



Gambar 182. desain display monitor  
(Sumber : Rossalynna Eva A., 2015)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Proses pembelajaran tidak dapat dibatasi dengan menggunakan satu cara penyampaian saja, proses pembelajaran akan menjadi semakin menarik apabila tema dengan media yang digunakan dapat saling mendukung dan mampu menyampaikan pesan kepada *target audience* dengan maksimal. Seperti halnya dalam menyampaikan pengenalan suatu obyek transportasi kepada anak-anak dibawah umur 12 tahun dapat menjadi suatu pemaparan yang membosankan untuk dibahas maka diperlukan pemecahan untuk hal tersebut yaitu dengan mengemas pemberian edukasi dengan media *e-book* interaktif dengan tokoh-tokohnya yang terbuat dari boneka, dengan media animasi stopmotion di dalamnya, dan audio visual sehingga proses edukasi akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami untuk anak-anak.

Dalam proses pembuatan tugas akhir ini terdapat beberapa kendala, diantaranya adalah mengurus perizinan dalam pengumpulan data verbal dan data visual pada Kantor Daerah Operasi 6 Yogyakarta dalam waktu yang bersamaan dengan pergantian kepegawaian. Selain itu, kendala yang dihadapi adalah dalam

proses pengambilan foto untuk stopmotion dikarenakan minimnya alat pencahayaan.

Disamping itu, terdapat beberapa faktor pendukung dalam pembuatan tugas akhir ini, yaitu *teamwork*. Banyak teman-teman yang membantu proses pembuatan karya ini dengan spesialisasi kemampuan mereka masing-masing seperti tata bahasa, tata suara, tata artistik, dan lain-lain sehingga hasilnya akan lebih memuaskan.

## **B. Saran**

*E-book* interaktif merupakan media komunikasi yang memiliki berbagai kelebihan diantaranya menarik dan tidak membosankan, mampu menyampaikan pesan dengan maksimal, dan mampu merangsang *target audience* khususnya anak-anak untuk merespon apa yang harus dilakukan pada setiap halaman. Namun, proses pembuatannya pun tidak mudah. Butuh persiapan dan konsep yang matang untuk membuat *e-book* interaktif agar pesan yang disampaikan akan diterima dengan maksimal, karena menarik saja tidak cukup.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Buku

Adin. 2014. *Asyiknya Mendongeng ! Dari Nol Sampai Mahir*. Jakarta: Citra Media Pustaka.

Brian Selznick *“THE INVENTION OF HUGO CABRET”*

Hanindita, Meta. 2015. *Play And Learn*. Jogjakarta: Stiletto Book.

Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima.

Intania, Reizka. 2010. *Aneka Kreasi Cantik Flanel Sulam Untuk Pemula*. Yogyakarta: Araska

Koesoema, Doni. 2014. *Pendidik Karakter Di Zaman Keblinger, Mengembangkan Visi Guru sebagai Pelaku Perubahan dan Pendidik Karakter*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Mulyana, Deddy. 2003. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Mustofa, Bisri. 2014. *Melejitkan Kecerdasan Anak Melalui Dongeng*. Jakarta: Parama Ilmu.

Santosa, T. Elizabeth. 2015. *Raising Childern In Digital Era*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Triпатиwi, Agni. 2010. *Desain Flanel dan Perca*. Surabaya: PT. Trubus Agrisarana.

## 2. Tugas Akhir

Tugas Akhir Gilang Kusuma Wardana “PERANCANGAN FILM ANIMASI  
PENDEK DENGAN TEKNIK STOPMOTION SEJARAH SINGKAT  
BERDIRINYA KORAN KR”

Tugas Akhir Dini Ariesta Gunardi “PERANCANGAN BUKU TENTANG  
TEATER BONEKA DI YOGYAKARTA”

## 3. Laman

<http://zonageograp.blogspot.com/2011/11/pengertian-transportasi.html>

Diakses pada tanggal 28 Juni 2015, Pukul 09.18

<http://sayidiman.suryohadiprojo.com/?p=1533>

Diakses pada tanggal 12 Juli 2015, Pukul 15.00

<https://munggur.wordpress.com/2010/05/16/fungsi-kereta-api/>

Diakses pada tanggal 8 Agustus 2015, Pukul 21.15

<http://transportasiumum.com/>

Diakses pada tanggal 17 Oktober 2015, Pukul 13.00

<http://graveminds.blogspot.com/2013/01/pengenalan-e-book.html>

Diakses pada tanggal 20 Oktober 2015, Pukul 10.20

<http://komunikasiwongsolo.blogspot.com/2009/10/model-laswell.html>

Diakses pada tanggal 22 Oktober 2015

<http://aljurem.wordpress.com/2012/01/23/teori-harold-laswell/>

Diakses pada tanggal 27 Oktober 2015