

BAB IV

KESIMPULAN & SARAN

IV.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kerja praktik yang dilakukan oleh penulis selama kurang lebih 3 bulan di Suara Surabaya, pada divisi Multimedia, penulis menarik kesimpulan karya-karya yang dibuat terbagi menjadi berbagai produk video dan desain termasuk ke dalam teori Multimedia, Editing Video, dan Desain Grafis. Pengerjaan karya-karya melibatkan beberapa tahapan penting, termasuk pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Selama tahap pra-produksi, penulis mengembangkan ide, konsep, dan melakukan persiapan yang diperlukan sebelum melanjutkan ke langkah selanjutnya. Proses berlanjut dengan tahap produksi, di mana ide yang telah matang direalisasikan melalui pembuatan karya. Setelah melewati dua tahap awal, langkah terakhir adalah pasca produksi. Di sini, aktivitas penyuntingan dimulai, dan karya diperbaiki dan disempurnakan. Penulis juga melakukan evaluasi terhadap karyanya, dan jika diperlukan revisi, penulis bersedia untuk melakukan perubahan.

Editor dan designer grafis memainkan peran penting dalam proses ini. Menyatukan elemen-elemen dalam layout desain grafis, memilih gambar yang sesuai, memotong dan menyusun klip video, serta menambahkan efek yang diperlukan. Penulis menggunakan berbagai perangkat lunak, seperti Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop, untuk memenuhi kebutuhan penyuntingan video dan pembuatan desain. Kesimpulannya, hasil karya yang dihasilkan mencakup dokumentasi,

penyuntingan video, dan desain grafis, dan penulis berhasil menerapkan teori yang relevan dalam proses kreatif ini. Dalam aktivitas produksi pesan promosi ini penulis menyimpulkan bahwa melibatkan beberapa aspek seperti contohnya Tujuan Pemasaran, audience target, kreativitas dan daya Tarik visual, konsistensi merek, dan platform distribusi.

IV.2 Saran

Saran dari penulis adalah fasilitas untuk melakukan pada tahap produksi yaitu computer yang memiliki kualitas rendah sehingga membuat proses pengeditan dan design terhambat. Menurut penulis harapannya adalah menjadikan semua kejadian di tempat kerja praktik sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki kesalahan-kesalahannya, sehingga mendapatkan kesempatan dalam menciptakan karya-karya selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Migotuwio. (2020). Desain Grafis Kemarin, Kini, dan Nanti.

Widada, H.R. (2010). Mudah membuat Media Pembelajaran Tematik. Jakarta: Prestasi Pustaka

JURNAL

Sinaga, C. N. A. (2017). STRATEGI KOMUNIKASI RADIO KOMUNITAS USUKOM FM DALAM MEMPERTAHANKAN EKSISTENSINYA. *Jurnal Interaksi*, 1(1), 1– 6.

<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/interaksi/article/view/875/784>

Nasution, N. (2018). Strategi Manajemen Penyiaran Radio Swasta Kiss Fm Dalam Menghadapi Persaingan Informasi Digital. *Jurnal Interaksi*, 2(2), 145–156.

<https://doi.org/10.30596/ji.v2i2.2094>

Rahmi, W., & Darmawati. (2021). STRATEGI PENYIAR RADIO SUARA SAFASINDO 98.2 FM PAYAKUMBUH DALAM MEMPERTAHANKAN KUALITAS DAN EKSISTENSI SIARAN. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*, 3(4), 186–195.

<https://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/jrmdk/article/view/14037/6989>