

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **IV.1. Kesimpulan**

Kesimpulan akan peran penyuntingan video pada ULF Media yang telah dilakukan oleh penulis ialah, editor memiliki peran yang cukup penting dalam proses pembuatan konten media sosial. Editor merupakan penyalur ide dan tujuan konten yang ingin dibuat. Meskipun editor mengambil bagian yang penting dalam proses pembuatan video konten, tetapi juga ada faktor lainnya agar suatu konten dapat terbentuk dan menghasilkan video yang sesuai ide konsep saat pembahasan atau pencetusan konten.

Kerja praktik yang dilakukan penulis memenuhi tujuan yang telah ditetapkan oleh penulis. Melalui kerja praktik di ULF Media penulis menerima informasi, pengetahuan, dan pengalaman terkait proses penyuntingan video di media sosia. Penulis juga mendapatkan informasi terkait standart kualitas yang diterapkan dalam industry media sosial saat ini.

#### **IV.2. Saran**

Meskipun peran penyuntingan video berada pada proses post-production, seorang editor juga harus mengerti dan memahami ide dan tujuan konten yang akan dibentuk, agar hasil akhir video yang telah jadi dapat sesuai dengan ide dan tujuan konten tersebut dibentuk. Contohnya jika konten tersebut ditujukan untuk konten hiburan, editor harus menyesuaikan dan memroses penyuntingan video dengan menambahkan konsep humor dan hiburan, hal ini juga jika tema konten yang akan

di produksi adalah konten horror, editor harus juga dapat menyalurkan dan menggambarkan hasil video yang mencekam. Seorang editor juga perlu pengetahuan dan pemahaman akan video konten yang akan diproduksi, serta dapat mengaplikasikan penggunaan software editing dan juga element editing yang sesuai dengan tujuan konten, agar ide yang telah dikonsep atau didiskusikan dapat tersampaikan dengan baik kepada para audiens.

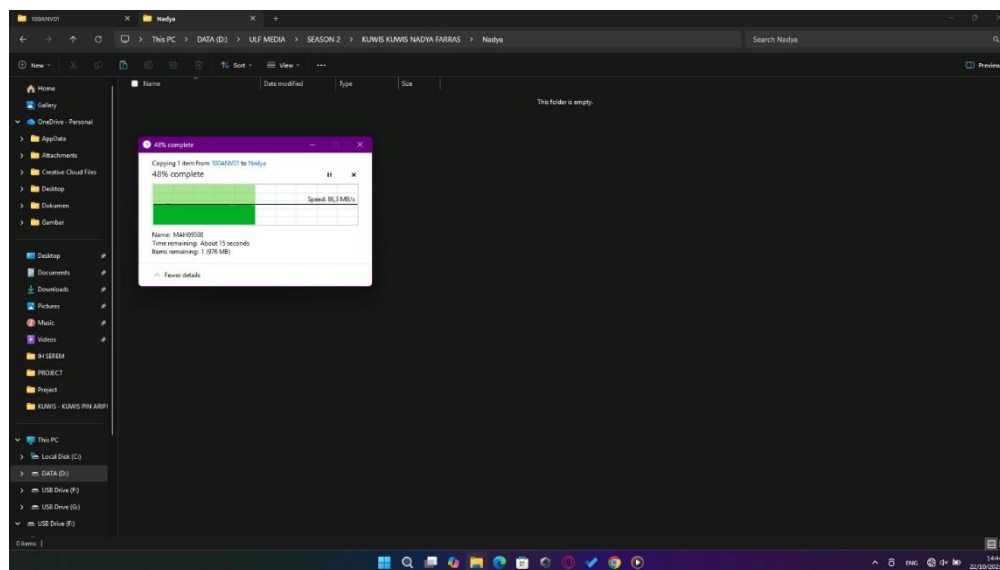
Selain itu proses editing pada ULF Media sudah menerapkan prinsip editing secara detail pada setiap bagian pada prosesnya. Sehingga tinggal mempertahankan penerapan prinsip editing video pada ULF Media.

