

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **V.1 Kesimpulan**

Dalam penyusunan perancangan informasi penjual jamu gendong melalui video animasi *motion graphic*, alasan dipilihnya *motion graphic* sebagai media utama, karena melihat dari keseringan khalayak sasaran dalam mencari informasi melalui video, dan lebih mudah mencari informasi melalui internet dibandingkan dengan buku, selain itu informasi yang disajikan akan menjadi lebih menarik. Perancangan ini diharapkan menambah bekal informasi mengenai penjual jamu gendong seperti, kegiatannya, keunikannya hingga cara menjajakannya. Isi dari video informasi tersebut berdasarkan data yang didapatkan dari hasil wawancara dan sumber buku yang berkaitan. Dengan demikian, dalam proses perancangan ini tidak hanya menggunakan keilmuan desain tetapi memerlukan keilmuan lainnya seperti, mempelajari sejarah awal mulanya penjual jamu gendong dan ilmu psikologi untuk menetapkan khalayak sasaran dalam perancangan ini. Dalam masalah yang telah diidentifikasi seperti semakin menghilangnya eksistensi penjual jamu gendong dan beberapa masyarakat kurang mengetahui keberadaan jamu sebagai salah satu warisan tak benda Indonesia, sehingga perancangan ini menjadi salah satu solusi, karena pada informasi ini masyarakat dapat memetik nilai sejarah dan kebudayaan serta menjadi salah satu bentuk melestarikan peninggalan nenek moyang untuk terus dikenal agar tidak sirna.

### **V.2 Saran**

Perancang menyadari bahwa dalam proses perancangan tugas akhir ini belum memenuhi kriteria yang sangat baik. Perancangan ini dapat dikembangkan melalui data, konsep maupun teknis yang dapat diperluas dan ditingkatkan dalam lingkup perancangan selanjutnya. Perancang juga menyarankan untuk perancang selanjutnya agar melakukan studi yang lebih tajam, seperti memperlihatkan kegiatan penjual jamu gendong secara detail yang tidak luput dari aspek tradisional, kemudian perancang selanjutnya agar melakukan studi terkait pembuatan media berbasis video animasi *motion graphic* yang lebih dalam.