



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 Kesimpulan

Dari proses pembuatan *newsgames* “Sea Helper” ini, ada beberapa kesimpulan yang penulis dapatkan yaitu:

1. Proses pengerjaan prototipe *newsgames* “Sea Helper” berlangsung sejak 18 Februari – 14 Juni 2014 (diluar pematangan ide dan pencarian *talent*). Sepanjang proses itu berlangsung, karya yang dihasilkan berupa sebuah gamifikasi atau *newsgames* yang membahas mengenai pencemaran laut akibat sampah plastik yang terjadi di Indonesia.
2. Proses produksi terdiri dari: pemilihan tema dan judul yang tepat; pembuatan *storyboard* yang menjelaskan skenario pada *newsgames* yang akan dibuat; pemilihan sistem, bahasa pemrograman, dan *game engine* yang sesuai dengan *game* yang telah ditentukan; pembuatan kerangka visualisasi elemen *game* yang telah ditentukan berupa: *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)*, *User’s Journey*, bahasa pemrograman, *game engine*, audio atau *sound*, dan artikel berita tentang pencemaran laut akibat sampah plastik yang akan dimasukkan ke dalam *game*; pembuatan prototipe; dan revisi.
3. Untuk membuat sebuah *newsgames* harus mengutamakan nilai-nilai jurnalistik yang terkandung di dalam *game* tersebut, bukan nilai hiburannya.

4. Untuk membuat sebuah karya *newsgames*, penulis harus memilih anggota tim yang dapat berkooperatif dengan baik selama proses produksi.
5. Agar menciptakan karya *newsgames* yang baik, ada baiknya anggota tim produksi *newsgames* terdiri dari:
 - a. Produser
 - b. *Game designer*
 - c. 2D atau 3D *Artist*
 - d. *Programmer* atau *coder*
 - e. Pembuat suara dan lagu atau *Soundmaker* (untuk membuat audio original).
6. Mengunggah karya atau *newsgames* ke Google Play Store lebih mudah dibanding ke App Store. Namun pemilik akun Google Play harus memiliki lisensi atau melakukan prabayar kepada Google Play Store untuk menghilangkan tulisan “Tidak Didesain untuk Anak-Anak”.
7. Penulis memilih untuk menggunakan *QR-code* di dalam *e-poster* agar calon pemain dapat langsung melakukan *scan* dengan kamera *smartphone* mereka. Setelah selesai di-*scan*, pemain akan langsung terhubung ke *newsgames* “Sea Helper” yang ada di Google Play Store.
8. Membuat *release* untuk media dan memasukkan logo ke dalam *e-poster* “Sea Helper” (karya *newsgames*) ketika mengajukan kerjasama dengan “Saya Pilih Bumi”.
9. *Newsgames* “Sea Helper” dibuat menggunakan *engine* Unity karena mendukung bahasa pemrograman C# (*c sharp*). Bahasa pemrograman C#

atau *c sharp* memiliki fitur yang komplit sekaligus efisien untuk digunakan oleh *programmer* yang baru ingin membuat *game* ataupun *programmer* senior.

5.2 **Saran**

a. **Saran bagi Tim Produksi**

1. Mengutamakan nilai-nilai jurnalistik di dalam produk *newsgames*, bukan nilai hiburan (*entertainment*).
2. Membuka forum diskusi terbuka dengan para anggota produksi agar dapat menghasilkan karya yang baik.

b. **Saran bagi Akademis**

1. Menggali lebih dalam lagi mengenai proses pembuatan karya *newsgames* dengan melakukan riset lebih banyak melalui jurnal ilmiah, buku, atau media yang membahas tentang *newsgames*.
2. Memastikan topik yang diangkat dalam karya *newsgames* merupakan peristiwa yang sedang berlangsung, spesifik, aktual, dan fakta.
3. Mempelajari mengenai tahapan produksi *newsgames* yang baik dan benar.

c. **Saran bagi Praktis**

1. Dari *newsgames* “Sea Helper” ini diharapkan dapat menjadi sarana baru untuk membaca berita, khususnya mengenai pencemaran laut akibat sampah plastik kepada masyarakat.

2. *Newsgames* “Sea Helper” dapat mengubah perspektif masyarakat tentang dampak yang ditimbulkan oleh pencemaran akibat penggunaan sampah plastik yang kurang bijak.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA