

BAB V

SIMPULAN SARAN

5.1 Simpulan

Karya ini merupakan *programming based project* dengan format video *podcast* dengan judul ‘Nice Talk’ yang disajikan dengan dua episode, yang memiliki durasi masing-masing sekitar 30 menit dan menghadirkan para narasumber yang sesuai dengan topik pembahasan. Pada episode pertama, penulis mengundang Zefania Claudia yang merupakan pemain profesional divisi *ladies Valorant* dari Tim *The Hero*. Episode ini membahas seputar kesempatan perempuan untuk menjadi pemain profesional di dunia esport. Selanjutnya pada episode kedua, penulis mengundang Thomas Vetra selaku mantan *Head of Esport* dari tim Bigetron Esport. Sedangkan episode ini, membahas tentang perkembangan komunitas esport di Indonesia

Tujuan utama produksi karya ini adalah membuat video *podcast* sebanyak dua episode dengan total durasi satu jam, yang membahas tentang perkembangan komunitas esport di Indonesia dan kesempatan perempuan untuk menjadi pemain profesional dalam industri esport. Sesuai dengan hasil karya yang dibuat, tujuan utama penulis sudah tercapai. Tujuan kedua yaitu mempublikasikan hasil karya melalui platform YouTube. Hasilnya, penulis sudah sudah mengunggah video *podcast* ‘Nice Talk’ ke YouTube. Dengan demikian, tujuan ini tercapai. Tujuan terakhir yaitu mendapatkan total 100 penonton dalam jangka waktu satu bulan sejak penulis mengunggah di YouTube tentang perkembangan komunitas esport di Indonesia dan kesempatan perempuan untuk menjadi pemain profesional dalam dunia esport, namun penulis belum berhasil mendapatkan total 100 penonton, dikarenakan penulis kurang mempromosikan dan menyebarkan hasil karya penulis.

Video *podcast* ‘Nice Talk’ ini masih memiliki banyak kekurangan, karena terdapat beberapa kendala dan keterbatasan dalam penyelesaiannya seperti *memory card* kamera tidak terbaca, baterai kamera tidak penuh pada saat ingin melakukan rekaman, suara yang dihasilkan mikrofon pada penulis mengalami masalah teknis,

masalah pada kabel yang mengakibatkan audio berantakan, Adobe Audition berhenti pada saat akhir rekaman, kamera utama berhenti, dan pencahayaan yang kurang mengakibatkan *noise* pada rekaman visual. Tanggapan dari para ahli menjadi bahan evaluasi penulis, agar penulis dapat membuat karya serupa yang lebih baik lagi kedepannya jika ingin membuat karya serupa.

5.2 Saran

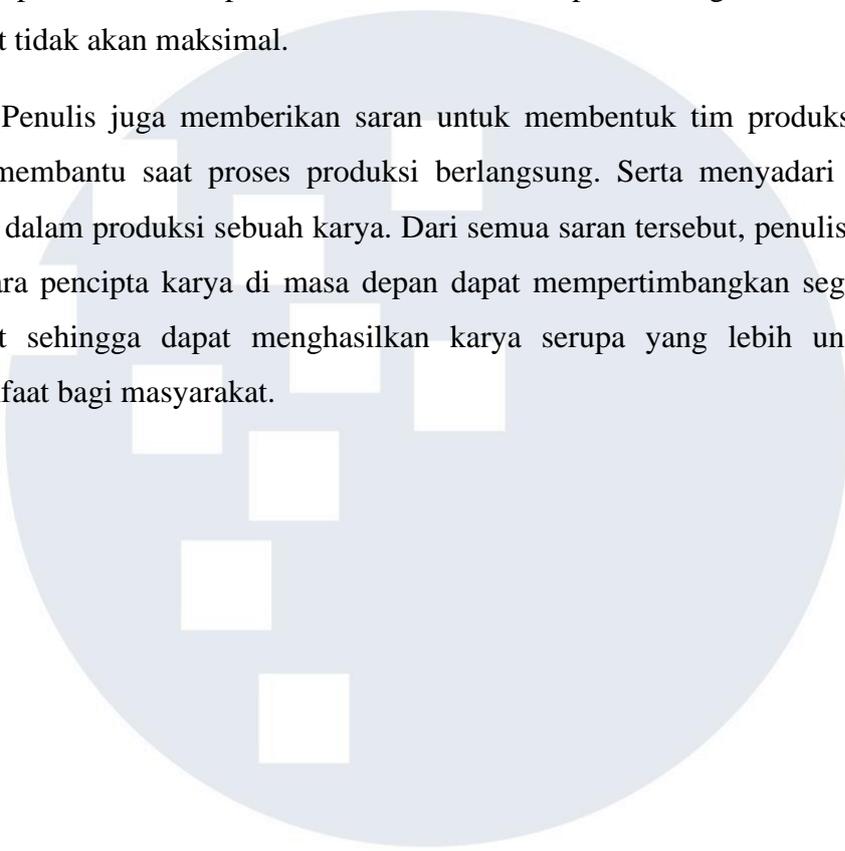
Penulis berharap karya ini dapat memberikan sumber informasi dan menjadi sumber pengetahuan baru bagi para penonton yang tertarik pada esport dan juga bagi penonton umum. Selain itu, penulis berharap tulisan ini dapat memberikan motivasi bagi para penonton, terutama bagi mereka yang ingin mencoba peruntungannya bekerja di industri esport.

Bagi penonton ataupun pembaca yang berkeinginan menciptakan karya sejenis, penulis berharap karya ini dapat dijadikan sebagai acuan guna menghasilkan karya yang lebih baik. Penulis menyarankan agar para penggiat karya sejenis dapat mengeksplorasi beberapa angle topik esport yang lebih menarik. Terdapat banyak hal yang dapat dieksplorasi terkait esport. Selain itu, penulis juga menyarankan bahwa dalam melakukan produksi karya, persiapan yang matang sangatlah diperlukan.

Selain itu, penulis juga menyarankan bahwa dalam pengerjaan sebuah karya harus dipersiapkan dengan baik. Pada proses produksi harus disiapkan dengan sempurna, setup tempat dan peralatan beroperasi dengan baik menjadi hal utama dalam proses produksi agar dapat mengurangi kendala teknis. Hal ini dirasakan langsung oleh penulis saat menjalankan proses produksi. Penulis mengalami banyak kendala seperti, hasil rekaman audio yang tidak maksimal dikarenakan alat yang digunakan mengalami kerusakan tanpa disadari, hasil rekaman visual yang cukup terdapat banyak *noise* dikarenakan peralatan yang tidak lengkap yaitu berupa *lighting*. Hal tersebut akan mempengaruhi pada tahap pasca produksi, proses editing audio dan visual yang memerlukan proses yang lama dan banyak hal yang

harus diperbaiki, walaupun sudah melewati tahapan editing, hasil dari karya tersebut tidak akan maksimal.

Penulis juga memberikan saran untuk membentuk tim produksi, karena dapat membantu saat proses produksi berlangsung. Serta menyadari kapasitas pribadi dalam produksi sebuah karya. Dari semua saran tersebut, penulis berharap agar para pencipta karya di masa depan dapat mempertimbangkan segala aspek tersebut sehingga dapat menghasilkan karya serupa yang lebih unggul dan bermanfaat bagi masyarakat.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' with a grid pattern inside, followed by the letters 'M', 'M', and 'N' in a bold, rounded font.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA