

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Semiawan (2010) menjelaskan jika metodologi penelitian sebagai kegiatan yang terstruktur, sistematis, direncanakan, dan memiliki tujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang pengetahuan yang teoritis maupun praktikal. Umumnya, metodologi penelitian dilakukan untuk kepentingan pendidikan seperti perguruan tinggi agar dapat meningkatkan pengetahuan khususnya yang memiliki pertanyaan yang belum terjawab dengan tepat atau terdapat keraguan. Secara umum, metode penelitian dibagi menjadi dua yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif.

3.1.1 Metode Kualitatif

Yusuf (2014) mengungkapkan jika penelitian kualitatif merujuk kepada rasa ingin tahu dalam menjelaskan suatu peristiwa maupun keadaan. Ungkapan situasi tersebut tersebut dapat diartikan sebagai pemahaman masalah dalam bentuk informasi yang dapat dijelaskan seperti kalimat, peristiwa, gambar, dan juga kejadian. Secara umum terdapat beberapa cara untuk mendapatkan informasi kualitatif salah satunya adalah wawancara.

3.1.1.1 Wawancara

Yusuf (2014) mengungkapkan jika wawancara atau *interview* merupakan metode pengumpulan data melalui interaksi yang melibatkan pewawancara dan narasumber. Penulis akan melakukan wawancara terhadap guru SLB dan juga dosen yang berkompeten dalam pendidikan khususnya fotografi. Wawancara yang dilakukan secara terstruktur, yaitu berdasarkan kepada pertanyaan yang telah disusun.

1) Wawancara kepada Sri Sulastijani sebagai guru SLB B/C Harapan Ibu

Wawancara dilakukan bersama guru SLB (Sekolah Luar Biasa) B pada hari Rabu, 27 September 2023, pukul 10:00 WIB. Wawancara tersebut dilaksanakan secara luring di SLB B/C Harapan Ibu, Jakarta Pusat. Narasumber yang diwawancarai oleh penulis adalah Sri Sulastijani yang merupakan guru berpengalaman untuk siswa tunarungu sejak 1991. Wawancara tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi berupa komunikasi dan media pembelajaran untuk pelajar tunarungu.



Gambar 3.1 Wawancara Bersama Sri Sulastijani

Narasumber mengungkapkan jika materi pembelajaran bagi siswa tuli secara umum sama seperti pelajar lainnya. Mata pelajaran seperti matematika, kewarganegaraan, ilmu pengetahuan alam, bahasa, keagamaan, seni dan lainnya juga diajarkan kepada pelajar tunarungu. Namun, terdapat penambahan mata pelajaran seperti persepsi bunyi yang bertujuan untuk melatih komunikasi mereka dengan lingkungannya. Terlepas dari mata pelajaran, media pembelajaran pelajar tunarungu juga menggunakan buku dan tulisan yang sama seperti pelajar lainnya.

Persepsi bunyi merupakan pengetahuan khusus yang wajib dikuasai oleh pelajar tunarungu mengingat kekurangan yang mereka miliki. Oleh karena itu, persepsi suara mengajarkan pelajar tunarungu untuk dapat berkomunikasi dengan bahasa isyarat dan membaca bibir. Narasumber juga mengungkapkan jika pelajar tunarungu masih dapat mendengarkan suara berdasarkan tingkat keparahannya. Oleh karena itu, bahasa isyarat dan kemampuan untuk membaca bibir sangat membantu mereka untuk melakukan komunikasi dengan orang lain.

Proses pembelajaran pelajar tunarungu memiliki perbedaan jika dibandingkan dengan pelajar biasa. Jumlah pelajar yang terdapat dalam satu kelas hanya berkisar sekitar lima orang. Hal itu dilakukan agar penyampaian pesan atau materi pembelajaran dapat diterima dengan baik dan merata untuk setiap pelajar. Dalam proses pembelajaran, umumnya materi pembelajaran juga disampaikan secara khusus untuk pelajar tunarungu.

Agar materi pelajaran dapat disampaikan secara efektif, terdapat cara tertentu yang dilakukan oleh guru SLB jika dibandingkan guru biasa. Selain dari jumlah pelajar dalam satu kelas, materi juga disampaikan dalam melalui presentasi dan interaksi. Interaksi yang dilakukan antara guru dan pelajar tunarungu dilakukan seperti saling bercerita, di mana pelajar yang belum mengerti akan diperjelas oleh teman-teman lainnya. Selain itu, mereka juga berbagi pengalaman terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Selanjutnya, presentasi yang dilakukan antara guru dan pelajar tunarungu bertujuan untuk memperjelas pesan yang disampaikan seperti melalui pendekatan visual. Pendekatan visual dianggap efektif karena pelajar tunarungu memiliki kemampuan yang baik untuk menangkap pesan secara visual

seperti melihat gambar. Guru juga cukup sering menggunakan media visual yang diambil dari internet agar dapat memberikan gambaran dan penjelasan yang dapat diterima oleh pelajar tunarungu. Sistem tersebut juga dapat mempermudah penjelasan hal lainnya yang sulit diterima pelajar tunarungu khususnya hal-hal yang bersifat abstrak.

Terdapat kesulitan lainnya yang dihadapi guru untuk menyampaikan pesan kepada pelajar tunarungu. Salah satunya adalah penjelasan yang bersifat abstrak atau yang sulit dideskripsikan dengan kata-kata. Contoh dari sifat abstrak yang dimaksud bisa dicontohkan melalui emosi baik itu sedih maupun senang. Untuk menjelaskan apa itu sedih, guru menggunakan berbagai contoh foto, penyebab, dan apa yang dirasakan melalui emosi tersebut. Dengan demikian, pelajar tunarungu baru dapat memahami apa itu emosi maupun hal-hal abstrak lainnya.

Narasumber mengungkapkan jika penyampaian pesan dengan pendekatan komunikasi visual sangat efektif khususnya untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, narasumber mengungkapkan jika terdapat media penyampaian pesan yang membantu mereka melakukan presentasi kepada pelajar tunarungu.

2) Wawancara kepada Murdadi sebagai guru SLB B/C Harapan Ibu

Wawancara dilakukan Bersama Murdadi sebagai guru SLB B/C Harapan Ibu pada hari Rabu, 27 September 2023, pukul 11:00 WIB. Wawancara dilaksanakan di sekolah SLB B/C Harapan Ibu, Jakarta Pusat. Narasumber merupakan guru siswa tunarungu yang berpengalaman selama 36 tahun mengajar. Tujuan pelaksanaan wawancara tersebut adalah mencari

informasi seputar minat, potensi, dan kepribadian siswa tunarungu.



Gambar 3.2 Wawancara Bersama Murdadi

Narasumber menyatakan jika pelajar tunarungu memang memiliki kekurangan dalam pendengaran. Namun, mereka memiliki kelebihan dalam bidang yang berkaitan dengan visual. Hal itu terjadi dikarenakan pengalaman hidup mereka yang selalu mengandalkan penglihatan atau visual dalam melakukan hampir setiap kegiatan. Selain itu, mereka tidak mendapat distraksi dalam bentuk suara yang membuat mereka dapat unggul dan tetap fokus dalam mengerjakan pekerjaan maupun tugas.

