.

Penulis pun memutuskan untuk menggunakan media *board game* karena merupakan salah satu alat pembelajaran efektif yang dapat memaksimalkan konsentrasi dan pemahaman materi untuk anak.

Penulis melakukan beberapa tahap untuk mengumpulkan data yaitu Studi pustaka, studi referensi, studi eksisting, serta melakukan wawancara dengan narasumber yang ahli di bidangnya, juga penulis membagikan kuisisioner kepada *target user* penulis mengenai pengetahuan orang tentang bahasa isyarat, dan untuk metodologi perancangan penulis menggunakan *proces log* dari Daisuke Endo seorang ilustrator yang membagikan *step by step* bagaimana merancang suatu produk.

*Process log* terdiri dari 6 langkah yaitu *debriefing*, di tahap ini penulis harus memahami masalah yang ingin penulis angkat terlebih dahulu dan maka dari beliau mengatakan bahwa penulis harus memasuki langkah kedua *research* yaitu mencari tahu lebih dalam tentang topik yang diambil lalu setelah melakukan pencarian penulis akan memasuki langkah ketiga yaitu *analysis* dengan mengetahui masalah mengenai topik yang dibahas.

Penulis harus mulai menganalisa solusi dari permasalahan, setelah itu penulis bisa masuk ke langkah keempat yaitu *ideation* disini penulis mulai melakukan proses *brainstorming* hal-hal yang penulis sudah dapatkan pada langkah sebelumnya seperti menentukan *moodboard* dan *style* apa yang akan dipakai setelah itu penulis dapat melakukan *evaluation* yang merupakan langkah terakhir dari *process log*.

Dalam tahap ini penulis sudah mendapatkan kesimpulan dari permasalahan tersebut, pada tahap kelima ini penulis melakukan *beta test* untuk mencari tahu apakah orang-orang akan tertarik untuk belajar bahasa isyarat jika setelah memainkan *board game* “*MARI BISINDO!*” dari hasil kuisisioner yang berhasil mendapatkan 20 responden menyatakan bahwa, visual yang digunakan sudah cukup menarik kemudian mereka juga memahami bahasa isyarat yang diajarkan melalui media *board game* “*MARI BISINDO!*”, maka tujuan penulis dalam perancangan tugas akhir ini berhasil mencapai tujuannya.

## 5.2 Saran

Saran terbagi menjadi dua bagian yaitu saran untuk penelitian dan saran untuk pengembangan. Saran penelitian untuk perancangan ini terdapat pada bagian ilustrasi kartu, pengubahan sudut pandang pada kartu dapat dilakukan agar kartu lebih mudah dilihat, dapat dilakukan juga penambahan ilustrasi karakter lain dan mengganti *pattern* dalam kartu kata-kata, serta harus diperhatikan simbol pada kartu yang berfungsi sebagai contoh dalam gerakan bahasa isyarat agar lebih diperjelas dan diperbesar ukurannya.

Saran pengembangan yang penulis dapat dari *beta test* adalah untuk membuat “MARI BISINDO!” dengan seri lain seperti kata sehari hari, kata kerja, dan lain lain.