



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.

5 BAB V

SIMPULAN

5.1 SIMPULAN

Newsgame “Sidewalk” merupakan hasil karya yang penulis buat sebagai pengingat kepada mereka yang memainkannya, untuk senantiasa menjaga fasilitas pejalan kaki terutama trotoar, juga berkendara sesuai dengan tempatnya.

Simpulan dari semua proses yang penulis lakukan demi terciptanya *newsgame* “Sidewalk” ini adalah:

1. Tingginya jumlah pejalan kaki yang menjadi korban kecelakaan lalu lintas, baik di Indonesia ataupun di negara-negara lainnya (global). Tingginya jumlah pejalan kaki yang menjadi korban ini memperlihatkan, bahwa masyarakat harus lebih berhati-hati dalam berkendara, mengingat pejalan kaki rentan menjadi korban selama berada di jalanan.
2. Bagaimana kondisi trotoar, terutama di Jakarta, masih kurang perhatian. Dengan masih banyaknya trotoar yang tidak memenuhi standar yang ada, tentu akan mempersulit mereka yang ingin berjalan dari satu tempat ke tempat lainnya.
3. *Newsgame* “Sidewalk” dapat memberikan pemahaman baru kepada masyarakat luas bahwa jurnalisme terus berkembang seiring zaman, dan tidak melulu berakhir dengan luaran berbentuk cetak, ataupun elektronik semata.

5.2 SARAN

5.2.1 Saran Akademik

Saran akademik yang dapat penulis berikan adalah, yang pertama *newsgame* haruslah proporsional. Dalam artian segala sesuatu yang ada didalamnya harus ditunjang dengan data dan fakta. Hal ini penting karena *newsgame* bukanlah permainan biasa yang hanya menawarkan kesenangan. Tetapi harus ada informasi berupa data, fakta dan juga masalah yang ingin diangkat ke banyak orang.

Kedua, penelitian terkait *newsgame* sendiri belum banyak berkembang sekarang ini, terlebih yang diteliti oleh orang Indonesia. Dengan belum berkembangnya penelitian terkait *newsgame*, ada beberapa hal yang menjadi susah untuk diketahui secara pasti. Seperti, apa ciri khas yang dimiliki oleh *newsgame*, yang membuatnya benar-benar menjadi *newsgame* dan bukan sebuah produk yang tergolong dalam gamifikasi.

Penelitian terkait *newsgame* diperlukan agar kedepannya, ciri-ciri ataupun karakteristik *newsgame* menjadi lebih jelas. Sehingga *newsgame* dapat dibedakan dengan gim kasual lainnya, atau apakah *newsgame* berbeda dengan produk gamifikasi, atau malah *newsgame* sebenarnya termasuk dalam produk gamifikasi.

Ketiga, akademisi yang ingin mengambil tugas akhir berbentuk *newsgame* sebaiknya tidak hanya memikirkan rencana anggaran pra-produksi dan produksinya saja. Tetapi juga pasca-produksinya. Anggaran yang sudah direncanakan dan dikeluarkan harus sebanding dengan hasil yang ingin

didapatkan. Karena semua biaya untuk membuat *newsgame* pastilah tidak sedikit, maka hasil timpal balik dari semua kerja keras harus sebanding dengan yang dikeluarkan.

5.2.2 Saran Praktis

Terkait dengan saran praktis, yang dapat penulis sadari dari hasil karya *newsgame* “Sidewalk” ini adalah bahwa pilihan *font* dan warna yang ada cenderung *flat* dalam artian biasa-biasa saja, dan tidak mempunyai daya tarik lebih. Meskipun memang *newsgame* ini harus sedekat mungkin dengan realita dan juga ditunjang dengan data yang ada, tetap saja penulis seharusnya bisa memberikan pilihan yang lebih baik.

Lalu, untuk saran selanjutnya, bagi akademisi yang ingin memilih tugas akhir berupa *newsgame*, ada baiknya untuk membuat sebuah *newsgame* yang bersifat eksploratif, bukan kompetitif. Ini dimaksudkan agar pemain didorong untuk mengeksplor segala sesuatu yang ada didalam *newsgame*, sehingga mereka bisa mendapatkan informasi lebih banyak terkait data yang digunakan, dibanding sekedar menang atau kalah.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A