

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Membuat karya *Audio Podcast* yang akan dibagi menjadi dua episode dengan durasi per segmen sekitar 15-30 menit. Penulis menghasilkan karya *podcast* berjudul “*Tim Esport Kampus vs Tim Esport Profesional, Apa Bedanya?*” yang membahas tentang apa saja perbedaan manajemen antara kedua tim tersebut. Penulis berhasil membuat satu episode yang dibagi menjadi dua segmen yang salah satu segmen berdurasi sekitar 34 menit, dan satu segmen lagi berdurasi 17. Menurut penulis, dalam tahap pembuatan *podcast* ada bagian susah dan gampang, bagian yang paling penulis suka adalah saat merekam narasi penulis serta menyunting audio di Adobe Audition, dan bagian yang menurut penulis susah adalah mencari narasumber karena penulis sempat beberapa kali harus mengganti narasumber dari tim esports profesional.

Mempublikasikan karya audio ke platform Spotify. Penulis mengunggah karya *podcast* “*Tim Esport Kampus vs Tim Esport Profesional, Apa Bedanya?*” ke Spotify karena aplikasi ini mudah di akses dan menjadi salah satu opsi untuk tempat mengunggah *podcast*. Saat mengunggah hasil *podcast*, penulis merasa lega karena karya yang dibuat bisa tayang di platform digital.

Mewawancarai Founder dan General Manager tim esports. Penulis dapat mewawancarai Founder Fortius Esport dan General Manager Persis Esports yang mengetahui tentang tim esport mereka masing-masing, membuat saat diwawancara penulis mendapatkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Penulis mendapatkan pengalaman baru bisa mewawancarai seorang GM dari tim esports profesional.

Terdapat perbedaan setelah mewawancarai narasumber dari kedua tim esports ini, untuk tim esports kampus, mereka tidak terlalu berfokus terlalu membisniskan timnya dan tidak ada kontrak atlet dengan tim esports tersebut, tetapi tim esports kampus tetap mengikuti banyak turnamen agar para atletnya bisa mendapatkan penghasilan dari bermain gim. Sedangkan untuk esport profesional, mereka mengambil pemain dari komunitas, ada kontrak untuk para atlet mereka, serta memiliki manager yang mengatur waktu kegiatan sehari-hari para atlet esports tersebut.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan karya ini, penulis memiliki saran, yaitu penulis salah telah mengerjakan karya *podcast* maupun laporan saat mendekati deadline, karena hal tersebut penulis hampir tidak dapat menyelesaikan laporan maupun karya tepat waktu, semoga para pembaca laporan karya ini tidak melakukan kesalahan seperti yang penulis lakukan. Namun, penulis bisa memberi solusi agar pembuatan karya dan laporan selesai tepat waktu, penulis menyarankan untuk menyusun laporan terlebih dahulu, terutama sampai BAB III. Jika sudah masuk tahap menghubungi narasumber, sebaiknya terus tanyakan apakah narasumber bersedia diwawancarai agar tidak terulang kejadian seperti penulis, terlalu menunggu jawaban narasumber, tanpa sering di *follow up*.

Jika sudah mendapatkan narasumber yang tepat dan sudah membuat daftar pertanyaan, sebaiknya saat mengerjakan audio untuk *podcast*, sambil mencicil bab IV dan mentranskrip hasil wawancara, agar di akhir hanya tinggal membuat bab V. Kemudian, pada bagian penyuntingan, pemilihan musik latar juga penting untuk membuat *podcast* tidak bosan didengar.