

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Penulis merancang media pembelajaran berupa *visual storytelling book* dengan tujuan membuat belajar tentang relasi sosial menjadi lebih menyenangkan. Penulis memfokuskan perancangan *visual storytelling book* pada perancangan karakter keluarga yang akan berperan sebagai *role model*. Karakter yang telah dirancang adalah karakter Ayah, Ibu, “Aku”, Kakak, dan Adik. Setiap karakter memiliki peran yang berbeda dalam memperkenalkan dinamika dan relasi sosial dalam keluarga. Penulis merancang karakter menggunakan gaya visual yang memiliki proporsi realistis dengan menggunakan detail yang minim. Hal ini dilakukan karena para penyandang disabilitas intelektual memiliki literasi visual yang rendah. Sehingga mereka tidak memahami distorsi visual dan tidak dapat memproses detail yang banyak.

Pada saat laporan ini dipublikasikan, penulis belum melaksanakan pengujian gaya ilustrasi yang digunakan kepada para penyandang disabilitas intelektual di SLB Ulaka Penca. Hal ini dikarenakan penulis menyesuaikan dengan *timeline* yang telah diberikan oleh pihak PSIT. Berdasarkan *timeline* dari pihak PSIT pelaksanaan *testing* akan dilakukan setelah penulis mempublikasikan laporan. Sehingga, data yang didapatkan dari tahap *testing* tersebut akan digunakan sebagai pengembangan untuk penelitian berikutnya. Dengan demikian, perancangan karakter keluarga untuk media *visual storytelling book* yang telah dihasilkan dalam penelitian ini merupakan rekomendasi gaya visual.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 5.2 Saran

Selama menjalani MBKM Cluster Penelitian, penulis mendapatkan berbagai pembelajaran yang berharga, terutama dalam hal merancang media untuk para penyandang disabilitas intelektual. Penulis mengetahui bahwa untuk merancang media bagi para disabilitas intelektual, diperlukan data yang lebih kompleks dibandingkan perancangan media untuk masyarakat reguler. Bagi penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk menggali informasi sebanyak mungkin tentang *target audience*, karena untuk berhasil dalam perancangan, peneliti harus memahami terlebih dahulu tentang *target audience* yang ingin diselesaikan masalahnya. Dengan demikian, permasalahan dapat diselesaikan dengan efektif.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a vertical bar in the center, resembling a simplified 'U' or a similar symbol.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA