



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.



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

Newsgames berjudul ‘Apakah kamu orang Indonesia asli?!’ merupakan hasil dari Skripsi berbasis karya yang penulis kerjakan untuk menempuh pendidikan S1 di Universitas Multimedia Nusantara. *Newsgames* ini dibuat sebagai bentuk kritik dari pandangan orang mengenai kaum ‘pribumi’ yang masih menjadi polemik di tengah masyarakat Indonesia.

Berdasarkan dari proses produksi *newsgame* ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Newsgame* ini membuktikan bahwa tidak ada orang Indonesia asli.
2. *Newsgame* ini mengenalkan bentuk baru pada pembaca dalam mengakses informasi.
3. *Newsgame* ini memberikan sudut pandang lain mengenai isu pribumi melalui penelitian ilmiah.
4. *Newsgame* ini memberikan edukasi kepada pembaca bahwa isu penting bisa di akses secara menyenangkan dan menghibur.

5.2 Saran

Manfaat dari *newsgames* yang penulis buat adalah sebagai sarana edukasi pembaca mengenai ‘pribumi’ asli Indonesia. Kemudian memunculkan bentuk baru dalam mengakses berita atau informasi. Setidaknya tidak hanya dalam bentuk

tulisan, foto, *video*, gambar atau dokumen melainkan bisa melewati bentuk lain seperti *newsgames*. Hal ini juga memicu media-media lain untuk berkreasi dan membuat informasi dapat disajikan dalam bentuk yang menarik. Sehingga masyarakat bisa menikmatinya sebagai hiburan.

Karena sasaran dari *newsgame* ini adalah kaum milenial. Kaum milenial sangat aktif menggunakan media sosial serta aktif dalam penyebaran informasi. Bentuknya yang interaktif, membuat kaum milenial tertarik untuk mengakses berita dalam bentuk *newsgames*. Pengalaman yang kaum milenial rasakan sebagai pengguna *newsgame* akan lebih mudah tersebar melalui media sosial milik mereka. Karena isu yang dibahas sempat ramai diperbincangkan oleh warga net, maka ada kemungkinan besar bahwa isu ini bisa menjadi sarana edukasi para pembaca terutama kaum milenial yang dianggap sudah mampu mengolah informasi dengan baik. Sehingga dari hasil *newsgame* ini diharapkan para kaum milenial mampu memupuk persepsi yang hendak disampaikan penulis agar tidak ada lagi kesenjangan antara suku-suku dan ras di Indonesia.

Namun karya ini masih jauh dari kata sempurna, karena masih sangat sederhana. Penulis sangat bergantung pada data yang ada dalam penelitian Prof. Herawati Sudoyo, sehingga data yang penulis miliki pun sangat terbatas. Penulis hanya mengandalkan 12 suku di Indonesia. Karena hanya itu saja hasil penelitian Prof. Herawati Sudoyo yang bisa di visualisasikan oleh penulis. Untuk itu hasil *newsgames* yang dihasilkan pun juga sangat sederhana.

5.3 Kritik

Kritik dalam pembuat *newsgames*, sebelum membuat *newsgames* carilah informasi sebanyak mungkin mengenai tema atau berita yang hendak dibuat. Jangan terbatas pada satu sumber, jika memungkinkan carilah sebanyak mungkin. Kemudian buatlah tim yang terdiri dari konseptor, *illustrator*, *programmer*, dan reporter yang handal. Sehingga *newsgames* yang dihasilkan bisa bervariasi. Tidak hanya dalam bentuk *matching games*, melainkan bisa dalam bentuk lain.