Kelebihan dalam bidang visual tersebut sangat ditekankan oleh narasumber berdasarkan pengalamannya. Tanpa adanya distraksi suara, pelajar tunarungu dapat fokus dalam kegiatan yang mereka lakukan yang membuahkan hasil yang maksimal dibidangnya. Ungkapan tersebut dibuktikan oleh beberapa pelajar yang telah lulus dapat berkarya sesuai minat dan keterampilan mereka. Selain itu, kreativitas, imajinasi visual, dan keterampilan mereka juga bisa disandingkan atau malah lebih unggul dari orang lainnya yang tidak memiliki masalah pendengaran.

Beberapa keterampilan yang dapat dikuasai oleh penyandang tunarungu berdasarkan ungkapan narasumber antara lain

memasak, menari, melukis, modeling, desain busana, dan juga pemograman. Dapat disimpulkan jika pekerjaan yang ditempuh oleh penyandang tunarungu umumnya mengandalkan kemampuan visual, motorik, dan kreativitas mereka. Melalui bidang-bidang tersebut, mereka dapat bekerja sesuai keterampilan mereka misalnya sebagai koki, desainer pakaian, dan juga sebagai *programmer*. Di sisi lain, narasumber menerangkan jika tidak menutup kemungkinan mereka dapat bekerja di bidang lainnya yang mengandalkan visual dan motorik seperti fotografi.

Sayangnya, penyandang tunarungu cukup sering dianggap remeh dan skeptis oleh masyarakat lainnya. Hal itu terkadang menyulitkan mereka agar dapat diterima di dunia pekerjaan. Tetapi, narasumber mengungkapkan jika awalnya mereka sulit diterima untuk bekerja. Tetapi, terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan agar penyandang tunarungu agar dapat diterima di dunia kerja. Penyandang tunarungu dapat membuktikan keterampilan mereka di bidang yang mereka tekuni. Sebagai contoh, narasumber menceritakan kisah alumni murid tulinya yang bekerja sebagai koki yang membuktikan dirinya layak untuk bekerja melalui keterampilan masakannya. Singkatnya, mereka dapat diterima karena penyandang disabilitas memiliki kepercayaan diri, pembuktian, dan konsistensi.

Untuk memenuhi minat dan keterampilan mereka, tentu belajar merupakan proses yang sangat dibutuhkan. Namun, kekurangan dalam pendengaran menjadi kendala yang sering dijumpai. Tetapi, mereka tetap dapat belajar melalui pendekatan visual yang menjadi keunggulan mereka dengan cara mencontoh dan mencoba masukan yang mereka terima. Melalui semangat

belajar itu juga, mereka dapat belajar baik secara langsung maupun otodidak dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

Melalui kemajuan teknologi, pelajar tunarungu juga sudah dapat beradaptasi dengan *smartphone* maupun komputer. Umumnya, teknologi tersebut digunakan sebagai media sosial dan juga hiburan seperti permainan *mobile*. Tetapi, tidak menutup kemungkinan jika teknologi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi pelajar tunarungu jika digunakan dengan efektif. Sebagai contoh, sistem pendidikan yang digunakan SLB B/C Harapan Ibu menggunakan laptop dan layanan *website* yang menyediakan gambar sebagai contoh agar pelajar tunarungu dapat menerima materi yang dipresentasikan. Oleh karena itu, narasumber menyebutkan jika terdapat media pembelajaran interaktif bagi pelajar tunarungu akan sangat membantu mereka dalam proses pembelajarannya.

3) Wawancara kepada Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn.

Wawancara dilakukan pada hari Rabu, 27 September 2023, pukul 17:00 WIB di Universitas Multimedia Nusantara. Narasumber dari wawancara tersebut adalah Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn., sebagai pendiri *Art Therapy Center Widyatama* dan berkontribusi dalam banyak kegiatan yang melibatkan penyandang disabilitas melalui metode sensasi. Tujuan pelaksanaan wawancara adalah untuk mengetahui sudut pandang pelajar disabilitas khususnya tunarungu tentang psikologi, perilaku, dan juga pendidikan mereka melalui pendekatan visual.



Gambar 3.3 Wawancara Bersama Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn.

Sebagai pertimbangan, penyandang tunarungu merupakan individu yang kreatif dan memiliki pola pikir yang setara dengan orang lain yang tidak memiliki masalah pendengaran. Oleh karena itu, mereka dapat berkarya dengan cara mereka sendiri yang menghasilkan sesuatu yang produktif sesuai dengan keterampilan mereka masing-masing. Dengan demikian, banyak keterampilan yang dapat dikuasai oleh penyandang tunarungu terlepas dari kurangnya kemampuan pendengaran mereka.

Untuk itu, perhatian yang diperlukan bagi teman tuli adalah kognitif dan intelektual yang baik. Lalu, mereka juga merupakan individu pembelajar dan pengamat, di mana mereka dapat menguasai bidang-bidang yang mengandalkan visualisasi seperti desain grafis. Tidak hanya itu, mereka juga memiliki kemampuan untuk menari dengan cara mengikuti irama ketukan musik tersebut karena bukan berarti mereka tidak bisa merasakan dan mendengarkan sama sekali.

Oleh karena itu, narasumber mengungkapkan jika sudah seharusnya semua lembaga pendidikan seperti sekolah wajib menerima pelajar disabilitas. Selain agar dapat diterima dengan setara dengan murid lainnya, hal itu juga dapat meningkatkan

kepercayaan diri mereka terhadap lingkungan. Melalui literasi dan bahasa teks, mereka juga dapat membangun kepercayaan diri serta menyamakan persepsi antara satu dan lainnya.

Sisi lain dari teman-teman tuli memiliki kehidupan yang sama seperti orang-orang lainnya. Mereka memiliki keseibukan dan hobi seperti bermain gim, media sosial, dan lainnya. Sehingga penyandang tunarungu tidak bisa dijustifikasikan berbeda dengan orang lainnya dan juga memiliki perkembangan psikologis yang mirip antara penyandang tunarungu dan orang non disabilitas tunarungu.

Penyandang tunarungu mengandalkan penglihatan mereka sebagai sarana utama dalam berkomunikasi selain motorik. Dengan demikian, narasumber mengungkapkan jika mereka memiliki sensitivitas visual yang lebih tajam dibandingkan orang non disabilitas tunarungu. Dengan demikian, penyandang tunarungu cenderung lebih eksploratif dalam hal-hal yang mereka nikmati. Sebagai contoh, narasumber mengungkapkan terdapat penyandang tunarungu yang menjuarai koreografi tari, desain, dan juga perancangan kampanye.

Sebagai sarana komunikasi antara penyandang tunarungu dan orang mendengar, terdapat beberapa hal yang secara umum perlu dikuasai teman tuli. Beberapa hal tersebut antara lain bahasa bibir, bahasa tulis, persamaan persepsi dalam industri, aplikasi yang menejermahkan bahasa verbal menjadi tulisan, dan juga saling memahami kunci dari komunikasi. Dalam arti lain, sarana komunikasi tersebut membutuhkan kesadaran dari kedua belah pihak terutama untuk saling memahami dan mempelajari sarana komunikasi tersebut.

