

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis permasalahan ditemukan bahwa masyarakat Kota Bandung yang bertempat tinggal di luar wilayah Bandung Timur khususnya anak-anak cenderung belum mengetahui kesenian benjang asal Ujungberung. Selain itu, DISBUDPAR (Dinas Budaya Dan Pariwisata) selaku pemerintah belum melakukan upaya member tahu informasi kesenian benjang. Hal ini dapat ditemukan pada website resmi DISBUDPAR yang masih belum memuat informasi kesenian benjang. Oleh karena itu perlu adanya pembuatan media informasi mengenai kesenian benjang asal Ujungberung.

Melalui analisis kebutuhan dan khalayak, yaitu anak-anak usia 6-12 tahun menjadi dasar untuk menentukan konsep dan strategi kreatif dalam perancangan media informasi kesenian benjang. Perancangan ini menciptakan karya yang berfokus pada pengertian, sejarah, jenis-jenis kesenian benjang, perkembangan benjang dan nilai-nilai budaya masyarakat benjang. Konsep dan strategi kreatif pada perancangan ini menghasilkan sebuah materi informatif dan edukatif menggunakan gaya bahasa deskriptif dengan pembawaan naratif yang menggunakan bahasa sehari-hari. Hal ini dilakukan agar penyampaian informasi dan pesan dapat diterima oleh khalayak dengan cara yang menarik dan penggambaran sesuai dengan peristiwa aslinya.

Temuan perancangan ini yaitu penyajian mengenai informasi kesenian benjang melalui media utama berupa video animasi dua dimensi dengan judul “Nanggap Benjang : Kesenian Asli Urang, Ujungberung”. Selain itu, media pendukung dibuat untuk mendukung kesuksesan media utama untuk menyampaikan informasi kesenian benjang dengan dibuatnya *merchandise* seperti *totebag*, *sticker*, *stickerpack*, gantungan kunci akrilik, kaos, kaos lengan panjang, kemeja pangsi, *hoodie*, tumbler plastik, tumbler kaca, pola bangbarongan, *flashdisk*, sampul buku, poster, *x-banner*, gantungan kunci *lanyard*, topi, dan celengan anak-anak agar masyarakat dapat mengetahui dan mengingat mengenai informasi kesenian benjang.

V.2. Saran

Perancangan media informasi kesenian benjang melalui video animasi dua dimensi ini tentunya dapat ditemukan kekurangan baik dalam segi materi atau komunikasi visual, oleh karena itu disarankan kepada akademisi baik untuk mahasiswa DKV Unikom maupun mahasiswa DKV secara Nasional yang selanjutnya akan mengambil tugas akhir dengan tema yang sama yaitu kesenian benjang asal Ujungberung untuk mengembangkan karya informasi dengan penyampaian dan strategi komunikasi visual yang lebih baik. Untuk praktisi di bidang Desain Komunikasi Visual disarankan agar dapat menilai, memberi kritik dan saran baik dalam segi kekurangan ataupun kelebihan dalam penyampaian komunikasi visual agar menjadi bahan evaluasi untuk menciptakan karya yang lebih baik lagi dimasa yang akan datang.