

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Perancangan ini memberikan informasi melalui media *board game* yang terkait pada Griya Seni Popo Iskandar dan Popo Iskandar sehingga mendapatkan informasi tentang Griya Seni tersebut. Setelah melakukan perancangan dan penelitian mengenai Griya Seni Popo Iskandar, perancang mendapatkan pembelajaran dari materi yang telah diajarkan di Universitas dari mulai bantuan, kritik, saran, bimbingan, serta arahan dalam proses merancang sebuah media. Dalam perancangan informasi Griya Seni Popo Iskandar melalui media *board game*, perancang mendapatkan pengalaman tentang bagaimana merancang suatu permainan papan dan kartu yang dapat memberikan informasi lebih dalam mengenai Griya Seni Popo Iskandar dan Popo Iskandar sebagai media pendekatan agar GSPI lebih dikenal serta mampu memberikan kesan positif kepada masyarakat luas. Dari mulai merancang media utama hingga pendukung. Proses yang memerlukan ketelitian dan kesabaran akan merancang suatu media, membuat perancang menjadi terbiasa membuat suatu media yang tepat untuk di sebarakan kepada khalayak sasaran.

V.2 Saran

Pada penyusunan perancangan ini, dapat dilanjutkan ketahap yang lebih luas. Perancang hanya berfokus terhadap pembuatan *board game* sebagai pendekatan terhadap masyarakat khususnya kota Bandung. Bentuk yang melambangkan ciri khas gaya karya Popo Iskandar dan GSPI. Perancang menyarankan pada perancangan selanjutnya untuk memperdalam pada aspek isi pesan informasi, dan pengetahuan mengenai GSPI dan Popo Iskandar sebagai salah satu aset budaya yang Indonesia miliki.