Sarana seperti visual atau gambar merupakan media yang banyak digunakan termasuk oleh penyandang tunarungu. Melalui teks atau tulisan, mereka dapat memahami dan berpotensi melakukan riset berdasarkan kemampuan membaca. Dengan demikian, narasumber mengungkapkan jika terdapat teman tuli yang menempuh pendidikan akademik tinggi. Melalui media visual atau gambar juga menjadi stimulus yang dibagi menjadi visual bersifat umum dan suka dengan foto.

Dalam hal interaktivitas, narasumber mengungkapkan jika penyandang tunarungu dapat merespon dua hal utama yaitu *auditory* seperti bahasa isyarat maupun presentasi dan juga *visual*. Melalui interaktivitas itu juga, terdapat beberapa keunggulan seperti membantu komunikasi yang presisi, menghindari miskomunikasi, dan juga membentuk karakter mereka.

Narasumber mengungkapkan jika penulis ingin meningkatkan rasa empati bersama teman tuli, maka eksplorasi kebutuhan merupakan salah satu jalan yang dapat ditempuh. Untuk itu, setiap asumsi perlu dihindari dan juga usahakan wawancara atau bertanya secara langsung dapat meningkatkan rasa empati tersebut. Sarana untuk melakukan wawancara dapat dilakukan melalui komunitas, misalnya seperti GerkatIn, KFTIndo, dan juga kategori wilayah.

Prospek pekerjaan juga menjadi perhatian mengingat teman-teman tuli juga memiliki kemandirian dalam bekerja. Semangat belajar, bekerja, dan perkembangan psikologis yang mirip menjadi alasan kerja bagi penyandang tunarungu. Walaupun demikian, penyandang tunarungu terkadang membutuhkan mediasi dan kemampuan beradaptasi agar dapat berkomunikasi dan bekerja dengan lingkungannya.

3.1.1.2 *Focus Group Discussion (FGD)*

Hennink (2014) merupakan metode penelitian yang dilakukan melalui diskusi dari beberapa partisipan secara interaktif oleh moderator untuk mendapatkan beberapa sudut pandang berbeda. Dengan demikian, penulis melaksanakan *focus group discussion* untuk mendapatkan sudut pandang langsung dari pelajar tunarungu tentang cara mereka belajar dan membaca. Penulis memenuhi peran sebagai moderator terhadap empat pelajar tunarungu yang diterjemahkan oleh salah satu guru mereka di SLB Harapan Ibu.

1) FGD kepada empat pelajar tuli SLB Harapan Ibu

Focus Group Discussion (FGD) diadakan kepada empat pelajar tuli yaitu Khaela, Bayhakim, Syifa, dan Felin di SLB Harapan Ibu dengan Sri Sulastijani sebagai penerjemah. FGD tersebut diadakan pada hari Kamis, 19 Oktober 2023 pukul 09:30 WIB. Pelaksanaan FGD tersebut bertujuan untuk mendapatkan sudut pandang pelajar tentang kesulitan dan tantangan dalam belajar.



Gambar 3.4 FGD Bersama Empat Pelajar Tuli

Berdasarkan FGD yang telah dilaksanakan, semua pelajar tersebut memiliki ketertarikan di bidang visual. Setelah

dijelaskan tentang apa itu fotografi, tiga dari empat pelajar tuli mengaku tertarik dengan fotografi. Sedangkan, Bayhakim lebih tertarik pada melukis dan mewarnai. Dengan demikian, pengalaman visual juga dapat disimpulkan sebagai sesuatu yang menarik untuk mereka pelajari karena pengalaman hidup mereka yang mengandalkan kemampuan visual. Mereka tertarik dengan karya visual dikarenakan media tersebut dapat menjadi sarana penyampaian pesan dari teman tuli kepada orang lain.

Melalui pengalaman visual tersebut, pelajar tuli mempelajari sesuatu secara mandiri maupun diarahkan oleh seseorang seperti guru dan orang tua. Tiga pelajar tuli mempelajari sesuatu secara mandiri berdasarkan ajaran yang diajarkan sekolah. Sedangkan, Khaela mengungkapkan jika pembelajaran itu juga dibantu oleh orang tua saat di rumah. Pembelajaran tersebut juga disesuaikan dengan media pembelajarannya seperti buku, kertas menggambar, *smartphone*, dan lainnya. Umumnya mereka semua sepakat jika mereka mempelajari sesuatu menggunakan buku, tetapi seringkali mereka mempelajari hal tersebut di bantu oleh visualisasi dari internet untuk memperjelas pesan yang disampaikan.

Setiap pelajar tuli yang merupakan anggota FGD memiliki kesulitan masing-masing dalam mempelajari sesuatu. Bayhakim mengungkapkan sulit memahami sesuatu yang teknis dan matematis. Lalu Felin dan Syifa mengungkapkan jika mereka sulit mempelajari setiap hal yang bersifat abstrak seperti seni. Sedangkan Khaela cenderung membutuhkan penjelasan spesifik tentang materi yang disampaikan. Secara umum, masalah yang dialami oleh pelajar tunarungu sama seperti pelajar non disabilitas tunarungu. Hal yang membedakannya adalah metode

penyampaian pesan atau materi yang kurang tepat akan mempersulit mereka memahami sesuatu.

Untuk memahami dan mempelajari sesuatu, mereka cenderung menikmati sesuatu yang memiliki alur layaknya cerita. Felin dan Syifa mengungkapkan pengalamannya saat belajar yang disertai oleh cerita atau pengalaman mereka agar pembelajaran menjadi menarik. Sedangkan Bayhakim cenderung lebih menikmati pembelajaran yang memiliki komunikasi dua arah secara langsung saat mempelajari sesuatu yang berhubungan dengan pengalaman mereka.

Untuk itu, media pembelajaran visual yang memiliki keberlangsungan akan membuat mereka lebih memahami apa yang mereka pelajari. Hal itu dikarenakan mereka sepakat jika setiap kalimat yang mereka baca akan dikonversikan menjadi gambar dalam ingatan mereka. Melalui interaktivitas visual dan tulisan yang seimbang, Sri Sulastijani mengkonfirmasi jika pembelajaran dapat menjadi simulasi cerita dalam bentuk visual yang mudah dipahami oleh pelajar tunarungu.

3.1.1.3 Kesimpulan

Melalui wawancara yang dilakukan bersama Sri Sulastijani yang berpengalaman selama 32 tahun mengajar pelajar tunarungu, dapat disimpulkan jika pelajar tunarungu belajar melalui presentasi, interaksi, dan gambaran visual. Untuk mendukung pembelajaran, sebuah kelas hanya terdiri dari lima pelajar. Namun, terdapat kesulitan yang dihadapi pelajar tunarungu yaitu untuk memahami hal-hal yang abstrak. Dengan demikian, pendekatan visual dan penjelasan seperti presentasi dapat memberikan kemudahan bagi pelajar tunarungu untuk mengerti tentang pesan yang disampaikan.

