

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil data survei yang dilakukan selama pengerjaan perancangan ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Sebagian besar remaja kurang mengetahui tanaman herbal karena kurangnya pengenalan dan pembelajaran tentang tanaman herbal dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka juga jarang melakukan kegiatan yang berhubungan dengan alam misalnya bercocok tanam, karya wisata tanaman herbal, dan sebagainya yang menyebabkan rendahnya keinginan remaja akan tanaman herbal.
2. Indonesia sangat kaya akan tanaman herbal, hal ini berarti Indonesia memiliki potensi mengembangkan tanaman herbal demi kesejahteraan masyarakat umum yang lebih baik di masa mendatang. Namun sayangnya, dari data yang ada banyak tanaman herbal yang belum teridentifikasi manfaatnya.
3. Pada masa ini, sudah mulai bermunculan kebun-kebun khusus tanaman herbal yang terbuka bagi masyarakat umum. Salah satu kebun herbal di Bandung adalah Bumi Herbal Dago. Kebun tersebut menyediakan wisata edukasi tanaman herbal kepada masyarakat umum dan juga pelajar. Namun sayangnya, sangat jarang remaja yang mau datang kesana. Umumnya mereka datang karena mengikuti program wisata dari sekolah.
4. Para remaja saat ini sangat menyukai permainan *mobile* bergenre strategi seperti Mobile Legend dan PUBG. Dalam sehari, mereka dapat menghabiskan waktu dari dua hingga lima jam sehari hanya untuk bermain *game mobile* tersebut.

Berdasarkan masalah tersebut, maka dilakukan riset mendalam dan perencanaan yang seksama terhadap subjek dan objek, sehingga pada akhirnya dirancang sebuah media *game mobile* dengan genre yang mirip seperti permainan yang mereka sukai, yaitu strategi. Sebagai sarana edukasi, maka dimasukkan segala hal tentang tanaman herbal yang perlu dipelajari oleh remaja, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang

menyenangkan. Pembelajaran dengan metode tersebut, menjadikan remaja menyerap ilmu dengan lebih optimal dibandingkan melalui metode konvensional.

Harapan akan generasi muda saat ini adalah mereka mau dan cinta akan potensi di Indonesia serta memiliki keinginan kuat untuk mengembangkan potensi tersebut, salah satunya tanaman herbal. Melalui pengenalan, pembelajaran, dan pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari, akan menyebabkan meningkatnya pengetahuan mereka terhadap tanaman herbal. Mereka juga dapat membagikan ilmunya kepada lingkungan sekitar mereka sehingga tanaman herbal tersebut dapat bermanfaat bagi lebih banyak orang lagi. Melalui kreativitas, keingintahuan dan semangat muda yang dimiliki oleh para remaja, sudah cukup untuk menjadi titik awal dalam memulai pembelajaran tentang tanaman herbal, sehingga di masa mendatang akan ada banyak tanaman herbal yang dapat dimanfaatkan dan menjadi obat alternatif bagi penyakit yang sukar disembuhkan.

