

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kurangnya minat remaja terhadap pramuka bukan karena remaja tidak mengenal pramuka melainkan karena remaja tidak mengenal kegiatan-kegiatan pramuka. Karena itu, penulis membuat sebuah media *game* interaktif yang dapat membuat remaja mengenal kegiatan pramuka. Melalui media *game* yang justru sering digunakan remaja yang bersekolah di sekolah swasta di kota-kota besar di Indonesia, maka pengenalan kegiatan pramuka melalui *game* menjadi efektif dan dapat tersampaikan dengan baik.

Game dibuat kasual *online* berbasis *web* agar mudah dimainkan oleh remaja dan pendistribusiannya pun akan menjadi lebih mudah. Selain itu juga, dengan jaringan *online*, maka akan tercipta sebuah komunitas yang akan menggerakkan remaja untuk ikut serta kegiatan-kegiatan nyata yang telah disiapkan melalui program perencanaan 6 bulanan. Walaupun pengenalan kegiatan pramuka lewat media virtual, tetapi penulis tetap tidak menghilangkan aturan dan tujuan yang memang seharusnya ada di kegiatan pramuka.

Desain yang dibuat menggunakan kartun sederhana dengan *outline* tegas dan warna-warna yang *eye-catching*. Remaja menyukai gambar yang lucu, sederhana, namun menarik. Gambar yang terlalu serius akan membuat remaja malas untuk memainkannya.

Dengan *web-banner game* akan dipromosikan dan dikenal, sehingga remaja tertarik untuk main *game*-nya. Sesudah main *game*, dengan adanya forum, maka remaja akan berkumpul di dalam satu tempat untuk membicarakan kesukaan dan hobi mereka, kemudian media lain seperti kaos, pin, *desktop wallpaper* adalah media pendukung yang dapat menarik remaja untuk mengikuti kegiatan sesuai dengan yang diharapkan.