

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **V.1. Kesimpulan**

Perancangan mengenai nilai kehidupan yang ada di dalam gim *Red Dead Redemption 2* melalui media komik digital merupakan perancangan yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai nilai-nilai kehidupan. Perancangan yang menggunakan pendekatan ilustrasi memiliki daya tarik bagi masyarakat. Melalui komik digital, pesan dan informasi mampu disampaikan dengan baik kepada masyarakat. Pendekatan dengan cara yang lebih sederhana dapat meningkatkan pemahaman bagi para pembacanya. Penggunaan media komik digital memudahkan masyarakat untuk mengakses dan lebih praktis. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna dan bermanfaat bagi masyarakat khususnya mengenai nilai-nilai kehidupan yang ada di gim *Red Dead Redemption 2*.

### **V.2. Saran**

Pada proses perancangan ini masih belum memenuhi kriteria yang cukup baik dan hal tersebut disadari oleh perancang. Data-data yang digunakan dalam perancangan ini masih belum banyak karena proses pengambilan hanya dalam lingkup wilayah Kota Bandung saja dan masih banyak hal yang dapat dipelajari dari gim *Red Dead Redemption 2* yang belum seutuhnya diketahui oleh perancang sehingga masih banyak hal yang masih dapat digali lagi. Untuk para perancang selanjutnya, perancang menyarankan khususnya dalam perancangan informasi melalui media komik digital agar lebih detil dalam menyampaikan pesannya melalui gambar-gambar yang ditampilkan. Selain itu juga, perancang menyarankan agar lebih banyak mencari informasi demi memudahkan proses pembuatan dan penyampaian perancangan kepada masyarakat.