



### **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

Dalam pengerjaan karya “Our Gaming Industry” ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa website yang telah dibuat oleh penulis merupakan sebuah reportase yang berbentuk *Interactive Multimedia Storytelling*, yang ingin memperkenalkan e-sports di Indonesia dan bagaimana keadaannya sekarang. Dengan tujuan tersebut, penulis pun memberikan informasi mengenai apa itu e-sports, assosiasi pertama e-sports di Indonesia, sejarah e-sports di Indonesia, atlet yang berprestasi, dan juga banyak hal lainnya yang dapat memperkaya pengetahuan mengenai e-sports di Indonesia.

Dari banyaknya proses yang telah dilalui oleh penulis, karya ini merupakan sesuatu platform yang unik. Dengan *output* berbasis website, harus ada beberapa pertimbangan saat memasukan elemen-elemen kedalam website tersebut agar terlihat rapi, nyaman, dan juga enak untuk dibaca oleh penulis. Selain daripada itu website ini juga harus diisi dengan informasi-informasi yang berkualitas.

Dengan tantangan tersebut, penulis pun memilih narasumber-narasumber yang berkualitas, walaupun banyak dari mereka yang tidak dapat diraih karena keterbatasan tempat dan juga waktu. Tetapi penulis mendapatkan penggantinya yang juga memiliki cerita dan juga prestasi yang tidak kalah membanggakan.

Oleh karena itu kita harus selalu memiliki rencana cadangan, karena walaupun kita sudah merencanakan segalanya, hal tersebut dapat berubah seiring dengan perubahan waktu dan produksi yang dilakukan nanti. Dalam pembuatannya, penulis harus memiliki keahlian dasar dalam manipulasi foto, video dan audio serta penggunaan piranti lunak untuk mengedit dan juga memanipulasi foto, video, dan juga audio tersebut.

Dengan hal tersebut, penulis dapat menarik kesimpulan. Masih banyak orang yang belum mengetahui e-sports, apa itu e-sports, prestasi yang telah diraih Indonesia, banyak yang masih memandang e-sports sebelah mata dan menganggap e-sports membuang waktu dan bisa dijadikan sebagai sebuah profesi. Tetapi nyatanya ada beberapa orang yang dapat bermain secara international membawa nama Indonesia menjadi seorang atlet e-sports, walaupun mereka sendiri juga sebelumnya memiliki beberapa tantangan untuk naik keatas, disaat mereka memulai mereka harus melakukannya sendiri.

Dalam pengerjaan website [Ourgamingindustry.com](http://Ourgamingindustry.com), penulis berharap website ini dapat memiliki manfaat, baik bagi penulis sendiri dan bagi para pembaca website ini. Penulis dapat mendapatkan banyak hal dan informasi dan pengetahuan mengenai dunia website, apa saja yang bisa dimasukkan dan apa saja yang bisa direalisasikan dalam website, dalam produksinya juga penulis mendapatkan banyak relasi dan kenalan di bidang yang terkait, serta dapat memperdalam teknik pengambilan video dan juga wawancara. Bagi para masyarakat yang membaca diharapkan dapat

mendapatkan informasi yang diberikan oleh penulis, dapat mengubah pandangan mereka terhadap e-sports dan mulai mendukungnya, karena e-sports Indonesia tidak akan bisa maju sendiri tanpa dukungan dari masyarakatnya yang masif.

Ourgamingindustry.com juga masih memiliki banyak kekurangan menurut penulis, dikarenakan tidak adanya dasar dalam program pemrograman. Salah satunya adalah tidak bisa diakses melalui gawai, karena elemen-elemennya akan menjadi proporsional dan tidak sesuai dengan dimensi gawai. Dengan hal ini, penulis juga memiliki beberapa saran untuk para mahasiswa/i yang kelak ingin membuat karya akhir *interactive multimedia storytelling*, pilihlah tema yang unik dan juga dapat memiliki banyak interaktivitas dengan design yang baik, tetapi ingat pada kemampuan diri sendiri, karena idealisme dapat menyebabkan *extend*, tetapi tetap sebuah karya yang baik tentu memiliki nilainya sendiri.

