



### **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 DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Melalui pengerjaan produksi ini, penulis mengharapkan dapat mengembangkan ataupun mempromosikan dunia *E-sports* di Indonesia. Hal tersebut menjadi tujuan utama penulis pada saat menyusun ide ataupun gagasan pada program AFK Sejenak ini. Berdasarkan hasil dari produksi program ini, dunia *E-sports* memiliki peluang yang sangat besar pada masa yang akan datang. Peluang tersebut tidak hanya akan terjadi di Indonesia melainkan seluruh dunia akan merasakan perkembangan dunia *E-sports* secara masif. Hal ini membuka peluang bagi setiap para pecinta dunia *game* bisa meneruskan minat dan bakat sehingga menjadikan dunia *game* menjadi salah satu profesi yang menjanjikan.

Melalui program AFK Sejenak ini, diharapkan penonton yang menyaksikan tayangan program ini dapat mengetahui secara luas tentang dunia *E-sports* seperti, peluang di masa yang akan datang, baik dari segi bisnis maupun profesi. Dari segi menjadi seorang *pro player*, melalui program ini diharapkan menjadi pedoman untuk mengetahui manfaat, dampak dan dapat dijadikan pandangan untuk melihat dunia *E-sports* ke depannya. Selain itu melalui program AFK Sejenak ini, dapat menjawab perihal perbedaan sudut pandang dalam pemahaman masyarakat terkait dengan dunia *E-sports*.

Selain itu pengalaman yang penulis dapatkan selama mengerjakan tugas akhir berbasis Karya ini adalah, memimpin sebuah tim sebagai seorang produser yang bertanggung jawab penuh terhadap jalannya program AFK Sejenak ini. Hal lainnya yang penulis dapatkan adalah perihal manajemen waktu yang harus menjadi perhatian baik dalam proses Perencanaan, Produksi, hingga Pasca Produksi. Pada akhirnya penulis menyadari bahwa mengerjakan tugas akhir berbasis karya dengan durasi 3 (tiga) jam adalah sebuah pengalaman yang berharga dan tidak akan pernah terlupakan.

## **5.2 Saran**

Dalam penggarapan produksi program AFK Sejenak ini, penulis menyadari adanya beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam mengerjakan Tugas Akhir Berbasis Karya ini.

Keterbatasan dana menjadi salah satu hambatan bagi penulis selama proses produksi berlangsung, seperti saat penyewaan *studio* penulis memutuskan untuk melakukan proses produksi 2 (dua) episode sekaligus pada hari yang sama. Oleh sebab itu, dengan padatnya waktu yang dimiliki pada saat produksi, manajemen waktu menjadi perhatian utama bagi penulis. Namun hal ini menjadi keuntungan tersendiri yaitu efisiensi waktu bagi keseluruhan tim produksi.

Dengan keterbatasan dana yang dimiliki, hal tersebut memiliki dampak terhadap penggunaan perlengkapan dan peralatan yang digunakan pada saat proses produksi episode kedua berlangsung. Pemakaian alat pribadi pun menjadi solusi bagi penulis untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

Dengan selesainya proses produksi program AFK Sejenak ini, penulis berharap pembaca dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Oleh karena itu, penulis juga berharap nantinya pembaca yang akan menggarap program televisi serupa untuk lebih memperhatikan lagi aspek – aspek seperti, pemilihan narasumber.

Kredibilitas seorang narasumber sangat menentukan kualitas sebuah program yang akan di produksi. Oleh karena itu, pembaca harus mencari narasumber yang memiliki kapasitas dan kredibilitas untuk menjawab sesuai dengan topik yang akan diangkat.

Selama melakukan produksi Tugas Akhir Berbasis Karya ini, penulis juga di dukung oleh berbagai pihak salah satunya adalah tim produksi yang solid. Untuk itu, pemilihan tim sangat dibutuhkan. Selain itu, menjaga *mood* keseluruhan anggota tim selama proses produksi juga tidak kalah pentingnya. Oleh karena itu, penulis sering melakukan *bonding* atau pendekatan diluar proses produksi.

Namun selain menjaga *mood*, penulis sebagai seorang produser tidak lupa untuk mengingatkan kembali tugas dan tanggung jawab setiap anggota tim. Pada saat produksi berlangsung, keseluruhan anggota tim diwajibkan untuk cepat dalam menghadapi setiap kendala yang tidak di prediksi sebelumnya seperti, *file audio* hilang, mengantisipasi hilangnya sinyal frekuensi *audio* pada saat perekaman berlangsung, komposisi kamera yang berubah, hingga *grading video* yang tidak senada.

Pada akhirnya penulis menyarankan diperlukannya penguasaan alat sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Hal ini dimaksudkan agar alat yang dimiliki menjadi lebih optimal pemanfaatannya.

