

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

IV.1 Kesimpulan

Dalam proses pengerjaan proyek kerja praktik yang telah dilakukan bersama rekan, penulis menjumpai tahapan penting ketika menjalankan peran sebagai *graphic designer* dan *video editor*. Tahapan yang penulis maksud ini adalah tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam menjalankan peran sebagai *graphic designer*, pada tahap pra produksi penulis mempersiapkan keseluruhan desain dengan membuat *moodboard* sebagai pedoman dalam proses mendesain. *Moodboard* ini nantinya akan digabungkan bersama dengan konsep konten yang telah dibuat oleh rekan, yaitu Rhani. Setelah melewati tahap pra produksi, masuklah ke tahap produksi dimana penulis mulai masuk pada proses desain. Dalam tahapan produksi ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk menghasilkan karya visual yang kreatif dan komunikatif. Tahap yang ketiga sekaligus terakhir adalah pasca produksi yang menjadi penting agar dalam melanjutkan desain berikutnya, penulis tidak melakukan kesalahan yang sama dan dapat menghasilkan karya visual yang lebih baik lagi.

Sedangkan peran penulis sebagai *video editor*, tidak jauh berbeda dengan sebelumnya, akan melewati tiga tahap penting seperti yang telah penulis di atas. Pertama, pada tahap pra produksi, penulis sebagai *video editor* perlu memahami terlebih dahulu konsep ide yang diinginkan oleh *content writer* kemudian penulis menata dan mengumpulkan potongan video yang berhasil direkam. Penulis juga

harus memperhatikan kualitas video yang baik agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Terakhir, pada tahap ketiga ada pasca produksi dimana penulis memasuki tahapan penyuntingan video dengan melakukan proses kombinasi, memotong, hingga membangun suasana sesuai konsep yang diinginkan. Agar selalu menghasilkan karya audio visual yang baik, penulis melakukan review video supaya tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.

Dari awal pengerjaan proyek kerja praktik ini, penulis menemukan banyak sekali pembelajaran, terutama dalam proses pengerjaan konten visual maupun audio visual. Penulis diharuskan dapat menghasilkan karya yang kreatif dan komunikatif agar target sasaran dapat membaca dengan nyaman serta pesan tersampaikan dengan baik. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penulis dapat mengaitkan keseluruhan proses produksi konten kreatif visual dan audio visual di media sosial Instagram @rangkul.corak sesuai dengan teori-teori yang digunakan sebagai pedoman kerja praktik ini. Penulis memahami dan mengerti betul bagaimana cara kerja *graphic designer* dan *video editor* dalam produksi konten kreatif.

IV.2 Saran

Penulis sebagai *graphic designer* dan *video editor* dalam proyek kerja praktik ini merasa telah melaksanakan tugas dengan baik dan menghasilkan *output* konten kreatif di *feeds* Instagram sesuai dengan harapan. Namun penulis merasa masih terdapat banyak sekali kekurangan yang seharusnya dapat diperbaiki, seperti variasi desain yang kurang beragam, pemotongan video yang

masih kasar, bahkan sempat terjadinya salah paham antara penulis bersama rekan. Penulis selalu berharap agar kedepannya penulis dapat memperbaiki kesalahan penulis sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Buchanan, L. (2002). *Graphically Speaking: A Visual A-Z Guide for Better Designer-Client Communication*. United Kingdom: David & Charles.
- Budiargo, Dian. (2015). *Berkomunikasi ala Net Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Latief, R. & Utud, Y. (2015). *Siaran Televisi Non-Drama*. Jakarta: Prenada Media.
- Miles, J. G. (2014). *Instagram Power: Build Your Brand and Reach More*
- Nasrullah, Rulli. (2017). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Widya, L. A. D. & Darmawan, A. J. (2016). *Bahan Ajar Kursus dan Pelatihan Desain Grafis: Pengantar Desain Grafis Level 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Palacios, N. (2014). *Fashion with Passion*. Singapore: Partridge.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Sumber Jurnal:

- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3 (1), 89-99.
- Maulana, K. A. & Fatmawati, F. (2018). Analisis Produksi Program Berita Indonesia Morning Show di News and Entertainment Television. *Profetik Jurnal Komunikasi*, 11 (2), 58-73.

- Pratama, M. R. A. & Fahmi, R. (2018). Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender: Tinjauan Teori Psikoseksual. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 4 (1), 27-34.
- Sarasaptiasa, C. S. (2014). Pengembangan Multimedia Tutorial Editing Video Menggunakan Software Corel Video Studio Pro X3 bagi Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan UNESA. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5 (1), 1-9.

Sumber Skripsi:

- Abdulghani, A. R. (2018). *Peran Editor dalam Proses Produksi Program Berita Peristiwa Sepekan di Padang TV*. Batusangkar: Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Akbar, Ilham. (2011). *Pola Komunikasi Antarpribadi Kaum Homoseksual Terhadap Komunitasnya di Kota Serang*. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Apriliany, A. (2020). *Penggunaan Media Audio Visual sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid-19*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Khoir, M. (2014). *LKP: Proses Editing Video Program "Musik & Inspirasi" PT. Bama Berita Sarana Televisi (BBS TV) Surabaya*. Surabaya: STIKOM.
- Kurniati, A.. (2013). *Pengembangan Media Mood board Busana Pesta Pada Mata Diklat Menggambar Busana Oleh Mahasiswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudiro, K. I. R. (2018). *Peran Graphic Designer dan Photographer di PT. Idea Imaji Persada untuk Media Sosial Instagram Richeese Factory*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Sumber Internet:

Amalia, R. (2020, Juli). *Moodboard dalam Desain Kemasan*. Binus University [on-line]. Diakses pada 2 Desember 2020 dari <https://binus.ac.id/bandung/2020/07/moodboard-dalam-desain-kemasan/>

Iman, M. (2020, Juni). *Pengguna Instagram di Indonesia Didominasi Wanita dan Generasi Milenial*. Good News from Indonesia [on-line]. Diakses pada tanggal 19 Oktober 2020 dari <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/>

Kembangkan Inovasi dan Kreativitas Konten Digital (2006, 26 Januari). Kominfo [on-line]. Diakses pada tanggal 22 Oktober 2020 dari https://kominfo.go.id/content/detail/6636/kembangkan-inovasi-dan-kreativitas-konten-digital/0/berita_satker

Permata, Astried. (2017). *KDRT: Seni Monitor dan Dokumentasi 2018: Bahaya Akut, Persekusi LGBT*. Diakses pada tanggal 29 Juni 2020 dari <https://lbhmasyarakat.org/seri-monitor-dan-dokumentasi-2018-bahaya-akut-persekusi-lgbt/>

Primastika, Widia. (2018). *Bayang-bayang Diskriminasi LGBT Saat Tahun Politik*. Diakses pada tanggal 29 Juni 2020 dari <https://tirto.id/bayang-bayang-diskriminasi-lgbt-saat-tahun-politik-dcHY>,

Riyanto, A. D. (2020, Juli). *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2020*. Andi.Link [on-line]. Diakses pada tanggal 19 Oktober 2020 dari <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/>

Sumber Laporan:

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2015). *Pandangan Masyarakat Terhadap Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender (LGBT) di Jakarta, Bogor, Depok, dan Tangerang 2015*. Pusat Penelitian Kesehatan Universitas Indonesia.