

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berangkat dari permasalahan kurangnya media khusus yang menarik bagi remaja putri tentang pubertas dan adanya kemungkinan kesalahan informasi yang diterima, maka perancangan ini memberikan tawaran sebuah media *e-book* interaktif pembelajaran pubertas remaja putri dengan metode *storytelling* dan pendekatan afektif.

Dengan perancangan *e-book* interaktif ini, penggunaan *storytelling* mengenai pubertas remaja putri diharapkan dapat membangun koneksi emosional dengan audiens. Sehingga audiens mau membaca informasi yang disampaikan sekaligus membangun rasa percaya diri dan juga tanggung jawab terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya.

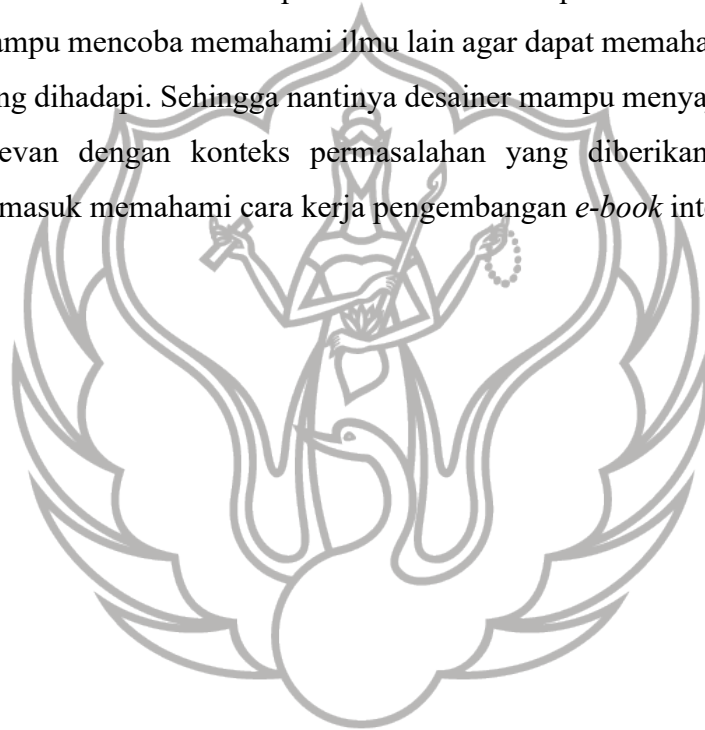
Berdasarkan hasil penelitian rancangan ini terdapat dua faktor, yaitu faktor yang menunjang dan menghambat perancangan. Pertama, faktor yang menunjang adalah partisipasi audiens sebagai responden yang mampu diajak bekerjasama karena merasa membutuhkan informasi tersebut. Kedua, faktor yang menghambat perancangan secara non-teknis antara lain minimnya literatur terkait *e-book* dalam Bahasa Indonesia, kesulitan dalam mengubah bahasa medis ke bahasa yang mudah dimengerti remaja dengan metode *storytelling*, ketiga topik yang dibicarakan terlalu personal dan kompleks sehingga belum dapat mencakup semua pertanyaan. Selanjutnya dari hambatan teknis, yaitu terdapat kesulitan dalam memvisualisasikan informasi karena dianggap terlalu vulgar atau tabu dan dalam *e-book* interaktif ini ada beberapa bagian yang tidak dapat terealisasikan karena minimnya pengetahuan penulis menerjemahkan desain pada media tersebut.

B. Saran

Melalui perancangan *e-book* interaktif pembelajaran pubertas remaja putri yang masih sebatas aspek fisik ini, diharapkan adanya perancangan selanjutnya yang dapat membahas lebih lanjut mengenai pubertas baik dari

aspek fisik maupun psikis dan sosial. Sehingga remaja putri mampu mengerti perubahan-perubahan yang terjadi dan bagaimana cara bertanggung jawab kan perubahan itu secara menyeluruh.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu membuka celah bagi desainer untuk mengangkat permasalahan yang dianggap tabu namun penting untuk dibicarakan ke dalam media desain komunikasi visual. Sebagai *problem solver*, desainer diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan, agar permasalahan tersebut dapat lebih mudah dikonsumsi audiens. Seorang desainer harus menyadari bahwa ilmu komunikasi visual merupakan ilmu multi disiplin dimana desainer harus mampu mencoba memahami ilmu lain agar dapat memahami permasalahan yang dihadapi. Sehingga nantinya desainer mampu menyajikan media yang relevan dengan konteks permasalahan yang diberikan, dalam hal ini termasuk memahami cara kerja pengembangan *e-book* interaktif.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Asby, Dr. Eve Anne. 2005. *Puberty Survival Guide fo Girls*. Nebraska : iUniverse
- Conger, J.J.1991. *Adolescent and Youth*. New York: Harper Collins
- Garrand, Timothy. 2006. *Writing for Multimedia and the Web: A Practical Guide to Content Development for Interactive Media*. Oxford: Elsevier.
- Hurlock, E.B. 1973. *Adolescent Development*. Kogakusha: Mc Grill.inc
- Male, Alan. 2007. *Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective*. Switzerland: AVA Publishing
- O’Neill, Shaleph. 2008. *Interactive Media: The Semiotics and Embodied Interaction*. London: Springer
- Quessenbery, Whitney dan Kevin Brooks. 2010. *Story Telling for User Experience*. New York: Rosenfeld Media
- Rustan, Suriyanto. 2014. *Layout : Dasar penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana*. Yogyakarta : Penerbit Jalasutra
- Sherin, Aaris. 2012. *Design Elements, Color Fundamentals : A Graphic Style Manual for How Understanding How Color Affect Design*. Inggris : Rockport Publisher
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Th, Amalia. 2010. *The Book of Puberty*. Jakarta : Penerbit Atria
- Wirya, Iwan. 1999. *Kemasan yang Menjual*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka

Jurnal

- Batubara, Jose RL. 2010. *Adolescent Development (Perkembangan Remaja)*. Sari Pediatri Vol.12
- Bartoszewicki, Maria. 2013. *An Introduction to Interactive e-books. Designing and Building Interactive eBook: A Production Tutorial*.
- Deliyannis, Ioannis. 2012. *Interactive Multimedia Definition. Interactive Multimedia*.
- Lie, Maria Renata Sulisty, 2015. *Pendahuluan. Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Pubertas untuk Remaja*.
- Firdhausysa, Vanya Nabiella. 2018. *Pendahuluan. Perancangan Website Cara Merawat Organ Reproduksi Perempuan Remaja*.

Website

<https://www.alodokter.com/pubertas-dini> diakses pada 23 Desember 2019 pukul 10.23 WIB

<https://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia%C2%A0pembelajaran%C2%A0interaktif/> diakses pada 23 Desember 2019 pukul 12.33 WIB

<https://medium.com/@indotesis/pengertian-ciri-dan-tahap-masa-pubertas-a4c20b9657d4>, diakses pada 12 Januari 2020 pukul 11:58 WIB

<https://www.print2eforms.com/what-interactive-ebooks/> diakses pada 3 Maret 2020 pukul 01.20 WIB

<https://storynet.org/what-is-storytelling/> diakses pada 26 Februari 2020 pukul 14.33 WIB

<https://visme.co/blog/layout-design/> diakses pada 28 Februari 2020 pukul 11.05 WIB

https://techterms.com/definition/animated_gif diakses pada 28 Februari 2020 pukul 19.45 WIB

