

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Pada perancangan informasi *thrift shop* ini, perancang ingin membuat konsep yang mudah diterima oleh khalayak sarannya yang berusia 18-25 tahun, pada usia tersebut merupakan usia yang merupakan usia remaja hingga dewasa awal. Sebelum masuk pada tahap perancangan, perancang melakukan *brain storming* dan membuat *moodboard* agar arahan desainnya sesuai dengan yang diinginkan dan yang dituju.

Pada akhirnya, media yang dipilih merupakan *board game*. *Board game* dipilih karena media ini merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh beberapa orang, sehingga remaja yang umumnya suka untuk bermain dan berkumpul bisa memainkan *game* ini sambil mendapatkan informasi mengenai *thrift shop* dengan visual dan cara yang menarik, dibandingkan dengan hanya membaca buku atau artikel saja. Informasi-informasi yang tercakup pada media tersebut yaitu, cara merawat pakaian *thrift shop*, cara melakukan *thrift shop*, dan *tips trick* melakukan *thrift shop*.

V.2 Saran

Dalam perancangan informasi *thrift shop* ini, perancang tentu menyadari betul bahwa perancangan ini belum sepenuhnya sempurna, terutama pada informasi tentang *thrift shop* yang tidak terlalu detail. Maka dari itu, perancang menyarankan kepada perancang berikutnya, untuk memberikan informasi yang lebih detail terkait topik yang diangkat, agar khalayak sasaran lebih mendapat informasi lebih detail, serta disesuaikan dengan keadaan khalayak sasaran dan zaman yang ketika perancangan. Adapun hal tersebut dilakukan agar khalayak sasaran tidak perlu mencari informasi lagi dengan menggunakan media yang lain.