

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menemukan dua pola bias mayoritas pada proses desain melalui tahapan-tahapan desain pada keempat desainer. Bias mayoritas meningkat terjadi sejak awal proses desain dan berlanjut ke setiap tahapan, meskipun bias pada tahapan ini tidak saling berhubungan secara langsung. Peningkatan bias mayoritas dalam setiap tahap desain tidak mengindikasikan keterhubungan antara proses desain dengan derajat bias. Penurunan pola bias mayoritas menunjukkan adanya perubahan yang dilakukan desainer dalam penyesuaian gaya desain untuk memenuhi kebutuhan desain tertentu.

Dalam penelitian ini bias mayoritas yang terjadi didalam proses dan hasil desain dapat dikatakan kurang baik. Proses peniruan yang dilakukan desainer menggambarkan kurangnya inovasi dan eksplorasi yang dilakukan dalam proses desain. Dapat disimpulkan bahwa bias mayoritas yang terjadi dalam proses dan hasil desain merupakan hal yang tidak baik dilakukan dan harus disadari oleh desainer. Bias mayoritas pada proses dan hasil desain tentang kelompok minoritas juga perlu diperhatikan agar pesan dapat disampaikan dengan tepat kepada khalayak sasaran.

B. Saran

Penelitian tentang bias dalam proses desain memang belum banyak dilakukan oleh peneliti desain, terutama bias mayoritas yang dilakukan desainer pada proses desain berdasarkan tahapan desain. Kendala dari penelitian ini membutuhkan waktu yang cukup lama dan pendekatan khusus untuk menggali proses desain yang benar-benar dilakukan melalui tahapan desain pada desainer. Keberagaman narasumber dan jumlah narasumber dalam penelitian ini mungkin terlalu luas dengan jumlah narasumber yang terbilang sedikit. Penelitian selanjutnya dapat diperbaiki dengan melibatkan narasumber yang lebih banyak karena dalam penelitian ini hanya melakukan penelitian terhadap empat orang desainer. Oleh karenanya, penelitian selanjutnya dibutuhkan spesifikasi dalam menentukan desainer dengan jumlah yang lebih banyak. Hal ini untuk menemukan pola bias mayoritas yang lebih mendalam dan rinci mengenai proses desain yang dilakukan oleh desainer.

DAFTAR PUSTAKA

- Chu, Z., Shang, C., Zhang, T., Xia, Y., Wang, L., & Liu, W. (2022). Efficient Design of Majority-Logic-Based Approximate Arithmetic Circuits. *IEEE Transactions on Very Large Scale Integration (VLSI) Systems*, 30(12), 1827–1839. IEEE Transactions on Very Large Scale Integration (VLSI) Systems. <https://doi.org/10.1109/TVLSI.2022.3210252>
- DANCOW Indonesia (Director). (2022, August 15). *Ujian #CintaBundaSempurna* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=p7bWULGEM4>
- Farasonalia, R. (2023). *Kronologi Gadis Difabel Diperkosa Pemilik Warung Coto Makassar, Korban Hamil 5 Bulan Halaman all—Kompas.com*. <https://makassar.kompas.com/read/2023/06/04/130640278/kronologi-gadis-difabel-diperkosa-pemilik-warung-coto-makassar-korban-hamil?page=all>
- Friedman, B. (1996). Value-sensitive design. *Interactions*, 3(6), 16–23. <https://doi.org/10.1145/242485.242493>
- Friedman, B., Hendry, D. G., & Borning, A. (2017). A Survey of Value Sensitive Design Methods. *Foundations and Trends® in Human–Computer Interaction*, 11(2), 63–125. <https://doi.org/10.1561/1100000015>
- Hendry, D. G., Batya, F., & Ballard, S. (2021). *Value sensitive design as a formative framework | Ethics and Information Technology*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10676-021-09579-x>
- Kanoria, Y., & Montanari, A. (2011). Majority dynamics on trees and the dynamic cavity method. *The Annals of Applied Probability*, 21(5), 1694–1748. <https://doi.org/10.1214/10-AAP729>
- Komalasari, D. (2020). Kerentantan Perempuan Disabilitas terhadap Kekerasan Berbasis Gender. *Jurnal Perempuan*. <http://www.jurnalperempuan.org/8/post/2020/10/kerentantan-perempuan-disabilitas-terhadap-kekerasan-berbasis-gender.html>
- Laurentius, M., Santosa, H. P., & Yulianto, M. (2013). Representasi Kekuasaan Kulit Putih Amerika Terhadap Kaum Afrika Amerika Dalam Film A Time to Kill. *Interaksi Online*, 1(4), Article 4. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/3617>
- Libspace (@li.bs.pace). (2023). <https://www.instagram.com/li.bs.pace/?hl=en>
- Packin, N. G. (2021). *Disability Discrimination Using AI Systems, Social Media and Digital Platforms: Can We Disable Digital Bias?* (SSRN Scholarly Paper 3724556). <https://doi.org/10.2139/ssrn.3724556>
- Shew, A. (2020). Ableism, technoableism, and future AI. *IEEE Technology and Society Magazine*, 39(1), 40–85.
- Sibilsky, A., Colleran, H., McElreath, R., & Haun, D. B. M. (2022). Expanding the understanding of majority-bias in children’s social learning. *Scientific Reports*, 12(1), 6723. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-10576-3>

- Taulina, Z. W. (2023, October 3). Advokasi Feminis Disabilitas dalam Ancaman Diskriminasi Berlapis: Ableism dan Diskriminasi Gender. *Medium*. <https://medium.com/@zwtaulina/advokasi-feminis-disabilitas-dalam-ancaman-diskriminasi-berlapis-ableism-dan-diskriminasi-gender-738987bb3a1d>
- Tian, Y., & Shan, H. (2022). Application and Deconstruction of Visual Communication in Art Design Based on Linear Operator Theory. *Mathematical Problems in Engineering*, 2022(1), 5852324. <https://doi.org/10.1155/2022/5852324>
- Umbrello, S., & De Poel, I. V. (2021). *Mapping value sensitive design onto AI for social good principles / AI and Ethics*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s43681-021-00038-3>
- Women's March Malang di Instagram*. (2023, July 12). Instagram. https://www.instagram.com/p/Cul_fA8SFpY/
- YingJun, X. (2023). The Construction of Designers' Visual Design Thinking in the Visual Communication Design Perspective. *World Journal of Educational Research*, 10(5), Article 5. <https://doi.org/10.22158/wjer.v10n5p88>
- @zinethink. (2022). Linktree. <https://linktr.ee/zinethink>

