

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perancangan ini dibuat berdasarkan fenomena yang terjadi di masyarakat. Berdasarkan pengumpulan data dan observasi, kebanyakan remaja berusia 16-18 tahun mengalami kesulitan dalam mengetahui hal yang ingin dilakukannya di masa depan. Hal ini berkaitan erat dengan faktor internal seperti rendahnya kepercayaan diri dan kurangnya wawasan, adapun faktor eksternal yang juga berkaitan yaitu faktor ekonomi, dukungan lingkungan, dan keluarga. Oleh karena itu dibuatlah buku “Tukang Pos Pembawa Mimpi” untuk memotivasi remaja dan mengajak mereka lebih berani mengeksplor diri. Melalui perancangan buku ilustrasi ini diharapkan mampu menarik empati remaja dengan penyampaian informasi yang interaktif serta visual yang menarik dan juga membuat masyarakat sekitar tidak mudah meremehkan mimpi orang lain.

#### **5.2 Saran**

Perancangan ini menggunakan media interaktif AR pada buku ilustrasi yang dicetak. Penerapan media AR yang masih kurang umum di kalangan masyarakat dapat dikembangkan lagi ke media yang lebih luas. Serta dapat dilakukan penelitian lebih lanjut terkait efektivitas buku dengan perubahan emosional target audiens maupun masyarakat sekitar. Oleh karena itu kritik dan saran dapat digunakan untuk mengembangkan perancangan ini lebih lanjut.