

BAB V

SIMPULAN SARAN

5.1 Simpulan

“Purple Ribbon” menjadi hasil karya yang penulis buat untuk memberikan sudut pandang audiens mengenai kondisi korban KDRT yang serba salah. Adapun penggunaan *newsgame* ini dapat memungkinkan audiens membangun emosional yang kuat dalam permainannya setelah masuk ke dalam adegan virtual (Jiang & Zhi, 2022, p. 1323). Maka dari itu, *newsgame* pun dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai sudut pandang korban KDRT. Setelah melalui proses yang panjang, berikut simpulan yang ditemukan dalam pembuatan *newsgame* “Purple Ribbon”:

1. Penulis berhasil memproduksi karya jurnalistik berupa *newsgame* yang mengangkat kisah nyata KDRT dari berbagai korban.
2. “Purple Ribbon” menunjukkan perspektif korban KDRT dengan menempatkan audiens dalam situasi yang dihadapi para korban, yaitu serba salah secara tidak langsung melalui beberapa kisah yang ada dalam *newsgame*. Adapun *newsgame* ini dapat menyadarkan pemain yang kemungkinan berada dalam situasi tersebut.
3. *Newsgame* “Purple Ribbon” dapat memberikan informasi dengan cara yang menghibur. Penyampaian informasi melalui *newsgame* ini pun efektif, karena pemain *beta test* menjadi lebih banyak mengetahui tentang KDRT hingga cara melaporkannya lewat kisah dan *mini game* yang telah disediakan.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Praktis

Dalam saran praktis, penulis menyarankan praktisi yang akan membuat *newsgame* selanjutnya untuk memastikan kesibukan yang tengah dilakukan oleh pihak-pihak yang akan diajak bekerja sama dalam

membuat proyek. Tak hanya itu, praktisi yang akan membuat *newsgame* juga harus memiliki setidaknya sedikit-banyak pengetahuan dalam visual dan pemrograman agar diskusi dapat berjalan dengan lancar.

Selain itu, penulis juga menyarankan untuk melakukan negosiasi dalam biaya pembuatan *newsgame* kepada pihak-pihak yang bekerja sama. Akan lebih baik jika praktisi berikutnya dapat mengajukan dan menjalin kerja sama dengan media yang mau menampung karya *newsgame*, sehingga dapat memangkas biayanya.

Kemudian, penulis juga menyarankan praktis berikutnya untuk mempelajari elemen *Call To Action* (CTA) untuk menghindari pemain mengalami kebingungan saat bermain. Selain itu, sebagai pemimpin proyek, penulis menyarankan akademisi lebih sering berdiskusi mengenai *user interface* yang baik dengan *game developer* berpengalaman.

Terakhir, setelah melakukan wawancara dengan korban KDRT, penulis menyarankan untuk memastikan kembali kredibilitas dari narasumber dan disertai bukti yang cukup. Hal ini diperlukan untuk menghindari adanya berita bohong dan kisah dapat dipertanggungjawabkan.

