

## **BAB II**

### **STUDI PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Artikel Ilmiah**

Studi Pustaka terhadap artikel ilmiah dilakukan pada artikel ilmiah dengan judul Perancangan Video Promosi Cafe Ombewok oleh Ibnu fajar tahun 2017. Tujuan dari perancangan ini adalah Perancangan ini media utama yang akan penulis gunakan adalah dalam bentuk video promosi yang akan di publikasikan ke media sosial. Menggunakan promosi video sebagai media utama karena saat ini era globalisasi dan transformasi sistem informasi yang semakin canggih, karena video ini akan di promosikan melalui media sosial yang saat sekarang ini menjadi trend dan kebutuhan, seperti *facebook, Instagram, Twitter, Youtube*, dan yang lainnya. Media utama promosi Cafe ombewok akan dibuat menjadi 2 versi yaitu dengan durasi 1 Menit 26 detik yang akan di upload ke *Youtube, Facebook* dan *Twitter* dan versi selanjutnya dengan durasi 59 detik akan upload ke media sosial *Instagram*.(Fajar, 2017). Dari artikel ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa 1) metode perancangan video yang akan digunakan dibebberapa sarana media promosi. 2) hasil karya dan dapat menentukan durasi video yang tepat, serta 3) metode pengumpulan data.

Studi pustaka berikutnya dilakukan terhadap artikel ilmiah yang berjudul Media Video Promosi Pada Roofpark Café & Restaurant Puncak Bogor Jawa Barat oleh Lusyani Sunarya, Ayunda Dwi Purbayani, dan Nadya Handayani tahun 2021. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan media video promosi dengan konsep video yang lebih kreatif dan inovatif, sebagai daya Tarik utama menyampaikan informasi dan promosi Roofpark Café & Restaurant diharapkan dapat meningkatkan jumlah pengunjung setiap tahun serta membantu media promosi Roofpark café & Restaurant dengan strategi promosi melalui *Youtube*, media sosial dan informasi pasa LCD *restaurant*.(Sunarya, 2021). artikel ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa 1) metode perancangan video, 8 menentukan ide video agar menarik kreatif dan inofatif. 2) perancangan sarana

media promosi dalam bentuk video, serta 3) Menentukan target pemasaran yang dituju.

Kemudian studi pustaka dilakukan terhadap artikel ilmiah dengan berjudul Perancangan Video Promosi Rumah Café Lombok Timur oleh Andika Khairul Imam tahun 2020. Tujuan dari perancangan ini adalah dapat menghasilkan video promosi yang menarik untuk menaikkan minat beli masyarakat akan produk yang dijual pada Rumah Café dengan menggunakan sarana video promosi, diharapkan bahwa video yang dihasilkan akan membuat penghasilan dari Rumah Café akan meningkat dari sebelumnya, dan membantu mempromosikan Rumah Café melalui media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook* ( Imam,2020 ). Artikel ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa 1) Metode perancangan video promosi menggunakan video agar dapat menambah penghasilan dari kedai kopi 2) Menentukan target audien yang akan dituju.

Selanjutnya studi pustaka dilakukan terhadap artikel yang berjudul Perancangan Video Promosi Wisata Alam Kota Kupang Sebagai Media Promosi Pariwisata oleh Heri Septiana Adi Nugroho tahun 2019. perancangan prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu mengikuti langkah-langkah terstruktur untuk menghasilkan produk sebagai jawaban dari masalah yang diangkat. Model sudah mencakup prosedur perancangan video meliputi proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Perancangan ini menghasilkan media berupa video promosi wisata alam Kota Kupang yang berdurasi 2 menit 36 detik dengan resolusi 1920 x 1080 pixel. Video ini menampilkan keindahan visual dari objek-objek wisata alam di Kota Kupang berupa pantai dan goa disertai narasi, musik, talent, dan translasi bahasa inggris dari narasi agar dapat menjangkau dan difahami oleh wisatawan asing. Hasil dari perancangan ini akan diunggah melalui media sosial di internet, dengan situs berbagi video seperti *Youtube* dan *Instagram* agar dapat menjangkau calon wisatawan yang lebih luas dan pasar yang lebih spesifik. Terdapat media pendukung berupa x-banner dan banner online yang membantu proses promosi video. Media promosi ini diharapkan dapat meningkatkan kunjungan wisatawan lokal dan mancanegara ke wisata alam di Kota Kupang. ( Nugroho, 2019 ). Artikel ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa 1) Metode perancangan video promosi dalam menentukan durasi dan kualitas video yang akan dihasilkan.2)