Kesimpulan yang didapatkan melalui wawancara bersama Murdadi sebagai narasumber yang berpengalaman selama 36 mendidik pelajar tunarungu adalah keterampilan dan kekuatan visual pelajar tunarungu harus dipertimbangkan serta diapresiasi. Pelajar tunarungu secara umum mengandalkan kekuatan visual dan motorik sebagai media yang digunakan sehari-hari yang membuat imajinasi mereka secara visual sangat mendalam. Selain itu, tidak adanya distraksi dalam bentuk suara menjadikan pelajar tunarungu fokus untuk mengerjakan aktivitas atau kegiatan yang sedang mereka lakukan. Oleh karena itu, media informasi yang mengandalkan interaksi dan visual akan sangat membantu pelajar tuli untuk belajar khususnya fotografi sebagai bidang potensial bagi mereka.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn., dapat disimpulkan jika teman-teman tuli memiliki perkembangan psikologis, kegiatan, hobi, dan aktivitas yang mirip dengan orang non disabilitas tunarungu. Namun, mereka tetap membutuhkan mediasi dan adaptasi agar dapat hidup di lingkungan kebanyakan orang yang memang layak mereka dapatkan. Melalui pendekatan visual dan gambar, mereka dapat belajar dan menghasilkan karya yang layak untuk dihargai.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Yusuf (2014) mengungkapkan jika metode kuantitatif merupakan metode pengumpulan jenis data yang kuantitatif atau mempertimbangkan banyaknya sumber informasi sehingga dapat disimpulkan dalam bentuk statistik. Untuk mengumpulkan informasi tersebut, penulis menggunakan *google form* sebagai media metode kuantitatif karena dianggap fleksibel dalam memberi pertanyaan, jenis jawaban, dan akses yang mudah bagi responden. Responden yang dituju adalah penyandang tunarungu berusia 17-24 tahun. Informasi yang dituju melalui kuisisioner ini adalah tentang pola pembelajaran penyandang tunarungu, media, dan metode yang digunakan.

3.1.2.1 Kuesioner

Yusuf (2014) mengungkapkan jika kuisisioner merupakan metode yang dilakukan dengan cara mengirimkan pertanyaan kepada responden yang sesuai topik perancangan. Metode ini umumnya digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif karena efisiensinya, tetapi penulis juga menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data kualitatif.

Sampel yang ditentukan merupakan pelajar tunarungu didapatkan dari 32 Sekolah Luar Biasa - B mengungkapkan jika terdapat 1098 pelajar tunarungu di Jakarta. Data tersebut diperoleh dari Jakarta Open Data tahun 2017 dan akan diperhitungkan dengan rumus Slovin. Perhitungan rumus Slovin terdiri dari populasi pelajar tuli di Jakarta sebanyak 1098 dengan *margin of error* sebesar 15%.

Perhitungan menggunakan rumus Slovin

Populasi pelajar tuli di Jakarta (N) : 1098

Margin of Error (e) : 15%

$$S = \frac{N}{1 + n.e.e}$$

$$S = \frac{1098}{1 + 1098.15\%.15\%}$$

$$S = \frac{1098}{25,705}$$

$$S = 43$$

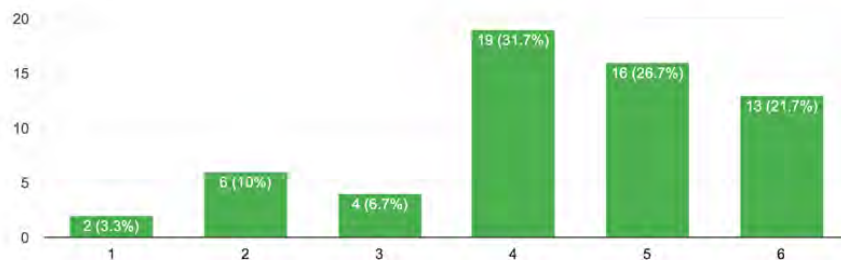
Berdasarkan data yang dimiliki oleh Jakarta Open Data pada tahun 2017, terdapat 91 Sekolah Luar Biasa (SLB) secara umum yang tersebar di

Jakarta. Untuk lebih spesifik, terdapat 32 SLB-B yang merupakan Sekolah Luar Biasa untuk penyandang tunarungu. Berdasarkan 32 SLB-B tersebut, diperoleh jumlah 1098 pelajar yang menempuh pendidikan di sekolah tersebut. Dengan demikian, banyak pelajar tunarungu yang dapat di jangkau dalam kawasan DKI Jakarta.

3.1.2.2 Hasil Kuesioner

Untuk mengetahui sudut pandang dari penyandang tunarungu, penulis merancang kuesioner yang telah diisi oleh 104 responden. Responden tersebut terdiri 57.7% teman tuli dan 45.2% diantaranya menempuh pendidikan di Sekolah Luar Biasa (SLB) B. Dengan demikian, terdapat 36 teman tuli yang memiliki minat atau hobi di bidang fotografi. Sedangkan, 24 diantaranya tidak begitu berminat dengan bidang tersebut. Walaupun begitu, 48 diantara mereka cenderung menyatakan jika mereka cukup sering menggunakan fotografi sebagai bagian dari kebutuhan mereka.

Seberapa sering anda membutuhkan foto di dalam hidup anda?
60 responses



Gambar 3.5 Kebutuhan Fotografi Teman Tuli

Setiap kepentingan foto tersebut dispesifikasikan menjadi beberapa alasan mengapa mereka menggunakan foto tersebut. Beberapa alasan mereka menggunakan foto umumnya digunakan untuk kepentingan media sosial dengan 81.7% dilanjutkan dengan sarana menyimpan kenangan sebanyak 65% dan liburan sebanyak 63.3% responden.



Gambar 3.6 Kepentingan Fotografi oleh Teman Tuli

Secara umum, teman tuli yang mengisi kuesioner cenderung belum menguasai fotografi. Hal itu ditunjukkan dengan sebagian besar teman tuli menunjukkan jawaban belum menguasai fotografi dengan 58.3% responden. Walaupun begitu sebagian besar teman tuli tertarik untuk mempelajari fotografi dengan skor 4 sebanyak 45% dan skor 3 sebanyak 15%.



Gambar 3.7 Ketertarikan Teman Tuli Mempelajari Fotografi.

Selanjutnya, kuesioner diarahkan untuk menanyakan media pembelajaran yang biasanya mereka gunakan. Secara umum, 81.7% teman tuli belajar melalui bimbingan langsung, dilanjutkan dengan belajar menggunakan buku dan video sebanyak 78.3% serta desain sebanyak 36.7%.

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, penulis juga menanyakan aspek apa saja yang paling efektif dalam proses belajar daring teman tuli. Terdapat 65% yang memilih bahasa yang nyaman atau disesuaikan untuk teman tuli. Pilihan kedua mereka adalah 63.3% teman tuli yang mengungkapkan visualisasi atau tampilan yang mendukung. Terakhir, umpan balik menjadi sarana penting yang dipilih sebanyak 41.7% responden.



Gambar 3.8 Aspek Efektivitas Pembelajaran Teman Tuli

Secara umum, teman tuli yang mengisi kuesioner juga pernah menggunakan berbagai media digital sebagai sarana pembelajaran. Secara umum, 70% dari mereka pernah atau mengetahui bimbingan melalui situs web seperti *youtube*, kursus *online*, dan sarana lainnya. Namun, beberapa diantara mereka juga mengetahui atau pernah menggunakan aplikasi, buku interaktif, maupun permainan sederhana sebagai sarana belajar mereka.

3.1.2.3 Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar, penulis menyimpulkan jika terdapat teman tuli juga memiliki ketertarikan di bidang fotografi dan ingin mempelajarinya layaknya orang-orang non disabilitas tunarungu. Selain itu, fotografi juga memiliki banyak peran dan kepentingan mereka seperti media sosial, kenangan, pekerjaan, tugas, dan hobi mereka.

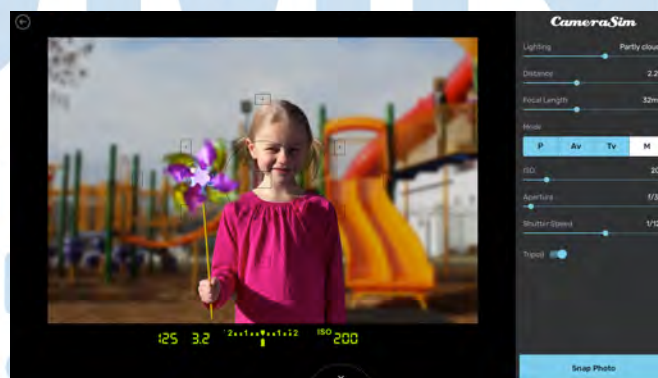
Responden teman tuli juga memiliki cara atau preferensi tersendiri untuk mempelajari sesuatu khususnya fotografi. Namun, yang perlu diperhatikan adalah visualisasi, bahasa, dan alur yang disampaikan agar dapat memberikan wawasan secara efektif bagi mereka. Untuk itu, sarana *website* dapat dipilih sebagai sarana yang efektif dikarenakan banyaknya dari teman tuli yang pernah atau mengetahui media tersebut untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran.

3.1.3 Studi Eksisting

Studi Eksisting dilakukan untuk membandingkan media serupa yang telah ada sebelumnya. Dalam hal ini, penulis mencari pendekatan pembelajaran fotografi yang serupa dengan topik tugas akhir yaitu fotografi. Selain itu, setiap media akan dibandingkan berdasarkan analisis SWOT (*Strength, Weaknesses, Opportunity, Threat*) dalam bentuk tabel.

1) *CameraSim*

CameraSim merupakan *website* interaktif yang memberikan simulasi penggunaan kamera kepada orang yang mengaksesnya. Tentu, tujuan dari *website* tersebut adalah untuk memperjelas sistem kerja *triangle exposure* yang terdapat dalam fotografi. Dengan demikian, *website* tersebut dapat membantu penggunanya dalam memahami praktek secara tidak langsung dari cara kerja kamera.



Gambar 3.9 Tampilan *Website CameraSim*
Sumber: <https://camerasim.com/original-camerasim/>

Fungsi utama dari *website* ini tentu bekerja sebagai media pembelajaran yang mensimulasikan penggunaannya seperti sedang menggunakan kamera. *website* tersebut menyediakan berbagai mode yang biasanya terdapat pada kamera seperti *Programmed Automatic Settings*, *Aperture value*, *Time value*, dan *Manual*. Selain itu, pengguna juga dapat mengatur ISO, *Aperture*, dan juga *Shutter Speed* secara manual. Pada bagian bawah *website* terdapat penjelasan singkat terhadap masing-masing *mode* yang ditampilkan di atas. Dengan demikian, dapat disimpulkan tabel SWOT sebagai berikut.

Tabel 3.1 SWOT CameraSim

<p><i>Strength</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Simulasi yang ditampilkan cukup lengkap terutama dalam konsep penggunaan kamera • desain antarmuka yang cenderung mudah untuk digunakan • Simulasi foto diperlihatkan seakan-akan sedang menggunakan <i>viewfinder</i> kamera
<p><i>Weakness</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Website</i> tidak dirancang dalam bentuk <i>responsive</i>, hanya dapat diakses optimal melalui desktop • Terdapat iklan yang cukup mengganggu jika diakses melalui <i>smartphone</i>. • Tidak memiliki fitur terhadap pengaruh cahaya terhadap hasil foto. • Hanya berfokus pada pengaturan dasar kamera

<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk <i>website</i> cenderung lebih mudah diakses oleh khalayak umum tanpa perlu mengunduh • Dapat memberikan gambaran jelas tentang penggunaan kamera • Terdapat umpan balik singkat terhadap foto yang ditangkap
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat banyak <i>website</i> lain yang serupa • Tidak hadir dalam bentuk <i>responsive website</i>, sehingga harus diakses melalui komputer • Hanya hadir dalam bahasa inggris

2) Video Pembelajaran

Video pembelajaran fotografi yang dipublikasikan oleh *channel youtube* KIRANA DAKARA – BANGDANBUNG terdiri dari berbagai materi pembelajaran fotografi dasar. Materi yang disampaikan cukup lengkap terdiri dari delapan video mulai dari sedikit sejarah, teknis kamera, dan juga teknik fotografi.



Gambar 3.10 Tampilan *Thumbnail* Video Pembelajaran
 Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/tchbusXDjnc/hqdefault.jpg>

Video pembelajaran menampilkan alur berupa penjelasan, materi, dan juga contoh praktik. Oleh karena itu, alur melalui video dapat kembali dipertimbangkan sebagai media sekunder. Selain itu, berikut adalah analisa SWOT yang dapat disimpulkan berdasarkan rangkaian video pembelajaran tersebut sebagai berikut:

Tabel 3.2 SWOT Video Pembelajaran

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan yang cukup spesifik dan lengkap • Dikemas dalam bentuk <i>podcast</i> atau obrolan yang menarik • Terdapat video spesifik yang membahas teori dan praktek
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat beberapa video yang perlu diakses karena banyaknya materi yang disampaikan • Durasi yang cukup lama untuk setiap videonya
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Media sosial seperti <i>youtube</i> sangat mudah untuk diakses baik menggunakan computer maupun smartphone
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk video tidak memiliki sarana umpan balik secara langsung, walaupun memiliki fitur komentar • Terdapat banyak video serupa dengan beragam cara penyampaian pesan • Perlunya jaringan internet yang mendukung sarana video karena

	membutuhkan kuota internet yang besar
--	---------------------------------------

3) Buku Fotografi

Buku “7 Hari Belajar Fotografi” yang ditulis oleh Herry Tjiang berisi tentang dasar-dasar pemahaman tentang fotografi. Buku tersebut juga membahas hal-hal teknis dan juga praktikal yang terkait dengan bidang fotografi. Selain itu, buku tersebut mengategorikan materi berdasarkan hari sebagai target pembelajaran.



Gambar 3.11 Sampul Buku 7 Hari Belajar Fotografi

Sumber: https://ebooks.gramedia.com/ebook-covers/33253/big_covers/ID_EMK2016MTH06HBF_B.jpg

Melalui pembagian materi yang terstruktur, pengguna dapat mempelajari isinya berdasarkan tahapan yang telah dipersiapkan. Dengan demikian, pengguna dapat menemukan alur dan mengetahui apa yang akan mereka pelajari. Berdasarkan buku fotografi tersebut, dapat disimpulkan dalam bentuk Analisa SWOT sebagai berikut.

Tabel 3.3 SWOT Buku Fotografi

<p><i>Strength</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan yang spesifik dan lengkap • Gaya desain yang memberikan kesan interaktif saat membaca buku • memiliki banyak pendekatan fotografi dengan <i>caption</i> atau penjelasannya • menggunakan konsep menarik dengan target tujuh hari untuk mempelajari fotografi dasar
<p><i>Weakness</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desain yang kurang konsisten terutama dalam penggunaan warna dan aset • Tidak memiliki sarana untuk bertanya • Buku tersedia dalam bentuk cetak dan digital tetapi berbayar
<p><i>Opportunity</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan sistem target harian dalam buku pembelajaran dapat memberikan daya tarik dan kesan tersendiri
<p><i>Threat</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat banyak jenis buku fotografi lainnya • Buku harus dimiliki atau dibeli agar dapat belajar

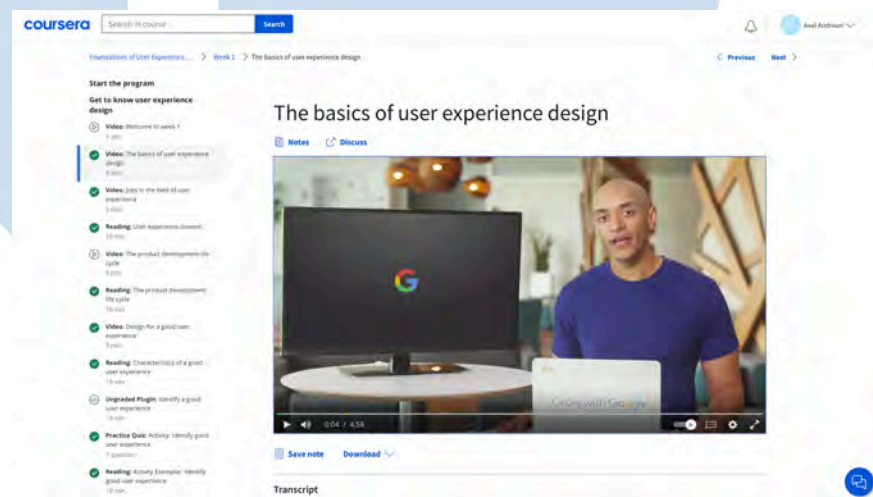
3.1.4 Studi Referensi

Studi Referensi merujuk kepada perbandingan media dengan topik yang berbeda agar mendapatkan masukan dalam bentuk desain, gaya bahasa,

tampilan, dan lainnya. Untuk itu, referensi yang dikutip akan terpusat kepada media penyampaian pesan yang serupa.

1) *Website Online Course Coursera*

Coursera merupakan *website* penyedia kursus secara daring yang bersertifikasi. Terdapat sangat banyak bidang yang dapat dipelajari melalui media tersebut termasuk fotografi, UI/UX, dan banyak lainnya. Media ini menyediakan video, gambar, ilustrasi, *template*, referensi dan banyak lainnya yang terakit dengan bidang yang dipelajari.



Gambar 3.12 Tampilan Video Bimbingan Coursera
Sumber: <https://www.coursera.org/learn/foundations-user-experience-design/lecture/OeyQC/the-basics-of-user-experience-design>

Website pembelajaran melalui Coursera memberikan banyak modul materi dan bahan yang diperlukan untuk mempelajari isinya. Dengan demikian, terdapat struktur dan persiapan yang mudah bagi penggunanya untuk memulai belajar. Melalui analisa *website* bimbingan tersebut, dapat disimpulkan SWOT yang terkandung didalamnya sebagai berikut.

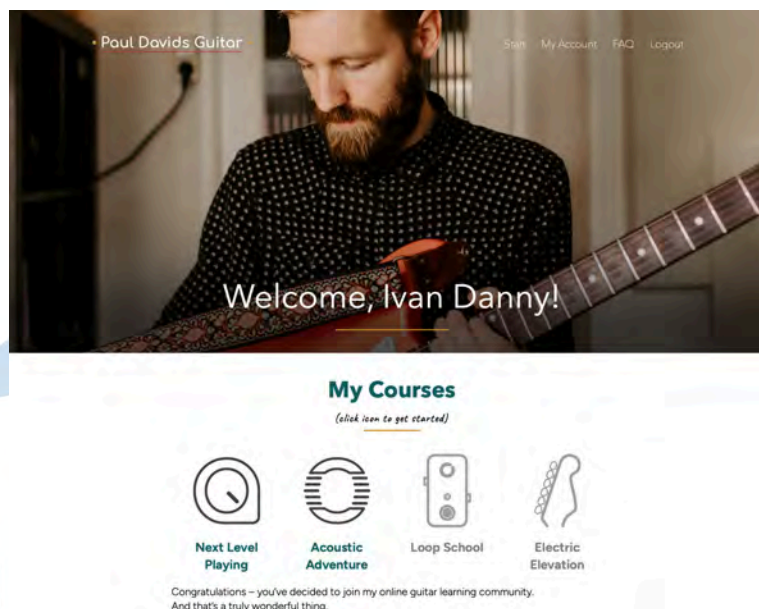
Tabel 3.4 SWOT Coursera

<p><i>Strength</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan yang sangat spesifik dan juga sangat lengkap • Terdapat fitur <i>trial</i> dan <i>rating</i> untuk memastikan kualitas bimbingan • memiliki banyak pendekatan gambar dan ilustrasi lengkap dengan <i>caption</i> atau penjelasannya • memiliki fitur untuk berdiskusi dan saling memberi umpan balik • Menyediakan latihan dalam bentuk lisan dan praktek
<p><i>Weakness</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anggaran yang cukup besar pada bimbingan tertentu dan bersifat <i>subscription</i> • Terkadang, pembimbing tertentu memiliki pembawaan yang membosankan • Kurang efektif jika diakses melalui <i>smartphone</i>
<p><i>Opportunity</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika telah menyelesaikan kursus, maka tidak akan ada lagi pemotongan biaya rutin, tetapi masih tetap dapat mengakses materinya • Memungkinkan pelajar untuk berinteraksi dan berbagi cerita Bersama pelajar lainnya • Sistem penilaian berdasarkan pelajar lain membuat setiap pelajarnya dapat berkembang melalui karya lainnya

<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Semakin lama mengerjakan bimbingan, maka semakin banyak uang yang dihabiskan • Tidak semua bimbingan tersedia dalam semua Bahasa • Membutuhkan media seperti laptop atau computer sebagai sarana utama terbaik
----------------------	--

2) ***Website Online Course Learn Practice Play***

Learn Practice Play merupakan *website* yang menyediakan pembelajaran di bidang musik yaitu gitar. Kutipan yang menarik melalui *website* ini adalah pendekatan visual yang konsisten, memiliki ciri khas, dan memiliki cerita layaknya memainkan sebuah gim. Sebagai referensi, terdapat banyak konsep unik yang dapat diambil dari *website* ini yaitu sederhana tetapi lengkap dan menarik.



