

BAB V

SIMPULAN SARAN

5.1 Simpulan

Karya ini merupakan karya *audio programming based* yang membahas pro dan kontra *esport* di Indonesia. Pro kontra yang dimaksud adalah adanya stigma buruk terhadap *esport* itu sendiri, *esport* yang nyatanya sudah resmi menjadi cabang olahraga di *Sea games* dan *Asian games* pun masih ada yang meragukan bahwa *esport* bukanlah sebuah pekerjaan melainkan sebuah hobi bermain gim saja. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat sebuah karya audio berupa *podcast* yang membahas seputaran pro dan kontra *esport*.

Dalam karya ini penulis membuat satu episode *podcast* yang dibagi menjadi dua segmen. Pada segmen pertama, penulis akan berbincang dan bercerita bersama atlet *esport* dan orang tuanya mengenai pro kontra *esport*. Kemudian segmen berikutnya penulis akan berbincang dan bercerita bersama seorang psikolog yang memiliki riset tentang *esport*.

Hadirnya *esport* di Indonesia termasuk baru wajar saja jika muncul stigma buruk, *esport* di Indonesia tidak terlepas dari pro dan kontra, ada yang mendukung bahkan berkarier di industri *esport* tetapi ada juga yang masih bertanya-tanya apa itu *esport*? Apakah hanya hobi bermain gim dan menghabiskan waktu atau sebuah pekerjaan yang cukup menghasilkan. *Esport* sama seperti pekerjaan lain dimana

selalu ada dampak buruk maupun dampak positif, semua itu kembali lagi tergantung dengan pilihan orang yang menjalankan suatu pekerjaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat beberapa tujuan yang hendak penulis capai dalam pembuatan karya ini, tujuan pertama yaitu membuat karya audio *podcast* tentang pro kontra hadirnya esport di Indonesia dianggap pekerjaan atau sekadar hobi sebanyak dua episode yang memiliki total durasi satu jam. Hasil dari karya ini adalah produk jurnalistik berbentuk *podcast* yang bernama *PES Percakapan Esport*, dengan memiliki 1 episode yang dibagi menjadi dua segmen. Segmen pertama berdurasi 27 menit 45 detik dan segmen berikutnya berdurasi 33 menit 25 detik, sehingga keseluruhannya memiliki total durasi 61 menit 10 detik. Hal tersebut sudah sesuai dengan tujuan karya penulis yakni membuat *podcast* dengan durasi 60 menit yang dibagi menjadi dua segmen. Maka dari itu, tujuan penulis yang pertama telah tercapai.

Berikutnya yaitu memublikasikan karya audio ke platform Spotify. Hasilnya yaitu penulis mampu membuat *PES Percakapan Esport* yang sudah didistribusikan di Spotify dan bisa didengarkan oleh siapa saja. Dengan mengunggahnya di *platform Spotify*, pendengar dapat dengan mudah mendengarkan, mengikuti, dan melakukan *share* kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, tujuan kedua penulis yaitu memublikasikan karya audio ke *platform Spotify* telah tercapai.

Tujuan terakhir yaitu mendapatkan 100 pendengar tentang pro kontra hadirnya esport di Indonesia dianggap pekerjaan atau sekadar hobi di platform

Spotify. Penulis telah membuat sebuah karya jurnalistik berbentuk *podcast* yang bernama *PES Percakapan Esport*. Penulis menargetkan 100 jumlah pendengar di *platform Spotify*, tetapi karena kurangnya promosi di sosial media dan waktu pengunggahan karya di *Spotify* yang sangat dekat dengan pembuatan laporan maka berdasarkan hasil analitik di Anchor FM, penulis belum dapat menembus target 100 pendengar.

Penulis menghasilkan karya ini dengan harapan bisa memberikan informasi dan pengetahuan yang baru kepada para pendengar *podcast* ini. Penulis juga berusaha untuk memberikan informasi dan pengetahuan baru mengenai dunia *esport* lewat karya ini. Sebab karya yang penulis buat merupakan karya yang bisa di dapat secara gratis dan bisa didengarkan kapan pun di mana pun, bahkan bisa diunduh jika tidak ingin menghabiskan kuota internet.

Selama proses pembuatan karya, penulis banyak sekali mempelajari hal yang baru dan sangat berguna untuk dunia kerja. Penulis mendapatkan banyak pengalaman seperti cara mencari ide atau topik, membuat naskah *storytelling*, mempelajari alat-alat dan *software* rekaman, memperluas relasi, hingga mengerti teknik penyuntingan sebuah audio. Hal penting lainnya yaitu penulis mampu membuat suatu karya jurnalistik dengan melwati proses atau tahapan pra produksi, produksi, hingga pascaproduksi.

Karya ini jauh dari kata sempurna, terdapat beberapa kendala dan keterbatasan dalam proses pengerjaannya hingga sudah selesai. Beberapa keterbatasan dan

kekurangan yang dirasakan penulis yaitu pengemasan audio, merekam narasi, dan khususnya distribusi yang cukup kurang. Tanggapan dari ahli dan para pendengar akan dijadikan bahan evaluasi penulis, sehingga dikemudian hari jika penulis ingin membuat karya serupa, penulis dapat membuat karya *podcast* yang lebih baik lagi.

5.2 Saran

Penulis berharap karya ini dapat bisa memberikan sumber informasi dan juga bisa menjadi sumber pengetahuan baru untuk para pendengar yang memiliki minat terhadap *esport* maupun pendengar biasa. Selain itu, penulis juga berharap dari karya ini bisa memberikan motivasi bagi para pendengar terutama seseorang yang ingin mencoba peruntungannya bekerja di industri *esport*.

Bagi pendengar atau pembaca yang ingin membuat karya serupa, penulis berharap dari hasil karya ini bisa menjadi referensi untuk munculnya karya-karya serupa yang jauh lebih baik. Penulis menyarankan bagi yang ingin membuat karya serupa untuk menyiapkan beberapa *angle* topik bahasan *esport* yang lebih menarik lagi. Hal ini karena penulis merasa pembahasan tentang definisi *esport* saja sudah banyak muncul di artikel-artikel berita. Masih banyak hal yang bisa dieksplorasi tentang *esport*. Dengan menyiapkan beberapa *angle* topik bahasan, kita dapat meminimalisir adanya pengulangan topik suatu karya.

Selain itu, penulis juga menyarankan proses wawancara lebih baik dilakukan secara langsung atau tatap muka jika memungkinkan. Melakukan wawancara secara langsung atau tatap muka dapat menghindari masalah-masalah teknis yang sering

ditemukan saat melakukan wawancara daring, seperti kehilangan sinyal, *noise* dari lingkungan sekitar, dan gangguan lainnya yang bisa tiba-tiba datang saat melakukan wawancara daring. Hal ini telah dirasakan langsung oleh penulis yang melakukan wawancara daring. Dengan melakukan wawancara tatap muka, kita dapat meningkatkan kualitas audio yang dihasilkan. Penulis juga menyarankan untuk melakukan latihan berbicara di depan mikrofon, ini dilakukan agar kita mengetahui artikulasi, intonasi, dan ritme yang cocok untuk nantinya merekam narasi. Dari semua saran tersebut penulis berharap untuk pembuat karya yang akan datang bisa memperhatikan poin-poin tersebut sehingga bisa menghasilkan karya serupa yang lebih baik dan lebih berguna bagi masyarakat.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA