

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pemahaman mengenai relasi sosial dan keluarga inti bagi penyandang disabilitas di SLB Ulaka Penca yang minim, dikarenakan media pembelajaran SLB yang masih bersifat tekstual, tergeneralisir, minim penggunaan elemen visual, dan sifatnya satu arah. Sebagai penghubung antara penyandang disabilitas dengan akses pendidikan, SLB dan sistem pembelajarannya memiliki peran penting dalam meningkatkan pengetahuan dasar para murid. Oleh karena itu, dibutuhkan variasi media pembelajaran berbasis visual yang sifatnya interaktif dan mampu melibatkan atensi murid untuk meningkatkan pemahaman murid, atensi, dan kemauan untuk belajar supaya murid bisa mengetahui konsep dari keluarga inti dan perannya.

Dalam perancangan secara umum, penulis menggunakan teori *Book Design* dari Andrew Haslam (2006) yang terdiri dari tahap *Documentation*, *Analysis*, *Expression*, *Concept*, dan *The Design Brief*. Tahap yang termasuk dalam tahap *Documentation* dan *Analysis* adalah tahap dimana penulis dan tim PSIT melakukan observasi dan wawancara, mengumpulkan datanya, serta melakukan analisis terhadap data dan memilih data yang akan dipakai untuk mendukung proses perancangan. Tahap yang termasuk dalam tahap *Expression* dan *Concept* adalah melakukan studi eksisting dan studi literatur serta memilih jenis interaksi yang akan dipakai pada perancangan, lalu dilanjut dengan menyatukan data dan persepsi ke dalam bentuk *big idea* dan konsep keseluruhan untuk perancangan media. Kemudian di tahap *The Design Brief*, penulis dan tim PSIT telah memutuskan konsep yang akan dipakai, membagi tugas antar anggota, dan melakukan pengaplikasian konsep pada *prototype* yang dirancang. Tahapan yang diterapkan dalam teori *Book Design* ini pada dasarnya tidak akan berbeda jauh dengan tahapan yang ada di teori *Design Thinking*, seperti yang dijelaskan di bawah ini.

Dalam teori *Design Thinking* oleh Robin Landa dari bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* (2019), tahapan dalam perancangan terdiri dari *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Tahap *Empathize, Define, dan Ideate* termasuk dalam tahap pra produksi yang mana pada tahap *Empathize*, penulis dan tim PSIT fokus pada persiapan untuk observasi dan wawancara, melakukan kunjungan ke SLB Ulaka Penca untuk melakukan wawancara dengan guru-guru disana dan melakukan kegiatan observasi non-partisipan. Lalu pada tahap *Define*, mengumpulkan dan menganalisis data yang sudah diperoleh dan melakukan studi literatur untuk memperkuat urgensi dan latar belakang. Di tahap *Define*, penulis dan tim mahasiswa menyusun *mind map, big idea, moodboard*, untuk kemudian ditentukan warna, dan rekomendasi konsep interaktivitas. Kemudian di tahap *Prototype & Test* yang sifatnya *iterative*, penulis mencetak halaman yang sudah difinalisasi untuk kemudian dievaluasi dan diperbaiki untuk difinalisasi setelahnya.

Dalam menyusun rekomendasi konsep interaktivitas, penulis menggunakan pola interaksi *linear interactive* yang pola interaksinya memiliki alur cerita yang tidak bisa diubah, tetapi bisa memberikan pengaruh tertentu dari aksi yang dilakukan.

Jika dijabarkan berdasarkan poin-poin hasil wawancara dan tabel observasi yang diuraikan pada BAB III, hasil perancangan yang terbaru (setelah *alpha test*) sudah cukup memenuhi beberapa kriteria seperti:

1. Sistem penggunaan media satu hari satu topik, sehingga informasi dari media bisa diterima murid dengan menyesuaikan kapasitas pemahamannya.
2. Tidak lagi bersifat tekstual, melainkan lebih menonjolkan aspek visual dari media.
3. Beberapa halaman menggunakan sistem yang sama sebagai bentuk pengulangan, menyesuaikan dengan sistem belajar para murid yang lebih mudah menangkap materi dengan pengulangan.

4. Menggunakan pola interaksi *linear interactive* yang didukung dengan teori *Stimulus-Organisme-Response* dalam menyusun interaktivitas yang sekiranya mudah dimengerti, melatih motorik halus murid, dan bisa membuat murid menghabiskan banyak waktu dengan media.

5.2 Saran

Selama perancangan ini berjalan, pastinya banyak catatan yang bisa dijadikan pembelajaran kedepannya dalam merancang media visual interaktif untuk penyandang disabilitas intelektual. Berikut penulis menguraikan saran yang penulis dapat saat merancang rekomendasi konsep interaktivitas *visual storytelling book* mengenai keluarga inti untuk penyandang disabilitas intelektual.

1. Dibutuhkannya perencanaan material yang akan digunakan dengan spesifik, mempertimbangkan *behavior* murid terhadap media yang bisa menunjukkan perilaku tantrum, menangis, dan merusak benda (merujuk pada poin 4 hasil wawancara).
2. Untuk magnet, bisa dipertimbangkan untuk menggunakan alternatif material berupa *spray magnet* untuk setiap lembaran yang memiliki interaksi menempel magnet.
3. Dalam menggunakan media *visual storytelling book*, lebih baik untuk melengkapi media dengan *guide book* yang bisa digunakan oleh pendamping murid dalam proses pembelajaran.
4. Melakukan riset mendalam untuk mendapatkan data-data yang lebih spesifik, seperti melihat ada tidaknya kecenderungan terhadap warna tertentu bagi penyandang disabilitas intelektual, seberapa sederhana dan kompleksnya penggunaan interaktivitas yang bisa diimplementasikan untuk media, dan sebagainya.