

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Fotografi dapat diartikan menjadi banyak hal untuk setiap orang yang mendefinisikannya. Nugroho (2020) mengartikan fotografi sebagai ungkapan kreativitas dan ide melalui gambar. Dengan demikian terdapat banyak hal dan manfaat yang bisa didapatkan melalui bidang fotografi seperti implementasinya di bidang jurnalisme, model, iklan, seni, olahraga, dan lainnya (Trihanondo dan Zen, 2022). Oleh karena itu, fotografi dapat menjadi sarana produktif untuk penyandang tunarungu agar dapat bekerja mandiri dan tidak bergantung kepada orang lain (Permatasari, 2014).

Dengan demikian, fotografi seharusnya dapat menjadi bidang yang dapat dikuasai oleh penyandang tunarungu karena mereka tidak memiliki masalah pada motorik dan visualnya (Nofiaturrehman, 2018). Namun, sistem pembelajaran fotografi yang diimplementasikan untuk penyandang tunarungu cenderung sulit dipahami oleh mereka. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmi dan Sihkabuden (2017), penyandang tunarungu kesulitan mempelajari fotografi melalui media *audiovisual* seperti video pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh penelitian Rezarai (Dalam kutipan Arumsari, 2018) yang menyatakan jika penyandang tunarungu memiliki ketertinggalan empat tahun dalam keterampilan membaca jika dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki disabilitas tunarungu. Padahal, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui kuesioner dan wawancara mengungkapkan jika terdapat banyak pelajar tunarungu yang tertarik untuk mempelajari fotografi.

Penulis merancang media pembelajaran fotografi untuk pelajar tuli melalui penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif yang dilakukan oleh penulis menggunakan wawancara kepada narasumber ahli dan *Focus Group Discussion* (FGD) kepada empat pelajar tuli. Selain itu, penulis menggunakan kuesioner untuk mendapatkan data kuantitatif. Penulis juga melakukan studi

eksisting dan studi referensi agar dapat membantu perancangan. Dengan demikian, penulis menggunakan metode perancangan dengan *Design Thinking* karena metode penelitian ini menekankan empati khususnya kepada penyandang disabilitas untuk merancang *website* pembelajaran.

Design thinking process terdiri dari lima tahapan yang selalu berulang yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahapan *empathize*, penulis merancang *empathy map* dan *user persona*. Selanjutnya, terdapat penetapan masalah melalui *user story*, *user journey map*, dan *problem statement* pada tahapan *define*. Untuk tahapan *ideate*, terdapat perancangan *crazy eights*, *goal statement*, *user flow*, *sitemap*, *storyboard*, *wireframe*, dan juga *sticker sheets* atau *design system*. Tahapan *ideate* dilanjutkan dengan tahapan *prototype* dengan prosesnya merancang alur interaksi *wireframe* dan penambahan *microinteraction*.

Setelah melalui berbagai tahapan perancangan, penulis melanjutkan penelitian seputar perancangan yang sudah dibuat. Penelitian dimulai dari tahapan terakhir *design thinking* yaitu *test* melalui *usability study* dan melakukan analisa terhadap penelitian yang dilakukan. Penelitian tersebut dilakukan melalui *alpha test* dan *beta test* selama perancangan agar mendapatkan tolak ukur keberhasilan perancangan pembelajaran fotografi untuk pelajar tunarungu.

Dengan demikian, proses belajar melalui *website* pembelajaran fotografi disesuaikan dengan cara belajar penyandang tunarungu melalui interaktivitas visual, alur, dan juga cerita. Hasil yang didapatkan berdasarkan penelitian dapat dikatakan bekerja dengan baik kepada target pengguna melalui tanggapan yang positif terhadap visual, pengalaman, dan juga konten pembelajarannya. Dengan demikian, penyandang tunarungu memiliki pengalaman baru untuk mempelajari fotografi. Namun, tentu terdapat perbaikan yang dapat dilakukan berdasarkan umpan balik dan tanggapan yang diterima oleh penulis terhadap perancangan *website* tersebut.

