

BAB IV

KESIMPULAN

IV. Kesimpulan

Kerja praktik yang dilakukan penulis kali ini memberikan banyak hal – hal yang belum pernah dialami oleh penulis sebelumnya. Penulis mendapat banyak pengalaman setelah melakukan kerja praktik selama kurang lebih 2 bulan dan telah menghasilkan karya – karya edukasi tentang *digital marketing* pada sosial media dengan nama akun @insomniaproject. Pada kerja praktik kali ini penulis melakukan aktivitas sebagai *editor* yang memiliki tugas penting yaitu melakukan penyuntingan pada konten – konten yang telah dibuat. Karya yang dibuat oleh penulis dan rekan dibuat dalam konten desain grafis dan konten *audio-visual* atau video. Selain membuat konten – konten secara tidak langsung penulis mendapatkan pengetahuan baru mengenai *digital marketing* isu yang diangkat pada kerja praktik kali ini. Semua aktivitas *editor* melalui tiga tahapan diantaranya tahapan pra – produksi, produksi dan pasca – produksi. Melalui 3 tahapan tersebut penulis dan rekan bekerja sama dengan cara melakukan *brain storming* untuk menemukan konsep dan ide konten, selanjutnya konsep dan ide direalisasikan menjadi konten – konten yang diunggah di Instagram.

Pada kerja praktik ini penulis menggunakan dua aplikasi *editing* yaitu *Adobe Premiere Pro* untuk keperluan *editing* video dan *Adobe Illustrator* untuk keperluan *editing* desain grafis. Penulis dituntun kreatif pada kerja

praktik kali ini agar konten – konten yang dibuat dapat menarik target dari projek kali ini. Tidak hanya kreatif saja yang dibutuhkan melainkan penulis juga harus membuat pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh khalayak, oleh karena itu penulis membuat desain – desain pada konten projek kali ini dibuat lebih sederhana dan komunikatif.

Setelah melakukan kerja praktik selama kurang lebih dua bulan dapat ditarik kesimpulan bahwa penulis telah mampu melakukan tanggung jawab sebagai *editor* dengan membuat konten edukasi *digital marketing* pada akun Instagram @insomniaproject. Konten – konten yang telah penulis dan rekan buat sudah menerapkan teori – teori yang ada.

IV. Saran

Kerja praktik yang penulis jalani masih jauh dari kata sempurna, penulis menyadari masih terdapat beberapa kekurangan dalam konten yang dibuat. Dalam konten desain grafis terdapat perbedaan ukuran untuk ikon – ikon maupun logo yang digunakan di setiap *slide* yang seharusnya memiliki ukuran yang sama dan seragam. Ide kreatif dari penulis perlu diperkaya dengan cara melihat referensi – referensi desain yang ada di situs internet ataupun media sosial agar dapat menyajikan konten yang lebih menarik dan bermanfaat. Dalam konten video penulis perlu belajar lagi dengan *tools – tools* di *Adobe Premiere Pro* agar proses penyunting menjadi lebih cepat tidak seperti kerja praktik kali ini yang membutuhkan lebih dari 1 hari untuk menyelesaikan 1 video. Demikian saran yang bisa penulis berikan, dengan

terciptanya laporan ini penulis telah menjalani kerja praktik tersebut sesuai dengan harapan.

Daftar Pustaka

Buku & Jurnal

- Chorifin, R. (n.d.). Peran Video Editor Dalam Pembuatan Iklan Digital di Jendela Management. *Stikom Yogyakarta*.
- Fahrudin. (2018). *PRAKTIKUM E-COMMERCE DIGITAL MARKETING*.
- Hamdan, Y., Ratnasari, A., Sofyan, A., & DikDik, T. (2017). Promosi Bisnis untuk Meningkatkan Omzet Penjualan. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 2(2).
- Hidayat, W. A. (2016). EDITING VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI ADOBE PREMIERE DAN ADOBE AFTER EFFECT. *Universitas Gajah Mada*.
- Joseph, T. (2011). *Apps - The Spirit of Digital Marketing 3.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Maulana, A., & Fatmawati, F. (2018). ANALISIS PRODUKSI PROGRAM BERITA INDONESIA MORNING SHOW. 11(2), 58–73.
- Mondry. (2008). *Teori dan Praktik Jurnalistik*.
- Prihatiningsih, W. (2017). MOTIF PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DI KALANGAN REMAJA. *Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, Jurnal Com*.
- Setiawan, M. R., & Rachmawati, I. (2019). Strategi Digital Content Marketing Eiger Melalui Media Sosial Instagram. *Universitas Islam Bandung*, 5.
- Subandi, F. P. A. (2019). PENGGUNAAN EDITING KOMPILASI DALAM PROGRAM MAGAZINE “CAMSHAFT” EPISODE “MOTOR GEDE”

UNTUK MENINGKATKAN DETAIL INFORMASI. *INSTITUT SENI
INDONESIA YOGYAKARTA.*

Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis.*

Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.

Yasundari. (2017). HUBUNGAN PENGGUNAAN INSTAGRAM DENGAN
MOTIVASI WIRAUSAHA PEBISNIS DARING (ONLINE) DALAM
MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS. *Jurnal Kajian Komunikasi (JKK)*,
5.

Website

<https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital/>

<https://www.kompasiana.com/yudhiamrih/5528e0f76ea83416198b456e/definisi-editor-dan-tugastugasnya>

<https://www.stateofdigitalpublishing.com/content-strategy/what-is-a-content-creator>