

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

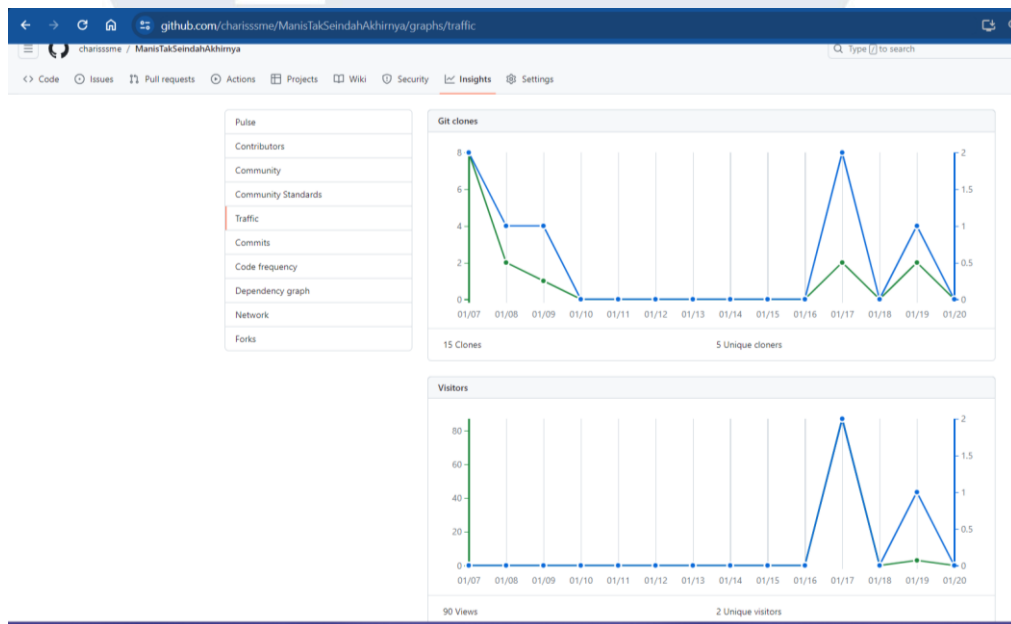
5.1 Kesimpulan

Karya yang berupa newsgames “Manis Tak Seindah Akhirnya” dengan tema diabetes telah melalui berbagai tahapan pembuatan hingga akhirnya mendapatkan respon positif dan kritik serta saran yang membangun dari pengguna. Dengan membawa tema diabetes, salah satu penyakit mematikan di Indonesia, mendorong penulis untuk membuat newsgames “Manis Tak Seindah Akhirnya”. Melalui *newsgames* ini, penulis berupaya untuk memberikan karya yang fokus pada peningkatan *awareness* masyarakat soal diabetes. Mulai dari apa itu diabetes, seperti apa diabetes di Indonesia, hingga bagaimana cara mengobati maupun mencegahnya. Penulis menargetkan audiens kalangan remaja dan dewasa yang aktif menggunakan ponsel dan *gadget*.

Hasil dari evaluasi menggunakan Google Form memperlihatkan *newsgames* lebih banyak diakses oleh pengguna dari usia 19-25 tahun dan hampir seluruhnya mengakses melalui ponsel atau tab. Hal ini membuktikan karya ini mudah untuk diakses di mana saja dan kapan saja. Selain itu, respon positif yang penulis dapatkan berupa pengalaman dari pengguna atau *user experience* (UX) yang baik. Meskipun penulis mendapatkan banyak saran terkait dengan UX, tapi hasil akhirnya penulis dapatkan tergolong cukup baik dan materi tersampaikan dengan baik. Selain itu, desain atau *user interface* (UI) juga menjadi salah satu bagian yang banyak mendapatkan respon positif. Respon positif tersebut ikut mendukung pengalaman pengguna selama mengakses *newsgames*. Berdasarkan respon positif tersebut, penulis menilai karya ini cukup informatif dan membantu mengedukasi masyarakat serta tindakan pencegahan yang harus dilakukan.

Bersamaan dengan respon positif terhadap *user experience* (UX) dan *user interface* (UI), karya ini dinilai cukup interaktif oleh audiens walaupun

penulis tahu bahwa masih banyak kekurangan pada karya ini, terutama interaktivitasnya. Lalu, penulis menargetkan newsgames ini dikunjungi minimal 25 orang. Namun, hingga satu hari sebelum sidang, penulis baru mendapatkan 20 pengunjung. Penulis terus mempromosikan karya ini melalui koneksi penulis. Hingga setelah sidang selesai, penulis mencapai target yang ditentukan dengan jumlah pengunjung sekitar 80 orang. Sayangnya, penulis tidak bisa mencari hasil tangkapan layar jumlah pengunjung di bulan Desember dan tidak bisa dilihat juga melalui *website* GitHub. Penulis menyadari bahwa kegiatan promosi yang penulis lakukan masih kurang banyak karena dilakukan secara mandiri. Terakhir, penulis berharap hasil karya dengan konsep *newsgames* ini dapat terus digunakan dan berkembang dalam penyampaian informasi dengan interaktif.



Gambar 5.1 Tangkapan layar jumlah pengunjung di bulan Januari

5.2 Saran

Penulis sudah mengupayakan untuk menyajikan karya ini semaksimal mungkin. Apalagi, tema yang penulis pilih merupakan tema yang erat kaitannya dengan pola hidup masyarakat Indonesia yang umumnya kita ketahui. Karena itu, penyajian karya dengan tema diabetes ini menjadi penting dan bisa

bermanfaat dalam meningkatkan kesadaran masyarakat untuk mencegah diabetes. Penulis menyadari karya ini masih memiliki banyak kekurangan. Masih terdapat kelemahan-kelemahan dalam karya ini. Penulis juga menyadari bahwa pengetahuan penulis pun masih termasuk minim dan penulis ikut belajar juga selama proses pembuatan karya ini. Penulis menyadari juga bahwa informasi yang disampaikan belum mencakup seluruh informasi yang lebih dalam. Maka dari itu, penulis berharap pada karya selanjutnya bisa memberikan informasi yang lebih detail dan lebih dalam lagi.

Lalu, teruntuk Universitas Multimedia Nusantara, penulis berharap mahasiswa diajak lebih aktif lagi dalam keterlibatan membuat newsgames melalui mata kuliah yang sudah ada, yaitu *Interactive Media Storytelling* dan *News Graphic and Design*. Penulis menyadari hal tersebut setelah melalui proses produksi untuk newsgames ini. Sebelumnya, dikarenakan masa pandemi Covid-19, penulis tidak memiliki banyak keterlibatan secara efisien dalam membuat sebuah proyek atau hasil yang berkaitan dengan kedua mata kuliah tersebut. Terakhir, penulis berharap hasil karya newsgames ini bisa bermanfaat semaksimal mungkin dalam membantu audiens untuk mengenal diabetes dan cara mencegah diabetes mulai dari saat ini.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA