

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan yang dimiliki Indonesia, sehingga melestarikan permainan tradisional merupakan satu bentuk nasionalisme. Permainan tradisional sekarang ini semakin mulai ditinggalkan karena kemajuan teknologi yang pesat, sehingga diperlukan media dan sarana untuk melestarikan permainan tradisional.

*Branding* dan program promosi bertahap dapat dilakukan untuk menaikkan minat anak terhadap permainan tradisional, karena *event* ini memfasilitasi anak untuk dapat merasakan kegembiraan bermain permainan tradisional yang secara otomatis akan dilestarikan secara langsung. Penyelenggaraan Alimpaido secara bertahap akan melestarikan budaya Indonesia dan meningkatkan nasionalisme yang dilekatkan dengan prestasi non akademik anak-anak.

#### **5.2 Saran**

Perancangan tentang *branding* dan promosi Alimpaido ini merupakan tahap awal sosialisasi pelestarian permainan tradisional Indonesia khususnya Jawa Barat. Selain itu, terdapat beberapa rekomendasi mengenai perbaikan dan tambahan konten yang mungkin perlu dilakukan untuk perancangan proyek sejenis berikutnya, antara lain:

1. Kaitan warna pada logo dan beberapa media yang dirancang terkait dengan *event* Alimpaido sebaiknya diberi panduan warna.
2. Ukuran poster dibuat lebih besar untuk memperlihatkan identitas dan menarik perhatian audiens. Sebaiknya poster dibuat dengan dimensi minimal 42 x 59 cm atau setara dengan ukuran A2.

3. *Pictogram* dan maskot sebaiknya memiliki kesamaan atau kesinambungan desain agar memudahkan audiens untuk mengenali dan mengingat *event* yang akan diadakan.
4. Desain medali sebaiknya dibedakan menurut tingkatannya untuk memberikan rasa bangga pada peserta yang mengikuti perlombaan Alimpaído.
5. *Budgeting* sebaiknya dibuat sesuai dengan satuan produksi dan harga yang ditetapkan oleh percetakan.
6. Perlu diperkaya inventarisasi parameter-parameter yang digunakan dalam perancangan terkait promosi *event* Alimpaído untuk memperoleh data-data yang faktual dan akurat guna memperkaya metode perancangan desain *branding* dan promosi event.