

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis bersama tim PSIT menemukan permasalahan yang dialami SD SLB Ulaka Penca yang mengalami kesulitan dalam proses pembangunan relasi sosial anak murid karena cara penyampaian materi dan media belajar yang kurang menarik. Melihat hal ini, guru terlibat dalam pembangunan relasi sosial di sekolah. Dari sinilah diketahui adanya kebutuhan media interaktif sebagai media edukasi yang lebih efektif, maka dari itu dirancanglah *visual storytelling book* dengan materi edukasi untuk membangun relasi sosial murid disabilitas. Konsep *layout visual storytelling book* harus komprehensif sesuai dengan karakteristik anak disabilitas intelektual, karena dapat berhubungan dengan perkembangan 3 aspek pendidikan peserta didik disabilitas intelektual, yaitu perkembangan kognitifnya (logika), afektif (rasa), dan psikomotoriknya.

Dalam proses belajarnya, anak disabilitas juga memerlukan media belajar yang memiliki struktur tata letak atau komposisi *layout* yang efektif untuk dipahami sebagai media belajarnya. Dalam hal ini, penulis mengambil bagian untuk fokus kepada perancangan *layout visual storytelling book*. Konsep *layout* secara keseluruhan adalah kesederhanaan, kepaduan, dan kedinamisan. Kesederhanaan yang berarti media menggunakan jenis *layout axial* dan *picture window* dengan *grid single* dan *two-column grid* yang hanya menampilkan sebagian besar ilustrasi disertai dengan sedikit teks sebagai elemen penjelas atau pendukung ilustrasi. Dengan menampilkan banyak ilustrasi, seperti pada 1 *spread* halaman horizontal yang menampilkan ilustrasi bersambung dan berukuran besar di antara kedua halaman tersebut, dapat mendorong pikiran imajinasi terhadap objek-objek dan keadaan di lingkungan sekitar serta memicu kreativitas dengan beraktivitas menggunakan elemen aset interaktif. Kepaduan yang berarti setiap elemen visual disusun dengan tataan yang rapih, banyak memanfaatkan ruang kosong, dengan

warna cerah yang *comforting* dan memberi kesan ceria dan menyenangkan. Kedinamisan yang berarti adanya perubahan topik di setiap halaman yang membuat pembacanya tergiring dan terdorong untuk terus melanjutkan alur cerita yang ceria dan penuh aktivitas. Kesederhanaan, kepaduan, dan kedinamisan *layout* mampu membantu menghasilkan pemahaman dan proses belajar yang *memorable* bagi pembacanya, karena tidak banyak elemen hingga komposisi yang kompleks dan bertabrakan.

Adanya hubungan timbal balik antara *layout* dengan pembaca yang juga dikaitkan dengan elemen interaktif medianya. Bagi *layout* buku, dengan adanya aset interaktif berupa magnet, pembaca dapat melakukan interaksi dengan mencabut dan menempel aset tersebut kepada halaman-halaman yang dibutuhkan sesuai dengan topik setiap halamannya. Hal ini mempengaruhi komposisi atau tampilan setiap halaman tersebut, aset yang ditempelkan dapat melengkapi komposisi dan melengkapi cerita pada halaman tertentu. Bagi pembaca, *layout visual storytelling book* memberikan kemudahan akses untuk memahami isi, materi, atau topik yang dibawakan tiap halaman buku. Pembaca juga dapat beraktivitas dan berinteraksi mengikuti area *layout* yang telah dibangun dengan elemen visual lainnya, ilustrasi, *background*, aset interaktif, dan *typography*.

Peran utama *visual storytelling book* adalah sebagai media pengingat atau reminder para anak disabilitas intelektual, yakni untuk mengingatkan dan evaluasi pemahaman dan pembelajaran materi di rumah bersama keluarga yang sudah dilakukan di sekolah bersama dengan guru menggunakan *interactive toys*. *Visual storytelling book* juga dapat digunakan anak murid disabilitas intelektual sebagai edukasi di sekolah dengan dampingan guru untuk mengarahkan dan memvalidasi aktivitas yang dilakukan anak murid tersebut. Perancangan *layout visual storytelling book* dapat digunakan sebagai rekomendasi konsep perancangan *layout* media serupa dengan topik dan dasar masalah yang berkaitan dengan pembangunan relasi sosial bagi anak disabilitas intelektual yang akan diterapkan pada *beta test* di bulan juni mendatang.

5.2 Saran

Pada proses perancangan *visual storytelling book*, sebaiknya penulis dapat mengimbangi atau mengatur waktu dengan tepat agar tercapainya final produk yang maksimal di waktu yang tepat. Hal ini dikarenakan proses pembuatan *visual storytelling book* yang tidak mudah dan memakan waktu yang panjang. Terdapat *detail-detail* yang perlu diperhatikan untuk menciptakan media edukasi interaktif yang menarik dan tahan lama. Diperlukannya juga waktu bersama anggota tim lainnya untuk berdiskusi mengenai perancangan media agar memiliki dasar pengetahuan yang jelas dan konsisten. Bagi *visual storytelling book*, penulis menyarankan penggunaan material kertas vnyil berbahan stiker 210 GSM atau agak tebal, ukuran A4 berbahan *matt doff* dengan kertas magnet atau menggunakan *spray magnet* untuk alat interaksi *visual storytelling book*.

