

BAB V

KESIMPULAN

V.1 Kesimpulan

Indonesia adalah penghasil kopi terbesar ketiga di dunia. Remaja Indonesia sudah menjadikan nongkrong di kafe sebagai gaya hidup. Kopi memiliki banyak manfaat yang belum diketahui banyak orang terutama remaja. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media yang dapat memberikan nilai edukasi tentang kopi bagi remaja.

Karena usia remaja adalah usia yang mempelajari sesuatu melalui cara bermain-main, maka digunakanlah *video game* sebagai media edukasi. *Video game* ini efektif untuk menyampaikan nilai edukasi karena para remaja dapat mendapatkan berbagai macam informasi tentang kopi melalui cara yang menyenangkan.

Dengan adanya media edukasi kopi berupa *video game* para remaja Indonesia dapat mengetahui berbagai macam kopi dan manfaat kopi serta dapat merasa lebih bangga akan kekayaan alam yang dimiliki oleh Indonesia.

V.2 Saran

Setelah penulis melakukan penelitian dan menganalisa hasil penelitian terhadap perancangan ini, ada beberapa saran yang ingin disampaikan:

- Agar media edukasi berupa *video game* mulai banyak dikembangkan di Indonesia karena media edukasi ini dapat menyampaikan berbagai macam nilai edukasi untuk remaja.
- Kopi sebagai kekayaan alam di Indonesia harap terus dijaga serta dilestarikan. Kita sebagai warga negara Indonesia harus bangga.