

BAB V

SIMPULAN SARAN

5.1 Simpulan

Funtional dapat menjadi pemenuhan penulis dalam memenuhi persyaratan gelar sarjana. *Funtional* adalah program TV yang menggunakan format *Feature* program sehingga terdapat *mini games* dan *motion graphic* di dalamnya. *Funtional* secara tema besar membahas mengenai permainan tradisional. Topik utama dalam permainan tradisional, dibagi menjadi tiga tema yaitu, dampak permainan tradisional terhadap tumbuh dan kembang anak, efektivitas permainan tradisional terhadap Pendidikan dan perkembangan sosial anak, dan mengenang serunya budaya permainan tradisional Indonesia. Penulis dan rekan penulis membaginya menjadi, *episode* pertama dibuat oleh rekan penulis, *episode* kedua dibuat oleh penulis, dan *episode* ketiga dibuat oleh rekan penulis, serta penulis. Setiap *episode* dibagi menjadi empat segmen dengan total durasi 60 menit.

Penulis dan rekan penulis telah menyelesaikan program televisi berupa audio visual yang telah dipublikasikan melalui *channel* YouTube *Funtional*. *Episode* pertama diunggah pada 18 hingga 20 Mei 2024, *episode* kedua diunggah pada 21 hingga 24 Mei 2024, dan *episode* ketiga diunggah pada 26 hingga 29 Mei 2024. Dengan mengunggah video melalui *platform* YouTube, menjadi memudahkan penulis berkarya dalam menyajikan konten yang memberikan wawasan seputar permainan tradisional dan juga bisa melestarikan permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk audiovisual. Program televisi *Funtional* berhasil menyajikan informasi kepada audiens khususnya kepada anak-anak, generasi Z hingga generasi Milenial, mengenai pentingnya permainan tradisional terhadap anak-anak. Penulis bertujuan untuk mulai mengajarkannya kepada anak-anak mereka sejak dini sebelum sudah terpengaruh dengan permainan digital.

Melalui program televisi *Funtional*, penulis telah memenuhi berbagai tujuan yang diharapkan. Pertama, memproduksi karya jurnalistik berupa Program TV bernama “*Funtional*” yang terdiri dari 3 *episode* dengan *episode* kedua yang

berjudul “Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Pendidikan dan Perkembangan Sosial Anak” sebagai fokus penulis dalam memproduksi *episode* ini sebagai produser. Penulis fokus merancang dan merencanakan *episode* kedua dengan matang sehingga proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dapat berjalan dengan lancar dari awal hingga akhir. *Episode* kedua ini lebih sering bermain dengan anak-anak SD sehingga dapat ditonton dari umur berapapun itu, tanpa ada batasan usia tertentu.

Kedua, penulis telah mempublikasikan dalam *platform* YouTube dengan dikemas secara digital dan disusun menjadi beberapa segmen sebagai bentuk media anak dengan mencapai total 60 menit. *Funtional* memiliki 136 *subscribers* dan rata-rata penonton setiap videonya mencapai 1.622 *viewers* yang terpantau hingga 24 Mei 2024. Tak disangka, jumlahnya telah melampaui target minimum yaitu 100 *viewers*.

Ketiga, *Funtional* dapat hadir menjadi wadah edukasi dan informasi mengenai permainan tradisional yang dikemas terkait efektivitas permainan tradisional terhadap edukasi dan pengembangan sosial anak sehingga dapat melestarikan permainan tradisional kepada masyarakat untuk menerapkan nilai budaya yang terkandung pada permainan tradisional.

Ketika proses publikasi di media sosial YouTube, penulis ingin mencoba mempublikasikannya kepada TV lokal, tetapi hingga saat ini masih belum tersampaikan. Penulis sudah mencoba *approach* ke MNC hingga TVRI melalui saran dari bang Ocen, tetapi masih belum dapat dipublikasikannya ke media. Dengan begitu, penulis bersama dengan rekan penulis memutuskan untuk mempublikasikannya melalui *platform* YouTube *Funtional*.

Dengan demikian, proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi program TV *Funtional* dapat berjalan dengan baik karena penulis telah mendapatkan banyak ilmu, mulai dari teori hingga praktik ketika menjalani masa perkuliahan pada jurusan Jurnalistik. Kemudian, penulis juga sempat mempelajari tentang konsep pembuatan program televisi, teknik pengambilan gambar yang bervariasi, dan

proses *editing* gambar yang menarik untuk disimak oleh audiens. Meski demikian, penulis mengalami beberapa kendala yang menghambat proses produksi program televisi *Funtional* khususnya yang terdapat di *episode* kedua. Namun, dapat berjalan dengan lancar hingga proses pascaproduksi dilakukan.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa program televisi *Funtional* masih jauh dari sempurna, mulai dari pembawaan konten, informasi yang disampaikan kepada audiens, perkataan *host*, teknik pengambilan gambar, *editing*, desain grafis, maupun promosi melalui media sosial. Dengan begitu, penulis memiliki saran untuk mahasiswa yang akan mengerjakan program TV sebagai tugas akhir seperti penulis. Pertama, harus menentukan topik yang dianggap menarik untuk dipahami secara dalam dan rinci menyiapkan produksi keseluruhannya secara matang. Maka dari itu, proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dapat dilewati dengan mudah, tanpa ada kesalahan serta pengulangan. Kedua, mendahulukan hal-hal penting, seperti mencari narasumber, alat teknis, *host*, *script*, lokasi, dan sebagainya agar dapat menghindari kesalahan fatal pada saat proses produksi berlangsung. Ketiga, komunikasi harus selalu dijaga baik sehingga dapat meminimalisir konflik yang mungkin terjadi antara anggota kelompok. Keempat, harus disiplin waktu dalam menjalankan seluruh proses produksi agar tidak mepet dengan *deadline* yang ditentukan.

Kemudian, penulis juga ingin memberikan saran kepada Prodi Jurnalistik untuk membataskan durasi yang terdapat di pedoman karya. Di mana durasi program TV menjadi lebih dipersingkat karena susah sekali mencari satu tema yang besar untuk dapat diproduksi menjadi 3 *episode* yang berbeda. Berdasarkan saran dari praktisi dan juga dosen pembimbing untuk mengurangi 60 menit per *episode*-nya karena durasi yang ditampilkan di YouTube terlalu panjang.

Penulis berharap saran yang sudah dituliskan di atas bisa membantu pembaca dan akademisi menjadi lebih memahami mengenai karya Jurnalistik berupa program televisi.