Metode promosi lain yang dapat membantu mempromosikan suatu produk, serta 3) Metode analisis data dalam menentukan langkah apa yang harus dilakukan untuk dapat bersaing dengan kedai kopi yang lain.

Yang terakhir studi pustaka dilakukan terhadap artikel yang berjudul Perancangan Video Promosi Desa Wisata Adat Ngadas Sebagai Upaya Meningkatkan *Brand Awareness* oleh Ardony Shofwan Muzaky tahun 2019. Dalam studi ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi literatur untuk menciptakan kata kunci konsep untuk video promosi ini. Konsep video dari Desa Ngadas Promosi menggunakan konsep harmony, yang berarti bahwa hal itu mencerminkan rasa harmonis wisatawan menikmati berbagai potensi desa yang dimiliki. Video ini menggambarkan potensi wisata alam maupun tradisi budaya yang dimiliki desa Ngadas dan rasa kebersamaan atau keharmonisan wisatawan dengan pelaku wisata. output diterapkan ke media online untuk dengan mudah dinikmati oleh khalayak dan wisatawan berharap untuk membuat tujuan utama untuk perjalanan. Peneliti juga membuat media pendukung berupa perancangan *billboard*, x-banner dan brosur guna dapat digunakan sebagai keperluan media promosi cetak, seperti event dan seminar. (Muzaky, 2019). Artikel ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa artikel ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa 1) Menentukan metode apa yang dapat digunakan untuk menganalisis data. 2) Metode menentukan perancangan video promosi. 3) Pentingnya video promosi untuk meningkatkan *brand awareness* suatu perusahaan.

### **2.1.2 Buku Referensi**

Dalam buku Teknik Pengolahan Audio & Video Didapatkan penjelasan tentang Pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi melalui *teks*, video, audio dan internet yang mendukung perluasan dan pencapaian informasi yang tidak terbatas, Buku ini terdiri dari materi pembelajaran Teknik 10 Pengolahan Audio Video dan disajikan dalam hal antara lain Proses Produksi Multimedia dan berbagai format video, tata cahaya gambar bergerak, perekaman video dengan kamera dan perekaman suara narasi, penyuntingan video dan manipulasi video dengan perangkat lunak, dan pembuatan video pendek. (Johnie Rogers Swanda Pasaribu, S.Kom., M.Kom.; 2019: pp.10-120). Buku ini memiliki

manfaat bagi penulisan skripsi berupa artikel ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa 1) metode perancangan video promosi meliputi pencahayaan video 2) metode perancangan video menggunakan perangkat lunak untuk memperindah tampilan video.

Kemudian referensi berikutnya didapatkan dari buku berjudul *Merancang Media Promosi Unik dan Menarik*. Menjelaskan tentang Media promosi merupakan sarana berpromosi untuk meraih perhatian audiens dan keuntungan sebanyak-banyaknya. Hadirnya bermacam-macam media promosi membuat pelaku promosi perlu mempertimbangkan dengan media apa yang sesuai dan apa tujuan promosinya. (Yudha Ardhi; 2013). Buku ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa artikel ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa 1) Menentukan metode perancangan video yang unik dan menarik dan dapat menambah ketertarikan calon pelanggan 2) Metode menentukan media promosi yang dapat digunakan menggunakan video promosi dan masing-masing durasi video yang dibutuhkan.

