

## **BAB V. KESIMPULAN**

Menurut Prof. Rhenald Kasali, kondisi remaja saat ini generasi Z atau disingkat Gen Z yaitu generasi muda yang penuh ide kreatif akan tetapi mudah menyerah dan mudah terluka oleh tekanan sosial (Prihatina 2022). Maka dari itu perancangan tugas akhir Desain Komunikasi Visual berupa media permainan *board game* guna menyampaikan informasi, meliputi cerita dari Epos Gilgamesh pada Mitologi Mesopotamia kepada masyarakat Kota Bandung sebagai fokus utama dari perancangan ini, beserta kota-kota besar lainnya yang ada di seluruh Indonesia.

Tujuannya yaitu agar kota Bandung dapat menjadi *role model* dalam mengimplementasikan perancangan informasi yang telah dilakukan peneliti tentang makna cerita Raja Gilgamesh yang dapat diketahui masyarakat, sehingga masyarakat mengetahui cerita perjalanan Raja Gilgamesh dalam mencari keabadian demi menaklukan kematiannya, khususnya pada remaja Gen Z saat ini. Penelitian ini tentu belum sempurna dan perlu dikembangkan kembali, terutama pada perancangan media *board game*, bahwa perlunya diperkenalkannya kembali media permainan ini kepada para remaja Genenari Z dengan tujuan melestarikan media *board game* yang memiliki fungsi seperti interaksi sosial itu sendiri.