## DAFTAR PUSTAKA

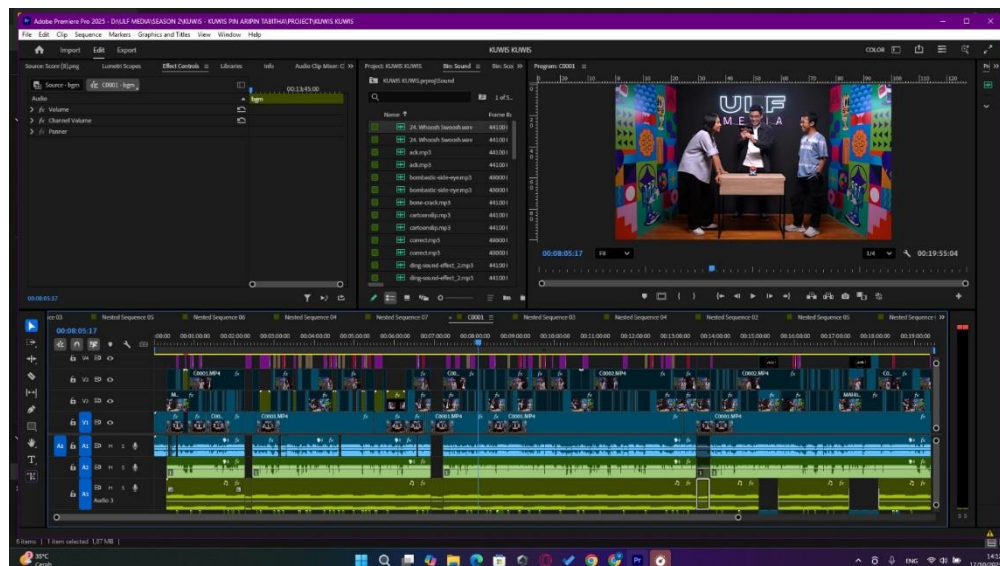
- Azzahra, M. J., & Masitoh, S. (2025). HOMELESS MEDIA SEBAGAI SARANA INFORMASI DI INSTAGRAM: PREFERENSI GENERASI Z DALAM PEMILIHANNYA. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 44–56.
- Bowen, C. J. (2018). *Grammar of the Edit* (Fourth edition). Focal Press 2013.
- Dancyger, K. (2007). *THE TECHNIQUE OF FILM AND VIDEO EDITING: HISTORY, THEORY, AND PRACTICE FOURTH EDITION* (Fourth). Elsevier's Science & Tech- nology.
- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 1–13.
- Mastering the Principles of Video Editing: Creating Engaging and Impactful*. (n.d.). Retrieved December 2, 2025, from <https://freelancevideographer.net/mastering-the-principles-of-video-editing-creating-engaging-and-impactful-content/>
- Mcdonald, M. j. (2019). *Social Media Marketing for Beginners*.
- Muchlis Abbas, & Taufik Thahir. (2025). Pengaruh Kualitas Konten Digital, Personalisasi Iklan Digital, dan Influencer Marketing terhadap Kepercayaan Konsumen Generasi Z pada Produk Digital di Kalangan Mahasiswa Kota Makassar. *Paradoks : Jurnal Ilmu Ekonomi*, 8(4), 968–978. <https://doi.org/10.57178/paradoks.v8i4.1948>
- Pratiwi, E. J., & Hartono, T. (2021). *KREATIVITAS EDITOR VIDEO @DISKOMINFOPROVRIAU DALAM MENYAMPAIKAN INFORMASI RESMI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU*. 3(2), 64–75.
- Rahma, A. A. R., Ardianti, H., & Firman, K. (2024). PERAN MEDIA SOSIAL DALAM DINAMIKA SOSIAL MASYARAKAT KONTEMPORER. *Jurnal Komunikasi Digital Dan Penyiaran Islam*, 1(2), 24–30.

