

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**Pengenalan Tanaman Herbal
Melalui Media GEME Digital
“RAMU”**



Hasna Adilah
NIM 1700217033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom, M.T.
2. Pandan Pareanom Purwachandra M.Kom

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Judul:

**Pengenalan Tanaman Herbal Melalui
Media Game Digital “RAMU”**

Disusun oleh:

Hasna Adilah
NIM 1700217033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446). Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 6 Januari 2021.....

Pembimbing I / Ketua Penguji


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom, M.T.
NIDN 0016108001

Pembimbing II / Anggota Penguji


Pandan Pareanom Purwachandra, M.Kom.
NIDN 0502018601

Mengetahui
Ketua Program Studi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016200501 1 001

PENGENALAN TANAMAN OBAT MELALUI MEDIA GAME DIGITAL “RAMU”

Hasna Adilah NIM 1700217033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Penciptaan *Digital Game “Ramu”* terinspirasi dari kurangnya pengenalan masyarakat umum mengenai tanaman herbal dan manfaatnya. Kondisi ini dituangkan melalui *game* digital “*Ramu*” dengan memasukkan unsur pengenalan terhadap tanaman herbal dan dikemas dalam sebuah *game* digital.

Digital game Ramu” dibuat dengan menggunakan asset 2D dan terdiri dari 4 level pertama di awal permainan. Pemain akan memasuki area permainan berupa labirin yang memiliki beberapa halangan di dalamnya. Pemain diharuskan menemukan *item* misi yang dicari. Ketika pemain berhasil mendapatkan *item* misi tersebut, pemain akan mendapatkan penjelasan mengenai *item* misi yang didapatkan. Kemudian pemain diharuskan mencari pintu keluar untuk memenangkan permainan dan melanjutkan ke level yang selanjutnya.

Kata kunci: Herbal, *Game*, *Item*

ABSTRACT

The creation of the Digital Game "Ramu" was inspired by the general public's lack of introduction to herbal plants and their benefits. This condition is expressed in the digital game "Ramu" which includes the introduction of herbal plants and is packaged in a digital game.

The digital game Ramu "is made using 2D assets and consists of the first 4 levels at the start of the game. Players will enter the game area in the form of a maze that has several obstacles in it. Players are required to find the mission item they are looking for. When the player succeeds in obtaining the mission item, the player will get an explanation of the mission item obtained. Then the player is required to find the exit to win the game and continue to the next level.

Keywords: Herbs, Games, Items



A. Latar Belakang

Perkembangan pengobatan di dunia medis kini telah berkembang pesat seiring dengan teknologi yang memudahkan ahli medis dan apoteker dalam melakukan pekerjaannya. Obat-obatan juga dibuat dengan mudah dan efisien berkat teknologi-teknologi tersebut.

Namun selain memiliki banyak manfaat, obat-obatan kimia juga memiliki beberapa efek samping pada tubuh, seperti ketidakcocokan obat pada tubuh yang menyebabkan alergi. Pengonsumsi obat-obatan yang terlalu sering dapat menyebabkan kerusakan hati.

Pengobatan dengan bahan tradisional ini menggunakan tanaman tanpa dicampur dengan bahan kimia, sehingga efek samping yang diberikan jauh lebih sedikit dibanding dengan obat-obatan berbahan kimia. Proses pembuatan obat ini cukup mudah dan bahan-bahan yang digunakan pun mudah ditemukan di sekitar kita. Namun banyak masyarakat yang tidak lagi menggunakan obat herbal. Bahkan anak muda dan pelajar banyak yang tidak tahu mengenai pengobatan tradisional ini.

“Kepercayaan masyarakat terhadap kemampuan obat herbal semakin turun. Salah satu faktor yang menyebabkan hilangnya kepercayaan masyarakat terhadap khasiat obat-obatan tradisional adalah terputusnya pengetahuan tentang obat-obatan tradisional yang dimiliki oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Selain itu, obat modern lebih cepat terasa khasiatnya bila dibandingkan dengan obat-obat herbal. Tanaman-tanaman obat tradisional/herbal, yang sangat kecil efek sampingnya, semakin lama semakin tidak mendapat tempat di masyarakat umum.” Saepudin, Agus Rusmana, Budiono (2016: 96).

Ketidak tahuan akan jenis dan manfaat tanaman obat membuat masyarakat enggan menggunakan obat dari bahan alami. Perkembangan teknologi dalam bidang *game* kini juga sudah semakin berkembang. Didukung dengan adanya perangkat yang dengan mudah dimiliki oleh seluruh kalangan masyarakat yakni *smartphone*, laptop maupun *PC* sebagai celah masuknya industri *game*.

Selain untuk media hiburan, *game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mengedukasi masyarakat. Game edukasi yang mengandung konten mendidik menjadikan permainan digital lebih memiliki manfaat. Eva (dalam Rahman dan Tresnawati. 2016) Menjelaskan bahwa *Game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk

meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan *Game* edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar anak di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya. Pemain akan diperlihatkan dengan beberapa informasi mengenai beberapa pengetahuan yang didapat dari edukasi bermedia *game*. Pendekatan bermain sambil belajar akan memudahkan penyampaian ilmu dan pengetahuan.

Kemajuan teknologi termasuk di bidang *game* dapat menjadi suatu hal yang positif apabila pelaku industri *game* memasukkan konten yang positif di dalam karya mereka. Selain itu, masyarakat pun mendapatkan sesuatu yang positif dari aplikasi *game* yang dimainkan, dan tidak hanya hiburan belaka.