Selanjutnya referensi didapatkan dari buku berjudul *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communications*. Menjelaskan tentang media iklan tidak lagi bersifat satu arah tapi dua arah dengan melibatkan target audience dalam berbagai bentuk komunikasi, media yang semula bersifat massal menjadi lebih spesifik, dominasi produsen dalam mengendalikan pasar telah berubah menjadi dominasi retailer yang bergeser menjadi *data-based marketing*. Menghadapi perubahan-perubahan ini, perusahaan mau tak mau harus terus berinovasi dan kreatif dalam menyusun strategi dan program promosinya. Buku ini membahas secara komprehensif cara menyusun strategi promosi yang kreatif, menyusun budget program promosi, hingga mengimplementasikan strategi 11 promosi. (Freddy Rangkuti; 2009). Buku ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa artikel ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa 1) Metode merancang media promosi yang baik dan benar, 2) Metode perancangan menentukan target audien.

Dalam buku *Visual Design Fundamental* didapatkan teori-teori primer dalam melakukan suatu kerja desain komunikasi visual. Teori-teori tersebut meliputi elemen visual dan prinsip desain visual yang merupakan dasar dari pembuatan suatu

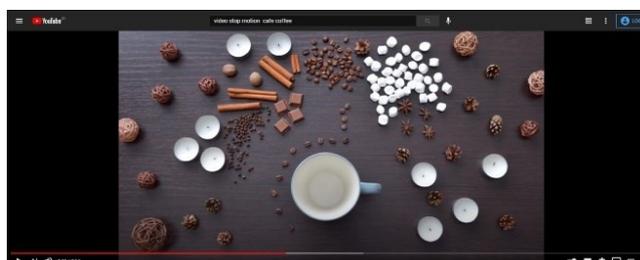
komunikasi visual. Didapatkan juga teori tentang metode-metode dalam membuat desain komunikasi yaitu empat metode dasar abstraksi visual yang meliputi: simplifikasi; repetisi; garis dan bidang; serta kombinasi untuk menciptakan desain yang baik (Hashimoto & Clayton; 2009: pp90-162). Buku ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa artikel ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa 1) menentukan element apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan video promosi,

Buku Refrensi yang terakhir berjudul *Stop Motion Craft Skills For Model Animation*. Didapatkan teori-teori dalam membuat video *stop motion* dan Langkah-langkah yang harus disiapkan sebelum melakukan pembuatan video *stop motion* dan *B-roll*, dalam buku ini juga menjelaskan cara membuat video *stop motion* dalam mempromosikan suatu produk dalam suatu bisnis (Susannah Shaw; 2003). Buku ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa artikel ini memiliki manfaat bagi penulisan skripsi berupa 1) metode perancangan video promosi menggunakan Teknik *stop motion* dan *B-roll*, 2) apa saja alat dan bahan yang diperlukan dalam pengambilan video.

### 2.1.3 Kajian Sumber Ide Perancangan

#### 2.1.3.1 Coffee and Chocolate | Stop Motion Animation

Dari video Coffee and *Chocolate* dibawah merupakan hasil karya dari Margaret Scrinkl yang di upload di *youtube* pada 18 januari 2017 berdurasi 29 detik. Video tersebut merupakan salah satu Teknik video *stop motion* dan *B-roll* dengan tema menggunakan beberapa bahan dari pembuatan kopi dan coklat, pada video tersebut 12 seakan akan bahan baku seperti kopi, coklat dan marshmallow bergerak sendiri menuju cangkir seakan akan memperlihatkan proses pembuatan dari produk tersebut. Ide perancangan yang didapat dari video tersebut berupa bahan apa saja yang digunakan untuk membuat video stop motion yang menarik dan indah dipandang mata, dapat menginspirasi konsep apa yang akan dibuat agar masyarakat dapat mudah memahami dari informasi yang akan disampaikan.

