

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

IV. 1 Kesimpulan

Kerja praktik yang telah dilakukan penulis dengan waktu kurang lebih 2 bulan, telah menghasilkan karya-karya edukasi tentang *cyberbullying* pada sosial media Instagram dengan nama akun @project50cb. Pada masa kerja praktik penulis menjalankan aktivitas *editor*, yang mana hal itu meliputi penyuntingan konten-konten yang dibuat. Karya tersebut terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu meliputi konten desain grafis, audio monolog, audio dialog, dan audio visual atau video. Pengerjaan konten tersebut telah melewati beberapa tahapan, diantaranya pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Melalui ketiga tahapan tersebut akhirnya karya tercipta, dimulai dengan pencarian ide dan melakukan persiapan, muncul rancangan konsep yang diteruskan menjadi naskah. Selanjutnya naskah direalisasikan sesuai dengan konsep yang ingin dibuat melalui proses produksi. Setelah melewati dua tahapan, hingga akhirnya sampai pada tahap penyuntingan dilakukan, lalu tak lupa penulis dan rekan melakukan evaluasi terhadap konten yang sudah disunting. Aktivitas editor dalam hal ini meliputi menyatukan elemen-elemen untuk desain grafis, memilih gambar yang sesuai, memotong, menyatukan dan menambahkan efek untuk karya konten audio dan video. Dalam pengerjaannya penulis menggunakan beberapa aplikasi *editing* seperti Adobe Premiere Pro untuk keperluan menyunting video, Adobe Audition untuk audio, Adobe Illustrator dan bahkan aplikasi *editing* dalam jaringan seperti Canva untuk desain grafis.

Kurang lebih dua bulan melakukan aktivitas seorang *editor* dalam pengerjaan karya-karya edukasi tentang *cyberbullying* pada akun Instagram @project50cb, membuat penulis belajar banyak hal. Pemikiran kreatif dan menarik merupakan tuntutan dalam pengerjaan projek kali ini. Tidak hanya berhenti di sana tetapi penulis juga mempertimbangkan bagaimana isi pesan dalam konten harus bermanfaat dan dapat diterima dengan baik oleh *audience*.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa penulis telah mampu melakukan bagian kerja sebagai seorang *editor* karya konten edukasi tentang *cyberbullying* pada akun Instagram @project50cb Instagram yang meliputi penyuntingan video, audio, dan desain grafis. Konten yang dibuat oleh penulis dan rekan sudah menerapkan beberapa tahapan dari teori-teori yang ada.

IV. 2 Saran

Konten edukasi tentang *cyberbullying* yang penulis buat telah terunggah pada akun Instagram @project50cb. Dengan terciptanya laporan ini penulis telah menjalani kerja praktik tersebut sesuai dengan harapan. Namun, penulis menyadari masih terdapat beberapa kekuarangan dalam pembuatan konten tersebut, baik dari segi konten maupun pengerjaannya. Dalam konten audio penulis menyadari perlunya persiapan dan latihan lebih dalam pengisian suara agar intonasi menjadi lebih menarik. Hal lainnya juga penulis sadari pada desain grafis yang telah dibuat adanya beberapa logo yang berbeda ukuran, dan warna *feeds* yang terkesan monoton. Melalui tulisan ini, harapannya penulis jadikan semua yang telah dilalui sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki kesalahan, sehingga di hari esok dapat membuat konten yang lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku & Jurnal

- Anwar, F. (2017). Perubahan dan Permasalahan Media Sosial. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(1), 137–144.
<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i1.343>
- Bottino, S. M. B., Bottino, C. M. C., Regina, C. G., Correia, A. V. L., & Ribeiro, W. S. (2015). Cyberbullying and adolescent mental health: systematic review. *Cadernos de Saúde Pública*, 31(3), 463–475.
<https://doi.org/10.1590/0102-311x00036114>
- Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- Geoghegan, M. W., & Klass, D. (2007). Podcast Solutions. In *Podcast Solutions*. Friends of Fed. <https://doi.org/10.1007/978-1-4302-0473-2>
- Handayani, T., Ayubi, D., & Anshari, D. (2020). Literasi Kesehatan Mental Orang Dewasa dan Penggunaan Pelayanan Kesehatan Mental. *Perilaku Dan Promosi Kesehatan: Indonesian Journal of Health Promotion and Behavior*, 2(1), 9–17. <https://doi.org/10.47034/ppk.v2i1.3905>
- Jalal, N. M., Idris, M., & Muliana. (2021). Faktor-Faktor Cyberbullying Pada Remaja. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(2), 146–154.
- Latief, R. & Y. U. (2015). *Siaran Televisi Non-Drama*. Prenadamedia Group.
- Maulana, A., & Fatmawati, F. (2018). *Analisis Produksi Program Berita Indonesia Morning Show*. 11(2), 58–73.
- Ningrum, F. S., & Amna, Z. (2020). Cyberbullying Victimization dan Kesehatan