1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi pengobatan dengan obat-obatan kimia yang pesat dan telah ditinggalkannya cara pengobatan tradisional.
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat akan tanaman herbal membuat mereka enggan menggunakan obat herbal.
3. Kemajuan teknologi *game* dapat lebih dikembangkan dengan konten positif

2. Tujuan

Tujuan perancangan game ini adalah:

1. Membantu masyarakat terutama pada pelajar untuk mengeksplorasi lebih menenai tanaman obat
2. Membuat *game* yang mengedukasi

3. Sasaran

Target audien dari penciptaan *game* “*Ramu*” ini adalah:

1. Usia : Anak-anak dan remaja, usia 10- 17 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Status : Anak-anak dan pelajar
4. Negara : Indonesia

5. Bahasa Pengantar : Bahasa Indonesia

4. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari *game* digital ini seutuhnya yang meliputi:

a. Praproduksi

Berikut adalah tahapan dalam proses praproduksi:

1) *Game Design*

Proses menciptakan *game* 2D yang baik memerlukan beberapa proses pada tahap desain seperti; merancang visual karakter, asset lingkungan asset benda, dan cerita.

2) Riset

Riset diperlukan agar informasi yang disampaikan kepada pengguna sudah benar dan dapat dipertanggung jawabkan.

3) Desain Karakter

Pemain akan berperan sebagai karakter utama untuk menyelesaikan permainan.

4) *Prototyping*

Prototyping dilakukan untuk mempermudah pembuatan *game* saat masuk pada tahap pemrograman hingga akhir *game*

b. Produksi

Berikut adalah tahapan proses produksi:

1) Pembuatan karakter

Karakter dalam *game* “*Ramu*” ini dibuat menggunakan ilustrasi 2D dengan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*.

2) *Environment*

Latar area pada *game* ini dibuat dengan konsep labirin hutan dan semak.

3) *Animating*

Pembuatan animasi pada *game* ini dilakukan pada karakter utama dan *enemy*.

4) *Programming*

Programming dilakukan menggunakan aplikasi *Construct 2*.

5) *Button & User Interface*

Pembuatan *button* dan *user interface* disesuaikan dengan *visual design*

6) *Scoring* Musik

Proses *scoring* musik *game* ini menggunakan asset musik yang sudah mendapatkan ijin *Free Royalty*, kemudian memadukannya dengan musik yang lain agar sesuai dengan tema dan suasana pada *game*.

c. Pascaproduksi

Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

1) *Assembled*

Proses ini merupakan tahap penggabungan antara asset 2D, *User Interface*, *Sound Effect* dan musik agar bisa berjalan sesuai rancangan awal *game*.

2) *Debuging & Deploying*

Tahap ini yaitu mencari kejanggalan dan kesalahan di saat peletakan asset maupun kesalahan saat pemrograman.

3) *Mastering*

Proses terakhir dari pembuatan *game* yaitu menyimpan file ke dalam *DVD-R* dan dimasukkan ke dalam wadah *DVD-R* bersampul dan siap untuk dipublikasikan

d. *Display dan Merchandising*

Pembuatan merchandise dilakukan sebagai langkah promosi untuk memamerkan *game* kepada masyarakat.

B. Landasan Teori

Pembuatan *game* 2D “*Ramu*” berdasarkan dari sebuah jurnal yang mengatakan bahwa penggunaan obat tanaman herbal yang semakin menurun di dalam masyarakat. Pada sebuah jurnal Saepudin, Agus Rusmana, Budiono (2016: 96) mengemukakan bahwa :

“Salah satu faktor yang menyebabkan hilangnya kepercayaan masyarakat terhadap khasiat obat-obatan tradisional adalah terputusnya pengetahuan tentang obat-obatan tradisional yang dimiliki oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Selain itu, obat modern lebih cepat terasa khasiatnya bila dibandingkan dengan obat-obat herbal. Tanaman-tanaman obat tradisional/herbal, yang sangat kecil efek sampingnya, semakin lama semakin tidak mendapat tempat di masyarakat umum.”

Ungkapan inilah yang menjadi acuan dalam membuat *game* ini. *Game* ini memiliki unsur edukasi yang dapat memberitahu masyarakat tentang tanaman

herbal yang memiliki beberapa khasiat. Penggunaa tanaman herbal Indonesia sudah dilakukan sejak jaman dulu dan telah diturunkan sampai sekarang. Dalam sebuah jurnal Sukandar E Y (2006) mengemukakan bahwa:

“Penggunaan bahan alam sebagai obat tradisional di Indonesia telah dilakukan oleh nenek moyang kita sejak berabad-abad yang lalu terbukti dari adanya naskah lama pada daun lontar Husodo (Jawa), Usada (Bali), Lontarak pabbura (Sulawesi Selatan), dokumen Serat Primbon Jampi, Serat Racikan Boreh Wulang nDalem dan relief candi Borobudur yang menggambarkan orang sedang meracik obat (jamu) dengan tumbuhan sebagai bahan bakunya.”

Penggunaan *game* sebagai media edukasi dapat mempermudah masyarakat memahami betapa pentingnya pengetahuan tentang tanaman herbal, terutama untuk anak-anak. Dan diharapkan dapat meningkatkan minat pada anak-anak mengenai obat-obatan tradisional Indonesia.

