

BAB V

SIMPULAN SARAN

5.1 Simpulan

Pembuatan program *Funtional* merupakan realisasi memenuhi persyaratan agar penulis mendapatkan gelar sarjana. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, program *Funtional* adalah program televisi dengan format atau jenis program *feature*. Program *Funtional* memiliki topik utama permainan tradisional Indonesia dan dampaknya terhadap anak. Oleh karena itu, program *Funtional* dibagi menjadi tiga episode yang berbeda dengan pembahasan yang berbeda. Pada episode pertama pembahasan yang dimiliki adalah dampak permainan tradisional terhadap tumbuh kembang mental dan fisik anak. Pada episode kedua, pembahasan yang dimiliki adalah dampak permainan tradisional terhadap edukasi dan relasi sosial anak. Selain itu, kami juga memiliki episode ketiga yang memiliki pembahasan mengenang serunya budaya permainan tradisional Indonesia. Pada episode pertama, penulis berperan secara utama sebagai produser. Sedangkan, pada episode kedua Marissa Amran yang merupakan rekan penulis yang menjadi produser. Pada episode ketiga, kami berdua bekerja sama agar menjadi produser bersama-sama karena tidak ada anggota kelompok ketiga. Walaupun begitu, penulis juga berperan sebagai *host* di setiap episode dan Marissa Amran juga berperan sebagai *co-host* dalam beberapa segmen program *Funtional*. Setiap episode program *Funtional* dibagi menjadi 4 segmen yang berbeda dan memiliki durasi melebihi ketentuan 1 jam. Durasi yang dimiliki episode pertama yang menjadi tanggung jawab penulis adalah sebanyak 1 jam 13 menit 53 detik.

Oleh karena itu, penulis dan rekan penulis dapat memproduksi program televisi sebagai bentuk karya jurnalistik yang kami publikasikan di akun YouTube program *Funtional* agar dapat disaksikan oleh publik. Publikasi program televisi *Funtional* diawali dengan publikasi episode pertama pada 19 Mei 2024 dan 20 Mei 2024. Kemudian, publikasi dua episode lainnya dilakukan setelah semua segmen atau video dari episode pertama sudah dipublikasikan. Episode kedua

dipublikasikan pada 21 Mei 2024, 22 Mei 2024, 23 Mei 2024, dan 25 Mei 2024. Kemudian, episode ketiga dipublikasikan pada 26 Mei 2024, 27 Mei 2024, 28 Mei 2024, dan 29 Mei 2024. Dengan adanya YouTube membantu penulis dan rekan penulis untuk menyebarkan karya kami ke publik karena sangat mudah diakses oleh publik. Selain itu, isi dari program *Funtional* yang menyampaikan informasi terkait permainan tradisional Indonesia dengan pembahasan yang bertujuan untuk mengedukasi dan menghibur. Dengan begitu, program *Funtional* tidak hanya dapat disaksikan oleh orang tua saja, tetapi juga anak-anak.

Selain itu, karya penulis telah memenuhi tujuan karya yang direncanakan atau diharapkan sebelumnya. Pertama, program televisi *feature* bernama *Funtional* sudah memproduksi dan mempublikasikan 3 episode dan menjadikan episode pertama sebagai fokus utama karya penulis dengan topik dampak permainan tradisional terhadap tumbuh kembang fisik dan mental anak dengan penulis yang berperan sebagai produser. Kedua, program *Funtional* telah dikemas secara digital dan telah dipublikasikan dalam 4 segmen untuk 1 episode di akun YouTube *Funtional* yang membuat penonton lebih mudah untuk memilih atau bahkan mengulang video-video yang ada di dalamnya dalam bentuk media anak dan keluarga. Selain itu, setiap episode terbagikan menjadi 4 segmen yang membuat pembahasan setiap episode semakin beragam. Isi dari setiap episode program *Funtional* juga memberikan nuansa yang seru sambil mengedukasi di waktu yang bersamaan yang membuat program *Funtional* dapat ditonton oleh anak dan keluarga. Ketiga, berdasarkan beberapa segmen episode pertama yang melakukan wawancara dengan ahli kesehatan membuat karya penulis dapat mengedukasi dampak permainan tradisional terhadap kesehatan fisik dan mental anak kepada masyarakat luas. Selain itu, karya penulis juga mengajarkan dan memainkan permainan tradisional Indonesia dan dengan disebarkan ke publik dapat membuat program *Funtional* dapat menjadi wadah dan upaya pelestarian permainan tradisional Indonesia. Pada episode pertama program *Funtional* juga telah berhasil melampaui target jumlah penonton yang ditargetkan sebanyak minimal 100 kali secara keseluruhan. Jumlah total episode pertama program *Funtional* ditonton sebanyak 667 kali semenjak episode pertama dipublikasi hingga 23 Mei 2024.