- Mental pada Remaja. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 31(3), 463–475. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v5i12020.35-48>
- Pratista, H. (2020). *Memahami Film*. Montase Press.
- Quesenberry, K. (2019). *Social media strategy : marketing, advertising, and public relations in the consumer revolution*. Rowman & Littlefield.
- Radiani, W. A. (2019). Kesehatan Mental Masa Kini dan Penanganan Gangguannya Secara Islami. *Journal of Islamic and Law Studies*, 3(1), 87–113. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id>
- Salazar, L. R. (2017). Cyberbullying Victimization as a Predictor of Cyberbullying Perpetration, Body Image Dissatisfaction, Healthy Eating and Dieting Behaviors, and Life Satisfaction. *Journal of Interpersonal Violence*, 36(1–2), 1–27. <https://doi.org/10.1177/0886260517725737>
- Sulthan, M., & Istiyanto, S. B. (2019). Model Literasi Media Sosial Bagi Mahasiswa. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1076–1091. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.280>
- Widya, L., & Darmawan, J. (2016). *Bahan Ajar Kursus dan Pelatihan Desain Grafis: Pengantar Desain Grafis Level 1*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Zakiah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 324–330. <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352>

Website

<https://hellosehat.com/mental/penyakit-mental/> diakses pada Minggu, 6 Juni 2021 pukul 14.06 WIB.

<https://egsa.geo.ugm.ac.id/2020/11/27/darurat-kesehatan-mental-bagi-remaja/> diakses pada Minggu, 6 Juni 2021 pukul 13.30 WIB.

<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200213135132-12-474279/polisi-tetapkan-tiga-tersangka-kasus-bullying-smp-purworejo> diakses pada Minggu, 24 Oktober 2021 pukul 13.07 WIB.

<https://www.halodoc.com/artikel/pengaruh-media-sosial-pada-kesehatan-mental-remaja> diakses pada Minggu, 6 Juni 2021 pukul 15.10 WIB.

<https://www.liputan6.com/showbiz/read/4487142/sempat-marah-nama-anaknya-disebut-jelek-fiersa-besari-minta-maaf-dan-beri-pesan-bijak> diakses pada Sabtu, 5 Juni 2021 pukul 10.34 WIB.

<https://www.kompas.com/global/read/2021/04/14/100430270/6-bukti-netizen-indonesia-tidak-sopan-se-asia-tenggara-akun-luar-pun?page=all> diakses pada Sabtu, 5 Juni 2021 pukul 10.36.

<https://bisnis.tempo.co/read/1467228/gojek-kini-pungut-biaya-jasa-aplikasi-untuk-gofood-dan-gosend-berapa> diakses pada Minggu, 6 Juni 2021 pukul 13.25 WIB.

<https://www.liputan6.com/tekno/read/3906736/instagram-adalah-platform-berbagi-foto-dan-video-ini-deretan-fitur-canggihnya> diakses pada Kamis, 23 September 2021, pukul 13.44 WIB.

<https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>

diakses pada Rabu, 29 September 2021, pukul 12.48 WIB.

<https://hot.liputan6.com/read/4577645/13-arti-warna-dalam-psikologi-yang-harus-diketahui-simak-kandungan-filosofinya> diakses pada Rabu, 29 September 2021,

pukul 12.52 WIB

<https://hot.liputan6.com/read/4577645/13-arti-warna-dalam-psikologi-yang-harus-diketahui-simak-kandungan-filosofinya> diakses pada Rabu, 29 September 2021,

pukul 12.52 WIB

[https://www.liputan6.com/tekno/read/3037227/orang-indonesia-paling-doyan-](https://www.liputan6.com/tekno/read/3037227/orang-indonesia-paling-doyan-main-instagram-stories)

[main-instagram-stories](https://www.liputan6.com/tekno/read/3037227/orang-indonesia-paling-doyan-main-instagram-stories) diakses pada Rabu, 10 November 2021, pukul 12.13 WIB