BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan *Concept Art* Gim Sebagai Sarana Edukasi Pentingnya Inklusivitas di Ruang Publik ini mencoba menjembatani *gap* pengetahuan masyarakat dalam memahami bagaimana sebaiknya menyikapi fasilitas umum khusus disabilitas, dan sebagai ekstensi, penyandang disabilitas secara umum. Melalui pengumpulan data, ditemukan bahwa masih banyak masyarakat yang kurang teredukasi perihal hal ini. Sehingga untuk menyikapinya, perancang mencoba mengedukasi akarnya, yaitu anak-anak, karena anak-anak merupakan target audiens yang menyerap informasi dengan sangat baik, dan pengetahuan serta kebiasaan yang mereka dapatkan saat kecil, besar kemungkinan akan terus terbawa hingga dewasa, sehingga perilaku diskriminatif terhadap penyandang disabilitas dapat dihindari.

Media gim digunakan karena merupakan media yang fleksibel dan menarik, serta *engaging* terutama untuk target audiens anak-anak. Dengan mengambil data melalui wawancara NGO terkait serta target audiens berupa anak-anak dan observasi lapangan dengan meninjau fasilitas umum prioritas di beberapa titik di Yogyakarta, didapatkan data bahwa masih banyak penyerobotan sarana yang terjadi di lapangan, serta tingkat literasi tanda pada target audiens masih rendah. Untuk mengedukasi target audiens, digunakan metode Taksonomi Bloom dengan tahap *Remembering, Understanding,* dan *Applying*, yang dicapai menggunakan representasi visual fasilitas umum, opsi dialog dan narasi yang menjelaskan fungsi dan peraturan yang ada pada fasilitas terkait, dan *Call to Action* untuk mengajak audiens mengaplikasikan ilmu yang telah didapat ke dunia nyata. Data yang didapat kemudian diterjemahkan menjadi sketsa visual yang kemudian di-*refine* seiring dengan terbentuknya cerita. Tahap-tahap desain meliputi sketsa, konsultasi, revisi, dan kemudian finalisasi menggunakan *software digital* untuk kemudian didesain menjadi *layout buku*. Temuan-temuan yang didapatkan, seperti fungsi, aturan hukum, dan pengertian dari tanda pada fasilitas umum khusus disabilitas ini kemudian dimasukkan pula menjadi bagian

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

dari gim yang memiliki objektif menambah pengetahuan dan *awareness* anak-anak terhadap penggunaan tanda pada fasilitas umum tersebut.

Hasil karya final berupa *concept art book* berisi 96 halaman yang memuat *pitch* gim, *design fundamentals* yang memuat desain karakter, *core loop,* UI/UX, dan aset dalam gim, *gameplay* dan *narrative* yang memuat desain *background*, plot cerita lengkap, dan cabang-cabang *ending*, serta *extras* yang berisi CG, sketsa-sketsa terkait, dan media pendukung.

Perancangan ini mencoba menyajikan pengetahuan dan *awareness* terhadap inklusivitas dengan menggunakan gim yang menarik dan interaktif, sehingga anak-anak akan merasa *engage* dengan konten yang diharapkan dapat menjadi bekal untuk masa depan mereka serta masyarakat sosial.

B. Saran

Perancangan yang memiliki objektif yang sama tidak bisa dibilang sedikit, namun menurut studi lapangan, pihak pemangku kebijakan masih dianggap kurang dalam menangani tendensi diskriminatif ini. Meskipun masyarakat teredukasi sebanyak apa pun, mereka tidak punya kuasa untuk mengubah dan menambah fasilitas umum sesuka hati, sehingga dibutuhkan kesadaran para pemangku kebijakan untuk turut bekerja sama dalam meningkatkan kualitas hidup bagi seluruh masyarakat.

Pencarian data juga cukup terkendala karena sedikitnya narasumber yang bersedia diwawancarai, serta terdapat *creative vision gap* antara perancang dengan pihak-pihak sumber data. Perancangan selanjutnya diharapkan dapat mengumpulkan data dengan lebih baik lagi.

Karya perancangan ini tentu masih memiliki banyak kekurangan, namun karya ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi perancangan-perancangan di masa depan, terutama bagi industri gim agar bisa menilik potensi yang tinggi dari topik terkait.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

UU No. 8 Tahun 2016

Buku

Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced game design*. In *Data Archiving and Networked Services (DANS)*. https://research.hva.nl/en/publications/120b16f3-e611-4520-8940-27f381acd4f4

Carr, S., Francis, M., Rivlin, L.G., Stone, A.M. (1992). *Public space*. Cambridge University Press.

