

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Universitas Multimedia Nusantara merupakan institusi pendidikan yang memiliki komitmen untuk menjadi kampus inklusif, namun hingga saat ini promosi terhadap nilai inklusivitas tersebut masih belum optimal. Salah satu tantangan nyata yang ditemukan di lingkungan kampus adalah kesulitan komunikasi antara *staff* atau dosen dengan mahasiswa Tuli, yang berdampak pada kurangnya pemahaman serta keterhubungan antar kelompok di lingkungan akademik. Di sisi lain, belum tersedia media informasi yang interaktif dan mudah diakses mengenai Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo), khususnya yang ditujukan untuk keperluan internal kampus seperti edukasi bagi *staff* dan dosen.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan sebuah *website* interaktif mengenai Bisindo dipilih sebagai solusi visual yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mudah, menyenangkan, dan relevan bagi pengguna di lingkungan UMN. *Website* ini dirancang dengan pendekatan visual yang ramah pengguna, navigasi yang intuitif, serta konten yang dikemas secara edukatif untuk mendukung pemahaman dasar mengenai bahasa isyarat. Perancangan ini dibuat menggunakan metode *design thinking* yang dimulai dari tahap *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *test*. *Website* memperoleh respon positif dari para pengguna yang melakukan *testing* saat *alpha test* dan *beta test*.

Meskipun masih terdapat beberapa aspek teknis yang perlu disempurnakan, seperti konsistensi elemen tombol dan penanda interaksi yang lebih jelas, secara keseluruhan media ini telah menjawab kebutuhan akan platform informasi Bisindo di lingkungan kampus. Dengan hadirnya *website* ini, diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mendukung komunikasi yang lebih inklusif,

serta meningkatkan kesadaran dan kepedulian civitas akademika UMN terhadap keberagaman dan aksesibilitas, khususnya dalam berinteraksi dengan Tuli.

5.2 Saran

Perancangan *website* Bahasa Isyarat untuk *staff* dan dosen di UMN menjadi tantangan tersendiri karena harus menyajikan materi edukatif yang mudah dipahami oleh pengguna non-disabilitas. Berikut adalah saran yang dapat penulis sampaikan untuk ke depannya.

A. Bagi Dosen/Peneliti

1. Memahami lebih dalam mengenai Tuli dan pembelajaran Bisindo melalui sumber terpercaya serta melalui wawancara atau observasi langsung. Observasi serta validasi terhadap pengguna sangat penting agar proses perancangan benar-benar sesuai dengan kebutuhan sasaran.
2. Preferensi gaya desain sebaiknya ditentukan melalui proses riset yang matang dan terstruktur, agar media yang dikembangkan tepat guna dan tidak bersifat asuntif. Penggunaan warna dalam media digital *website* dan media fisik atau *printing* penting untuk dipertimbangkan agar hasil warna yang terlihat secara nyata lebih sesuai dan akurat.
3. Dalam pembuatan konten video, penting untuk menyertakan tujuan pembelajaran yang jelas agar materi lebih terarah. Elemen navigasi seperti tombol juga sebaiknya dirancang secara intuitif dan konsisten untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

B. Bagi Universitas

1. UMN sebagai kampus inklusif dapat mulai mengintegrasikan media seperti *website* bahasa isyarat dalam pelatihan *staff* dan dosen.
2. Dukungan dari pihak universitas sangat diperlukan, baik dalam bentuk kebijakan internal, penyediaan fasilitas pendukung, maupun kerja sama dengan komunitas atau lembaga yang terkait.
3. Memastikan navigasi dalam media digital mudah diakses dan digunakan agar pengalaman pengguna tetap nyaman dan intuitif.