



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah proses yang panjang dalam pembuatan karya berbentuk program televisi untuk kanal *YouTube*, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan bahwa platform *YouTube* merupakan salah satu kanal yang mudah untuk diakses. Kemudian membuat program televisi itu tidak mudah, melainkan melewati beberapa tahapan produksi dari awal hingga sebuah program yang utuh dan memiliki episode-episode.

Maka dari itu, penulis harus melewati tahapan-tahapan dalam pembuatan program televisi *Dotsnewsroom* dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis mencari ide atau sebuah topik tidak boleh sembarangan melainkan harus melakukan riset yang mendalam agar dapat menyajikan konten yang menarik bagi penonton. Karena televisi berbasis audio dan visual, maka penulis harus memperhatikan segala aspek mengenai kualitas audio dan gambar yang dihasilkan. Hal ini sangat penting bagi kenyamanan para penonton nantinya. Tidak hanya itu, penulis menambahkan elemen-elemen lainnya seperti *voice over*, *background music*, *sound effect*, hingga *infografis* akan memperkaya program televisi tersebut.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah durasi pembuatan program televisi. Dalam pembuatan program televisi tidak adanya ketentuan mengenai lamanya durasi televisi. Hal tersebut membuat penulis harus

berpikir bagaimana caranya agar para penonton bisa nyaman dalam penayangan tersebut. Penulis berhasil membuat program televisi dengan durasi 60 menit sesuai dengan tujuan penulis dan menyediakan konten program televisi yang bertemakan tentang *Dibalik Layar Jurnalisme Olahraga*.

Selain itu, hal yang perlu diperhatikan sebagai jurnalis harus memikirkan kepentingan informasi dan nilai berita yang dibagikan kepada para penontonnya. Pemilihan topik ini dilakukan penulis bukan semata-mata untuk mencari penonton, tetapi karena kemunculan isu baru yang telah penulis jelaskan pada abstrak dan latar belakang.

## **5.2 Saran**

Program yang dibuat oleh penulis masih memiliki banyak kekurangan dari berbagai bidang seperti pengambilan gambar, editing video bahkan penerbitan yang kurang diminati karena ada beberapa episode yang dikemas secara menarik bagi sebagian penonton dan ada pula yang dikemas secara abstrak dan kurang diminati penonton. Maka dari itu, saran penulis bagi civitas akademika untuk mengerjakan tugas akhir dan membuat program acara melalui platform youtube adalah antara lain yang pertama, temukan topik pembahasan menarik dan dipahami oleh ilmuwan masa depan, ingat bahwa topik tersebut menarik bagi seluruh komunitas, bukan hanya beberapa, dan pikirkan baik-baik tentang konsep tersebut. Selanjutnya, pemilihan narasumber. Dalam proses pencarian narasumber, pastikan untuk menemukan seseorang yang memahami informasi dan

kredibel kepada publik. Selain itu, jangan lupa untuk menghormati narasumber sebelum dan sesudah shooting, agar narasumber ingat bahwa narasumber siap untuk diikutsertakan dalam program. Lalu yang terakhir adalah peralatan. Pada saat produksi berjalan sebaiknya perhatikan kembali segala peralatan yang digunakan, lalu pada saat shooting pastikan kamera kita sudah dalam posisi merekam, agar tidak ada pengulangan dalam shooting.

Penulis berharap saran-saran di atas dapat membantu para akademisi dan profesional kreatif lainnya dalam membuat tayangan televisi berbasis video yang akan disiarkan di saluran *YouTube* di masa depan, dan konten tentang jurnalisme olahraga yang semakin populer di Indonesia.