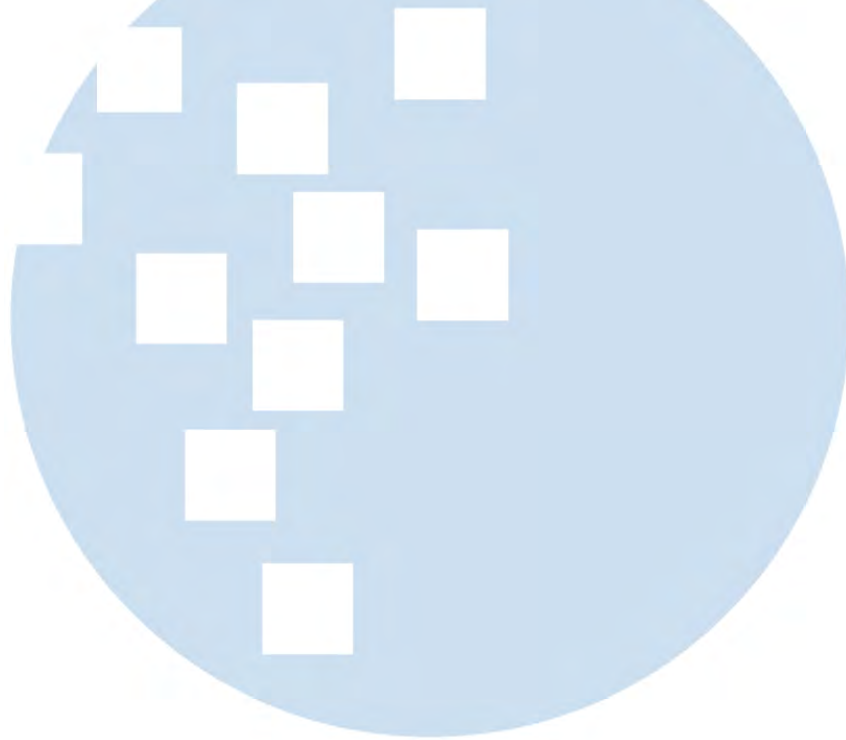
5.2 Saran

Perancangan dan penelitian tentang pembelajaran fotografi untuk penyandang disabilitas tunarungu merupakan pengalaman yang berharga bagi penulis. Melalui pengalaman tersebut, penulis mendapatkan banyak masukan dan pembelajaran berharga yang juga dapat diimplementasikan di luar kepentingan tugas akhir. Untuk itu, terdapat beberapa hal yang dapat disampaikan oleh penulis kepada pembaca dan peneliti lainnya melalui penelitian tersebut sebagai berikut.

- 1) Kepedulian dapat diimplementasikan dengan mempertimbangkan masalah yang dialami oleh teman-teman disabilitas. Namun, penelitian yang dilakukan harus spesifik melalui pertemuan langsung, kredibel, dan menghindari bias.
- 2) Konsistensi merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam mengerjakan penelitian. Oleh karena itu, penelitian dapat dikerjakan dengan penetapan target dan konsistensi waktu setiap harinya agar dapat mempersiapkan diri terhadap setiap masukan dan perbaikan.
- 3) Mencari solusi dari sebuah masalah tugas akhir terkadang memberikan kesan yang sangat sulit untuk direalisasikan. Oleh karena itu, menyederhanakan pikiran yang kompleks menjadi lebih sederhana dapat memberikan solusi yang lebih efisien untuk dikerjakan.
- 4) Mempertimbangkan waktu yang digunakan untuk penelitian, riset, menyusun laporan, dan melakukan perancangan menjadi salah satu prioritas mengingat keterbatasan waktu yang tersedia.
- 5) Mempertimbangkan sumber daya dan *budget* yang diperlukan untuk melakukan penelitian merupakan hal penting yang harus diperhatikan. Hal itu diperlukan untuk mendukung pelaksanaan riset yang membutuhkan anggaran seperti akomodasi, upeti, dan lainnya.

Terdapat saran dari dewan sidang yang diterima oleh penulis setelah melalui sidang akhir. Masukan tersebut terkait tentang perancangan *website* pembelajaran yang lebih berorientasi kepada penyandang disabilitas khususnya tunarungu melalui pedoman *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG). Oleh karena itu,

penulis kembali menyesuaikan dan mempertimbangkan tampilan *website* yang mendukung aksesibilitas dan disesuaikan dengan ketentuan WCAG agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna khususnya penyandang disabilitas tunarungu.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA