

J. PENUTUP

1. Simpulan

Teman-teman tunarungu DKV mengalami kesulitan memahami istilah asing dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini dikarenakan terbatasnya kosa kata yang teman-teman tunarungu pelajari di SLB yang menggunakan SIBI dimana SIBI berkosa kata baku. Hal ini tentunya menjadi masalah karena menghambat aktivitas belajar teman-teman tunarungu selama di kelas, apalagi teman-teman tunarungu tetap harus mencari arti dari kata yang teman-teman tunarungu lihat secara mandiri, mengingat tidak banyak teman-teman non disabilitas termasuk dosen yang memahami bahasa isyarat. Dalam pembelajaran DKV sendiri ada sangat banyak penggunaan istilah asing yang biasa digunakan saat pembelajaran, mengingat aplikasi yang digunakan untuk berkarya umumnya menggunakan Bahasa Inggris.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka Tugas Akhir ini bertujuan merancang dan mendesain video interaktif berjudul 35 Bahasa Isyarat Istilah DKV sebagai media edukasi tentang isyarat dari istilah-istilah yang sering digunakan dalam pembelajaran DKV. Video ini merupakan video semi interaktif yang mana di awal video terdapat himbauan untuk mengikuti gerakan talent, di setiap istilah terdapat ilustrasi pendukung, dan di akhir video terdapat *quiz* untuk melatih kemampuan daya ingat teman-teman tunarungu setelah menonton

video. Dalam perancangannya sendiri terdapat 5 tahapan yaitu *development*, pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi. Kelima tahapan ini membantu perancangan dan desain dari awal hingga akhir.

Hasil dari perancangan ini adalah video interaktif yang menggabungkan gaya visual realistis dan ilustrasi minimalis sehingga memberikan kesan belajar nyata kepada teman-teman tunarungu disertai pelatihan melalui *quiz* di akhir video. Video ini bermanfaat untuk pembelajaran teman-teman tunarungu yang nantinya berefek pada meningkatnya percaya diri dan kemandirian, bermanfaat untuk universitas sebagai dukungan terhadap pendidikan inklusi, dan tentunya bermanfaat bagi masyarakat luas termasuk teman-teman non disabilitas dan dosen sebagai sarana belajar untuk semakin memahami teman-teman tunarungu.

2. Saran

Selama proses perancangan dan desain video interaktif yang berjudul 35 Bahasa Isyarat Istilah DKV ini, terdapat beberapa saran terhadap penelitian selanjutnya. Mengingat terdapat beberapa kendala selama proses perancangan seperti penentuan durasi video, pengolahan istilah DKV menjadi bahasa isyarat, dan proses pembuatan ilustrasi yang harus menyesuaikan setiap istilah. Untuk itu, maka disarankan untuk lebih banyak melakukan *FGD* dengan mengundang beberapa teman-teman tunarungu ataupun sebuah komunitas tunarungu. Selain itu,

disarankan untuk mempersiapkan dengan benar-benar matang tentang rencana pembuatan dan alur video, serta pembuatan ilustrasi yang konsisten dan memastikan tidak mengganggu gerakan isyarat yang ditampilkan di video. Dengan diskusi, waktu, dan ilustrasi yang dipersiapkan lebih matang tentunya hasil video akan jadi lebih maksimal mengingat memang butuh waktu untuk memahami teman-teman tunarungu sehingga pesan yang ingin disampaikan di video dapat terealisasi lebih maksimal.

