

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penulis telah melakukan proses Perancangan Komik Sumbang Duo Baleh Sebagai Media Informasi Bagi Perempuan Minangkabau. Langkah awal yang penulis lakukan adalah melakukan riset serta analisa data terhadap target audiens dan objek perancangan. Hal tersebut dilakukan untuk mencari tahu apakah objek perancangan sesuai dengan tujuan informasi yang diberikan terhadap target audiens.

Melalui Webtoon tentang “Komik Sumbang Duo Baleh Sebagai Media Informasi Bagi Perempuan Minangkabau” dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Selain itu, melalui beberapa media pendukung, target audiens tertarik untuk mengakses dan membaca Webtoon dengan judul Sumbang Duo Baleh ini.

Dengan adanya perancangan media informasi ini target audiens lebih mengenal adat Sumbang Duo Baleh ini dan hendaknya pembaca dapat mengingat adat yang sangat dikhususkan untuk perempuan di Minangkabau.

B. Saran

Perancangan media Informasi tentang adat Sumbang Duo Baleh untuk perempuan Minangkabau ini tentu masih memiliki kekurangan dalam penyampaian informasinya. Saran dan kritikan yang membangun akan menjadi manfaat besar dalam penyempurnaan karya tugas akhir ini. Melalui perancangan

ini diharapkan dapat menambah wawasan, menjadi referensi dalam perancangan komik bagi para mahasiswa lainnya.

Selain itu diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat menambah wawasan masyarakat khususnya remaja perempuan di Minangkabau mengenai pentingnya pelestarian adat yang menjadi ciri khas perempuan Minang.

Dengan adanya media informasi komik digital ini diharapkan banyak remaja yang lahir dengan keturunan darah Minang dan yang tinggal di Sumatera Barat membaca dan memahami tujuan dibuatnya komik tentang adat di Minang. Untuk jurusan Desain Komunikasi Visual di Padangpanjang diharapkan selalu mendukung karya-karya yang berhubungan dengan adat, norma dan kesopanan terutama adat dan budaya Minangkabau agar tetap lestari dan banyak yang dapat dipahami dan diambil pelajaran.

