

BAB IV

PENUTUP

IV.1. Kesimpulan

Aktivitas seorang editor bukan hanya sekedar mengedit apa yang sudah dikemas oleh *copywriter* melainkan harus juga mengerti apa isi konten yang akan dibuat. Mengemas sebuah berita menjadi lebih menarik untuk dibaca bukanlah hal yang gampang seperti kelihatannya. Editor harus selalu mempunyai ide-ide unik yang sebelumnya orang-orang belum memakai ide itu. Itulah peran dari seorang editor yang selama ini banyak orang belum mengerti.

Sebelum mengemas menjadi sebuah konten, editor juga harus melakukan riset terhadap gambar-gambar yang akan dipakai. Mencari beberapa website, aplikasi, referensi yang akan menjadi sebuah ide untuk konten-konten selanjutnya. Disini ilmu seorang editor diuji untuk bias mengemas semenarik mungkin, agar dapat menarik minat pembaca. Kemahiran dan inovasi baru harus juga ditingkatkan. Sebagai seorang editor, harus memikirkan apakah konten itu dapat diterima dengan baik oleh pembaca.

Selama Kerja Praktik ini, editor sangat harus mempunyai banyak referensi. Menanyakan pendapat ke beberapa teman. Adapun tahap seorang editor selama kerja praktik:

1. Membuat topik
2. Menentukan tema
3. Berdiskusi dengan *copywriter*

4. Menerima isi konten yang sudah dirancang *copywriter*
5. Membuat desain besar untuk topik besar
6. Membuat desain kecil untuk topik per-feed
7. Berdiskusi kembali tentang desain yang sudah dibuat dengan *copywriter*
8. Upload konten ke Instagram @edu_vacation

IV.2. Saran

Pengerjaan proyek kerja praktik ini cukup sulit sehingga tidak bisa dianggap remeh oleh seorang editor. Harus mempunyai pikiran yang lebih kreatif lagi untuk proyek-proyek kedepannya, jika ada. Editor berharap kerja praktik ini dapat berguna ilmunya untuk mengerjakan tugas mengedit foto kembali. Editor bukan orang yang suka mendesain, namun disini editor mau belajar untuk lebih kreatif dan tanggung jawab dengan *jobdesk* yang sudah dipilihnya. Disaat membuat konten, sangat sering kesalahan komunikasi dengan *copywriter*, disinilah sebuah tim harus bisa mengatasi dan memperkecil terjadinya kesalahan komunikasi. Ditengah pengerjaan editor mendapat sebuah musibah, dan *copywriter* menggantikan editor untuk berdiskusi dengan pembimbing.

DAFTAR PUSTAKA

WEBSITE

www.kkbi.web.id/berita

https://kominfo.go.id/content/detail/8745/kemenkominfo-ada-43-ribu-situs-media-abal-abal-di-indonesia/0/sorotan_media

www.liputan6.com

www.tribunnews.com

Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 2006 dalam Kompas, 24 September 2011.

JURNAL

Aleman, A.M.M. & Wartman, K.L. (2009). *Online Social Networking on Campus: Understanding What Matters in Student Culture*. Taylor & Francis Press. *Penelitian Psikologi* VOLUME 37, NO. 2, DESEMBER 2010:176–. 188. Argyle, M

APJII. (2018). Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2017. *Teknopreneur*, 2018 (31 August 2018), Hasil Survey

Ronald B. Adler & George Rodman, *Understanding Human Communication*, New York: Oxford University Press, 2006.

BUKU

Balea, Judith. 2016. *The Latest Stats In Web And Mobile In Indonesia (Infographic)*

Hendratman, H. (2017). *Computer Graphic Design : Edisi Revisi ke-3*. Bandung : Informatika Bandung

Kovach, Bill dan Tom Rosenstiel. 2012. *Blur; Bagaimana Mengetahui Kebenaran di Era Banjir Informasi*. Jakarta: Dewan Pers

Nasrullah, Rulli, 2015, *Media Sosial*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media

Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Rahmat, Jalaludin. 1995. *Metode penelitian Komunikasi*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Rakhmat Supriyono, .Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi, C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta, 2010.

Rustan, S. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama