

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Situasi yang dialami oleh difabel saat ini adalah banyak diantara masyarakat, 67% orang merasa kurang nyaman dan merasa canggung ketika mereka harus berinteraksi dengan difabel. Oleh karena itu, mereka cenderung lebih memilih untuk tidak berinteraksi. Padahal, difabel memiliki hak untuk hidup dan dilibatkan dalam masyarakat. Kurangnya pemahaman masyarakat terhadap etika berinteraksi dengan difabel dapat dilihat pada riset serupa yang menunjukkan bahwa alasan mereka merasa canggung ketika berinteraksi dengan difabel adalah ketakutan bahwa perkataan mereka dapat menyinggung dan beberapa tidak tahu apa yang harus mereka lakukan terhadap difabel. Menurut jurnal mengenai persepsi disabilitas, penambahan wawasan mengenai difabel merupakan jalan terbaik untuk mengubah perilaku anak terhadap difabel. Akan tetapi, berdasarkan hasil kuesioner yang penulis bagikan, anak-anak di Jakarta masih memiliki tingkat pengetahuan yang minim mengenai difabel dan etika berinteraksi dengan difabel. Berdasarkan hasil wawancara terhadap ahli psikolog, anak-anak pada usia 5-9 tahun memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap seseorang yang dianggapnya ‘berbeda’ dengan mereka. Intervensi diperlukan sebagai pembekalan terhadap anak-anak agar tidak menyebabkan perilaku diskriminasi terhadap difabel. Oleh karena itu, media informasi mengenai etika berinteraksi dengan difabel bagi anak-anak usia 5-9 tahun dibutuhkan.

Sebagai solusi melalui pendekatan desain, penulis memutuskan untuk merancang sebuah *board game* yang dapat berperan sebagai media informasi interaktif bagi anak-anak usia 5-9 tahun. Media informasi interaktif dipilih dengan tujuan meningkatkan *engagement* anak dengan media informasi melalui pergerakan motorik. *Board game* secara khusus dipilih dengan pertimbangan *replay value* dan *sustainability* dari media informasi. Dalam merancang *board game* ini, strategi perancangan yang dijadikan acuan perancangan adalah metode

perancangan Human Centered Design (HCD) oleh IDEO.org. Metode perancangan ini terdiri dari 3 tahapan, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Berdasarkan hasil *brainstorming*, didapati 3 kata kunci, yaitu *comfortable*, *fun*, dan *understanding*. Kata kunci tersebut dikembangkan menjadi 5 ide alternatif yang akan diseleksi menjadi *big idea* perancangan, yaitu A Journey To Understand Them Better. Dari segi visual, suasana kebersamaan dibangun melalui penggunaan *typeface* yang nyaman bagi anak-anak serta menggunakan warna yang harmonis. Dengan mempertimbangkan kata kunci dan *big idea*, *tone of voice* yang ditetapkan untuk perancangan ini adalah *friendly*, *affectionate*, dan *informative*.

Setelah membuat *moodboard* berdasarkan *tone of voice*, penulis memutuskan untuk menggunakan warna-warna yang hangat seperti hijau, jingga, dan *beige*. *Typeface* yang digunakan merupakan CookieRun Typeface dengan familinya, yaitu *black*, *bold*, dan *regular*. Setelah itu, *board game* dirancang dengan 3 kata kunci dan *tone of voice* yang telah ditetapkan sebagai landasan. *Board game* tersebut kemudian dinamakan Spring Peak. *Board game* Spring Peak terdiri dari beberapa komponen, yaitu pion, kartu karakter, *randomizer*, *resource* dan komponen pendukung, dan buku panduan bermain. Pada *board game* tersebut, anak-anak diajarkan bagaimana cara berinteraksi dengan difabel melalui perjalanan mereka ke pemandian air panas di puncak gunung. Interaksi dengan difabel direpresentasikan melalui karakter orang desa. Sebagai penunjang *board game* sebagai media informasi utama, *merchandise* berupa stiker dekorasi papan dan *totebag* serta banner promosi dirancang.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran-saran yang ingin penulis sampaikan kepada generasi selanjutnya berdasarkan pengalaman penulis dalam menyusun perancangan ini.

- 1) Menyusun kerangka waktu atau *timeline* pengerjaan di awal. Tujuannya adalah mencegah kesulitan mengejar tenggat waktu yang ditetapkan.

- 2) Menerima masukan, kritik, dan saran secara terbuka, akan tetapi jangan lupa untuk menyisihkan masukan yang membangun dengan masukan yang tidak sesuai.
- 3) Ketika mengangkat topik sensitif, lakukan riset lebih banyak agar tidak membawa informasi yang keliru dan justru bertentangan dengan tujuan awal perancangan. Secara khusus pada perancangan penulis, yakni konten yang justru tidak sejalan dengan etika yang ingin disampaikan.
- 4) Pada saat melakukan riset, ada baiknya menerima masukan dari informan utama atau pendukung selain dari informan kunci. Tujuannya adalah memahami masalah langsung dari pihak yang terdampak dan menerima pandangan langsung.
- 5) Mencari *mandatory* yang dapat menjadi bagian dalam perancangan, terlebih apabila perancangan tersebut nantinya akan dijual.
- 6) Ketika hendak mendesain karakter, selain melakukan studi referensi dan menyusun *moodboard*, perhatikan pula statistik dan data-data dunia nyata agar desain yang dirancang lebih relevan.
- 7) Memperhatikan tata bahasa pada konten media informasi yang dirancang, termasuk diantaranya penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, kata hubung, serta mempertimbangkan tingkat kesulitan tata bahasa sesuai dengan target usia sasaran desain.
- 8) Memperhatikan kontras warna, penekanan, dan penggunaan tipografi pada desain.
- 9) Pada permainan dengan orang tua sebagai pendamping anak, jumlah pemain terhitung sebagai 2 pemain, bukan 1 pemain.