

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Game “Wana Warrior” merupakan game yang dibuat sebagai media edukasi penyelamatan satwa. Pada proses pengumpulan data didapatkan hasil bahwa pemain memiliki kecenderungan mendapatkan info melalui media yang bersifat grafis dan disajikan secara ringan dan intensif. Oleh sebab itu, *game “Wana Warrior”* memberikan materi edukasi dengan cara memberikan materi yang ringan disertai cerita pada tiap karakter yang disajikan dalam bentuk *game*.

Game “Wana Warrior” didesain dengan menggabungkan selain unsur-unsur dalam game, juga menggunakan teori *Agenda Setting*. Penggunaan metode dengan mengadaptasi teori *agenda setting* dibuat agar pemain belajar tanpa merasa harus belajar. Jadi tanpa disadari saat memainkan game pemain dapat belajar. Implementasi game pada perangkat *mobile* bertujuan agar game memiliki jarak yang dekat dengan pemain dan dapat dimainkan di mana saja. Dengan begitu, semakin sering bermain diharapkan pengetahuan pemain bertambah dan seiring menambahnya pengetahuan diikuti menambahnya rasa kepedulian terhadap penyelamatan satwa.

Secara umum, *game “Wana Warrior”* dibuat dengan genre game yang familiar dengan genre yang sudah ada. Sehingga, pemain tidak merasa asing dan mudah untuk memainkannya. *Game “Wana Warrior”* didesain agar pemain memainkan game dalam jangka waktu yang tidak sebentar. Dengan adanya penambahan karakter, sistem *upgrade* karakter, *homebase*, dan *summon point*, serta adanya *item* yang mendukung *game*, membuat pemain memainkan game lebih dari satu kali. Selain itu, terdapat cerita yang terinspirasi dari keadaan nyata yang

diberikan bumbu drama yang dapat membuat pemain lebih masuk dalam suasana *game*.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut diperlukan riset yang lebih mendalam mengenai target pasar yang akan dituju. Pengamatan yang lebih mendalam memungkinkan pengembang dapat merumuskan bagaimana perilaku target pasar, cara berfikir, dan budayanya. Hal ini dimaksudkan agar *game* dapat dibuat dengan grafis, alur cerita, audio, dan *gameplay* yang sesuai dengan target konsumen. Hal ini dapat berdampak *game* lebih diminati dan penyampaian informasi yang lebih maksimal.

Penambahan jenis karakter juga dapat dilakukan agar lebih banyak satwa yang disosialisasikan mengenai keadaannya. Semakin banyak karakter yang ditambahkan, semakin seru *game* dan semakin banyak pemain belajar mengenai penyelamatan satwa. Penambahan karakter dapat diikuti dengan jumlah level yang disediakan.

Game “*Wana Warrior*” juga dapat dibuat dengan jangkauan yang lebih luas. Mulai dari ujung barat hingga ujung timur Indonesia. Sehingga masyarakat dapat mengetahui kekayaan hayati Indonesia secara menyeluruh dan meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap penyelamatannya. Untuk jangkauan lebih luas, pada cakupan dunia, *game* “*Wana Warrior*” juga bisa dikembangkan lebih lanjut dengan satwa yang tentunya akan sangat beragam.

Selain faktor-faktor di atas, pada pengembangan game juga perlu memerhatikan sumberdaya alat pengguna seperti RAM. Mengatur efektifitas penggunaan RAM perlu ditingkatkan agar sebaran pemain menjadi lebih luas lagi.

