

BAB V. KESIMPULAN & SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari uraian pada penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *fingerboard* adalah sebuah miniatur dari *skateboard* yang dapat dimainkan dengan jari. *Fingerboard* dengan ukuran kecil membentuk pandangan masyarakat yang menganggap hanya mainan biasa atau gantungan kunci. *Fingerboard* sebenarnya termasuk dalam kategori hobi, *passion*, dan bakat di kalangan anak muda. *Fingerboard* sebenarnya bukanlah mainan biasa karena jika telah mengetahui secara detail *fingerboard* memiliki banyak komponen, rintangan, aksesoris yang diproduksi khusus dengan ukuran kecil. Permainan atau trik memiliki aturan dasar dan adanya kompetisi yang diadakan oleh komunitas.

Solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan yaitu dengan membuat strategi perancangan dengan membuat suatu media yang menginformasikan *fingerboard* secara komprehensif mencakup sejarah, komponen, trik, dan komunitas untuk kalangan anak muda melalui media permainan kartu. Media permainan kartu menjadi solusi karena anak muda membutuhkan hiburan diantara aktivitas yang padat. Rutinitas anak muda identik dengan kesukaan berkumpul atau nongkrong bersama teman-teman, momen tersebut menjadi landasan perancangan media utama yang dapat dimanfaatkan.

Media utama yang akan dipilih menjadi solusi dari permasalahan mengenai *fingerboard* adalah permainan kartu UNO. Konten pada media kartu UNO terbagi menjadi empat pembahasan dari masing-masing warna. Informasi pertama mengenai sejarah (merah), kedua mengenai komponen (kuning), ketiga mengenai trik (hijau), keempat mengenai komunitas (biru). Kartu UNO didukung dengan elemen visual berupa gambar dan teks singkat terkait *fingerboard* agar pesan lebih mudah dipahami. Ukuran kartu UNO yaitu panjang 8,6 cm x lebar 5,6 cm yang akan dikemas dengan kotak berukuran panjang 9,2 cm x lebar 11,2 cm x tinggi 2,6 cm. Dalam satu paket kartu UNO didalamnya mendapatkan instruksi permainan, tabel skor permainan, dan kartu ucapan.

V.2. Saran

Pada perancangan media informasi *fingerboard* melalui media kartu UNO, diharapkan menjadi salah satu media yang dapat menyebarkan informasi secara efektif dan efisien. Hal ini bertujuan agar *fingerboard* kedepannya diketahui secara luas dan tidak lagi dianggap seperti mainan biasa serta dapat menjadikannya sebagai alternatif hobi yang baru. Perancangan ini berfokus pada pembahasan utama secara umum untuk memperkenalkan *fingerboard*. Berdasarkan hal tersebut, saran untuk peneliti atau perancang yang akan membahas *fingerboard* selanjutnya agar membahas permasalahan yang lebih spesifik. Pembahasan yang spesifik dapat menciptakan media baru agar secara penyebaran informasi tercipta media yang beragam dikalangan masyarakat luas.