

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Perancangan komunikasi visual sebagai teman perjalanan bagi penyandang tuna rungu dalam menggunakan transportasi umum ini, dalam proses penelitian maupun perancangannya telah melalui beberapa tahapan. Hal-hal yang diperhatikan sebelum memulai proses perancangan adalah terlebih dahulu menggali data seputar permasalahan yang dialami oleh penyandang tuna rungu, seperti karakteristik, sebab-sebab, juga data berupa hasil survei, fakta lapangan, dokumentasi, serta artikel maupun jurnal yang membahas perihal aksesibilitas dan penyandang tuna rungu. Pertanyaan rumusan masalah diperoleh ketika kata kunci permasalahan dan solusi pemecahan masalah telah didapatkan. Untuk lebih memperkuat objektivitas perancangan, ide dan konsep perancangan merujuk pada penerapan teori utama dan pendukung sebagai dasar asumsi atas setiap keputusan kreatif.

Tahapan perancangan menghasilkan media utama berupa rancangan *user interface* aplikasi, dengan fungsi utama sebagai alat untuk memperoleh informasi seputar rute dan jadwal transportasi yang dipilih, kemudian mendapatkan pembaruan status lokasi, jarak tempuh, dan notifikasi tiba di lokasi secara *real time*, dilengkapi dengan fitur pendukung yang membantu kebutuhan target audiens. Dengan demikian dampak yang dihasilkan dari solusi lebih dari memudahkan aksesibilitas ketika berada di dalam

transportasi umum, namun juga membantu meringankan beban mental penyandang tuna rungu, karena kesulitannya dalam interaksi dan komunikasi verbal untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut salah seorang narasumber yang sudah melihat dan mengakses aplikasi Rungukelana, yang mana kegiatan uji coba tersebut juga merupakan operasional dari tahapan *Test* dalam metode perancangan *Design Thinking*, mengatakan bahwa tampilan *user interface* aplikasi terlihat sederhana dan mudah dipahami maksud tiap-tiap elemen visualnya. Alur navigasi dengan jarak yang dekat dan singkat membuat proses mengakses dan mengingat skenario aplikasi menjadi mudah.

Perancangan menghasilkan temuan berupa rancangan desain komunikasi visual yang diberi nama ‘Rungukelana’ dengan *tagline* ‘Teman Perjalanan Penyandang Tuna Rungu’, yang diperuntukkan khusus bagi penyandang tuna rungu. Berbeda halnya dengan rancangan desain serupa yang manfaatnya masih diperuntukkan bagi masyarakat normal, dan belum adanya media yang menjadikan hambatan aksesibilitas penyandang tuna rungu sebagai objek pelayanannya. Media utama perancangan ini memberikan layanan berupa fitur-fitur yang dapat diakses dalam satu aplikasi, dengan tugas membantu aksesibilitas penyandang tuna rungu dalam menggunakan transportasi umum, melalui *user interface* yang didesain sedemikian rupa. Layanan dan fitur demikianlah yang menjadi sosok ‘Teman Perjalanan’ untuk penyandang tuna rungu.

B. Saran

Saran untuk perancang desain komunikasi visual, apabila menemukan permasalahan serupa yang ingin dicarikan solusi pemecahannya, atau melakukan pengembangan kembali berdasarkan tujuan dan manfaat perancangan ini, gunakanlah media-media yang bisa dimanfaatkan sebagai media yang berpotensi mendukung aksesibilitas dan menjangkau target audiens seperti *sign system*, *infographic*, *ambient media*, selama masih dalam ranah media desain komunikasi visual, dengan metode dan konsep yang lebih menarik namun tetap mempertimbangkan persepsi dan kebutuhan target audiens.

Saran untuk program pascasarjana untuk menambahkan sumber literatur yang membahas tentang *user interface* atau media komunikasi berbasis aplikasi pada koleksi perpustakaanannya. Serta mengadakan seminar ilmiah dengan tema pembahasan terkait dengan materi tersebut, agar mahasiswa yang mengambil penelitian/perancangan tentang *user interface* memiliki bekal ilmu dan pengetahuan yang mendalam.

