



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Meski *newsgame* bukan hal yang baru, namun adanya genre *newsgame* dalam penyampaian informasi bisa menjadi salah satu alternatif baru bagi media online, yang dapat dikembangkan secara massif di Indonesia. Sebab, dengan adanya *newsgame* yang penulis buat, secara tidak langsung dapat meningkatkan keaktifan pengguna untuk berfikir, bermain dan juga membaca.

Adapun harapan penulis adalah, karya yang telah dibuat dapat membantu meminimalisir stigma atau pandangan negatif mengenai gangguan mental pada manusia. Begitupun dengan akademisi Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa/i yang ingin menciptakan gaya informasi baru dengan *newsgame*, penulis berharap karya ini dapat menjadi rujukan ke depannya.

5.2 Saran

5.2.1 Saran untuk Akademisi

Adapun saran bagi akademisi yang ingin menciptakan *newsgame* sebagai tugas akhirnya, agar dapat mematangkan konsep secara jelas.

Persiapkan seluruh tim dan anggaran sebelum memulai, karena untuk mempersiapkan sebuah *newsgame* membutuhkan tenaga yang lebih banyak, dan dana yang disiapkan juga tidak sedikit.

Ada baiknya untuk mempersiapkan ide dan konsep sejak semester tujuh pada saat mata kuliah Seminar Proposal. Tidak menutup

kemungkinan jika serius mengerjakan di semester tujuh, akan mudah untuk menyelesaikannya di semester delapan. Karena untuk tugas akhir yang dikerjakan adalah dua jenis, karya dan juga naskah akademik.

5.2.2 Saran untuk Universitas

Untuk ke depannya, diharapkan dapat melakukan diskusi terbuka mengenai *cross* program studi untuk membuat tugas akhir. Hal tersebut cukup penting, agar mahasiswa/i dapat mengenali rekan atau tim pengembang *prototype*, sebelum mengambil mata kuliah skripsi berbasis karya, supaya bisa mematangkan konsep yang ada dan memiliki tujuan yang sama.

Selain itu juga diharapkan untuk Universitas dapat memberikan rekomendasi terkait IT atau *programmer* yang bisa diajak kerjasama untuk mempermudah mahasiswa/i, khususnya jurnalistik dalam pengerjaan skripsi berbasis karya.

