

BAB V

SIMPULAN

5.1 Simpulan

Newsgame “Anak Gemuk \neq Sehat” merupakan hasil karya penulis yang bertujuan meningkatkan kesadaran orang tua akan obesitas anak serta memberikan informasi dan edukasi tentang berat badan anak dan cara mengontrolnya. Adapun, simpulan dari *newsgame* ini adalah sebagai berikut:

1. Meski masih memiliki banyak kekurangan, penulis berhasil mengeksplorasi bentuk baru penyajian berita, yakni *newsgames* yang relatif belum berkembang pesat di Indonesia.
2. Penulis berhasil menciptakan karya berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan format yang relatif belum berkembang pesat di Indonesia, diharapkan hasil karya tersebut mampu menjadi model yang dapat diadaptasi oleh media-media yang belum mengeksplorasi format penyajian berita serupa. Adapun *BogorDaily.net* sendiri menyatakan cukup tertarik mengadaptasi model tersebut jika memiliki kesempatan di kemudian hari.
3. Penulis berhasil menghasilkan karya jurnalistik yang informatif dan edukatif serta memiliki keunggulan pada aspek interaktivitas. Diharapkan keunggulan tersebut mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terkait isu yang diangkat, yakni bahaya obesitas pada anak.

4. Penulis menghasilkan karya jurnalistik dengan pembawaan yang menyenangkan dan dapat dinikmati oleh target pasar, yakni orang tua dengan anak pada rentang usia 2-20 tahun. Hal tersebut didukung dengan *interface* yang disesuaikan dengan *persona user*.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademik

Saran akademik yang dapat penulis paparkan adalah dalam memproduksi *newsgame*, seorang produser dan *game designer* harus memiliki pemahaman mendalam soal *User Interface* dan *User Experience* atau *UI/UX*. Tanpa adanya pemahaman akan kedua aspek tersebut, diskusi dengan tim *programmer* dan *graphic designer* cenderung menjadi kurang kondusif.

Bagi akademisi yang hendak membuat karya dalam bentuk *newsgame* juga memiliki panduan dari orang-orang yang memang sudah ahli dalam bidang *newsgame*. Karena, *game* dan *newsgame* sangat berbeda dari segi tujuan.

5.2.2 Saran Praktis

Saran praktis yang dapat penulis sampaikan bagi akademisi yang hendak membuat karya sejenis adalah pentingnya kemampuan untuk bekerja dalam tim. Dalam membuat karya *newsgame*, peran produser dan *game designer* perlu diemban sehingga *soft skill* seperti kepemimpinan juga

diperlukan. Kemampuan bekerja dalam tim menjadi penting untuk menghindari miskomunikasi dengan tim serta menciptakan suasana kerja yang produktif dan kondusif. Tim harus mampu berdiskusi, menerima kritik dan masukan, serta mencari solusi bersama. Kemampuan untuk memimpin juga diperlukan karena tanpa adanya seorang pemimpin, proyek menjadi tidak tertata baik secara jadwal maupun hasil fisik.

Selain itu, bagi akademisi yang hendak membuat *newsgame* juga perlu mempertimbangkan target pasar secara matang. Jika pertimbangan sudah sesuai, maka proses advokasi dan ajakan untuk memainkan *newsgame* menjadi lebih mudah.