Gambar 3.13 Tampilan Halaman Utama *Learn Practice Play*

Sumber: <https://learnpracticeplay.com/my-courses/#start>

Website tersebut membuat penggunaanya memiliki pilihan untuk belajar dengan spesifik. Pembelajaran pada musik dan gitar memiliki banyak alur seperti pada fotografi serta jenis fotografi. Berdasarkan bimbingan melalui *Learn Practice Play*, dapat disimpulkan berbagai macam aspek SWOT sebagai berikut.

Tabel 3.5 SWOT *Learn Practice Play*

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan yang spesifik tetapi sederhana • memiliki fitur untuk berdiskusi dan saling memberi umpan balik • Tampilan visual yang dapat menggambarkan sebuah alur cerita • Hanya perlu sekali bayar di awal
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Biaya yang cenderung lumayan mahal • memberikan kesan <i>clueless</i> saat diberikan kebebasan dalam memilih Latihan • Harus menggunakan VPN jika di Indonesia agar dapat menonton video pembelajarannya
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem yang nyaman untuk mempelajari gitar yang disertai dengan aset dan lembar music untuk latihan
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat bimbingan lain tentang gitar seperti Youtube • Bimbingan tidak tersedia dalam bahasa Indonesia

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan media informasi penulis, metodologi yang digunakan adalah *design thinking*. Cecanno dan Kalk (2019) menjelaskan jika *design thinking* merupakan metodologi penyelesaian masalah yang mempelajari dan memahami penggunanya melalui proses pengulangan dan uji coba terhadap ide dan konsep. Metode tersebut dianggap sesuai dengan perancangan media informasi yang melibatkan penyandang tunarungu sebagai penggunanya. Dalam metodologi ini, terdapat beragam teori yang mendefinisikan proses *design thinking*. Oleh karena itu, model *design thinking* yang dipilih menggunakan referensi dari gagasan universitas *Stanford* (2018) yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

1) *Empathize*

Empathize merupakan tahapan yang terpusat pada pemahaman pengalaman pengguna sebagai kunci penyelesaian masalah. Dalam merancang sebuah produk desain, pemahaman yang mendalam tentang seseorang akan menjadi pondasi dasar yang menjadi langkah pertamanya. Oleh karena itu, pengumpulan informasi diperlukan agar menemukan masalah yang sesuai dengan perancangan media informasi tersebut.

a. *Empathy Map*

Empathize merupakan tahapan yang terpusat pada pemahaman pengalaman pengguna desain interaktif yang dirangkum dalam sebuah tabel. *Empathy map* didapatkan melalui pengumpulan informasi berdasarkan informasi kualitatif yang menjelaskan calon pengguna. Terdapat empat bagian dalam *empathy map* antara lain *says*, *thinks*, *does*, and *feel*. Tujuan dari *empathy map* tentu untuk ikut merasakan masalah yang dialami oleh calon pengguna.

b. *User Persona*

User persona merupakan gambaran calon pengguna fiktif berdasarkan informasi yang telah didapatkan sebelumnya. Melalui beragam

informasi yang telah didapatkan, *user persona* dibuat berdasarkan rangkuman pengalaman dari beragam subjek menjadi karakter fiktif lengkap dengan informasi diri, ungkapan, tujuan, kesulitan, dan pengalamannya.

c. *User Stories*

User stories merupakan cerita yang dibuat berdasarkan informasi yang telah didapatkan sebelumnya dalam bentuk satu kalimat fiktif. Kalimat tersebut mengandung kata berupa siapa (*who*), apa (*what*), dan kenapa (*why*). Melalui rangkaian *user stories*, masalah yang merepresentasikan calon pengguna dapat lebih diringkas dalam bentuk yang sederhana.

d. *User Journey Maps*

User journey maps diperlukan dalam rangka mencari kendala atau kesulitan yang dihadapi oleh pengguna nantinya. Untuk membuat *user journey maps*, informasi dari *user persona* akan digunakan untuk ikut merasakan dan berpikir seperti pengguna. *User journey maps* tersusun atas *action*, *task list*, *feeling adjective*, dan *improvement opportunity*.

2) *Define*

Setelah mengumpulkan informasi melalui tahapan *empathize*, proses penyortiran dan penetapan masalah yang sesuai merupakan tugas yang dilakukan pada tahapan *define*. Tahapan ini difokuskan untuk mencari masalah pengguna, kebutuhan mereka, dan menetapkan solusi dalam wujud desain nantinya. Selain itu, penyelesaian masalah pengguna juga membutuhkan sudut pandang ahli di bidang desain. Informasi yang diterima dan telah ditetapkan dapat disebut sebagai *insight*.

a. *User Stories*

User stories merupakan cerita yang dibuat berdasarkan informasi yang telah didapatkan sebelumnya dalam bentuk satu kalimat fiktif. Kalimat tersebut mengandung kata berupa siapa (*who*), apa (*what*),

dan kenapa (*why*). Melalui rangkaian *user stories*, masalah yang merepresentasikan calon pengguna dapat lebih diringkas dalam bentuk yang sederhana.

b. *User Journey Maps*

User journey maps diperlukan dalam rangka mencari kendala atau kesulitan yang dihadapi oleh pengguna nantinya. Untuk membuat *user journey maps*, informasi dari *user persona* akan digunakan untuk ikut merasakan dan berpikir seperti pengguna. *User journey maps* tersusun atas *action*, *task list*, *feeling adjective*, dan *improvement opportunity*.

c. *Problem Statement*

Penetapan masalah dilakukan agar mendapat penjelasan spesifik tentang masalah yang dihadapi pengguna. Untuk menyusun *problem statement*, situasi tentang 5W dan 1H sebagai landasannya. Setelah itu, penyusunan *problem statement* menggunakan satu kalimat yang memuat nama pengguna, karakteristik pengguna, kebutuhannya, dan masukan atau *insight*.

3) *Ideate*

Ideate merupakan proses *brainstorm* atau mengumpulkan ide untuk menemukan solusi inovatif yang menyelesaikan masalah. Solusi tersebut tentu melalui cara yang berfokus kepada manusia (*human-centered*) karena masalah tersebut di kutip melalui informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Namun, sering kali *ideate* dihadapkan oleh banyaknya asumsi yang kurang relevan dengan masalah. Dalam proses pengumpulan ide, kumpulkan ide sebanyak-banyaknya dan jangan secara langsung dieliminasi.

a. *Crazy Eights*

Crazy eight merupakan proses pengumpulan ide yang dilakukan dalam waktu delapan menit. Dalam rentang waktu tersebut, terdapat sebuah kertas yang telah dilipat menjadi delapan bagian sebagai media

untuk menggambar. Selanjutnya, gambar setiap ide sesuai topik dalam waktu delapan menit dan melakukan penyortiran ide yang menarik atau berguna setelahnya.

b. Goal Statement

Goal statement sangat identik dengan *problem statement*, tetapi memiliki focus dalam bentuk solusi. Pada tahap ini, terdapat perancangan sebuah kalimat yang berisi produk (*what*), hal yang dilakukan pengguna (*what*), yang terdampak (*who*), Tindakan yang berdampak kepada pengguna (*why*), dan indikator dalam keberhasilan produk.

c. User Flow

Tahapan ini berfokus kepada alur pengguna saat menggunakan aplikasi. *User flow* juga mendeskripsikan kegiatan apa yang dilakukan pengguna pada tahap tertentu. Dengan demikian, alur dari pengguna dapat membantu proses perancangan *website* lebih lanjut agar tetap konsisten.

d. Storyboard

Tahap ini merupakan gabungan dari *problem statement* dan juga *goal statement* yang diringkas dalam satu rangkaian cerita. Cerita tersebut digambarkan dalam beberapa kotak dengan gambar sederhana yang menjelaskan permasalahan, solusi, hingga hasil dari pengguna menempuh proses tersebut. *Storyboard* terdiri dari dua jenis yaitu *big picture storyboard* dan *close-up storyboard*. *Big picture storyboard* menekankan kebutuhan *user*, konteks, dan mengapa mereka membutuhkan media tersebut, sedangkan *close-up storyboard* menekankan produk dan cara kerjanya.

e. Sitemap

Sitemap merupakan struktur dari sebuah media yang terdiri dari organisasi, hirarki, dan bagan. Bagian-bagian tersebut diurutkan

melalui bagian utama seperti halaman utama di bagian atas, dilanjutkan dengan halaman selanjutnya pada bagian bawahnya, dan dilanjutkan lagi oleh materi yang terdapat di dalam halaman tersebut.

f. *Wireframe*

Wireframe merupakan gambaran dari sebuah media interaktif yang tidak dapat diinteraksikan. Tujuan dari *wireframe* adalah untuk mendapatkan gambaran tentang media interaktif yang dibuat tergantung dari jenis *wireframenya*. *Wireframe* terdiri dari *low-fidelity wireframe* yang merupakan struktur dasar dari halaman media dan *hi-fidelity wireframe* yang menyerupai halaman yang akan tampil pada media tersebut. *Low fidelity wireframe* bertujuan untuk membangun struktur dasar agar mendapat gambaran bagaimana sebuah media akan dibuat kedepannya. Sedangkan, *hi-fidelity wireframe* bertujuan untuk memberikan gambaran akhir dari tampilan media sebelum diinteraksikan pada tahapan *prototype*.

g. *Sticker Sheet*

Kumpulan dari beragam asset yang digunakan sebuah antarmuka dapat disebut dengan *sticker sheets*. Layaknya lembaran stiker yang berisikan komponen antarmuka, *sticker sheets* mempermudah desainer untuk mengubah sebuah komponen karena bersifat sebagai induk dari komponen lain yang digunakan berulang kali.

4) *Prototype*

Pada bagian *prototype*, desainer memilah ide yang paling menjanjikan sebagai acuan untuk perancangan media informasi. Ide tersebut akan digunakan sebagai bagian dari perancangan purwarupa yang merupakan gambaran produk akhir agar dapat memberikan pengalaman yang serupa tanpa menghabiskan anggaran yang besar. Terdapat banyak hal yang dapat mengilustrasikan *prototype* seperti sketsa, skenario, *wireframe*, dan pengembangan purwarupa itu sendiri.

a. Low Fidelity Prototype (Lo-fi Prototype)

Wireframe yang dapat diinteraksikan disebut dengan *low-fidelity prototype*. Tujuan dari bagian ini adalah kesederhanaan yang membuatnya mudah untuk direvisi jika terdapat masukan khususnya pada struktur media. Uji coba tersebut dilakukan karena tidak membutuhkan anggaran yang besar seperti pada *high-fidelity prototype*.

b. High Fidelity Prototype (Hi-fi Prototype)

High-fidelity prototype memuat antarmuka yang sudah sangat sesuai dengan produk akhirnya. Dengan demikian, pengguna dapat merasakan langsung pengalaman yang serupa dengan produk akhir dan memberikan masukan terhadapnya sebelum diolah menjadi produk jadi yang cenderung mahal untuk direvisi. Selain itu, *high-fidelity prototype* merupakan bentuk terakhir *website* yang sudah siap untuk diunggah.

c. Microinteraction

Agar sebuah media dapat dikatakan sebagai media yang interaktif, maka media tersebut dapat memberikan interaksi kepada penggunanya. Melalui *microinteraction*, sebuah *prototype* dapat digunakan dengan lebih menarik melalui adanya interaksi didalamnya. *Microinteraction* memiliki banyak jenis, tetapi *microinteraction* pada sebuah *website* cenderung lebih terbatas jika dibandingkan dengan aplikasi. Dengan demikian, *microinteraction* yang digunakan cenderung menggunakan *microinteraction* sederhana seperti *trigger*, *call to action*, *completion*, dan *change*.

5) Test

Pada bagian ini, terdapat satu atau lebih purwarupa untuk diujicobakan kepada calon pengguna untuk memastikan penyelesaian masalah. Tahapan ini melibatkan masukan dari pengguna, kelompok, dan juga pemangku kepentingan agar dapat menarik perhatian mereka terhadap

produk yang telah selesai. Pada tahap ini, perhatian untuk kelakuan sangatlah penting mengingat kritik dan tujuan dari *test* adalah menentukan apa yang berhasil maupun tidak sebelum produk benar-benar dikembangkan. Terdapat beberapa elemen yang perlu diperhatikan pada tahap ini yaitu latar belakang, tujuan, pertanyaan, tolak ukur, metodologi, partisipan, dan juga naskah.

a. *Usability Study*

Usability study merupakan rangkuman elemen yang harus diisi berdasarkan masukan yang diterima melalui *prototype*. Tentu tujuannya adalah untuk menilai seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas utama mereka dalam sebuah *prototype*. Pada proses ini, terdapat dua jenis uji coba yang umum digunakan yaitu uji coba yang dimoderasi dan juga yang tidak dimoderasi.

b. *Analyzing and Synthesizing Research*

Melalui proses pengumpulan informasi, setiap hasil yang didapatkan melalui observasi akan diubah menjadi masukan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas *prototype*. Cara yang dilakukan adalah mengumpulkan setiap informasi dalam satu tempat dan merapikannya. Setelah itu, temukan pola yang dilakukan oleh partisipan agar dapat diubah menjadi masukan yang berguna.

UWMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA