



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 Simpulan

Karya ini merupakan karya *audio programming* yang membahas tentang rendahnya legalitas hukum *esport* di Indonesia. Legalitas hukum esports yang dimaksud adalah kode etik dalam dunia *esport* Indonesia. *Esports* saat ini sudah menjadi sebuah pekerjaan baru bagi masyarakat yang memiliki minat dan bakat dalam dunia *esports*. *Esports* sudah resmi sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia. Akan tetapi, *esports* ini belum memiliki kode etik yang jelas sehingga, kasus *esports* di Indonesia ini masih sering kali terjadi terutama masalah yang dilakukan oleh *proplayer*.

Proplayer adalah singkatan dari *Professional Player*. *Proplayer* yang dimaksud dalam dunia *esports* adalah atlet dari sebuah tim *esports*. Saat ini, banyak sekali masyarakat peminat *esports* yang memiliki cita-cita untuk menjadi seorang *proplayer* baik itu laki-laki atau perempuan. Akan tetapi, untuk menjadi seorang *proplayer* ini bukanlah hal yang mudah. Banyak sekali tahapan yang harus dilalui. Meskipun menjadi seorang *proplayer* itu sulit, masih sering kali masalah *esports* yang terjadi karena ulah dari *proplayer* itu sendiri. Seperti contohnya adalah salah satu *proplayer* dari Hertz Ladies Esports yang diketahui terdapat *proplayer* hode.

Proplayer hode dari divisi *Call Of Duty Mobile* (CODM) di Hertz Ladies Esports dengan *nickname* Hertz Nin diketahui bahwa dirinya hode. Hode dalam dunia game ini adalah seorang laki-laki yang mengaku dirinya perempuan. Tujuan dari hode yang sering terjadi dalam dunia *esport* ini adalah untuk meminta bantuan dari para *proplayer* untuk diberikan tips menjadi seorang *proplayer* dan meminta bantuan untuk menaikan *rank* miliknya tanpa memerlukan usaha yang lebih. Masalah seperti ini sering kali terjadi dalam dunia *esports* karena kode etik dalam bermain game di *esports* Indonesia ini belum memiliki kejelasan.

Maka dari itu, karya *podcast* yang dibuat penulis ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan baru untuk para pendengar yang memiliki minat dalam *esports*. Selain itu, *podcast* ini memberikan waktu yang fleksibel kepada seluruh pendengar karena dapat didengarkan di mana saja dan kapan saja. *Podcast* ini dapat didengarkan kembali apabila pendengar masih belum memahami apa yang ingin disampaikan dalam *podcast* ini. Apabila pendengar memiliki kendala terkait internet, *podcast* ini dapat di unduh secara gratis dan pendengar dapat mendengarkannya tanpa memerlukan internet.

Selama proses pembuatan *podcast*, penulis mendapatkan pengalaman seperti melakukan survei lokasi untuk rekaman, membuat sebuah naskah *podcast*, bertemu dengan teman baru untuk menambah relasi, mempelajari cara kerja membuat sebuah musik, mempelajari cara kerja membuat *podcast*, mempelajari alat-alat yang dibutuhkan, mendapatkan pengalaman untuk melakukan promosi, hingga membuat desain yang menarik untuk konten sosial media “PODCESPORTS”.

Podcast ini masih memiliki banyak kekurangan, karena karya ini memiliki keterbatasan dalam urutan prosedur wawancara, pengemasan audio, menyusun naskah, dan distribusi dalam pembuatan *podcast*. *Podcast* ini memiliki tanggapan dari para pendengar baik positif maupun negatif. Tanggapan yang diterima oleh penulis ini akan menjadi bahan evaluasi untuk diri penulis agar dapat membuat karya yang lebih baik lagi kedepannya.

