

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan aplikasi TANDARA berangkat dari kesenjangan komunikasi antara penyandang tunarungu dan masyarakat umum, yang diperparah oleh rendahnya pemahaman bahasa isyarat serta keterbatasan jumlah juru bahasa isyarat yang tersedia. Hambatan ini menimbulkan keterbatasan bagi penyandang tunarungu dalam menyampaikan pesan, berpartisipasi, dan memperoleh hak komunikasi yang setara. Untuk menjawab tantangan tersebut, TANDARA dirancang sebagai media komunikasi sekaligus pembelajaran bahasa isyarat yang inklusif, interaktif, dan partisipatif dengan pendekatan digital agar identitas visual dapat diterapkan secara sistematis dan konsisten. Identitas visual diwujudkan melalui logo combination mark, pemilihan warna biru, kuning, dan putih yang merepresentasikan kepercayaan, semangat, dan inklusivitas, serta tipografi sans serif Lexend Peta yang sederhana dan mudah dibaca. Penerapan identitas visual secara konsisten pada media promosi seperti banner, brosur, poster, gantungan kunci, dan stiker memperkuat daya ingat audiens serta memastikan pesan komunikasi tersampaikan dengan efektif. Secara keseluruhan, TANDARA tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi bahasa isyarat, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang menegaskan nilai empati, kesetaraan, dan keterhubungan emosional, sekaligus menjadi alternatif solusi atas keterbatasan juru bahasa isyarat di masyarakat.

5.2 Saran Akademis

Saran akademis yang hendak penulis sampaikan dari karya yang telah penulis dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Setelah dirancangnya identitas visual dan sistem identitas visual aplikasi TANDARA, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian yang lebih mendalam mengenai penerapan identitas visual tersebut dalam menjembatani komunikasi dengan masyarakat. Penekanan dapat diberikan pada aspek aksesibilitas, khususnya bagi penyandang disabilitas tunarungu dan tunawicara, sehingga aplikasi ini semakin efektif sebagai media pembelajaran bahasa isyarat sekaligus sarana inklusif untuk memperkuat interaksi sosial.
2. Untuk peneliti selanjutnya, kajian dapat difokuskan pada bagaimana identitas visual aplikasi TANDARA berperan dalam membentuk kepuasan pengguna dan penerimaan masyarakat. Identitas visual tidak hanya menjadi elemen estetika, tetapi juga sarana komunikasi yang menentukan sejauh mana pesan pembelajaran bahasa isyarat dapat dipahami dengan jelas dan diterima secara inklusif. Dengan demikian, penelitian lanjutan dapat menilai efektivitas desain visual TANDARA dalam meningkatkan kualitas komunikasi, memperkuat pengalaman belajar, serta membangun citra aplikasi sebagai media yang ramah dan inklusif bagi semua kalangan.
3. Dalam perancangan identitas visual aplikasi pembelajaran, disarankan untuk meminimalisir penggunaan elemen visual yang berlebihan dan lebih menekankan pada kesederhanaan, konsistensi, serta keterbacaan visual, agar identitas visual mudah dikenali, diingat, dan mampu mendukung proses komunikasi visual secara optimal.

5.3 Saran Praktis

Saran akademis yang hendak penulis sampaikan dari karya yang telah penulis dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahasa Aplikasi TANDARA, disarankan untuk dikembangkan dalam versi bahasa Inggris, mengingat saat ini aplikasi hanya tersedia dalam bahasa Indonesia. Dengan adanya versi bahasa Inggris, aplikasi berpotensi menjangkau pengguna internasional, memperluas aksesibilitas, serta meningkatkan kontribusi terhadap pembelajaran bahasa isyarat di tingkat global.
2. Pengembangan Sistem Bahasa Isyarat Aplikasi TANDARA saat ini masih berbasis SIBI. Disarankan untuk dikembangkan ke dalam BISINDO, agar lebih sesuai dengan praktik komunikasi sehari-hari komunitas Tunarungu di Indonesia serta meningkatkan relevansi dan penerimaan pengguna.
3. Aplikasi TANDARA disarankan untuk dipublikasikan melalui Google Play Store agar lebih mudah diakses oleh masyarakat luas, meningkatkan jangkauan pengguna, serta memperkuat keberlanjutan aplikasi sebagai media pembelajaran bahasa isyarat.