1. Tanaman Herbal

Tanaman herbal biasa digunakan sebagai obat tradisional dan kadang digunakan oleh sebagian orang sebagai tanaman hias. Dalam sebuah jurnal Hidayanto, Dedi, Mohammad, dkk, dalam Tanaman herbal sebagai tanaman hias dan tanaman obat (2015,2),

Tanaman herbal adalah tumbuhan yang telah diidentifikasi dan diketahui berdasarkan pengamatan manusia memiliki senyawa yang bermanfaat untuk mencegah, menyembuhkan penyakit, melakukan fungsi biologis tertentu, hingga mencegah serangan serangga dan jamur.

2. Game Design

Berikut unsur permainan, diantaranya adalah:

a. Player

Di dalam sebuah permainan pasti memiliki unsur pemain. Pemain ditugaskan untuk berinteraksi dengan permainan dan objek lain yang ada di dalam *game* tersebut.

b. Objective

Permainan yang objektif dapat membuat pemain tidak merasa jenuh dengan apa yang ia mainkan .

c. Prosedure

Prosedur adalah cara *Game Developer* untuk membuat permainnya dapat dimulai dan dapat diakhiri dengan baik sesuai *design*.

d. Rules

Peraturan yang ada di dalam permainan untuk memberitahu pemain apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama permainan.

e. Resources

Resources dilakukan agar pemain dapat mencapai tujuan masing-masing. *Resource* pada umumnya seperti waktu dan nyawa.

f. Conflict

Konflik pada suatu permainan adalah kunci utama pemain untuk memulai dan menyelesaikan permainan.

g. Boundaries

Batas-batas yang dapat di lewati ataupun dijangkau oleh pemain.

C. Tinjauan Karya

Berikut beberapa karya yang dijadikan sebagai referensi pembuatan game “*Ramu*”:

1) *Bring Me Cake*

Dalam pembuatan konsep visual “*Ramu*” terinspirasi dari game “*Bring Me Cake*”. Pengaplikasian inspirasi game “*Bring Me Cake*” di game “*Ramu*” adalah pembuatan visual area permainan yang menyerupai labirin.



Gambar 1 T, S.Kom,ampilan visual game “*Bring Me Cake*”

2) *The Greatness of Bastion*

Tinjauan karya game “*Ramu*” mengambil contoh referensi dari game “*The Greaness of Bastion*”. Bagian dari game “*The Greatness of Bastion*” yang dijadikan sebagai referensi adalah visual utama game yang digunakan.



Gambar 2 Tampilan visual game “The Greatness of Bastion”

3) Game “Puzzle Monster”

Referensi visual game *Ramu*” ialah game “Puzzle Monster”. Bagian visual yang diambil adalah bagian akhir dari permainan yang menentukan nilai akhir pemain.



Gambar 3 Tampilan visual game “Puzzle Moster”

D. Perancangan

1. Desain Permianan

a. Tema

Konsep dari game “*Ramu*” terinspirasi dari rasa khawatir akan semakin berkurangnya pengetahuan masyarakat terhadap manfaat tanaman herbal.

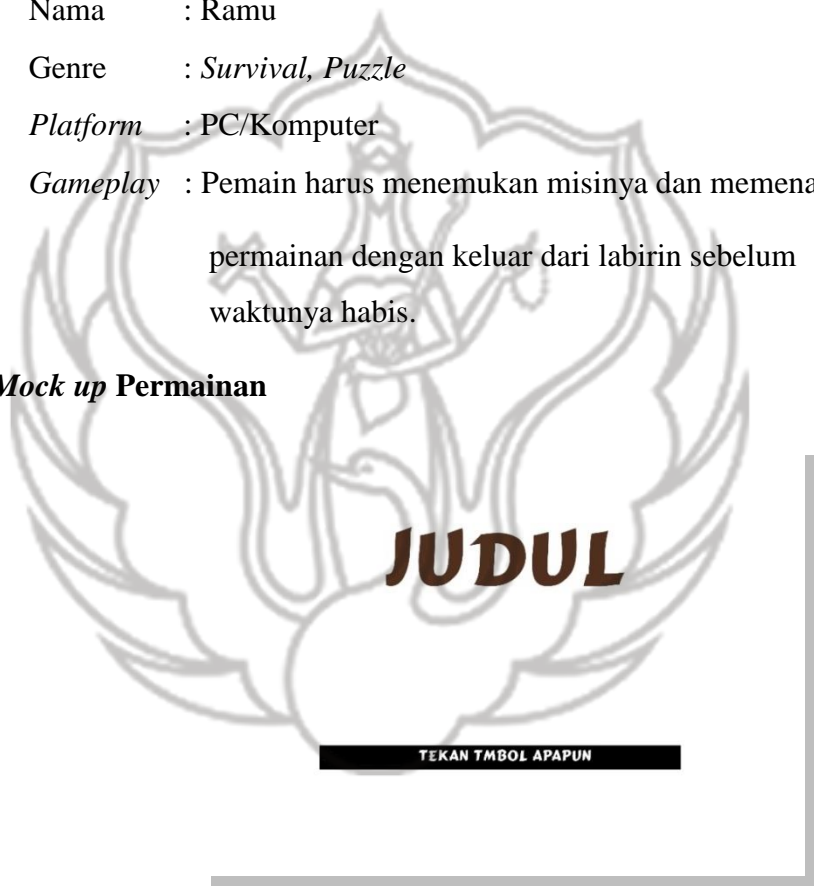
b. Sinopsis

Sinopsis game “*Ramu*” bercerita tentang seorang anak perempuan berusia 15 tahun bernama Nana yang sangat tertarik dengan pengetahuan akan tanaman herbal. Kemudian Nana mendapatkan tugas untuk mencarikan suatu tanaman herbal yang akan dijadikan sebagai obat untuk suatu penyakit. Nana diharuskan untuk memasuki sebuah labiri menghadapi beberapa kesulitan didalamnya.

c. Deskripsi Permainan

- Nama : Ramu
- Genre : *Survival, Puzzle*
- Platform : PC/Komputer
- Gameplay : Pemain harus menemukan misinya dan memenangkan permainan dengan keluar dari labirin sebelum waktunya habis.

d. Mock up Permainan



Gambar 4 Tampilan *Mock up* judul

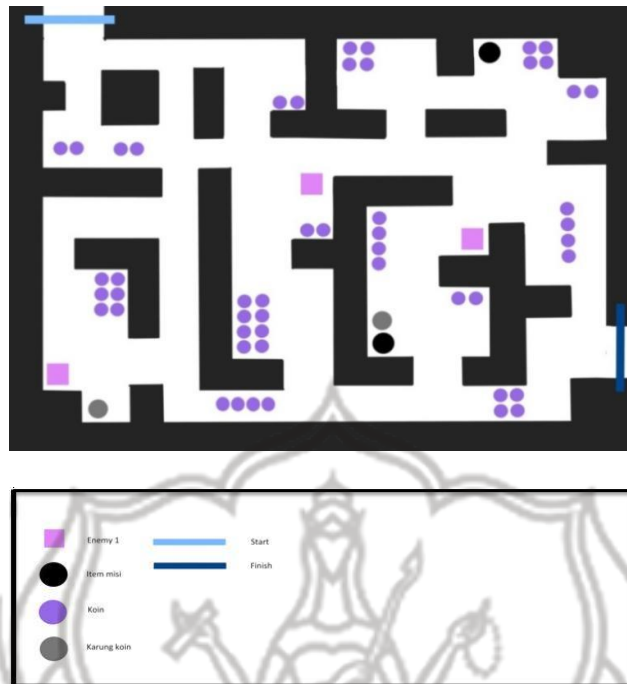


Gambar 5 Tampilan *Mock up Main Menu*

- 1) Judul berupa tulisan terdapat di semua menu utama. Judul bertuliskan “*Ramu*”
- 2) *Background*: berfungsi untuk menunjukkan latar dan suasana yang ada pada permainan.
- 3) Tombol “mulai”: untuk memulai memasuki area permainan.
- 4) Tombol “pengaturan”: terdapat tombol untuk mengatur besar kecilnya volume pada permainan.
- 5) Tombol “bantuan”: berisi cara memainkan permainan.
- 6) Fitur kalah dan menang.
- 7) Tombol “*pause*”: berfungsi untuk menjeda permainan
- 8) Misi: terdapat misi yang berbeda di setiap level. Semakin tinggi level, misi yang diberikan juga semakin sulit.
- 9) Level pada permainan ini memiliki 4 level di awal
- 10) Musuh: Ada 3 tipe musuh dalam permainan ini

