



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

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Banyak hal yang penulis dapatkan sejak awal memulai mengerjakan tugas akhir ini. Yang paling ingin penulis tekankan yaitu bahwa tugas akhir merupakan saat dimana mahasiswa mempraktekkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari semasa kuliah dari semester pertama hingga semester akhir. Selain mempraktekkan ilmu tersebut, dalam mengerjakan tugas akhir mahasiswa tingkat diminta untuk dapat mempertanggungjawabkan hasil desain secara akademis. Penulis juga memetik bahwa dalam mendesain, langkah awal yang paling benar yaitu menemukan akar permasalahan, mencari persoalannya, riset dan terakhir yaitu melakukan eksekusi.

Dalam mengerjakan hal baru, yang menjadi resiko yaitu seberapa akurat sumber yang kita dapatkan. Fakta-fakta ilmiah tentang subjek tugas akhir penulis maupun pendapat masyarakat atas survey yang dilakukan penulis. Maka dari itu, sumber-sumber pendukung haruslah diperhatikan.

Selain melakukan proses desain, penulis juga harus menyusun sebuah laporan ilmiah sebagai pertanggungjawaban atas pekerjaannya. Sebuah sumber atau fakta harusnya terpercaya. Penulis juga belajar menghindari plagiarisme dalam bentuk apapun.

5.2. Saran

Untuk Universitas Multimedia Nusantara, penulis berharap bahwa sebaiknya Project seperti media interaktif ini disarankan atau diwajibkan untuk dikerjakan berkelompok minimal 2 orang. Karena menurut pengalaman penulis, dalam membuat sebuah media interaktif, banyak aspek yang perlu diperhatikan. Seperti dalam membuat konsep (alur, cerita, *gameplay*), desain (karakter, *background*), *programming* hingga *audio*. Untuk melakukan itu semua secara individu penulis merasa ini merupakan hal yang tidak mudah.

Saran dari penulis kepada mahasiswa yang akan mengerjakan tugas akhir nantinya yaitu bahwa tugas akhir bukanlah tugas perkuliahan yang dapat dikerjakan dalam 1-2 minggu, melainkan tugas mega yang harus dicari sedemikian rupa permasalahan, melakukan riset hingga tahap perancangan. Peningkatan standarisasi pencapaian harus diperhatikan. Sebuah tugas akhir haruslah benar-benar akhir, dimana yang dimaksud penulis yaitu tugas yang dapat membanggakan diri kita sendiri ketika lulus dari perkuliahan dengan apa yang kita buat pada tugas akhir ini. Kemudian, sebaiknya hindari kebiasaan menunda mengerjakan tugas akhir karena pada akhirnya resiko kembali kepada diri sendiri.