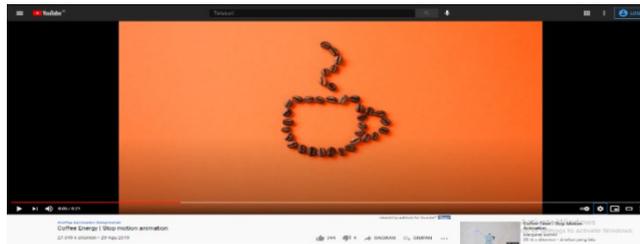


Gambar 2.1 Coffee and Chocolate

Sumber: Margaret Scrinkl

### 2.1.3.2 Stop Motion Animation Compilation| Coffee | Margaret Scrinkl

Dari video *Stop Motion Animation Compilation* merupakan hasil karya dari Margaret Scrinkl yang di *upload* di *youtube* pada 21 mei 2020, pada video ini terdapat beberapa Teknik video *stop motion* dengan durasi 2 menit 54 detik. Teknik yang digunakan berupa biji kopi yang bergerak sehingga membentuk sebuah cangkir kopi disertai dengan asap kopi yang masih panas. Ide perancangan dari video tersebut berupa biji kopi yang bergerak sendiri sehingga membentuk sebuah cangkir kopi dan disertai dengan nama dari Lugo Coffee.



Gambar 2.2 Coffe Energy

Sumber: Margaret Scrinkl

### 2.1.3.3 Making Toast and Hand Drip Coffee for Breakfast

Dari video *Making Toast and Hand Drip Coffee for Breakfast* merupakan hasil karya dari KKA dan KKA yang di *upload* *youtube* pada tanggal 3 januari 2020, berdurasi 4 menit 10 detik yang bercerita tentang proses pembuatan pembuatan *coffee* yang akan dihidangkan pada pagi hari beserta pembuatan sarapan menggunakan peralatan *miniature* yang sangat menarik. Ide dari perancangan yang didapat berupa dapat menentukan alat yang digunakan pada video berupa benda-benda *miniature* berupaya dapat menambah keunikan dari hasil video promosi yang akan digunakan sebagai sarana promosi bagi Lugo Coffee



Gambar 2.3 Making Toast and Hand Drip Coffee for Breakfast

Sumber: KKU and KKA

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual bisa dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan (*arts of communication*) dengan menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target *audience* sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Sedang Bahasa rupa yang dipakai berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar atau foto, gambar bergerak atau video tipografi atau huruf dan sebagainya.

Desain komunikasi visual adalah ungkapan ide dan pesan dari perancang kepada masyarakat yang dituju melalui simbol-simbol berwujud gambar, warna dan tulisan. Ia akan komunikatif apabila bahasa yang disampaikan itu dapat dimengerti oleh khalayak sarasannya. Ia juga akan berkesan apabila dalam penyajiannya tersebut terdapat suatu keunikan sehingga ia tampil secara istimewa, mudah dibedakan dengan lainnya. Maka, di dalam berkomunikasi, diperlukan sejumlah pengetahuan yang memadai seputar siapa target sasaran yang akan dituju, dan bagaimana cara sebaik-baiknya berkomunikasi dengan mereka. Semakin baik dan lengkap pemahaman kita terhadap hal-hal tersebut, maka akan semakin mudah untuk menciptakan bahasa visual yang komunikatif. (Umar Hadi,1998)

### 2.2.2 Desain Grafis

Pengertian Desain Grafis adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan *teks*, namun justru cenderung lebih banyak menggunakan unsur visual. Desain Grafis adalah suatu proses sekaligus hasil dari proses itu sendiri. Mengeksplorasi tujuan dan fungsi dari desain grafis juga dapat membawa pemahaman kita terhadap pengertian desain grafis dengan lebih baik. Desain grafis identik dengan penggunaan perangkat lunak pengolah grafis seperti *Adobe Illustrator*, *Corel Draw* dan *Photoshop*. Namun sebetulnya berbagai aplikasi itu hanyalah alat yang digunakan dalam melakukan proses perancangan. Tugas utama seorang desainer grafis adalah menjadi pemecah masalah untuk kebutuhan komunikasi visual. Seorang desainer grafis bukanlah hanya seseorang yang mampu menggunakan perangkat lunak komputer grafis. Seorang desainer juga tidak hanya harus piawai dalam menggambar menggunakan pensil. Hakikatnya seorang desainer grafis adalah seorang perancang, pencetus, dan penemu ide. Seorang desainer grafis memiliki tanggung jawab untuk mengubah komunikasi verbal menjadi komunikasi visual agar suatu pesan dapat diterima dengan lebih mudah diiringi estetika dan pencitraan yang lebih baik.(Gamal,2019)

