

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

MBTI berupa asesmen relatif sulit untuk diakses oleh orang awam. Memahami teori dibaliknya dinilai lebih efektif daripada mengikuti tes-tes MBTI yang beredar di internet. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa perancangan *visual book* sebagai penjelas MBTI ini mampu dijadikan sarana informasi yang tepat untuk diakses orang tua sebagai langkah awal serta penambah wawasan dalam mengenali kepribadian anak usia remaja. Penyertaan unsur visual membuat materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh audiens. Selain itu, pemilihan kata dengan gaya penyampaian yang santai dan *to the point* membuat teks menjadi lebih dinamis untuk dibaca. Pengubahan beberapa bentuk kata menjadi kata populer yang akrab dengan kalangan muda seperti “Asik” menjadi “*Asique*” juga mampu memberikan kebaruan kepada *target audience*, sehingga orang tua akan lebih kenal dengan dunia anak usia remaja zaman sekarang.

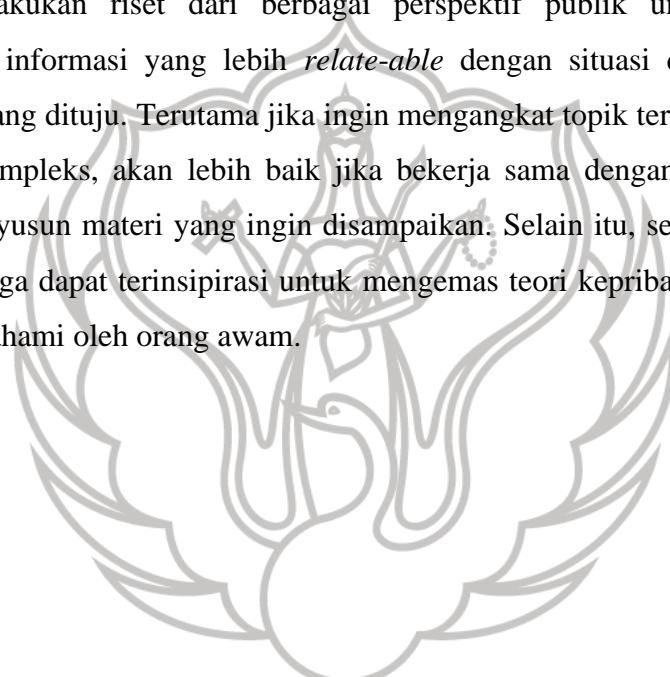
Kesulitan yang dihadapi selama proses perancangan ini ialah terkait penulisan materi dari *visual book*. Informasi yang dipaparkan merupakan hasil parafrase penulis dari berbagai sumber literatur dan berhubung penulis tidak mempunyai latar belakang pendidikan psikologi, materi yang disampaikan kurang dikembangkan sebagaimana buku-buku psikologi pada umumnya. Kemudian, ketika menentukan desain atribut 16 tipe kepribadian, penulis kesulitan mencari rujukan tentang bagaimana masing-masing tipe dalam berpakaian, khususnya remaja. Hal ini dikarenakan oleh perbedaan tendensi yang tiap individu miliki. Akhirnya penulis mengambil jalan tengah dengan cara mengolah karakteristik dari masing-masing tipe menggunakan palet warna dan gaya berpakaian disesuaikan dengan anak muda zaman sekarang.

Ada pula kendala tambahan lainnya yaitu keterbatasan penulis ketika proses berkarya. Keterbatasan alat dalam berkarya khususnya proses digitalisasi yang memerlukan media penunjang seperti laptop, membuat penulis cukup kesulitan

untuk mengejar target yang telah penulis jadwalkan. Namun, hal tersebut masih bisa teratasi oleh dukungan alat alternatif seperti menggunakan *Android* dan meminjam fasilitas teman. Sehingga menyadarkan penulis bahwa berkarya bisa dilakukan dengan alat apa saja selama kita mampu memantapkan tujuan untuk menuntaskan karya tersebut dan menikmati proses yang dijalani.

