

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan permainan “*Ramu*” telah terlaksana dengan lancar melalui berbagai proses dan berhasil mencapai target awal pembuatan *game* berdasarkan referensi yang dipakai. 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 ditemui pada *gameplay*-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.

B. 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 *brainstorming* dengan rekan yang juga menggeluti bidang *game* digital.
3. Memperhatikan manajemen waktu. Memperhatikan jam istirahat dengan menghindari bekerja lebih dari jam kerja, terutama di malam hari. Mengerjakan saat tubuh kelelahan berpotensi mendapatkan penyakit.

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 Kementerian 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__=5f1d79eaeba013fc97d654b6fd84d97f1e3c77dd-1578992144-0-ARjh-j3NbXlf2Qo7gTWEMZs-HyqgAVgWNqE6TRZZzSjxh0841RrFS0nBgboFl5vjr25F4V6VbLZUOTGrYpTniC2BqMxL11D2QGTwqBWVPUT0puSZUduT9lyGMyazrIh0cvYjlRgiHX8_Hj7evi3H8nHipF8IERFqpAGMoiXV9mwwgWtB5tN7AZiE0lkVA146t97avLQUPx9C9Hepa1hz_IWRmY8R3VxrhdCRYZ9mJYyTYEJthjWGa

7VHJtfoLTaqmi6_oVCG-MpJK3OI8EEbnJs_SLXOP15eB69VPeYXdvh-
uqr3egeOd8cozsrE6flCZXpuyVbN4Yu2h4iF-
FdrFAcitQGckED_GIy_r7CmO9vTkzeWRIYXmJ7kz5THcIsDfg 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>'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>

%2Fassets%2Fcache%2F0%2F200%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=12ahUKEwjUwN7ixtX1AhUDILcAHTSdAAk4ZBAzKAMwA3oECAEQBA..i&w=356&h=200&safe=strict&client=opera&bih=722&biw=1496&q=game%20harvest%20moon&ved=2ahUKEwjUwN7ixtX1AhUDILcAHTSdAAk4ZBAzKAMwA3oECAEQBA&iact=mrc&uact=8#h=200&imgdii=ag8QaCTK9CirhM:&vet=12ahUKEwjUwN7ixtX1AhUDILcAHTSdAAk4ZBAzKAMwA3oECAEQBA..i&w=356. Diakses pada Rabu, 6 November 2019, pukul 21.51 WIB.

<https://www.kabarrantau.com/jenis-tanaman-herbal-asal-indonesia-ini-berkhasiat-untuk-kesehatan-tubuh/> . Diakses pada Minggu, 10 November 2019, pukul 21.42 WIB.

[https://lifestyle.kompas.com/read/2016/10/28/130500923/4.tanaman.herbal.dan.k](https://lifestyle.kompas.com/read/2016/10/28/130500923/4.tanaman.herbal.dan.khasiatnya.untuk.kesehatan?page=all)

[hasiatnya.untuk.kesehatan?page=all](https://lifestyle.kompas.com/read/2016/10/28/130500923/4.tanaman.herbal.dan.khasiatnya.untuk.kesehatan?page=all) . Diakses pada Minggu, 10 November 2019, pukul 21.42 WIB.

