

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Pada perancangan *board game* besitan ini, perancang membuat media informasi yang dapat diterima dengan mudah oleh kalangan usia 15-25 tahun keatas. Karena usia tersebut merupakan masa remaja hingga dewasa awal. Sebelum menjadi sebuah media utama perlu adanya proses pengumpulan data yang akurat agar media yang telah jadi dapat tepat ke khalayak sasaran. Media haruslah berinovasi dan kreatif dalam menyajikan sebuah informasi, karena dengan adanya inovasi tersebut khalayak sasaran akan menjadi tertarik dan menyerap informasi yang hendak disampaikan dengan mudah.

Pada akhirnya *board game* dipilih sebagai media utama dalam perancangan informasi tradisi besitan sebagai ritual magis suku Tidung. *Board game* dipilih tak lepas dari data yang telah perancang kumpulkan terkait perilaku khalayak sasaran berusia 15-25 tahun keatas yang cenderung suka untuk berkumpul bersama teman dan bermain permainan. Dengan *board game*, orang yang memainkannya secara tidak langsung akan menyerap informasi terkait pada permainan sekaligus juga terhibur dengan mekanisme permainan. Jika *board game* dikembangkan dengan dengan maksimal dapat menjadi media informasi terbaik. Karena hanya tinggal memainkannya saja, pemain akan terhibur dan dapat belajar dari informasi baru yang didapatkan.

V.2 Saran

Dalam perancangan ini tentu masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu diharapkan untuk perancang selanjutnya dapat melihat kekurangan tersebut untuk dapat menambahkan atau memperbaiki informasi agar memiliki data yang lebih detail. Informasi yang lengkap dapat menambah wawasan yang diperoleh oleh khalayak sasaran.