

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah berakhirnya perancangan ini maka dapat ditarik sebuah kesimpulan yang melingkupin antara lain iyalah mengapa generasi muda tidak banyak yang mengetahui informasi mengenai latar belakang Kota Lama Semarang dikarenakan generasi muda sulit mendapatkan media yang efektif bagi mereka untuk mendapatkan informasi itu, maka dari tidak ada rasa ingin tahu terhadap informasi mengenai Kota lama Semarang.

Dengan dilakukannya metode yang tepat dalam penyesuaian kepada mereka, maka ketertarikan generasi muda terhadap informasi mengenai Kota Lama Semarang akan muncul. Metode yang dapat dilakukan adalah dengan menyematkan informasi tentang Kota Lama Semarang melalu hal-hal yang mereka senangi. Dalam hal ini perancang merumuskan bahwa bermain adalah hal yang sering mereka lakukan dan juga bermain adalah cara untuk menerima informasi dengan cepat.

#### **5.2 Saran**

Diharapkan dari permainan Monopoly ini generasi muda dapat tertarik dan meningkatkan rasa terhadap sejarah dari kota mereka dan ikut serta dalam melestaarikan warisan budaya yang ada di kota lama Semarang.

Disaran kan bagi perancang lain yang bermaksud untuk mengkaji dan menindaklanjuti penelitian yang serupa, diharapkan untuk terus mengkaji lebih lanjut tentang update yang ada pada materi penelitian ini agar tetap relevan. Di harapkan juga untuk perancang lain untuk dapat melengkapi perancangan ini agar lebih baik.