## Lampiran

## Lampiran Capturing File Video



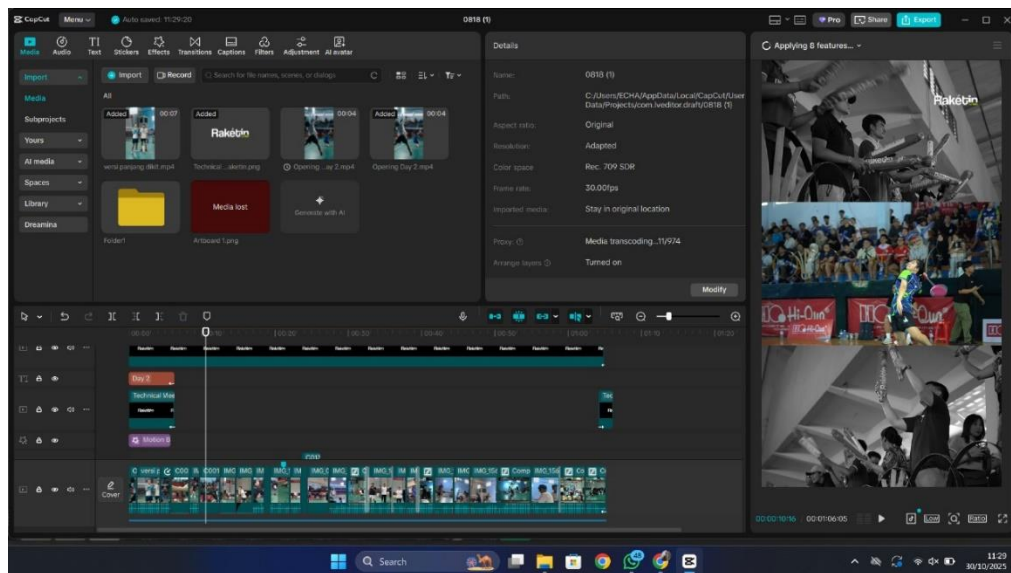
## Lampiran Editing Kuwis Kuwis




## Lampiran Proses Shooting Kuwis Kuwis



## Lampiran Proses Editing konten Recap Raketin Day 2



## Lampiran Lembar Penilaian



### PENILAIAN KERJA PRAKTIK

<b>Mahasiswa</b>  <b>Nama mahasiswa</b> <b>Nomor Pokok</b> <b>Semester</b> <b>Konsentrasi</b>  <b>Nama Perusahaan</b> <b>Alamat / No. Telepon</b> <b>Nama Penilai</b> <b>Jabatan di Perusahaan</b>	Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya  <b>MICHAEL PAMUNGKAS ARIFianto PUTRA</b> <b>1423022093</b> <input checked="" type="checkbox"/> Gasal <input type="checkbox"/> Genap / Tahun Akademik: 2025/2026 <input type="checkbox"/> Komunikasi Media / <input type="checkbox"/> Komunikasi Korporasi  <b>PT WUNG LANGIT PRABU (WLF Media)</b> <b>Kerbaya Indah Timur VIII / 31 0314</b> <b>Samuel Gilbert L.</b> <b>Direktur</b>
--	---

(mohon memberikan hasil evaluasi dan nilai didalam bentuk angka sesuai standar nilai yang tertera dibawah ini kepada mahasiswa yang melakukan kerja praktik di perusahaan Saudara)

NO.	KRITERIA	NILAI (isi dengan angka)				KETERANGAN
		A	B	C	D	
1.	Pengetahuan tentang pekerjaan (Job Knowledge)	90				
2.	Kualitas Kerja (Work Quality)	92				
3.	Kehadiran, Kedisiplinan, Sikap dan Tingkah Laku (Attendance, Disciplin, Attitude)	90				
4.	Communication (Kemampuan berkomunikasi)	87				
5.	Kemampuan untuk mempelajari prosedur dan tugas baru. (Ability to learn new procedure and task)	87				
6.	Kesediaan menerima tanggung jawab atau tugas yang diberikan dan kejujuran (Responsibility and Honesty)	90				
7.	Motivasi untuk belajar dan mengambil tindakan positif yang diperlukan (Motivation and Initiative)	95				
8.	Kebersihan diri dan Penampilan (Personal grooming and appearance)	85				
9.	Kemampuan untuk beradaptasi, baik dengan sesama trainee, player, maupun penyelia (Adaptability)	90				


**NB: Mohon diisi dengan angka sesuai panduan.**

**Penilaian**  
 A : > 80      B : 70 – 79      C : 55 - 69      D : < 55

Saya menyatakan bahwa mahasiswa di atas telah melaksanakan Kerja Praktik selama 2 minggu/bulan, terhitung mulai tanggal 18 Agustus 2025 sampai dengan tanggal 18 Oktober 2025

.....

Pimpinan Perusahaan,

  
Samuel Gilbert L. Lenggawo  
 Nama dan stempel perusahaan