### **2.2.3 Videografi**

Dalam kamus Bahasa Indonesia, video adalah teknologi pengirim sinyal elektronik dari suatu gambar gerak. Menurut Baksin, Video merupakan seperangkat komponen media yang dapat menghasilkan gambar sekaligus suara secara bersamaan dikarenakan terjadinya gambar secara optis dan juga elektronis (Baksin,2009:23). Video pada awalnya adalah perkembangan dari dunia fotografi yang merupakan citra diam atau gambar diam yang terus berkembang dengan menampilkan citra gerak (stop motion), gambar-gambar tersebut kemudian digabung dalam satu frame. Karena dimainkan dalam kecepatan tinggi maka terciptalah ilusi gerak yang halus, semakin besarnilai frame rate maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan. Video dibagi menjadi dua jenis:

#### **2.2.3.1 Video Analog**

Video analog merupakan produk dari industry pertelevisian yang dijadikan sebagai standar televisi, system kerja video analog adalah gambar dan suara yang direkam dalam bentuk sinyal *magnetic* dan disimpan pada pita magnetik.

#### **2.2.3.2 Video Digital**

Video digital merupakan jenis video yang direkam menggunakan system digital dan biasanya video digital direkam menggunakan tape, camcorder dan lainnya kemudian didistribusikan melalui optical disk misalnya VCD dan DVD.

#### **2.2.4 Teknik Video *Stop Motion***

Menurut Shaw Susanah (2003). Istilah animasi stop motion yang dimana mempunyai pengertian memanipulasi gerakan objek secara fisik dimana setiap gerakan pendek dari objek tersebut difoto dan kemudian dimainkan kembali dalam kecepatan normal, maka objek itu akan terlihat bergerak sendiri.4 Clay (tanah liat) adalah salah satu bahan untuk membuat figure atau model yang akan dijadikan subjek untuk animasi stop motion, sering juga dikenal dengan istilah Claymation

Animasi stop motion memang bukanlah hal yang baru, karena semenjak tahun 1952 teknik ini sudah digunakan untuk membuat film *The Last World* yang diproduksi oleh Willis O'brien yang juga merupakan animator film *Kingkong* yang ditayangkan pada tahun 1933. Meskipun teknik animasi stop motion dibidang teknik lama, namun saat ini stop motion masih menjadi teknik yang cukup sering digunakan dalam industri animasi besar sekalipun. Contohnya *Wallace And Gromit* (1989), *The Nightmare Before Christmas* (1993), *Chicken Run* (2000), *Peter And Wolf* (2006), *Caroline* (2009).

##### **2.2.4.1 Peralatan Dasar Animasi Stop Motion**

Untuk pembuatan sebuah Video dengan menggunakan teknik stop motion membutuhkan beberapa peralatan dalam proses pra produksi hingga pasca produksi.

##### **2.2.4.1 Objek**

Objek berfungsi sebagai pemeran yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan video stop motion. Dalam pembuatan dan pemilihan objek atau model

banyak variasinya, bisa menggunakan bahan clay (tanah liat), boneka ataupun kertas. Tergantung dari konsep atau ide seorang sutradara dan animator akan menggunakan bahan apa saja dalam pembuatan video tersebut.

#### **2.2.4.2 Setting**

Setting atau tempat yang digunakan bisa bermacam-macam, tergantung dari konsep. Kegunaan setting sendiri untuk mendukung objek agar jalan cerita bisa lebih mudah dipahami. Setting bisa dibuat dengan sangat sederhana sekali, contohnya dengan model styrofoam atau selembur kain putih saja, ataupun bisa dibuat sederhana seperti setting film *Coraline*.

#### **2.2.4.3 Kamera Digital**

Kamera digital ini berfungsi untuk mengambil gambar foto dari setiap adegan atau gerakan objek (clay atau boneka), dalam animasi stop motion banyak pilihan untuk memilih kamera untuk pembuatannya. Bisa menggunakan Video Camcorder, Digital Still Camera, DSLR, ataupun Webcam.

#### **2.2.4.4 Tripod**

Tripod digunakan untuk menjaga kamera agar tetap statis dan terhindar dari guncangan saat pengambilan gambar. Sehingga gambar yang diambil tidak bergoyang.

