

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proses perancangan buku ilustrasi "*Homebound Harmony*" dilakukan berdasarkan metode *Five-Phase Model of Design Process* dari Robin Landa, yang mencakup penelitian mendalam, strategi, konsep, desain, dan implementasi. Penelitian melalui wawancara dengan psikolog, orang tua *Milennial*, dan ahli ilustrasi, serta survei kuisioner, mengungkapkan bahwa komunikasi yang baik antara orang tua dan anak generasi *Alpha* sangat dipengaruhi oleh pengelolaan waktu, perhatian, serta penggunaan *Gadget*.

Desain buku ini dirancang untuk membantu orang tua *Milennial* memahami pola komunikasi yang konsisten, partisipatif, dan penuh empati dalam mendukung perkembangan anak. Dengan konsep utama "*Homebound as a Harmony of Belonging*", buku ini menggunakan ilustrasi yang minimalis dengan warna yang *pop up* dan desain yang modern untuk menarik minat *audiens*. Tata letak seperti *single column grid*, *two column grid*. Dan *modular grid* diterapkan untuk memberikan kenyamanan membaca. Sedangkan media pendukung seperti *merchandise* dan media sekunder lainnya dirancang guna memperluas jangkauan dalam promosi.

Melalui buku ini, diharapkan orang tua *Milennial* dapat lebih memahami peran mereka dalam membangun komunikasi efektif dengan anak generasi *Alpha*, dengan tetap mempertahankan harmoni dan stabilitas keluarga.

5.2 Saran

Setelah melalui setiap proses perancangan. Penulis mendapatkan masukan yang bisa menjadi pertimbangan bagi peneliti yang ingin membahas dengan topik serupa. Beberapa masukan tersebut diantaranya adalah:

1. Melakukan observasi secara mendalam mengenai target perancangan sehingga dapat memberikan solusi yang tepat guna terkait memenuhi kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan permasalahan yang dituju.

2. Memastikan kesesuaian informasi dengan meminta *feedback* mengenai keseluruhan *prototype* pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor.
3. Menambahkan logo Jejak Bogor pada *header* aplikasi sehingga pengguna lebih mengetahui identitas dari aplikasi yang sedang dibukanya, serta memastikan jarak *header* dan *footer* memiliki ruang yang cukup untuk mengantisipasi adanya konten yang tertutup.
4. Mengembangkan gamifikasi untuk meningkatkan keberlanjutan pengguna dalam menggunakan aplikasi, seperti dengan adanya *badge* yang bisa disebarluaskan oleh pengguna ke sosial media mereka.

