



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

SIMPULAN

5.1. Simpulan

1. Rampungnya *newsgame* berbentuk *Interactive Storytelling* bertipe visual novel yang mengangkat tema kemacetan di Jakarta ini telah mengikutsertakan berbagai informasi krusial mengenai problem kemacetan lalu lintas di Jakarta yang dibutuhkan publik untuk memahami akar persoalan tersebut.
2. Rumusan konten dari *newsgame* berbentuk *Interactive Storytelling* bertipe visual novel tentang kemacetan Jakarta ini telah memasukkan sejumlah opsi dan solusi yang bisa dipergunakan untuk mengatasi persoalan kemacetan di Jakarta. Sejumlah solusi tersebut didasarkan kepada pengalaman Jepang mengatasi problem serupa di negaranya.
3. Format *Interactive Storytelling* bertipe visual novel bertema kemacetan di Jakarta ini terbukti cukup efektif sebagai format penyampaian informasi alternatif di media digital.

Penulis berharap produk dan laporan skripsi berbasis karya dapat membantu dan memperkuat niat akademisi, khususnya mahasiswa/i yang mengambil penjurusan *multimedia journalism* untuk memilih skripsi berbasis karya sebagai tugas akhirnya. Selain itu, penulis berharap akademisi yang mengambil penjurusan

multimedia journalism bisa turut serta dalam membuat karya jurnalistik yang inovatif untuk mengembangkan karya jurnalistik di Indonesia menjadi berkembang dan dapat memberikan informasi atau wawasan ke khalayak yang dikemas dengan menarik melalui karya inovatif, salah satu contohnya *newsgame*.

5.2. Saran

5.2.1. Saran untuk Akademis

Saran dari penulis kepada akademisi yang memilih produk *newsgame* sebagai tugas akhir atau skripsi berbasis karya, buatlah konsep sematang mungkin dan pikirkan elemen-elemen yang dapat menyempurnakan produk yang dibuat nanti. Pikirkan juga tim atau *talent* yang akan membantu dalam proses pembuatan produk. Hal tersebut akan membantu akademisi dalam pembuatan produk tugas akhir.

5.2.2. Saran untuk Universitas Multimedia Nusantara

Rencana untuk melakukan *cross* Program Studi dalam rangka pembuatan tugas akhir harus sudah dimulai selambat-lambatnya di akhir semester enam. Hal tersebut penting agar mahasiswa/i yang berniat mengambil matakuliah Skripsi Berbasis Karya dapat mengenal mitranya dari program studi berbeda sedari awal sehingga bersama-sama mereka dapat merancang konsep produk yang lebih matang. Komunikasi dan koordinasi *cross* program studi yang dilakukan pada semester di mana mahasiswa/i mengambil matakuliah Skripsi Berbasis Karya dikhawatirkan tidak efektif mengingat keterbatasan waktu.