B. Saran

Melalui perancangan ini diharapkan kedepannya bilamana mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang berkeinginan mengangkat tema terkait kepribadian untuk melakukan riset dari berbagai perspektif publik untuk mendapatkan kedalaman informasi yang lebih *relate-able* dengan situasi dan kondisi *target audience* yang dituju. Terutama jika ingin mengangkat topik terkait psikologi yang sifatnya kompleks, akan lebih baik jika bekerja sama dengan seorang Psikolog ketika menyusun materi yang ingin disampaikan. Selain itu, semoga Praktisi atau Psikolog juga dapat terinspirasi untuk mengemas teori kepribadian menjadi lebih mudah dipahami oleh orang awam.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alwisol. (2019). *Psikologi Kepribadian: -* (Malang (ed.); Edisi Rev). UMM Press.
<https://books.google.co.id/books?id=ZuB0DwAAQBAJ>
- Amilia, F., & Anggraeni, A. W. (2019). *SEMANTIK: Konsep dan Contoh Analisis*.
 MADANI.
<https://www.google.co.id/books/edition/Semantik/CmAkEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0>
- Atsar, A. (2018). *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual* (1st ed.).
 Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=5FtVDwAAQBAJ>
- Baron, R. (1998). *What Type Am I?: Discover Who You Really Are* (1st ed.). Penguin
 Group.
- Kise, Jane A.G. (2017). *Differentiated Coaching: A Framework for Helping Educators
 Change* (2nd ed.). Corwin Press.
- Landoni M. and Gibb F. (2000). *The Importance of Visual Rhetoric in the Design and
 Production of Electronic Books: The Visual Book Experience*. The Electronic
 Library. In press.
- Maharsi, I. (2013). *Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti* (1 (ed.)). CAPS.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi* (1st ed.). Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Parera, J. D. (2004). *Teori semantik* (Y. Sumiharti & I. Syafirda (eds.); Edisi Kedu).
 Erlangga. <https://books.google.co.id/books?id=sNi45QHII7MC>
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana Elemen-Elemen Seni, dan Desain* (Edisi Kedu). Jala
 Sutra.
- Zainudin, A. (2021). *TIPOGRAFI* (A. P. Hadi (ed.)). Yayasan Prima Agus Teknik.
<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>

Jurnal

- Amilia, F., & Anggraeni, A. W. (2019). *SEMANTIK: Konsep dan Contoh Analisis*.
 Malang: MADANI. Diambil dari [https://www.google.co.id/books/edition/
 Semantik/CmAkEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Semantik/CmAkEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)

- Amirhosseini, M. H., & Kazemian, H. (2020). Machine learning approach to personality type prediction based on the Myers–Briggs type indicator®. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(1). <https://doi.org/10.3390/mti4010009>
- Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 102–122. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2421>
- Darwin, D., Anwar, M., & Munir, M. (2021). Paradigma Strukturalisme Bahasa: Fonologi, Morfologi, Sintaksis, dan Semantik. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(02), 28–40. <https://doi.org/10.46772/semantika.v2i02.383>
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60. Diambil dari <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI> PERANCANGAN
- Fatmawati. (2016). Peran Keluarga Terhadap Pembentukan Kepribadian Islam Bagi Remaja. *Jurnal Risalah*, 27(1), 17–31.
- Harahap, R. N., & Muslim, K. (2020). Peningkatan Akurasi pada Prediksi Kepribadian Mbti Pengguna Twitter Menggunakan Augmentasi Data. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(4), 815–822. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020743622>
- Kaburuan, Y., Sentinuwo, S., & Manembu, P. (2015). RANCANG BANGUN APLIKASI Uji Kepribadian MBTI Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.5.2.2015.9233>
- Krisnawati, E. (2017). Mempertanyakan Privasi di Era Selebgram: Masih Adakah? *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 13(2), 179–200. <https://doi.org/10.24002/jik.v13i2.682>
- Kristanto, D. (2020). Bicara Seks Dengan Anak. *Jurnal Tugas Akhir*. Diambil dari <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/10147>
- Labaiga, N. G. E., Tuda, J., & Kundre, R. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua

