

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Banyak sekali hal yang didapatkan penulis pada saat melakukan praktik kerja di Museum Sumpah Pemuda, mulai dari memandu wisatawan yang datang ke museum, mengikuti pameran museum setiap minggunya dan juga berkontribusi dalam kegiatan promosi museum di dalam media cetak dan digital. Tugas utama penulis di Museum Sumpah Pemuda yaitu membuat video promosi berbahasa Mandarin untuk Museum Sumpah Pemuda. Dalam pembuatan video promosi ini penulis menggunakan metode komunikatif dalam menerjemahkan teks video promosi yang penulis buat dahulu sebelum merekam *voice over* di dalamnya.

Kemudian setelah penulis melaksanakan praktik kerja di Museum Sumpah Pemuda dan telah melalui tahapan penerjemahan, penulis menghasilkan video promosi Museum Sumpah Pemuda berbahasa Mandarin menggunakan *voice over*. Untuk menyempurnakan konsep *storytelling* yang atraktif di dalamnya, penulis memasukan empat elemen video yang disebutkan pada bab 2, yaitu :

- 1) *Messages* : penulis memasukan semua pesan yang bisa penulis sampaikan mulai dari awal adanya peristiwa Sumpah Pemuda, tokoh Tiongkok yang berperan dalam peristiwa Sumpah Pemuda, dan asal usul dibangunnya Museum Sumpah Pemuda. Lalu tidak lupa penulis memasukan bagian promosi di dalamnya mulai dari harga tiket masuk, apa saja yang ada di dalam Museum dan kapan saja Museum Sumpah Pemuda ini buka.
- 2) *Conflict* : penulis membawakan konflik awal mula adanya peristiwa Sumpah Pemuda, kemudian siapa tokoh Tiongkok yang

berperan dalam adanya peristiwa Sumpah Pemuda (dalam hal ini adalah Sie Kong Lian) menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh semua kalangan. Tujuannya agar penonton langsung mengerti apa yang penulis sampaikan di dalam video promosi tersebut.

- 3) *Characters* : dalam peristiwa ini karakternya adalah Sie Kong Lian, yang mana tokoh tersebut menyerahkan tempat tinggalnya untuk dijadikan Museum Sumpah Pemuda kepada negara karena dirasa mempunyai sejarah yang tinggi. Yang kemudian akhirnya mempunyai banyak koleksi di dalam Museumnya.
- 4) *Plot* : dalam hal ini penulis berusaha melakukan penyampaian cerita dengan *timing* yang pas antara *voice over* dan video yang ditampilkan. Dari awal cerita penulis melakukan pengenalan terhadap Museum Sumpah Pemuda, menceritakan tentang peristiwa Sumpah Pemuda, memberi tahu koleksi dari Museum Sumpah Pemuda itu sendiri, sampai pada akhir segmen penulis memasukan ajakan untuk mengunjungi Museum Sumpah Pemuda sebagai ending dari promosi Museum Sumpah Pemuda.

Kemudian maksud dari aspek atraktif itu sendiri yaitu dalam pengambilan video, penulis memilih dengan baik mulai dari pengambilan gambar, *angle*, cahaya serta berusaha supaya objek yang direkam dapat dilihat dengan jelas. Tujuannya selain penonton dapat mengambil sisi edukasi dari sejarah Sumpah Pemuda, penonton juga dapat menikmati tayangan yang menarik di dalamnya.

Video ini memiliki peranan yang bertujuan untuk pemahaman dalam penyampaian isi video dengan mudah dan dapat dimengerti bagi wisatawan Tiongkok di semua kalangan. Mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, dan visualisasi untuk penonton dapat terpenuhi.

5.2 Saran

Setelah penulis melakukan praktik kerja di Museum Sumpah Pemuda di bidang pariwisata dengan judul “Pengenalan Museum Sumpah

Pemuda Jakarta Sebagai Wisata Edukasi Favorit Kepada Wisatawan Tiongkok Menggunakan Video Promosi Berbahasa Mandarin” penulis memiliki saran bagi masing-masing pihak yang terkait, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa D-3 Bahasa Mandarin Universitas Jenderal Soedirman:
 - a. Untuk meningkatkan kemampuan penerjemahan berbahasa Indonesia – Mandarin khususnya dalam bidang pariwisata,
 - b. Sebagai suatu pembekalan untuk mahasiswa D-3 Bahasa Mandarin dalam pengaplikasian bahasa Indonesia dan Mandarin di dunia kerja sebagai penerjemah dalam bidang pariwisata.
2. Bagi Program Studi D-3 Bahasa Mandarin Universitas Jenderal Soedirman;
 - a. Salah satu upaya meningkatkan kemampuan calon lulusan D-3 Bahasa Mandarin,
 - b. Salah satu upaya meningkatkan kontribusi program D-3 Bahasa Mandarin dalam bidang pariwisata di Museum Sumpah Pemuda Jakarta,
 - c. Menambah referensi terkait dengan penerjemahan video promosi bidang pariwisata.
3. Bagi Museum Sumpah Pemuda Jakarta:
 - a. Sebagai upaya meningkatkan layanan promosi Museum Sumpah Pemuda,
 - b. Meningkatkan kunjungan wisatawan asing terkhusus wisatawan Tiongkok untuk mengetahui keberadaan Museum Sumpah Pemuda,
 - c. Menambah referensi media promosi salah satunya melalui media digital Museum Sumpah Pemuda.