

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari keseluruhan bab sebelumnya dengan menggunakan metode wawancara mendalam, observasi lapangan dan pengalaman personal peran *content creator* dalam produksi *motion graphic* di BNNP DIY sangat dibutuhkan di pandemi ini dengan cara melakukan proses produksi dari pra produksi sampai pasca produksi dengan cara *work from home*. Selama proses produksi pembuatan video *motion graphic* tersebut *content creator* berperan dalam mengumpulkan ide, data, dan melakukan riset serta membuat konsep untuk menghasilkan konten, baik berupa artikel ataupun video, menghasilkan konten yang sesuai identitas dan *branding* yang sesuai diinginkan, berusaha memenuhi tujuan yang disepakati dari sebuah konten. Misalnya promosi, edukasi, hiburan, dan memberi informasi, menyesuaikan platform yang dipilih. Dengan hal ini *content creator* multi-platform, dan mengevaluasi konten yang telah ditayangkan., penulis juga memnerikan kesimpulan secara umum bahwa:

1. Adanya kesamaan dalam aspek narasi dan audio visual, proses produksi video *motion graphic* menggunakan konsep yang hampir sama dengan produksi film atau ILM (Iklan Layanan Masyarakat), yaitu melalui tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi.
2. Pada tahap pra produksi, seorang *content creator* melakukan riset data untuk menyampaikan informasi secara utuh melalui konsep cerita, pemilihan media, target segmen dan pesan yang ingin disampaikan. Kemudian dilanjutkan pada tahap pembuatan sinopsis, dan narasi,.
3. Pada tahap produksi video *motion graphic* , menggunakan beberapa *software* yang digunakan diantaranya *CorelDRAW X7 (64 bit)*, *Adobe After Effect Pro Cc 2017*, dan *Adobe Premiere Pro Cc 2017*. Pemilihan *software* ini didasarkan pada pesan yang ingin disampaikan oleh *content creator* yaitu memberikan informasi yang menarik target segmen berupa layanan masyarakat Klinik Seger Waras yang berada di Badan Narkotika Nasional (BNNP) DIY. Melalui *motion graphic* ini pula,

Badan Narkotika Nasional (BNNP) DIY berusaha membangun kesadaran kepada target segmen untuk lebih peduli terhadap masyarakat yang terjerumus menggunakan narkoba.

4. Produksi video *motion graphic* di lembaga pemerintah non kementerian Badan Narkotika Nasional (BNNP) DIY, merupakan salah satu bentuk pengimplementasian dari peran *content creator*. Hal ini dikarenakan melalui proses produksi video *motion graphic* di lembaga pemerintah non kementerian Badan Narkotika Nasional (BNNP) DIY membutuhkan Mengumpulkan ide, data, dan melakukan riset serta membuat konsep untuk menghasilkan konten, baik berupa artikel ataupun video. Berusaha memenuhi tujuan yang disepakati dari sebuah konten. Misalnya promosi, edukasi, hiburan, dan memberi informasi. Peran *content ceator* lainnya yaitu berusaha memberi konten yang sesuai identitas dan branding yang sesuai diinginkan dengan bertujuan memeberikan informasi berupa layanan masyarakat Klinik Seger Waras yang berada di Badan Narkotika Nasional (BNNP) DIY. Melalui *motion graphic* ini pula, BNNP DIY berusaha membangun kesadaran kepada target segmen untuk lebih peduli terhadap masyarakat yang terjerumus menggunakan narkoba.

B. Kritik dan Saran

1. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta
 - a. Memperbaiki sistem perkualiahan sesuai dengan perkembangan teknologi, termasuk mengikuti era 4.0.
 - b. Menjalin komunikasi dan relasi dengan beberapa institusi seperti perusahaan, pemerintahan, agency periklanan dan kehumasan, stasiun televisi, stasiun radio, productions house dan beberapa lembaga yang relevan dengan program studi di STIKOM Yogyakarta. Hal ini akan mempermudah mahasiswa dalam mencari tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL).

