

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berawal dari ketidaktahuan masyarakat terhadap kisah Miqdad bin Amr, menjadikan perancangan informasi media buku ilustrasi ini sebagai solusi. Tujuannya supaya masyarakat dapat lebih mengenal tokoh Miqdad bin Amr sebagai sahabat Rasulullah menjadi prajurit berkuda dengan kekuatan 1000 askar. Terdapat nilai-nilai yang dapat diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam membangun karakter yang religius dan berakhlak mulia. Salah satunya adalah sifat Miqdad yang berani dan berhati-hati dalam bertindak atau menilai seseorang.

Kisah Miqdad yang dilengkapi dengan tampilan visual dapat mendukung penyampaian informasi yang efektif. Adapun kelebihan dari buku ilustrasi ini yaitu dilengkapi fitur *QR Code* yang nantinya akan mengarahkan khalayak sasaran kepada video naratif serta tersedianya lembar aktivitas yang bersifat interaktif. Hal ini bertujuan untuk menarik minat khalayak sasaran serta meningkatkan kemampuan berpikir anak dalam memperoleh informasi. Selain itu, adanya media-media pendukung yang dapat membawa khalayak sasaran kepada media utama menjadikan khalayak sasaran lebih dekat dengan sosok Miqdad. Diharapkan melalui perancangan ini, dapat menjadikan Miqdad sebagai figur yang menginspirasi.

V.2. Saran

Diantara ratusan ribu sahabat yang dimiliki Rasulullah, diharapkan perancangan informasi kisah Miqdad bin Amr ini dapat menjadi motivasi untuk menggali lebih dalam mengenai kisah para sahabat yang masih jarang terdengar di lingkungan masyarakat. Media informasi yang digunakan pun dapat ditingkatkan karena sejalan dengan perkembangan media yang begitu beragam. Salah satu contohnya adalah multimedia interaktif dan *boardgame*. Adanya interaksi khalayak sasaran sebagai pengguna dengan media dapat menjadi alternatif penyampaian informasi yang efektif.