

BAB IV

PENUTUP

IV.1. Kesimpulan

Pada proses pengerjaan kerja praktik sebagai *editor*, penulis mendapat banyak pengalaman, terutama dalam hal produksi konten audiovisual. Selain sebagai *editor*, penulis juga ditugaskan sebagai produser untuk konten video *greeting* pada akun Instagram @Cerahati dan @Anginsegarfilms. Penulis mendapat pengetahuan lebih dalam mengenai proses pra produksi seperti melakukan *brainstorming*, bagaimana pembuatan *storyboard*, dan proses *technical meeting*. Pada proses produksi penulis mendapat pengalaman dalam proses *shooting*. Tugas paling banyak dilakukan penulis adalah pada proses pasca produksi.

Terjun ke proses pasca produksi membuat penulis lebih memahami proses *editing*, *offline* maupun *online*. Proses *editing offline* membuat penulis lebih memahami cara *preview*, *assembly*, *rough cut*, *fine cut*, dan *trimming*. Selain itu, proses *editing online* membuat penulis lebih memahami cara *titling*, *color grading*, dan *mixing*. Penguasaan aplikasi seperti Premier Pro dan After Effect penulis juga meningkat pesat.

IV.2. Saran

Kendala yang dialami oleh penulis sebagai *editor* adalah dari *footage* saat *shooting* yang kurang bagus, seperti *over exposure* atau *shaking* pada kamera. Sulit memilih *footage* yang dapat di-*edit*. Kekurangan *footage* juga membuat proses *editing* terganggu. Selain *footage*, penulis juga mengalami kesulitan saat mengoper

project karena perbedaan versi Premier Pro. Sebaiknya versi *software* disamakan sebelum memulai *project*.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2019). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Effendy, O. U. (2008). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

JURNAL

Kurniawan, E. P., Karsam, & Laksono, Y. T. (2019). *Pengambilan Gambar dan Editing dalam Produksi Film Pendek Bergenre Drama tentang Makna dan Filosofi Aksara Jawa Berjudul "An ."*

Setiadi, A. (2016). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi. *Cakrawala : Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 16(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jc.v16i2.1283>

Thifalia, N., & Susanti, S. (2021). Produksi Konten Visual Dan Audiovisual Media Sosial Lembaga Sensor Film. *Jurnal Common*, 5(1), 39–55.

INTERNET

Jangan Bingung! Ini Bedanya Offline Dan Online Editing. (2018). Retrieved from Studio Antelope website: <https://studioantelope.com/perbedaan-online-dan-offline-editing/>

Panduan Lengkap: Mengkomunikasikan Ide Cerita Melalui Presentasi Kreatif. (2019). Retrieved from Studio Antelope website:

[https://studioantelope.com/presentasi-kreatif-untuk-ide-cerita/#:~:text=Presentasi kreatif%2C atau creative deck,menjadi satu bentuk yang nyata.](https://studioantelope.com/presentasi-kreatif-untuk-ide-cerita/#:~:text=Presentasi%20kreatif%20atau%20creative%20deck,menjadi%20satu%20bentuk%20yang%20nyata.)