

Penggunaan Augmented Reality sebagai Teknologi Bantu untuk Penyandang Tunanetra Bernavigasi di Museum = Use of Augmented Reality as Assistive Technology for People with Visual Impairments Navigating in Museums

Shania Afifah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20523168&lokasi=lokal>

Abstrak

Bagi penyandang tunanetra, salah satu hal yang menjadi tantangan bagi mereka adalah untuk bernavigasi dan mencari jalan menuju suatu tujuan di lingkungan yang asing menurut mereka salah satunya di museum. Banyak museum yang telah berupaya untuk menjadi pusat budaya inklusif. Namun, secara umum masih relatif jarang museum yang telah mengembangkan cara memfasilitasi akses bagi pengunjung tunanetra. Berangkat dari kondisi tersebut, karya tulis ini bertujuan untuk memahami bagaimana teknologi augmented reality sebagai teknologi bantu untuk penyandang tunanetra dapat bernavigasi dan memersepsikan lingkungan di ruang pameran museum. Kajian dalam karya tulis ini dilakukan dengan menganalisis dua studi kasus dengan variabel analisa yang sama. Studi kasus yang dikaji adalah penggunaan augmented reality dengan device yang menggunakan head mounted display dan handheld display. Kedua kasus dikaji berdasarkan aspek umum, aspek kualitas penyampaian informasi, dan cara penggunaan. Hasil akhir dari karya tulis ini adalah pentingnya penyampaian informasi melalui indra pendengaran dan peraba melalui teknologi bantu augmented reality yang dapat membantu mengakomodasi pengunjung ruang pameran yang menyandang tunanetra untuk bernavigasi dan memersepsikan lingkungannya di dalam ruang pameran museum.

.....For people with visual impairments, one of the things that become a challenge for them is navigating and wayfinding to a destination in a strange environment, one of them is in a museum. Many museums have strived to be centres of an inclusive culture. However, it is still relatively rare for museums to develop ways to facilitate access for visually impaired visitors. Based on these conditions, this paper aims to understand how augmented reality technology as an assistive technology for people with visual impairments can navigate and perceive the environment in the museum. The study in this paper was carried out by analyzing two case studies with the same analytical variables. The case study is the use of augmented reality with devices that use head-mounted displays and handheld displays. Both cases were studied based on general aspects, aspects of the quality of information delivery, and methods of use. The final result of this paper is the importance of delivering information through the senses of hearing and touch through augmented reality assistive technology that can help accommodate visitors to the showroom who have visual impairments to navigate and perceive their environment in the museum.