

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Masa remaja merupakan masa yang menyenangkan bagi sebagian orang, hal ini terjadi karena di masa ini remaja akan mencoba untuk *explore* diri, mencoba hal baru, dan memahami dirinya sendiri. Selain itu, tentu akan ada perubahan yang terjadi pada tubuh mereka. Semua perubahan tersebut merupakan pubertas psikologis dan fisik remaja. Pubertas dapat menjadi hal yang membingungkan bagi remaja, maka itu ada beberapa media dan pelajaran yang membahas tentang topik tersebut. Namun, tidak banyak informasi yang membahas tentang pubertas remaja laki-laki, terlebih penyampaiannya yang dirasa kurang tepat bagi remaja laki-laki.

Alasan tersebut yang mendasari perancangan ini untuk membuat media informasi yang menarik bagi remaja laki-laki. Dalam upaya untuk membuktikan permasalahan tersebut, penulis membuat kuesioner dan mendapatkan hasil sebanyak 104 responden remaja laki-laki menyetujui bahwa memang tidak semua informasi tentang pubertas dapat mereka dapatkan. Penulis juga telah melakukan wawancara kepada psikolog dan tiga target dengan tiga sudut pandang berbeda, yaitu: target, sahabat target, dan orang tua target, untuk mendapatkan *insight* lebih luas. Dari hasil tersebut dan pengamatan penulis dalam melihat keseharian remaja, akhirnya didapatkan *big idea* '*Adventure in Puberty World*'. Pemilihan *big idea* ini disertai dengan konsep visual dengan majas metafora agar target dapat melihat cerminan dirinya pada visual yang dibuat.

Media utama yang dipilih yaitu *website*, disertai dengan sedikit *game* untuk menarik minat target. Pemilihan media dan *big idea* berasal dari hobby dan sifat remaja laki-laki yang menyukai *game* dan tantangan. Tampilan visual yang diambil adalah hutan dengan karakter tarzan bernama Abi yang merupakan seorang remaja dengan perubahan fisik yang mulai terlihat, serta monster bernama Gama. Hutan yang diberi nama Abyakta untuk memberikan kesan 'adventure' pada media yang dibuat. Pemilihan warna yang tidak selaras tetapi dominan hijau ingin menampilkan

tampilan berani dan menyukai tantangan serta hal baru yang ada pada diri remaja laki-laki.

5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan tugas akhir, topik yang dibahas merupakan topik yang penting karena merupakan edukasi yang harus di sebarakan untuk menambah pengetahuan bagi para remaja laki-laki. Media yang dipilih dalam membuat media informasi dirasa tepat karena relevan dengan remaja laki-laki saat ini, serta big idea dan tampilan visual yang menarik serta adanya sedikit permainan juga menarik perhatian para remaja.

Terdapat beberapa hal yang dapat dikembangkan, tampilan media yang dibuat lebih real sehingga dapat menghasilkan atmosphere yang lebih menarik, tampilan website saat memberikan informasi tentang pubertas juga dapat dibuat dengan pembawaan yang lebih inovatif, serta level permainan yang dapat dikembangkan menjadi beberapa bagian lagi sehingga lebih menantang bagi remaja laki-laki. Laporan ini juga dapat dijadikan referensi atau acuan bagi penelitian media informasi remaja khususnya dalam lingkup kesehatan dan edukasi.

