

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 KESIMPULAN

Game *Green Mission* merupakan game edukasi yang ditujukan untuk masyarakat umum yang memuat informasi-informasi mengenai hutan. Desain *game* dibuat sederhana dengan tidak menambahkan banyak objek. Desain lebih berfokus pada inti permainan yang diusung. Untuk objek lebih difokuskan dari inti judul masing-masing *stage*. *Stage* pertama berjudul “Cegah Kebakaran”, desain difokuskan pada elemen api dan elemen pesawat dimana kedua objek tersebut menjadi kunci untuk menyelesaikan *stage* 1. Untuk *stage* kedua berjudul “Mencangkul/Reboisasi”, desain difokuskan pada proses pencangkulan tanah dan penanaman kembali hutan. Sedangkan *stage* ketiga berjudul “Cegah Penebang”, desain difokuskan pada unsur *enemy* yang menjadi tokoh utama dari perusakan hutan yang terjadi.

Cara merumuskan edukasi mengenai pentingnya melestarikan hutan terdapat pada *sublevel* masing-masing *stage*. *Stage* “Cegah Kebakaran” memiliki 5 *sublevel* yang berisi 5 pulau di Indonesia. *Stage* “Mencangkul/Reboisasi” memiliki 3 *sublevel* yang berisi alur penebangan pohon yang sudah kering, pencangkulan dan pemupukan, serta penanaman bibit pohon. Sedangkan *stage* “Cegah Penebang” juga memiliki 3 *sublevel* yang memiliki pembeda tiap *sublevel* berupa jenis pohon yang harus dilindungi.

Dalam 3 *stage* tersebut menyajikan pola yang sama yaitu *drag and drop*. Selain itu alur cerita dibuat berkesinambungan supaya pemain lebih fokus pada

inti topik yaitu melestarikan hutan. Untuk pembedanya hanya tingkat kesulitan yang dihadapi tiap *stage*.

Keunikan dari *game* ini terletak pada informasi yang diberikan berupa tampilan *pop up* sebelum *game* dimulai. *Pop up* tersebut berisi data jumlah luas kebakaran masing-masing pulau di Indonesia. Tujuan pemberian *pop up* sendiri sebagai media pengenalan keadaan hutan saat ini dan sebagai media penyampaian informasi pentingnya menjaga kelestarian hutan agar jumlah lahan yang terbakar tidak semakin meluas. Selain itu keunikan juga terdapat pada *stage* 3 dimana *enemy* dibuat berbeda tiap *level*nya. Untuk *level* satu dan kedua *enemy* menggunakan objek penebang yang menggunakan kapak dan gergaji mesin. *Level* ketiga *enemy* yang dihadirkan alat berat berupa bulldozer.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan kuisioner terdapat beberapa masukan yang dapat digunakan untuk penelitian yang lebih lanjut lagi, antara lain:

1. Penelitian lebih lanjut mengenai karakter atau objek utama dalam perusakan hutan
2. Analisa lebih mendalam tentang penambahan level yang cocok dengan *Green Mission* agar kedepannya memiliki kesulitan lebih menantang lagi sehingga pemain benar-benar berusaha menyelesaikan game.
3. Penelitian lebih lanjut mengenai aktifitas pemain yang dibuat lebih kompleks supaya pemain tidak merasa bosan.