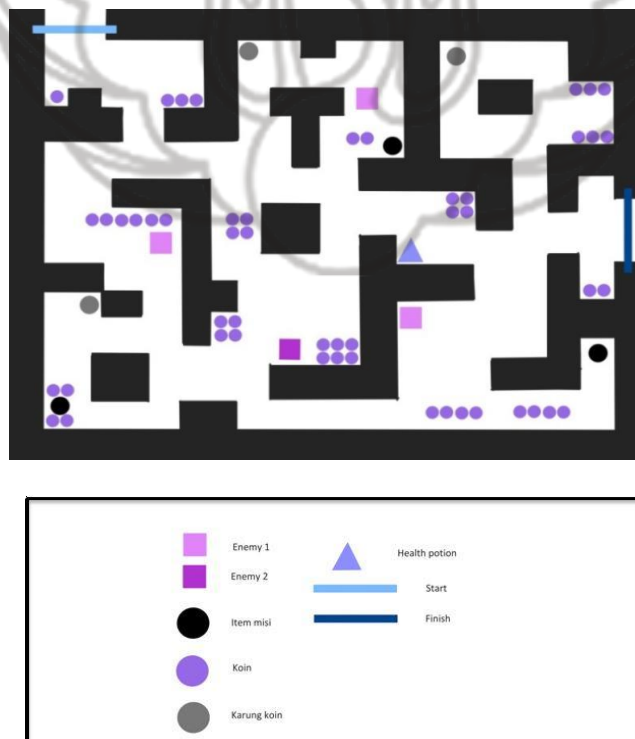
e. Desai Level

a) Level 1



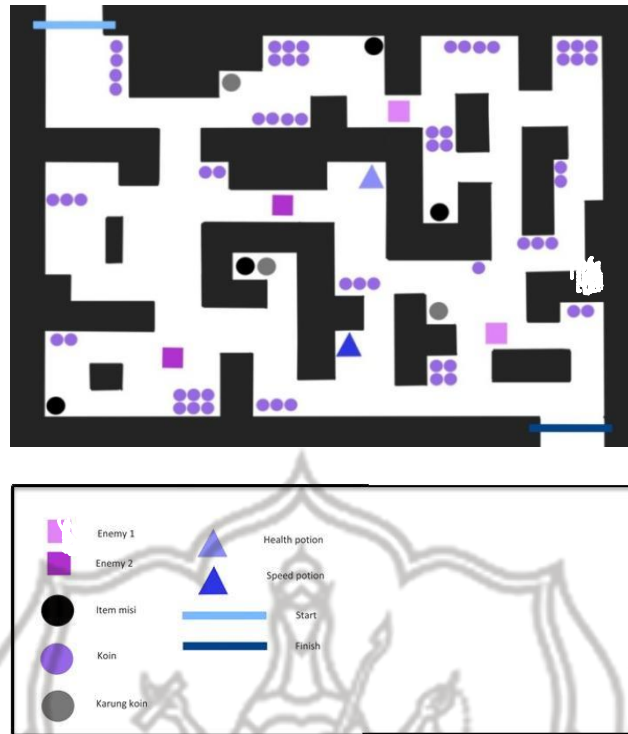
Gambar 6 Tampilan desain level 1

b) Level 2



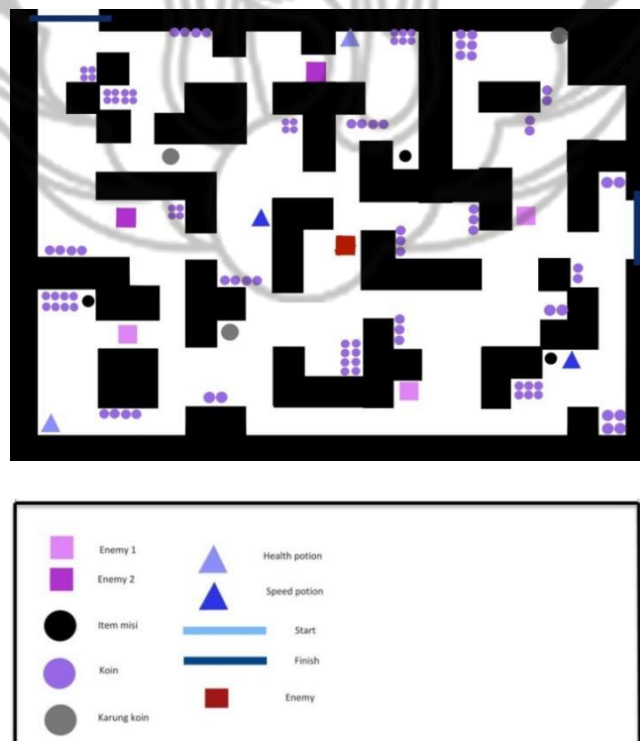
Gambar 7 Tampilan desain level 2

c) Level 3



Gambar 8 Tampilan desain level 3

d) Level 4



Gambar 9 Tampilan desain level 4

f. Prototypeing

Prototyping dalam rancangan game “*Ramu*” dilakukan dengan membuat gambaran *sketch* kemudian mengubahnya menjadi digital.

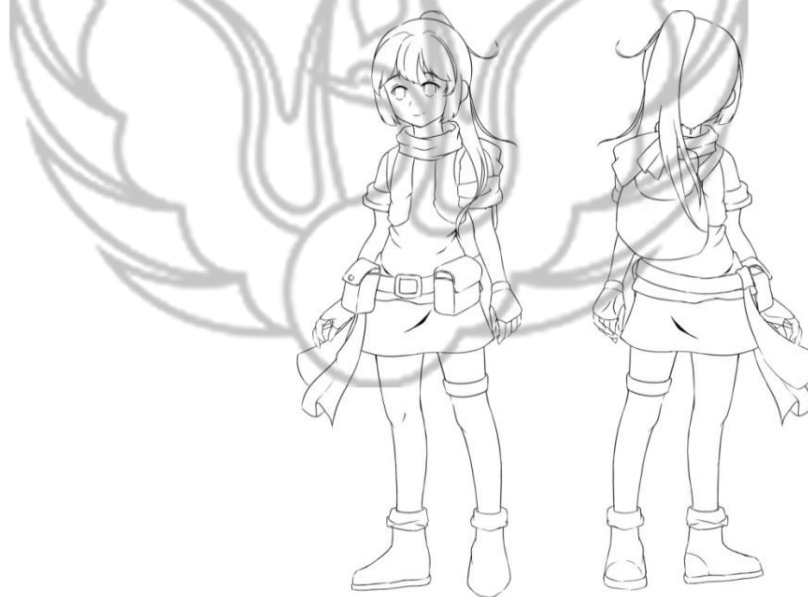
2. Desain Karakter

Berikut adalah penjelasan mengenai karakter dalam game “*Ramu*”:

a. Nana

Nana adalah seorang gadis berusia 15 tahun yang memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap tanaman herbal. Ia banyak belajar mengenai tanaman herbal bersama professor. Sifat Nana adalah periang, pemberani, tekun, dan cerdas.

Nana tinggal bersama dengan professor di “Rumah Ramu”. Keseharian Nana adalah membantu professor membuat obat-obatan dari tanaman herbal.



Gambar 10 Sketsa karakter Nana

Desain karakter Nana di dalam permainan dibuat dengan wujud anak-anak/ chibi. Perubahan wujudnya ini difungsikan untuk menciptakan visual yang identic dengan anak-anak dan mengefisienkan pergerakannya di dalam permainan. Karakter Nana

dibuat dengan banyak warna untuk menambah kesan ceria.



Gambar 11 Karakter Nana dalam permainan

b. Professor

Profesor adalah seorang ahli botani dan ahli dalam tanaman obat herbal. Pekerjaannya adalah meracik obat dari tanaman herbal untuk diberikan kepada masyarakat yang membutuhkan. Sifat profesor adalah baik, dermawan, dan pandai. Professorlah yang mengajarkan pada Nana tentang manfaat tanaman-tanaman obat.



Gambar 12 Sketsa karakter Professor

c. Enemy

Berikut beberapa daftar *enemy*-nya:

- 1) Kelelawar

Dalam permainan “*Ramu*”, kekelawar merupakan musuh pertama. Pergerakan kekelawar yaitu ke kanan dan ke kiri. Kelelawar bisa dihilangkan dengan memukulnya menggunakan tongkat.

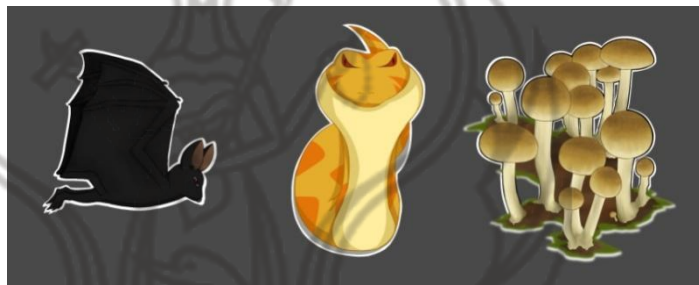
2) Ular

Ular merupakan musuh ke dua, ular dapat ditemukan pada level ke dua dan seterusnya. Ular bisa dikalahkan dengan memukulnya menggunakan kayu maupun obor.

3) Jamur Kotoran Sapi (*Magic Mushroom*)

Jamur ajaib merupakan musuh ke tiga. Jamur ajaib dapat ditemukan pada level 4. Jamur ini memiliki efek halusinasi. Apabila pemain menyentuh jamur ini maka control kerja pemain akan terhenti sejenak,.

Berikut gambar musuh yang ada pada gamr “*Ramu*”



Gambar 13 Karater Musuh

3. Asset

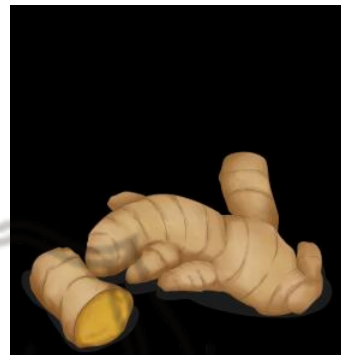
Berikut beberapa asset yang dipakai di dalam area permainan:



4. Tanaman Herbal

a. Jahe

Dalam kehidupan sehari-hari, jahe banyak digunakan sebagai rempah untuk menambahkan rasa pada makanan. Namun ternyata jahe memiliki manfaat lebih sebagai obat. Jahe memiliki banyak manfaat salah satunya sebagai obat pereda batuk.



Gambar 15 Ilustrasi jahe

b. Kencur

Manfaat kencur salah satunya adalah sebagai obat penambah nafsu makan.



Gambar 16 Ilustrasi kencur

c. Temulawak

Salah satu tanaman herbal yang dipakai untuk menambah nafsu makan selain kencur adalah temulawak.



Gambar 17 Ilustrasi temulawak

d. Ciplukan

Ciplukan memiliki manfaat lain sebagai obat meringankan penyakit kolesterol dan diabetes



Gambar 18 Ilustrasi ciplukan

e. Kumis Kucing

Tanaman kumis kucing memiliki bentuk bunga yang menarik. Selain bentuknya yang menarik, tanaman kumis kucing juga memiliki manfaat sebagai obat untuk penyakit diabetes.



Gambar 19 Ilustrasi kumis kucing

f. Tapak Dara

Tanaman ini biasanya sering ditemui sebagai tanaman hias, namun ternyata tapak dara memiliki manfaat lebih sebagai obat untuk penyakit diabetes.



Gambar 20 Ilustrasi tapak dara

g. Seledri

Tanaman ini biasanya digunakan sebagai campuran untuk makanan. Seledri juga memiliki manfaat sebagai obat penurun kadar kolesterol.



Gambar 21 Ilustrasi seledri

5. Software

Daftar Software yang digunakan:

a. *Clip Studio Paint*

Digunakan untuk proses perancangan dan pembuatan asset 2D.

b. *Adobe Photoshop CS 6*

Digunakan untuk proses pembuatan dan editing asset 2D.

c. *Medibang Pro*

Digunakan untuk proses pembuatan dan editing asset 2D.

d. *Construct 2 275 ver.*

Digunakan dalam proses pemrograman.

e. *FL Studio*

Digunakan dalam proses *mixing* musik.

6. Background Music

Musik yang digunakan dalam game ini sudah menggunakan izin resmi dengan *Free Royalti*. Pemilihan musik diambil dari situs *freesound* dan situs *zapsplat*. Tahap berikutnya adalah *mixing* dan menggabungkan musik yang telah diunduh dan digabungkan agar sesuai dengan tema pada permainan.

E. PEMBAHASAN

1. Pembahasan Karya

a. Main menu

Menu utama pada permainan “*Ramu*” memiliki tampilan awal terdapat perintah untuk menekan tombol *keyboard* mana saja agar dapat masuk ke menu utama. Setelah memasuki menu utama dalam tampilannya terdapat beberapa tombol seperti; tombol mulai, pengaturan, bantuan, credit dan tombol keluar.