2. Program Studi Penyiaran Radio-Tv (*Broadcasting*)
 - a. Menjalin relasi dengan stasiun televisi, stasiun radio, productions house, atau lembaga lain yang relevan, sehingga akan mempermudah mahasiswanya dalam mencari tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL).
 - b. Memperbaiki kurikulum dan sistem perkuliahan. Hal ini dikarenakan tantangan menjadi seorang *Broadcaster* akan semakin besar seiring dengan perkembangan zaman. Menjadi seorang *Broadcaster* bukan hanya bisa produksi di lapangan saja, namun harus memiliki kemampuan lainnya seperti *public speaking* dan lain sebagainya. Karena saat ini ketiga Program Studi Diploma di STIKOM Yogyakarta memiliki perbedaan yang sangat tipis perihal pekerjaan.
 - c. Praktik dan teori yang berada di lapangan banyak yang jauh berbeda. Dosen lebih memperdalam lagi pengajaran tentang penyiaran, dan mahasiswa pun aktif untuk bertanya atau membaca buku.
3. Badan Narkotika Nasional (BNNP) DIY
 - a. Mengkonsep lebih matang mengenai pekerjaan untuk mahasiswa Praktik Kerja Lapangan (PKL) sehingga akan mempermudah dalam penulisan laporan.
 - b. Lebih membuka peluang untuk jurusan perkuliahan penyiaran, karena di lembaga Badan Narkotika Nasional (BNNP) DIY perlu adanya peran *content creator* untuk membantu menyampaikan informasi dengan menarik dan mudah diterima dikalangan masyarakat.
 - c. Menjalin komunikasi dan relasi yang baik dengan perguruan tinggi di Indonesia. Karena hal ini akan memberikan simbiosis mutualisme untuk kedua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro, dkk. 2010, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro. 2010, *Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*, Bandung; Simbiosis Rekatama Media.
- Arsyad, Azhar. 2003, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Badjuri, Adi. 2010, *Jurnaslitik Televisi, ...*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Berkowski, George. 2016, *How to Build a Billion Dollar App: Temukan Rahasia dari para Pengusaha aplikasi paling sukses di dunia*, Tangerang: Gemilang.
- Enterprise, Jubilee. 2010, *Panduan Memilih Koneksi Internet untuk Pemula*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Isnendes , Retty (2013). *Kamaheran Nulis Skenario*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Latief, Rusman & Yusiatie, Utud. 2015, *Siaran Televisi Non-Drama*, Jakarta; Prenada Media.
- Lutters, Elizabeth. 2004, *Kunci Sukses Menulis Skenario*, Jakarta: PT Grasindo.
- Majid, Abdul.2010, *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- McQuail, Denis. 1992, *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Jakarta: Erlangga.
- Miftah, Thoha. 1997, *Dimensi-Dimensi Prima Ilmu Administrasi Negara*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Mulyana, D. 2007, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: ROSDA.
- Nazir, Moh. 2011, *Metode Penelitian*, Jakarta; Ghalia Indonesia.
- Nisrina, M. 2015, *Bisnis Online, Manfaat Media Sosial Dalam Meraup Uang*, Yogyakarta: Kobis.
- Rosady, Ruslan. 2004, *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Riswandi, 2009 : *Ilmu komunikasi*. Jakarta : Graha Ilmu
- Sadiman, A. S. 1996, *Media Pembelajaran*, Jakarta; Rajawali Pers.

----- . 2006, *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Setyoaji, Punaji. 2005, *Media Pembelajaran*, Malang : Elang Mas.

Set, Sony. 2005. *Jangan Cuma Nonton, Jadilah Penulis Skenario Profesional!: Rahasia Sukses Menulis Menulis Skenario Drama dan Sitkom*. Bandung; Kaifa

Sudjana, N. 1973, *Media Pengajaran*, Surabaya: Pustaka Dua

Sulaeman,A.H. 1985, *Media Audio Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*, Jakarta; PT. Gramedia.

Vardiansyah, Dani. 2004, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Yuhelizar. 2008, *10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Internet :

Coach, B. 2020. *Pengertian Content Creator diakses melalui c* <https://billionaricoach.co.id/bisnis-online/pengertian-content-creator>.(21 Juli 2020, pk 19.30)

Gregorius 2000. *Membuat Homepage Interaktif Dengan CGI/Perl*. Jakarta PT. Elex Media Koputindo diakses melalui <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-website>.(21 Juli 2020, pk 19.00)

Hidayat, W. (2014). *Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia*/<http://kominfo.go.id/index.php/content/d>.(21 Juli 2020, pk 20.00)

<https://tekno.kompas.com/read/2014/11/24/07430087/Pengguna.Internet.Indonesia.Nomor.Enam.Dunia> . (21 Juli 2020, pk 20.00)

<https://yogyakarta.bnn.go.id/>. (19 Juli 2020, pk 18.00)

<https://kbbi.web.id/produksi>. (27 juli 2020,pk 11:59)

<https://media.neliti.com/media/publications/227018-pembuatan-motion-graphics-sebagai-media-9056da48.pdf>(Yesty desca refita) (27 juli 2020,pk 13.00)

<https://pendidikan.co.id/pengertian-audio-visual-jenis-ciri-fungsi-kelebihan-manfaat/> (08 september 2020, pk 16.55)

Jurnal :

Gusti Ngurah Aditya Lesmana, Tesis: *Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment* (Studi: PT. XL AXIATA), (Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia).

Yesty Desca Refita Putri1. 2017, *Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas*. Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta, Jl. Prof. Dr. G.A Siwabessy, Kampus Baru UI, Kota Depok, Jawa Barat 16424, Indonesia.