



### **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

*Newsgame* “Dua Kaki Empat” merupakan hasil karya yang penulis buat untuk mengurangi kasus anjing terlantar mengingat banyaknya anjing yang terlantar akibat ketidakcocokan antara sang pemilik dengan anjing peliharaannya. Melalui *newsgame*, hal tersebut dapat diatasi dikarenakan calon pemilik anjing dapat terlibat secara langsung ketika memainkan *newsgame* ini. Simpulan dari semua proses dalam *newsgame* ini yaitu:

1. Karya ini memberikan kesadaran kepada masyarakat akan banyaknya anjing terlantar dengan cara pendekatan yang tepat, yaitu lewat sebuah permainan menghibur.
2. Melalui *newsgame* yang bersifat interaktif, manusia dapat dengan tepat menemukan anjing yang sesuai untuk gaya hidup dan kepribadiannya.
3. *Newsgame* ini dapat memberikan pemahaman mengenai topik anjing dari aspek karakter, ciri fisik, kecocokan dengan anak-anak dan anjing lainnya.
4. Selain itu *newsgame* ini juga menunjukkan akan pentingnya keselarasan antara jenis ras anjing tertentu dengan gaya hidup dan kepribadian manusia.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Untuk Akademik

Penelitian ini dapat berguna untuk penelitian sejenis terutama yang berhubungan dengan *newsgame*. Penulis berharap dengan adanya penelitian mengenai *newsgame* yang telah penulis kerjakan dapat menjadi referensi untuk penelitian berbasis karya kedepannya. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan penelitian ini menjadi acuan agar lebih lengkap dan lebih baik.

Bagi mereka yang ingin membuat *newsgame*, penulis berharap agar mereka melakukan pengumpulan data sejak awal. Saran ini berangkat dari pengalaman penulis karena pada proses pengerjaan, penulis merasa tahap pengumpulan data membutuhkan waktu dan tenaga yang sangat banyak. Penulis perlu mengumpulkan data kemudian menyaring data masif sehingga dapat digunakan untuk membuat *newsgame*.

### 5.2.2 Saran Untuk Universitas

Penelitian mengenai *newsgame* merupakan salah satu penelitian berbasis karya yang sangat menarik namun membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang tidak sedikit, dikarenakan sumber daya yang dibutuhkan untuk menciptakan *newsgame* tidaklah mudah dan murah. Saran yang dapat penulis berikan adalah sebaiknya pihak Universitas Multimedia Nusantara untuk bekerja sama dengan instansi ataupun perusahaan lain menjadi rekanan yang dapat saling dukung dalam pengembangan jurnalistik dan juga teknologi informasi.