

BAB V KESIMPULAN & SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan terkait “Perancangan Informasi Cerita Iblis di Dunia Melalui Permainan Papan”, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang didapat adalah kurangnya variasi media informasi mengenai Iblis-Iblis yang ada di dunia, media informasi yang banyak beredar dipasar adalah buku. Kurangnya inovasi media ini menjadikan kurangnya informasi mengenai Iblis-Iblis yang ada di dunia, maka dari itu dibuatlah perancangan ini. Perancangan ini diharapkan bisa mengenalkan lebih banyak Iblis kepada orang-orang dan bisa memanfaatkannya sebagai sumber referensi yang bisa digunakan dalam kehidupan.

Media *boardgame* ini dipilih karena khalayak yang dituju adalah remaja yang berumur 15 hingga 20 tahun ataupun lebih. Karena pada masa ini remaja lebih banyak berkumpul bersama teman-temannya sehingga pemilihan media *boardgame* ini bisa semakin efektif. Meskipun Iblis memiliki kesan yang buruk dan tidak baik, tetapi masih ada pelajaran yang bisa diambil pada Sejarah atau mitologi yang sudah ada dan dapat meningkatkan moral baik kepada para remaja.

V.2 Saran

Dalam perancangan media informasi Iblis di dunia ini, penulis berharap agar perancangan ini dapat dikoreksi dimasa depan nanti, baik dalam penulisan laporan, pembuatan media, dan ilustrasi. Perancangan ini diharapkan bisa menjadi salah satu acuan sebagai sumber referensi yang dapat digunakan sebagai perkembangan media-media lainnya.