Adapun saran untuk pihak-pihak yang memiliki peran dalam memperhatikan penyandang disabilitas dan penyediaan layanan transportasi umum, hendaknya memberikan perhatian dan memiliki kepedulian tinggi terhadap permasalahan yang dialami oleh teman-teman *difable*, dengan menyediakan pelayanan dan fasilitas yang mendukung kebutuhan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Brown, Tim. (2009), *Change By Design*. HarperCollins, New York.
- Galitz, Wilbert O. (2002), *The Essential Guide to User Interface Design: Second Edition*. John Wiley & Sons, Inc., New York.
- Hallahan, Daniel P. dan James F. Kauffman. (1991), *Exceptional Children: Introduction to Special Education*. Allyn and Bacon, Boston.
- Kusrianto, Adi. (2007), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Mangunsong, F. (2009), *Psikologi Dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus: Jilid Kesatu*. LPSP3 Universitas Indonesia, Jakarta.
- Masri, Andry. (2010), *Strategi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta.
- Mobile Marketing Association. (2008), *Mobile Marketing Association: Mobile Applications*. Mobile Marketing Association, Denver.
- Nasution, M.N. (2004), *Manajemen Jasa Terpadu*. PT Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Sadjaah, E. (2013). *Bina Bicara Persepsi Bunyi dan Irama*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Safanayong, Yongki. (2006), *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Arte Intermedia, Jakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009), *NIRMANA: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Jalasutra, Yogyakarta.
- Tinarbuko, Sumbo. (2015), *DEKAVE Desain Komunikasi Visual - Penanda Zaman Masyarakat Global*, CAPS Center for Academic Publishing Service, Yogyakarta.
- Tinarbuko, Sumbo. (2017), *Membaca Tanda dan Makna Desain Komunikasi Visual*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas

JURNAL

- Badan Pusat Statistik. (30 November 2016), “Profil Penduduk Indonesia Hasil Supas 2015”, Badan Pusat Statistik, Jakarta.
- Diono, Agus, Mujaddid, Franciscus Adi Prasetyo dan Didik Budijanto. (Desember 2014), “Situasi Penyandang Disabilitas” dalam *Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan*, Kementerian Kesehatan RI, Jakarta.
- Tillmann-Healy, Lisa M. (Oktober 2003), “*Friendship as Method*” dalam *Qualitative Inquiry*, Vol. 9 Hal. 729-749, SAGE Journals
- Rahayu, Sugi. (September 2013), “Pelayanan Publik Bidang Transportasi bagi Difabel di Daerah Istimewa Yogyakarta” dalam *SOCIA, Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 02 No. 10, Yogyakarta.
- Wahyuni, Endang Sri. (2016), *Aksesibilitas Pelayanan Disabilitas Terhadap Layanan Transportasi Publik*. Pascasarjana Prodi Ilmu Kesehatan Masyarakat. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

KARYA ILMIAH

- Faradhiga, Aryadwipa A. (2017), *Perancangan Komunikasi Visual Album Gelombang Darat Band Semiotika*. Fakultas Seni Rupa. ISI Yogyakarta, Yogyakarta
- Heryati, Euis. (2010), *Profil Kebutuhan Psikologis Remaja Tunarungu*. PLB. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Pradana, Novia. (2015), *Strategi Komunikasi Antar Anggota Dalam Kelompok Penyandang Tunarungu (Studi Kualitatif Deskriptif Komunikasi Verbal-Nonverbal Antar Pribadi Pada Anggota Tunarungu di Malang)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Brawijaya, Malang.
- Tristian, Henik. (2017), *Akses Penyandang Disabilitas pada Penggunaan Transportasi Publik Bus Damri Kota Surabaya*. Fakultas Ushuluddin dan Filsafat. UIN Sunan Ampel, Surabaya.

WEBTOGRAFI

- Ade Wahyudi. (2 Oktober 2015), *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*, <https://kolom.tempo.co/read/1001638/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/>
- Alina Arhipova. (Februari 2017), *Color in Design: Influence on User's Action*, <https://tubikstudio.com/color-in-design-influence-on-users-actions/>
- Amy Mattson. (26 Februari 2014), *In One Ear And Out the Other*, <https://now.uiowa.edu/2014/02/one-ear-and-out-other>
- Ihsanuddin. (2 Januari 2018), *Jajal Kereta Bandara, Jokowi Dapat Keluhan dari Disabilitas*, <https://nasional.kompas.com/read/2018/01/02/15582101/jajal-kereta-bandara-jokowi-dapat-keluhan-dari-disabilitas>
- Marina Yalanska. (Februari 2016), *Illustration in UI. Art in Action*, <https://tubikstudio.com/illustration-in-ui-art-in-action/>
- Ni Putu Candra Dewi. (15 Agustus 2017), *Masyarakat Ramah Disabilitas Untuk Pembangunan*, <https://www.lbhbali.or.id/index.php/baca-berita/115/Masyarakat-Ramah-Disabilitas-Untuk-Pembangunan>
- Nizar Maulana Azhari. (7 Juni 2018), *UX Study Case #4 - Senyum Difabel*, <https://medium.com/uxipb/ux-study-case-4-senyum-difabel-1c16b64182cb>
- Satu Data Indonesia. (8 Maret 2017), *Infografis Hari Disabilitas*, <https://data.go.id/konten/visualization/infografis-hari-disabilitas/>
- Wilda Fizriyani dan Winda Destiana Putri. (24 November 2017), *Pemerintah Akui Fasilitas Pelayanan Disabilitas Masih Kurang*, <https://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/17/11/24/ozxck1359-pemerintah-akui-fasilitas-pelayanan-disabilitas-masih-kurang>

NARASUMBER

Alit Agung Wijaya Kusuma, (29), Mahasiswa, Yogyakarta, 17 Mei 2019