Edvardsen, Frej & Kulle, Halsten. (2010). *Educational games: Design, learning and applications.* Nova Science Publishers.

Egard, H., Hansson, K., & Wästerfors, D. (2021b). *Accessibility Denied. Understanding Inaccessibility and Everyday Resistance to Inclusion for Persons with Disabilities*. In *Routledge eBooks*. https://doi.org/10.4324/9781003120452

Tillman, B. (2019). *Creative character design*. https://doi.org/10.1201/9781351261685

Tzirides, A. O., Cope, B., & Kalantzis, M. (2022). *Inclusive pedagogies, new learning, new times.* In International Encyclopedia of Education: Fourth Edition (pp. 68-75). Elsevier. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818630-5.12064-0

Jurnal

Basha, R. (2015). Disability and public space–Case studies of Prishtina and

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Prizren. *International Journal of Contemporary Architecture*, 2(3), 54-66.

Lu, J., Siu, K. W. M., & Xu, P. (2008b). A comparative study of tactile paving design standards in different countries. *IEEE*, 753–758. https://doi.org/10.1109/caidcd.2008.4730674

Novialdi, R., Isvarwani, I., Fauzi, F., Ismail, I., & Qadafi, M. (2021). Menyoal Kesenjangan dan Diskriminisi Publik Terhadap Penyandang Disabilitas. *Journal of Governance and Social Policy*, *2*(2), 169–178. https://doi.org/10.24815/gaspol.v2i2.23258

Sekeon, P. E. Y., Sambiran, S., & Kimbal, A. (2022). Akuntabilitas Pelayanan Publik Dalam Pengurusan Surat Izin Mendirikan Bangunan (IMB)(Studi Kasus: Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Kota Manado). *GOVERNANCE, 2(1)*.

Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). ANALISIS FAKTOR OPTIMALISASI GOLDEN AGE ANAK USIA DINI STUDI KASUS DI KOTA CILEGON. *Journal Industrial Servicess*, *4*(1). https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088

Widinarsih, D. (2019). Penyandang Disabilitas Di Indonesia: Perkembangan Istilah Dan Definisi. J*urnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 20(2), 127-142. https://doi.org/10.7454/jurnalkessos.v20i2.239

Skripsi

Aji, Danu Sukmawan. (2023). *Perancangan Film Animasi 2D Tentang Perkenalan BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia) Bagi Remaja Non Tunarungu*. (Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). https://digilib.isi.ac.id/18771/

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Fazrina, Adinda. (2021). *Aksesibilitas Bagi Penyandang Disabilitas Pada Jalur Pedestrian Di Sekitar Stasiun MRT Lebak Bulus Grab.* http://repository.ub.ac.id/id/eprint/184038

Indri Yani, Ami. (2023). *Perancangan Concept Art Action Game untuk Adaptasi Permainan Tradisional dengan Tema Science Fiction. (Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta)*. https://digilib.isi.ac.id/13289/

Nadya, Janne. (2017). *Redesain Interior Terminal Giwangan Yang Memenuhi Kebutuhan Aksesibilitas Penumpang Difabel*. https://digilib.isi.ac.id/3820/

Putra, Afief Wahyu. (2023). *EDUKASI LITERASI INVESTASI PASAR MODAL SYARIAH PADA SISWA KELAS 3 SMA PANCASILA KOTA BENGKULU.* http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/id/eprint/1654

Website

Bappenas. (n.d.). *LI Disabilitas | Home*. https://ditpk.bappenas.go.id/disabilitas/

Bouchrika, Imed. (2025). *39 Interactive Learning Statistics: 2025 Data, Trends & Predictions.* Research.com. https://research.com/education/interactive-learning-statistics

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2024, December 03). *Bukti Kesuksesan Penyandang Disabilitas di Ruang Publik Berkat Penyediaan Dukungan dan Peluang.* https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2024/12/bukti-kesuksesan-penyandang-disabilitas-di-ruang-publik-berkat-penyediaan-dukungan-dan-peluang

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Layanan Mahasiswa Disabilitas. (n.d.). *Ragam Disabilitas.* https://ptinklusif.kemdikbud.go.id/s/2/ragam-disabilitas

Nashville Film Institute. (2023, March 10). *Concept art – everything you need to know*. NFI. https://www.nfi.edu/concept-art/

Setiawan, E. (n.d.). *Arti kata main - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. https://kbbi.web.id/main

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta