

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pendidikan dalam Sekolah Luar Biasa memiliki sistem pembelajaran yang merujuk pada paket buku tekstual dengan visualisasi yang tidak terstruktur dalam hal kejelasan objek, keterangan, korelasi dengan kehidupan sosial. Untuk itu, dibutuhkan variasi media pembelajaran yang bersifat interaktif untuk meningkatkan pemahaman mengenai relasi sosial untuk penyandang disabilitas intelektual, dimana salah satu elemen penting adalah figur. Penulis menggunakan metode *Design Thinking* dengan 5 tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test*. Dalam tahapan pra produksi, penulis melaksanakan tahapan *Empathize, Define, Ideate*. Penulis melakukan pengumpulan data berupa survey dan observasi kepada target primer berupa guru SD SLB Ulaka Penca dan target sekunder berupa anak-anak SD SLB Ulaka Penca. Selanjutnya, dirumuskan konsep perancangan figur dimulai dari *mind mapping*, penentuan *keywords* dan *big idea*, mencari *moodboard* dan studi eksisting. Perancangan *interactive toys* berawal dari pembuatan *dummy* dari kertas yang kemudian dirancang secara 3D untuk persiapan *3D printing* dalam *software* Blender. *Alpha test* dilaksanakan saat prototype sudah selesai dicetak. Terdapat beberapa saran dan evaluasi sehingga akhirnya sudah mendekati hasil yang sesuai dengan harapan seperti:

1. Mainan figur bersifat interaktif, dimana terdapat objek mainan yang bisa dimodifikasi mulai dari rambut, wajah, baju, serta celana. Sistem modifikasi ini nanti merujuk pada penggunaan lembaran magnet sebagai bahan utama agar objek-objek tersebut dapat menempel dengan baik pada bidang figur.
2. Mainan figur memenuhi kriteria yang diharapkan oleh para guru di SLB Ulaka Penca, yaitu berbentuk tiga dimensi dan tahan air.

5.2 Saran

Dalam proses perancangan figur *interactive toys*, ada beberapa hal yang penulis dapat jabarkan berupa saran agar perancangan dengan topik serupa dapat memiliki hasil yang lebih maksimal, yaitu:

1. Pembuatan figur *interactive toys* dengan bahan material dari kayu sebagai pengganti bahan plastik PLA material 3D *print*. Bahan kayu diyakini memiliki ketahanan yang lebih lama untuk dijadikan bahan mainan penggunaan jangka panjang.
2. Pembuatan figur *interactive toys* lebih baik jika ditambahkan warna-warna dan ilustrasi sehingga terlihat lebih menarik. Bahan warna dapat menggunakan cat *water based* yang aman bagi anak-anak.
3. Perlu dilakukan riset lebih dalam terhadap umur mental anak-anak penyandang disabilitas, karena umur fisik mereka berbeda dengan *behaviour* yang seharusnya ditunjukkan oleh anak-anak dengan umur sekian. Mengetahui umur mental mereka dapat mempermudah identifikasi jenis mainan yang cocok untuk umur mental tertentu.