- Dengan Kepribadian Remaja Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Remboken. *Jurnal Keperawatan*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24342>
- Mahmudi, I. (2011). CIPP: Suatu model evaluasi program. *Jurnal University of Darussalam*, 6(1), 111–125.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.166>
- Meilani. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326–338. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Mustain, I. (2015). Kemampuan Membaca Dan Interpretasi Grafik Dan Data: Studi Kasus Pada Siswa Kelas 8 SMPN. *Scientiae Educatia*, 5(2), 4. Diambil dari www.syekhnurjati.ac.id
- Mutiah, T., Albar, I., Fitriyanto, & A.Rafiq. (2019). Etika Komunikasi Dalam Menggunakan Media Sosial. *Global Komunika*, 1(1), 14–24. Diambil dari <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/107/105%0Ahttps://core.ac.uk/download/pdf/287201763.pdf>
- Nafinuddin, S. (2020). Pengantar semantik (pengertian, hakikat, jenis). *Pengantar Sematik*, 1–21. Diambil dari <https://doi.org/10.31219/osf.io/b8ws3>
- Parera, J. D. (2004). *Teori semantik*. (Y. Sumiharti & I. Syafirda, Ed.) (Edisi Kedu). Jakarta: Erlangga. Diambil dari <https://books.google.co.id/books?id=sNi45QHII7MC>
- Sari, A. F. (2020). Etika Komunikasi. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127–135. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.152>
- Sari, P. (2015). Penggunaan Metafora Dalam Puisi William Wordsworth. *Dialektika: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Matematika*, 1(2), 115–128.
- Siddiq, M. (2019). TINDAK TUTUR DAN PEMEROLEHAN PRAGMATIK PADA ANAK USIA DINI. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(2), 268–290.

Diambil dari <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i2.2868>

- Soedarso, N. (2014). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERJALANAN MAHAPATIH GAJAH MADA. *Humaniora*, 5(2), 561–570.
- Sudiana, D. (2001). Tipografi : sebuah pengantar. *MediaTor*, 2(2), 325–335.
- Sunarto, I. (2015). Efektivitas Pelayanan Pegawai Bank Rakyat Indonesia (BRI) Cabang Kecamatan Tenggarong Seberang. *ejournal Administrasi Negara*, 3(4), 1130–1144.
- Suparsa, I. W. (2020). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS VIIC DENGAN MENGGIATKAN METODE PRESENTASI PADA SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2019/2020 SMP NEGERI 1 BANGLI. *DAIWI WIDYA: Jurnal Pendidikan FKIP UNIPAS*, 7(2). Diambil dari <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/DW/article/view/255>
- Widiatmoko, B., & Waslam, W. (2017). INTERJEKSI DALAM BAHASA INDONESIA: ANALISIS PRAGMATIK. *Pujangga*, 3(1), 83–97. Diambil dari <https://doi.org/10.47313/pujangga.v3i1.330>
- Wijaya, P. Y. (1999). TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Nirmana*, 1(1), 47–54. Diambil dari <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>
- Zainudin, A. (2021). *TIPOGRAFI*. (A. P. Hadi, Ed.). Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik. Diambil dari <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>

Webtografi

- Gamelab Indonesia. (n.d.). *Penting! Prinsip Dan Elemen Dasar Desain Yang Harus Diketahui Desainer*. Gamelab.ID. Retrieved March 10, 2022, from <https://www.gamelab.id/news/152-penting-prinsip-dan-elemen-dasar-desain-yang-harus-diketahui->
- Nguyen, Janet. (2018). *How Companies Use the Myers-Briggs System to Evaluate Employees*. Retrieved February 27, 2022, from <https://www.marketplace.org/2018/10/30/myers-briggs-system-evaluate-employees/amp/>