5.2 Saran

Selama proses pembuatan episode pertama program *Funtional* dapat dikatakan berjalan dengan lancar dari proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Walaupun begitu, tentu terdapat rencana yang tidak dapat berjalan dengan baik, yaitu jadwal publikasi. Walaupun begitu, penulis telah mendapatkan berbagai ilmu yang membantu penulis membuat episode pertama selama menjalani perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Beberapa diantaranya adalah beragam cara atau teknik pengambilan gambar, menjadi *host*, melakukan wawancara dengan narasumber, dan tentunya penulisan naskah. Namun, terdapat beberapa keterbatasan kemampuan penulis yang membuat penulis memerlukan bantuan dari pihak lain. Oleh karena itu, penulis secara sadar memahami bahwa program *Funtional* belum sempurna. Beberapa faktor yang memengaruhi ketidaksempurnaan karya seperti kemampuan penulis sebagai *host*, *editing*, grafis yang digunakan, dan publikasi, serta promosi program *Funtional*.

Dengan begitu, terdapat beberapa saran yang dapat penulis berikan bagi mahasiswa yang akan mengerjakan tugas akhir yang serupa dengan penulis, yaitu membuat karya program televisi. Pertama, matangkan topik atau tema dari program televisi yang ingin dibuat. Jika topik atau tema sudah matang, maka mahasiswa dapat melanjutkan tahap-tahap selanjutnya dengan cukup mudah karena telah memiliki acuan sebelumnya. Pastikan juga bahwa topik yang dipilih sudah cukup spesifik dan memiliki target audiens yang cukup spesifik. Kedua, kerjakan hal-hal yang paling penting terlebih dahulu dan disiplin dengan waktu. Dengan mengerjakan hal-hal dari yang paling penting terlebih dahulu, durasi pengerjaan secara keseluruhan dapat terkontrol dan kemungkinan selesai dengan lebih cepat atau tepat waktu. Proses mengerjakan laporan dan karya secara keseluruhan juga harus diikuti dengan sikap disiplin dengan waktu agar selesai tepat waktu dan tidak mengerjakan dengan terburu-buru. Ketiga, lakukan diskusi dengan rekan kelompok atau tim secara rutin. Diskusi yang rutin sangat diperlukan di dalam kelompok agar dinamika kelompok semakin baik dan menghindari konflik. Jika terjadi konflik di dalam kelompok selama proses pembuatan tentu akan menghambat produksi. Dengan diskusi, relasi hingga keputusan yang diambil akan terbantu karena

mendapatkan opini dari sudut pandang yang berbeda. Kualitas dari karya yang dibuat juga terbantu jika dikerjakan dengan rekan kelompok dengan relasi yang baik karena diskusi rutin.

Selain saran untuk mahasiswa yang ingin membuat tugas akhir yang serupa, penulis juga memiliki saran bagi pihak universitas. Dengan kurangnya kemampuan penulis dalam melakukan *editing* menjadi dasar dari saran untuk pihak Universitas Multimedia Nusantara. Akan lebih baik jika pihak universitas mengadakan *workshop editing* video bertahap yang bersifat wajib kepada mahasiswa yang akan mengerjakan tugas akhir berformat video. Oleh karena itu, mahasiswa dapat belajar lebih banyak dan lebih detail di luar pengajaran dalam mata kuliah. Walaupun memang belajar sendiri sudah menjadi tugas mahasiswa, tetapi akan lebih baik jika diajarkan dasar-dasarnya terlebih dahulu melalui *workshop* yang bersifat wajib. Dengan mengajarkan tahapan *editing* video tentu akan membantu mahasiswa dalam *editing* video untuk karya yang dibuat agar tidak perlu membayar biaya lebih untuk *editor*. Dengan beberapa saran yang penulis berikan dapat membantu bagi mahasiswa yang ingin membuat tugas akhir serupa, Universitas Multimedia Nusantara, pembaca, akademisi, bahkan masyarakat luas yang tertarik dengan produksi program televisi atau konten video.