Gambar 22 Tampilan main menu

b. Cerita

Pada awal permainan yang dapat membantu pemain untuk memahami misi yang harus dijalani. Penggambaran cerita pada permainan ini berupa ilustrasi yang memiliki narasi. Berikut ilustrasi cerita dari permainan “*Ramu*”;



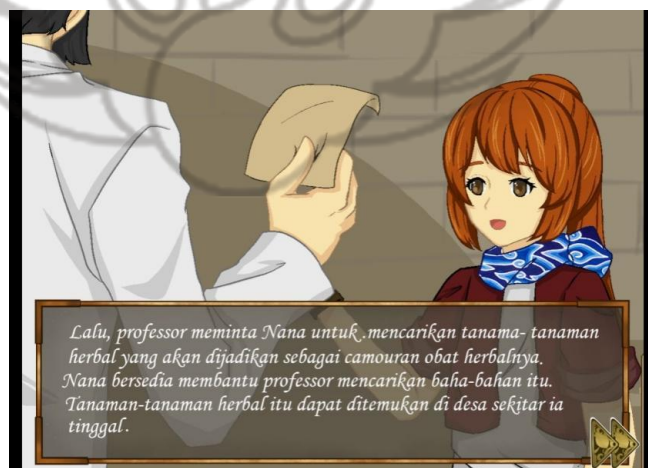
Gambar 23 Cerita 1



Gambar 24 Cerita 2



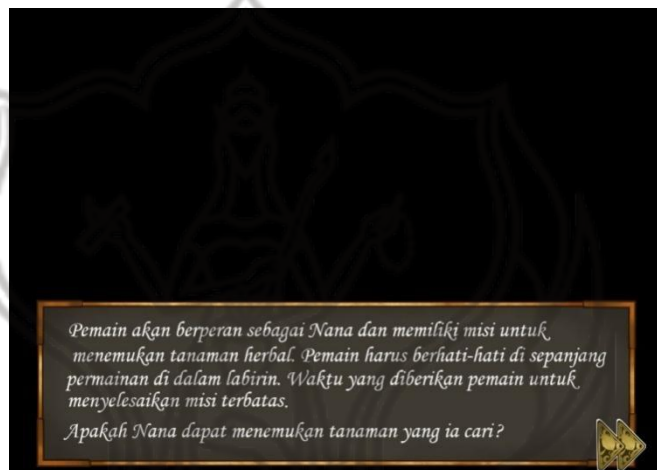
Gambar 25 Cerita 3



Gambar 26 Cerita 4



Gambar 27 Cerita 5



Gambar 28 Cerita 6

c. *Game play*

Isi *gameplay* pada permainan “*Ramu*” berupa labirin hutan dan rumput. Terdapat 4 level permulaan pada game ini. Di dalam setiap level terdiri dari misi, item, *enemy* dan waktu. Ketika pemain memasuki area permainan, waktu yang diberikan untuk menyelesaikan misi dan keluar dari labirin sudah berjalan. Waktu untuk menyelesaikan misi di setiap level adalah 3 menit. Misi yang diberikan akan semakin sulit seiring naiknya level yang dimainkan. Di dalam labirin juga terdapat dua musuh yang bergerak dan satu musuh yang diam. Musuh yang ada pada permainan ini yaitu; kelelawar, ular dan jamur beracun. Ketika pemain sudah mendapatkan misi yang diugaskan, pemain harus keluar dari labirin untuk memenangkan permainan dan melanjutkan ke level selanjutnya. Berikut beberapa tampilan yang ada pada *gameplay*.

1) Level 1



Gambar 29 Misi pada level 1



Gambar 30 Gerbang finish untuk menyelesaikan permainan

2) Level 2



Gambar 31 Tampilan musuh ke 2 pada level 2

3). Level 3



Gambar 32 Tampilan misi pada level 3

4). Level 4



Gambar 33 Tampilan musuh 3 dalam permainan

2. Pembelajaran tentang Tanaman Herbal

Dalam permainan ini, terdapat penjelasan dan informasi mengenai fungsi dari beberapa tanaman herbal dan cara penggunaannya, sehingga masyarakat dapat memanfaatkan tanaman herbal tersebut. Pembuatan permainan "*Ramu*" diharapkan dapat membantu mengenalkan pada masyarakat khususnya anak-anak untuk mengenali dan memahami fungsi dari tanaman herbal. Dengan demikian dapat memunculkan ketertarikan anak-anak kepada tanaman herbal.

F. KESIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir *game* “*Ramu*”.

1. Pembuatan *game* 2D “*Ramu*” telah selesai dengan jumlah level yang dibuat yaitu 4 level. Durasi pengerjaan *game* memakan waktu 8 bulan dengan perhitungan 5 hari kerja dalam seminggu dan 6 jam kerja setiap harinya.
2. *Game* 2D “*Ramu*” memiliki unsur edukasi mengenai pengenalan dan fungsi dari tanaman herbal yang dapat di temui pada *gemplay*-nya.
3. Pembuatan *game* 2D “*Ramu*” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal dari pembuatan *game*. Tujuan utama untuk menyampaikan edukasi yang dikemas dalam bentuk *game* digital.

