

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Bahasa pada umumnya adalah salah satu cara bagi orang untuk dapat berkomunikasi antar sesama serta menjadi sarana komunikasi supaya kita dapat memahami percakapan sesama. Ada beberapa bahasa yang berbeda dengan bahasa pada umumnya yaitu, bahasa isyarat. Bahasa isyarat adalah sebuah bahasa yang mengutamakan komunikasi manual, seperti dengan menggunakan bahasa tubuh, dan gerak bibir. Di Indonesia sendiri sudah resmi menggunakan dua bahasa isyarat utama yaitu, Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) dan juga Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI). Di Indonesia, 90% orang tua yang melahirkan anak tuli adalah orang tua yang dapat mendengar. Tetapi, 80% dari orang tua tersebut tidak mempelajari bahasa isyarat. Hal tersebut akan berdampak kepada anaknya mulai dari keterlambatan bicara, menulis, dan yang paling penting adalah tidak dapat menyampaikan isi pikirannya. Orang tua juga tidak pernah mendengar adanya media informasi mengenai bahasa isyarat.

Berdasarkan permasalahan desain di atas terkait dengan kurangnya ketersediaan media informasi pembelajaran bahasa isyarat bagi orang tua, maka penulis mengajukan perancangan aplikasi mengenai bahasa isyarat untuk orang tua. Harapannya, aplikasi ini akan membantu anak dan orang tua dalam belajar bahasa isyarat serta berkomunikasi dengan sesama secara lebih baik serta akan membantu orang tua yang ingin berkomunikasi dengan anaknya secara lebih baik. Penulis membuat aplikasi menjadi lebih menarik, penulis membuat aplikasinya menjadi interaktif dengan memasukkan fitur seperti kuis, kalimat kompleks dan lain-lainnya dengan harapan bahwa aplikasi dapat membantu orang tua dalam belajar bahasa isyarat.

Penulis telah melakukan wawancara kepada tiga narasumber yaitu kepada Afnizar Nur Ghifari seorang ahli figma, Ibu Sri Supatmi seorang guru sekolah

SLB-B, dan Dafi Muchlisin selaku koordinator PUSBISINDO. Penulis juga melakukan penyebaran kuesioner ke dalam organisasi-organisasi di Facebook, Instagram, dan Twitter. Kuesioner disebar kepada orang tua di Jakarta untuk mengetahui apakah orang tua mengetahui adanya media informasi yang membahas mengenai bahasa isyarat. Penulis juga melakukan studi literatur dan studi *existing* untuk dapat menambah data serta mendapatkan beberapa fitur yang dapat digunakan atau dicontoh. Penulis kemudian memakai metode perancangan *human centered design* (HCD) yang mempunyai tiga fase utama yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*.

Untuk tahap *inspiration*, penulis mencari target untuk perancangan. Setelah itu, lanjut ke dalam tahap *ideation*. Penulis membuat *mindmapping* dan menemukan *keyword*, *big idea* yaitu, “Pembelajaran bahasa isyarat yang fleksibel untuk memudahkan orang tua dalam komunikasi” serta *tone of voice friendly*, *comfortable*, dan *informative*. Lalu, penulis menemukan nama untuk aplikasi yaitu, Ortubis. Ortu merupakan singkatan dari Orang Tua, bis diambil dari singkatan Bahasa Isyarat ataupun dari BISINDO. Pada tahap terakhir yaitu *implementation*, penulis merancang media sekunder serta melakukan *alpha testing* untuk mendapatkan *feedback*. *Feedback* yang didapatkan melalui *alpha testing* akan menjadi acuan dalam perbaikan perancangan aplikasi.

Penulis berharap melalui perancangan aplikasi Ortubis ini, informasi dan juga konten yang dimasukkan dapat membantu orang tua dalam memperbaiki komunikasi bersama anak tuli mereka. Aplikasi akan membantu orang tua dalam menghafal bahasa isyarat dengan lebih efisien. Dengan begitu, penulis mengharapkan aplikasi tersebut dapat membantu orang tua dengan meringankan beban untuk mencari bahasa isyarat dari internet.

## 5.2 Saran

Setelah selesai dalam pembuatan perancangan aplikasi mengenai bahasa isyarat, penulis mendapatkan saran dan juga masukan. Berikut adalah saran dan juga masukan untuk perancangan poster mengenai Perancangan Aplikasi Dengan Konten Bahasa Isyarat Untuk Orang Tua.

1. Pastikan dengan topik yang dipilih, tidak akan susah dalam mencari narasumber dan juga responden untuk melakukan riset. Pilihlah topik yang disukai dan diinginkan.
2. Jangan panik jika mengalami kesulitan dalam mencari LSMUS. Risetlah dengan banyak dan rajin untuk membaca.
3. Menyelesaikan karya terlebih dahulu sebelum menulis proses perancangan karya.
4. Seringlah untuk bertanya pendapat dari teman ataupun target audiens supaya desain tidak menjadi sesuatu yang tidak menarik.
5. Jangan takut untuk melakukan wawancara karena hasil wawancara akan menjadi berguna dalam laporan.
6. Melakukan riset sedalam-dalamnya dan sedetail-detailnya supaya waktu perancangan, tidak akan kesusahan dan dapat menjadi lebih efektif dalam implementasi.
7. Jika ingin membuat aplikasi pembelajaran, sebaiknya untuk membuat materi pembuatan fitur untuk kalimat kompleks.
8. Setelah riset sudah dibuat dan hasil akhir telah dibuat, bikin lagi evaluasi dari positif dan negatif dan bertanya pendapat dengan teman atau anggota keluarga.
9. Jangan pernah takut untuk bimbingan dengan dosen dan tetap rajin bimbingan walaupun progres masih tidak banyak.

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