

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### IV.1. Kesimpulan

Kesimpulan dalam laporan ini dalam membuat konten audiovisual di sosial media sangat membutuhkan *video editor* pada proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. *Video editor* pada Harian Disway rutin mengelola konten di sosial media serta event yang diselenggarakan oleh Harian Disway pada setiap harinya. Dalam melaksanakan tanggung jawab sebagai *video editor*, pemahaman mengenai proses produksi konten audiovisual sangat dibutuhkan. Berperan banyak pada bagian pasca produksi, mengelola dan mengeksekusi materi mentah menjadi sebuah konten yang direncanakan. Tak hanya itu, *video editor* juga berperan dalam pra-produksi dan produksi yang mengharuskan untuk memikirkan alur video, referensi, serta dokumentasi untuk mendapatkan materi yang akan diolah menjadi konten audiovisual di sosial media.

#### IV.2. Saran

Berdasarkan kegiatan kerja praktik yang telah dilalui oleh penulis selama 3 bulan, tanpa mengurangi rasa hormat penulis terhadap perusahaan tempat penulis melakukan kerja praktik, penulis tentunya ingin memberikan saran untuk kemajuan perusahaan dan antara lain mengenai konten audiovisual entertainment untuk lebih interaktif mulai dari template, transisi, dan elemen lainnya supaya lebih bisa menggait *audience* di sosial media yang mungkin lebih menysasar ke anak muda.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Barsan, R., & Monahan, D. (2018). *Looking at Movies: An Introduction to Film* (6th ed.). New York: W. W. Norton & Company.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Effendy, O. U. (2008). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Goodman, R. M., & McGrath, P. J. (2003). *Editing Digital Video*. Dalam *Editing Digital Video*. New York: McGraw-Hill.
- Kovack, Bill, Tom, Resenstiel.(2001). *Sembilan Elemen Jurnalisme* (terj).Jakarta:Pantau.

### Jurnal:

- Hariyanti, D., Rachmat, B., & Murdjito, M. (2013). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Filkartika (Film Kartun Matematika) Dengan Pokok Bahasan Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SD. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 1(2).
- Indrajaya, S. E., & Lukitawati, L. (2019). Tingkat Kepercayaan Generasi Z terhadap Berita Infografis dan Berita Ringkas di Media Sosial. *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 169-182.
- Istanto, F. H. (2000). Gambar sebagai alat komunikasi visual. *Nirmana*, 2(1).
- Lesmono, B., & Agustina, D. P. (2023). Peran Penyunting pada Program Komedi Seperti Kopi (KSK) di Magna Channel. *Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi*, 8(1).Massa:(Studi pada Harian Disway Surabaya). *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi* (e-ISSN: 2807-6818), 2(03), 14-19.
- Pangestu, G. M., & Yunara, F. A. (2022). Strategi Komunikasi Pemasaran Media

- Suciati, T. N., & Fauziah, N. (2020). Layak berita ke layak jual: nilai berita jurnalisme online Indonesia di era attention economy. *Jurnal Riset Komunikasi*, 3(1), 51-69.
- Rimayanti, N., Yulianti, A., Nasution, B., & Lubis, E. E. (2019). Pembuatan Video Profil Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Riau sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia. *It Journal Research and Development*, 3(2), 84-95.
- Thifalia, N., & Susanti, S. (2021). Produksi Konten Visual Dan Audiovisual Media Sosial Lembaga Sensor Film. *Jurnal Common*, 5(1), 39-55.
- Martínez-Costa-Pérez, M. D. P., Serrano-Puche, J., Portilla-Manjón, I., & Sánchez-Blanco, C. (2019). Young adults' interaction with online news and advertising.

**Internet:**

- We Are Social. (2023). SPECIAL REPORT *DIGITAL 2023* Your ultimate guide to the evolving digital world  
<https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023-2/>