

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penyusunan laporan perancangan informasi ini terdapat hambatan dalam mencari referensi visual dan juga fakta sejarah, dikarenakan faktor kesehatan yang menyebabkan terhambatnya akses antar kota sehingga pencarian data menjadi terhambat. Maka dari itu, perancangan ini mengambil referensi dari buku-buku sejarah, peninggalan sejarah, dan juga wawancara melalui media sosial dalam mencari fakta sejarah dan juga mencari referensi visual, contohnya dari lukisan, arca, relief dan juga peninggalan sejarah lainnya agar memudahkan dan tidak melenceng dalam merancang ilustrasi di perancangan media. Dalam perancangan ini gaya visual dibuat dengan konsep yang *friendly*, menyenangkan tetapi tidak lupa dengan fakta dan juga ciri khas dari budaya Indonesia. Konsep tersebut dirancang agar masyarakat khususnya para pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat lebih minat terhadap sejarah tersebut. Pembelajaran menggunakan media *board game* juga sejalan dengan program pemerintah yaitu 4C (*Communication, Collaborative, Critical Thinking & Problem Solving, Creativity*).

V.2 Saran

Penulis menyadari bahwa perancangan ini belum dan jauh dari kriteria sempurna. Maka dari itu, perancangan ini dapat dilanjutkan oleh perancang selanjutnya, mengingat data yang diambil dalam perancangan ini berasal dari sumber-sumber buku, foto peninggalan sejarah, sehingga perancang selanjut dapat melengkapi contohnya melalui wawancara langsung dan datang ke tempat sejarah yang bersangkutan. Penulis menyarankan untuk perancang selanjutnya dalam pembuatan rancangan, khususnya pembuatan media untuk fokus terhadap alur cerita yang lebih dalam tentang kehebatan Pasukan Elite Majapahit yaitu Pasukan Bhayangkara dan juga mendalami studi ukiran atau motif budaya dalam aksesoris busana yang digunakan oleh pasukan tersebut. Hal ini dikarenakan kurangnya informasi tentang hal tersebut, sehingga perancang selanjutnya dapat mendalami hal tersebut dan menginformasikan kepada masyarakat.