#### **2.2.4.1.5 Software**

Banyak pilihan software atau aplikasi yang tersedia untuk memudahkan pembuatan animasi stop motion, ada yang berbayar dan ada juga yang tersedia gratis, seperti software bawaan pada saat kita membeli sebuah kamera digital. Adapun software yang berbayar diantaranya adalah Stop motion Pro, Animator DV, Stop motion Maker, Stop motion Station, dan masih banyak lagi software berbayar lainnya. Dan beberapa juga menyediakan software yang tidak berbayar (freeware). Contohnya Animasi Stop motion Animator, Trik Film Cam, Stop Mojo, Remote Capture DC, dan masih banyak lagi software yang tersedia

#### **2.2.5 Teknik Video *B-Roll***

Menurut Sudaryanto & Sabjan Badio (2013). *B-roll* adalah *footage* yang releyan untuk mendukung kelengkapan dan kebutuhan scene atau gambar

utama. Contohnya saat membua video tutorial membuat kopi, *footage B-roll* berisi gambar alat peracik kopi, detail gambar dari sebuah biji kopi, biji kopi yang berjatuh ke alat peracik kopi dan lain lain. *Footage* dapat diambil dalam berbagai ukuran seperti *wide shoot* yang menunjukkan konteks dan aksi, *close up* untuk ekspresi, detail bahan makanan. *B-Roll* bertujuan untuk mendukung gambar atau *footage* utama yang menampilkan seorang peracik kopi sedang memberika tips cara membuat minuman kopi. Untuk video membuat kopi konsep *B-roll*, *footage* atau gambar berisi cuplikan clip pendek dengan berbagai *movement* dan variasi *angle*, tidak ada gambar utama yang berisi *footage* panjang seorang memberikan tips membuat kopi dari awal sampai akhir dan juga caption detail bahan yang digunakn. Kumpulan *footage* tersebut diedit sehinga menjadi video pendek yang *cinematic* dan tentunya unik dan keren. Teknik ini akan digunakan untuk mempromosikan Lugo Coffee ke masyarakat.

### **2.2.6 Media Promosi**

Media mempunyai peran yang sangat penting dan strategis dalam kegiatan periklanan, karena promosi merupakan salah satu variable dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. Kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya. Menurut Rambat Lupiyoadi “2006:120”.

Secara umum Teknik atau proses pembuatan animasi dibagi menjadi 3 tahap yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi :

#### **2.2.6.1 Pra Produksi**

Tahap ini berisikan pembentukan konsep yang akan dibangun dalam pembuatan film. Perencanaan yang matang sebelum tahap produksi, mencakup seluruh persiapan dan aktivitas sebelum melaksanakan produksi. Dalam tahap praproduksi film dokumenter ini penulis mempersiapkan beberapa hal seperti, menuangkan ide kedalam naskah skenario, pembuatan storyline dan pembuatan storyboard (Ayawaila 2008: 86).

### **2.2.6.2 Produksi**

Produksi merupakan tahap lanjutan dari tahap pra produksi, dimana rancangan-rancangan yang sudah dibuat pada saat pra produksi akan dilaksanakan pada tahap ini. Dalam tahap produksi film dokumenter ini penulis beserta tim membuat sistem perekaman. Sistem perekaman dalam pembuatan film dokumenter ini dilakukan secara langsung ( direct ) baik dari unsur audio, maupun visual. Namun pada akhirnya akan dilakukan pengeditan dan pemilihan ulang baik untuk audio maupun visual yang telah diambil secara langsung di lokasi. Untuk unsur audio yang diantaranya meliputi sound effect dan ilustrasi musik (Ayawaila 2008: 118).

### **2.2.6.3 Pasca Produksi**

Proses ini lebih dikenal dengan proses editing. Setelah proses pengambilan gambar selesai maka editor mulai dengan proses editing yang tentu saja dengan bekal naskah skenario, storyline dan storyboard. Pada tahap editing, mencakup seperti pemindahan data gambar dari kamera ke komputer dan proses editing untuk video maupun proses editing untuk effect atau animasi beserta audio yang akan digunakan (Ayawaila 2008: 137).