# BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

## V. 1. Kesimpulan

Dalam penyusunan perancangan senjata Perang Dunia II melalui buku ensiklopedia ini mengenal sejarah senjata Perang Dunia II yang ada dalam permainan video PUBG, perancangan ini menemui beberapa kesulitan dalam mendapatkan sejarah senjata yang sulit mendapatkan data dari buku khusus senjata Perang Dunia II di pasaran. Masyarakat umunya tidak mengetahui sejarah senjata Perang Dunia II bahkan pemain PUBG juga tidak semua mengetahui sejarah senjata yang ada di dalam permainan.

Dipilihnya buku ensiklopedia karena buku ensiklopedia sangat cocok untuk menjadi media yang berisikan tentang sejarah, buku ensikloepdia yang berisikan banyak gambar dan lebih menjelaskan melalui gambar agar masyarakat yang membaca dapat membayangkan bentuk dari objek yang sedang dijelaskan. Dibuatnya bentuk fisik dalam perancangan ini karena bila bentuk fisik suatu buku dapat disimpan di dalam rak buku atau di simpan dalam lemari yang suatu hari nanti akan bisa dibaca ulang, bila buku dimuat dalam digital maka *file* buku ensiklopedia bisa terhapus atau tertimbun oleh *file* yang lain.

## V. 2. Saran

Perancang menyadari bahwa proses perancangan ini belum memenuhi kriteria yang baik. Perancangan ini juga hanya menggunakan data masyarakat dalam lingkup Kota Bandung saja dan senjata yang dipilih senjata Perang Dunia II yang ada dalam permainan video PUBG, sehingga masih dapat diperluas dan bisa diperbanyak senjata Perang Dunia II pada perancangan selanjutnya. Perancang juga menyarankan kepada para perancang selanjutnya, khususnya dalam perancangan media informasi buku ensiklopedia agar lebih cermat dalam membuat buku ensiklopedia dan mengikuti aturan dalam membuat buku ensiklopedia dan memilih tema yang lebih besar dari permainan video PUBG, karena senjata Perang Dunia II itu sangat banyak dan menarik untuk dibahas lebih dalam.