G. SARAN

Setelah menyelesaikan pembuatan *game* “*Ramu*” terdapat beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama antara lain:

1. Mematangkan konsep dan ide pada awal pembuatan sangat penting agar tidak jauh berbeda dari ekspektasi yang diinginkan.
2. Mencari referensi dari berbagai sumber. Seperti memainkan beberapa *game* dan melakukan *brain storming* dengan rekan yang juga mengeluti bidang *game* digital.
3. Memperhatikan manajemen waktu. Memanfaatkan jam malam untuk beristirahat dengan cukup agar fisik tetap bugar. Mengerjakan

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Kinho, Juliany, dkk. 2011. *Tumbuhan Obat Tradisional di Sulawesi Utara Jilid 2*. Manado: Balai Penelitian Kehutanan Manado, Balai Penelitian dan Pengembangan Kehutanan Kementrian Kehutanan
- Kurdi, Asetani. 2010. *Tanaman Herbal Indonesia: Cara Mengolah dan Manfaatnya bagi Kesehatan*. TK: TP.
- Masyarakat Desa Sirnarasa. 2008. *Tumbuhan Obat Halimun: Melestarikan Kekayaan Sumber Daya Alam dan Kearifan Lokal*. Jawa Barat: TP

Jurnal

- Rahman, Ridwan Arif dan Dewi Tresnawati. 2016. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan nama Hewan dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia: Jurnal Algoritma, Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 13(1), 184- 190.
- Sada, Janet T. & Rosye H. R. Tanjung. 2010. *Keragaman Tumbuhan Obat Tradisional di Kampung Nansfori Distrik Supiori Utara, Kabupaten Supiori Papua*: Biologi of Papua, 2(2), 39-46.
- Saepudin, Encang, Agus Rusmana, Agung Budiono. 2016. *Penciptaan Pengetahuan Tentang Tanaman Obat Herbal dan Tanaman Obat Keluarga*: Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan, 4(1), 95-106.

Laman Pustaka

<https://i.pinimg.com/originals/74/b9/61/74b9614f914d32238aff19cd0c7c8c54.jpg>
g. Diakses pada Sabtu, 2 November 2019

https://apkpure.com/id/child-s-game-pacman-iamfunny/softLab.zaher.game?__cf_chl_captcha_tk__=5f1d79eae013fc97d654b6fd84d97f1e3c77dd-1578992144-0-ARjh-j3NbXlf2Qo7gTWEMZs-HyqgAVgWNqE6TRZZzSjxh0841RrFS0nBgboFl5vjr25F4V6VbLZUOTGrYpTniC2BqMxL11D2QGTWqBWVPUT0puSZUduT9lyGMyazrIh0cvYjLRgiHX8_Hj7evi3H8nHipF8IERFqpAGMoiXV9mwgWtB5tN7AZiE0lkV

*A146t97avLQUPx9C9Hepa1hz_IWRmY8R3VxrhdCRYZ9mJYyTYEJthjW
Ga7VHJtfoLTaqmi6_oVCG-
MpJK3OI8EEbnJs_SLXOP15eB69VPeYXdvh-
uqr3egeOd8cozsrE6fICZXpuyVbN4Yu2h4iF-
FdrFACitQGckED_GIy_r7CmO9vTkzeWRlYXmJ7kz5THcIsDfg* Diakses
pada Sabtu, 2 November 2019

*http://whatisthatgame.blogspot.com/2015/07/the-greatness-of-
bastion.html.*Diakses pada Sabtu, 2 November 2019

https://id.wikipedia.org/wiki/Herbal_Diakses pada Sabtu, 2 November 2019,
pukul 19.20 WIB.

<https://www.finansialku.com/tanaman-herbal-obat/>.Diakses pada Sabtu, 2
November 2019, pukul 19.28 WIB.

[https://today.line.me/id/pc/article/Game+‘Harvest+Moon+Light+of+Hope’+h
ad](https://today.line.me/id/pc/article/Game+‘Harvest+Moon+Light+of+Hope’+had)

[ir+di+iOS+ dan+Android-YZzOma](#). Diakses pada Rabu, 6 November 2019,
pukul 21.42 WIB.

[https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fassets.jalantikus.
com](https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fassets.jalantikus.com)

[%2Fassets%2Fcache%2F0%2F200%2Ftips%2F2017%2F09%2F19%2F
harvest-moon-loh08-15-17.jpeg&imgrefurl=https%3A%2F%2F
jalantikus.com%2Ftips%2Fseri-game-harvest-moon%2F&docid
=qf5X8ETsm7ggWM&tbnid=44NTTAc7zpZ6M%3A&vet=12ah
UKEwjUwN7ixtXlAhUDILcAHTSdAAk4ZBAzKAMwA3oECAE
QBA..i&w=356&h=200&safe=strict&client=opera&bih=722&biw=
1496&q=game%20harvest%20moon&ved=2ahUKEwjUwN7ixtXlA
hUDILcAHTSdAAk4ZBAzKAMwA3oECAEQBA&iact=mr&uac
t=8#h=200&imgdii=ag8QaCTK9CirhM:&vet=12ahUKEwjUwN7ix
tXlAhUDILcAHTSdAAk4ZBAzKAMwA3oECAEQBA..i&w=356.](https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fassets.jalantikus.com%2Ftips%2F2017%2F09%2F19%2Fharvest-moon-loh08-15-17.jpeg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fjalantikus.com%2Ftips%2Fseri-game-harvest-moon%2F&docid=qf5X8ETsm7ggWM&tbnid=44NTTAc7zpZ6M%3A&vet=12ahUKEwjUwN7ixtXlAhUDILcAHTSdAAk4ZBAzKAMwA3oECAEQBA..i&w=356&h=200&safe=strict&client=opera&bih=722&biw=1496&q=game%20harvest%20moon&ved=2ahUKEwjUwN7ixtXlAhUDILcAHTSdAAk4ZBAzKAMwA3oECAEQBA&iact=mr&uact=8#h=200&imgdii=ag8QaCTK9CirhM:&vet=12ahUKEwjUwN7ixtXlAhUDILcAHTSdAAk4ZBAzKAMwA3oECAEQBA..i&w=356)
Diakses pada Rabu, 6 November 2019, pukul 21.51 WIB.