BAB IV

PENUTUP

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan dan saran yang dapat menunjang dalam perbaikan penulisan yang akan datang.

A. KESIMPULAN

Penulis telah melakukan proses Upaya Pelestarian Penyu di Ekosistem Laut Indonesia Melalui Media Interaktif Berbasis Digital. Langkah awal yang penuliskan lakukan adalah melakukan riset serta analisa data terhadap target audiens dan objek perancangan. Hal tersebut dilakukan untuk menentukan apakah perancangan ini nantinya dapat memberikan informasi-informasi tersebut terhadap target audiens.

Melalui *game*, penyampaian "Upaya Pelestarian Penyu di Ekosistem Laut Indonesia Melalui Media Interaktif Berbasis Digital" dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Selain itu, melalui beberapa media pendukung, target audiens menjadi lebih tertarik untuk mengakses dan memainkan *game* dengan judul "Bela Running : Sea Turtle Rescue" ini.

Dengan adanya perancangan media interaktif ini target audiens akan mendapatkan informasi-informasi mengenai pentingnya penyu dalam ekosistem laut di Indonesia. Hal ini yang nantinya dapat membuat target audiens tertarik dan tergerak untuk ikut dalam menjaga ekosistem laut untuk kelestarian penyu di Indonesia.

B. SARAN

Perancangan media interaktif berupa *game* ini bertujuan sebagai upaya menarik perhatian konsumen dalam melestarikan penyu di ekosistem laut Indonesia masih memiliki kekurangan dalam teknis dan Penyampaian informasinya. Saran dan kritikan yang membangun akan menjadi manfaat besar dalam penyempurnaan karya Tugas Akhir ini. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menambah informasi serta menambah wawasan yang nantinya akan menjadi contoh dalam perancangan media interaktid berupa *game* bagi para mahasiswa lainnya. Berikut merupakan saran yang penulis harapkan supaya dapat memperbaiki serta menyempurnakan setiap kekurangan dari pengkaryaan ini :

1. Sebelum mengangkat penyelesaian sebuah masalah melalui karya, maka cari lah setiap informasi-informasi dari sumber yang konkrit.
2. Carilah permasalahan yang benar-benar memiliki nilai lebih ketika telah terselesaikan melalui pengkaryaan nanti.
3. Ilmu dari desain komunikasi visual memiliki potensi yang besar, sehingga kembangkan dan inovatifkan kedalam media-media baru sehingga membuka pandangan baru yang positif kepada masyarakat.
4. Dalam pembuatan *game* ini memiliki banyak kesusahan, maka perlu ilmu dan usaha yang sungguh-sungguh dalam pembuatannya.

5. *Game* merupakan sebuah media yang memiliki tata produksi yang cukup panjang, sehingga memerlukan sebuah tim agar nantinya *game* dapat tercipta dengan baik dan tidak memakan waktu yang lama.
6. Dalam pembuatan *game* memerlukan fasilitas, dan perangkat yang mendukung, usahakan agar memenuhi standar pembuatan *game* agar nantinya tidak mengalami permasalahan dalam produksi nantinya.
7. Pengembang *game* di indonesia diharapkan memiliki *game-game* yang bertanggung jawab pada anak-anak terutama remaja-remaja yang menjadi harapan bangsa, agar tidak hanya memiliki hiburan yang menghabiskan waktunya, tapi yang memberikan wawasan terhadap pentingnya lingkungan, terutama di masa Global warming yang membuat lingkungan menjadi berubah.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

DAFTAR PUSTAKA

Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design: 2nd edition*, Berkeley, CA, New Riders.

Ario, Raden, dkk. (2016). *Pelestarian Habitat Penyu Dari Ancaman Kepunahan Di Turtle Conservation and Education Center (TCEC)*. Vol. 19. Bali. Jurnal Kelautan Tropis.

Cartono. (2010). *Biologi Umum. Bandung*: Prima Press.

Chu, Phillip. 2009. *Learn Unity 4 for IOS.NewYork*: *Game* Dev Technicat.

Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty in Games*. Cambridge: The MIT Press. Dillon,

Teresa. 2005. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK:

Dananjaya, Utomo. 2010. Media Pembelajaran Aktif. Bandung: Penerbit NUANSA

Direktorat Konservasi & Taman Nasional Laut. (2009). *Pedoman Teknis Pengelolaan Konservasi Penyu dan Habitatnya, Departemen Kelautan dan Perikanan*, Jakarta

Direktorat Konservasi & Keanekaragaman Hayati Laut. (2015). *Rencana Aksi Nasional (RAN) Konservasi Penyu*, Jakarta

Direktorat Jenderal Pengelolaan Ruang Laut. (2020). *Penyu* https://kkp.go.id/djprl/lpsplsorong/page/1915-penyu. diakses 05 september 2021.

Farras, B. A. (2013). Masa Depan Para *Gamer*s. Surya University.

Firdiansyah, Abrar. (2020) *Memahami Pengertian dan Prinsip Game Design* https://glints.com/id/lowongan/pengertian-dan-prinsip-*game*-design/#.YUFBOugza00. diakses 8 september 2021.

Fullerton, Tracy. 2008. *Game Design Workshop A playcentric approach to creating innovative games 2nd Edition*. Burlington : Morgan Kaufmann Publishers.

Hadi Sutopo, Ariesto. 2003. Multimedia Interaktif dan Flash. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.

Halim, M. 2013. Pembuatan *Game* "The Last Mission" Dengan Menggunakan Fps Creator. Yogyakarta: Amikom Yogyakarta.

Hamad, Ibnu. (2007), Perencanaan Program Komunikasi, Universitas terbuka, Jakarta

Hidayatullah, P. dan Daswanto, A. Nugroho, S. P. 2011. Membuat Mobile *Game* Edukatif Flash. Bandung: Informatika.

Itsnaini, Faqihah. "Ekosistem Laut: Pembagian Dan Jenis-Jenis Makhluk Hidup Di Dalamnya". Detikedu, 2021, https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5553479/ekosistem-laut-pembagian-dan-jenis-jenis-makhluk-hidup-di-dalamnya.

Kusrianto, Adi. (2007), Pengantar Desain Komunikasi Visual, Penerbit Andi, Yogyakarta

Laksono, Gilang. “Peran Perempuan dalam *Game*, Hanya Jadi Pemanis?”. Kincir, 2022, https://www.kincir.com/*game*/pc-*game*/peran-perempuan-dalam-*game*-hanya-jadi-pemanis-rxVUC8ejk0Tq6

Lestari, Ambar Sri. 2013. Pembelajaran Multimedia dalam Jurnal Al-Ta’dib VI/2. Kendari: STAIN Sultan Qaimuddin Kendari

Nontji, Anugerah., 2005. *Laut Nusantara.Cetakan Keempat*. Djambatan.Jakarta.

Notle, Scoltastici. 2013. *Mobile Game Design Essentials*. Birmingham : Packt Publishing.

Pressman, Roger S. and Maxim, Bruce R. 2014. *Software Engineering: A Practitioner's Approach.* : McGraw-Hill.

Rollings, Andrew dan Adams Ernest. 2003. Andrew Rollings and Ernest Adams on *Game* Design: Chapter 1, What is *Game* Design. Indianapolis: New Riders.

Rouse, Richard. (2005), *Game design: Theory and Practice, Wordware Publishing*, Texas

Rustan, Surianto. 2011. Huruf Font Tipografi. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka

Utama.

Saulter, Joseph. (2007), *Introduction to video game design and development, McGraw-Hill Companies*, Inc, New York

Suyanto. (2004), Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan, Andi Yogyakarta, Yogyakarta

Supriyono, Rakhmat, (2010), Desain Komunikasi Visual: teori dan aplikasi, Andi Publisher, Yogyakarta

Timothy D. Green & Abbie Brown. 2002. *Multimedia Projects in The Classroom*. California: Corwin Press.

Wafda, A. R. 2015. Pengembangan *Game* Edukasi Lingkungan Berbasis Android. Yogyakarta: Univesitas Negeri Yogyakarta.

Yusuf, A. (2000). *Mengenal Penyu. Yayasan alam lestari*. Jakarta

"Populasi Penyu – Yayasan Penyu Indonesia". Yayasanpenyu.Org, 2019, http://yayasanpenyu.org/populasi-penyu/