

## **BAB V. Kesimpulan dan Saran**

### **V.1 Kesimpulan**

Pada proses perancangan media informasi melalui *card game* dengan tema kebudayaan mengangkat kesenian Ondel-Ondel dari budaya Betawi, dalam proses perancangan ini menemukan beberapa tingkat kesulitan. Tingkat kesulitan yang ditemukan pada proses mencocokkan gaya ilustrasi *cartoon*, penentuan warna dan juga membuat sebuah cerita yang dijadikan sebagai *quiz* pada pengaplikasian *card game*-nya. Dalam proses perancangan ini memerlukan kerja sama tim yang terdiri dari disiplin ilmu yaitu, keilmuan Desain, dan Bahasa Indonesia

### **V.2 Saran**

Dalam perancangan ini menyadari beberapa ada hal-hal yang belum memenuhi kriteria yang baik. Perancangan ini hanya berdasarkan data dari masyarakat lingkup daerah Kota Jakarta, *survey* objek penelitian dan sumber literatur buku, sehingga masih berpotensi untuk diperluas pada perancangan selanjutnya. Khususnya pada perancangan media permainan ini gaya bermain yang bisa lebih menarik lagi dan gaya visual yang lebih menyentuh aspek kultural. Karena hal ini memasukkan unsur kultur bisa menyesuaikan pada media permainan selanjutnya.