E-ISSN: 2964-6723

JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Homepage: https://jurnal.alungcipta.com/index.php/JIM
Vol. 4 No. 3, Oktober 2025
Doi:



ANALISA PENGGUNAAN APLIKASI EDITING ADOBE PREMIERE PRO DALAM PEMBUATAN KONTEN WHIZE NGOPSKUY UNTUK MENINGKATKAN SUBSCRIBER YOUTUBE

Yuris Sofyamsyah
Universitas Bina Sarana Informatika
Email : ysofyamsyah@gmail.com

Abstrak

Whize Ngopskuy adalah konten kreator gaming yang berdiri pada tahun 2016 di platform media media sosial YouTube dan masih aktif sampai sekarang Dalam pembuatan konten, Whize Ngopskuy menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dalam proses editing. Para kreator biasanya menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro karena sudah banyak fitur yang baru untuk memudahkan para editor membuat konten yang akan di kemas dalam sosial media manapun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan aplikasi editing Adobe Premiere Pro dalam pembuatan konten Whize Ngopskuy untuk meningkatkan subscriber YouTube. Jenis pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan jenis menggunakan jenis data primer. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan aplikasi Adobe Premiere Pro dalam pembuatan konten Whize Ngopskuy dinilai lebih mudah digunakan karena mudah di pahami dalam mode profesional maupun tidak. Whize Ngopskuy dapat di katakan telah memenuhi indikator dalam meningkatkan subscriber YouTube. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui jumlah subscriber Whize Ngopkuy yang terus bertambah hingga saat ini. Strategi dalam meningkatkan subscriber Whize Ngopkuy melalui teknik editing menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dinilai memiliki dampak positif dan signifikan bagi perkembangan channel YouTube Whize Ngopskuy sendiri.

Kata kunci: Aplikasi Editing, Adobe Premiere Pro, Meningkatkan Subscriber YouTube, Whize Ngopskuy

Abstract

Whize Ngopskuy is a gaming content creator who was founded in 2016 on the social media platform YouTube and is still active today in content creation and he uses the Adobe Premiere Pro application in the editing process. Creators usually use Adobe Premiere Pro application because there are many new features to make it easier for editors to create content that will be packaged in any social media. The purpose of this study is to analyze the use of Adobe Premiere Pro editing application in content creation to increase YouTube subscribers. The type of approach in this study is descriptive qualitative with the type of using primary data types. The data collection techniques in this study are interviews, documentation, and observation. The results of this study show that The use of Adobe Premiere Pro application in creating Whize Ngopskuy content is considered easier to use because it is easy to understand in professional mode or not. Whize Ngopskuy can be said to have met the indicators in increasing YouTube subscribers. This can be proven through the number of subscribers of Whize Ngopkuy which continues to grow to date. The strategy in increasing Whize Ngopkuy subscribers through editing techniques using the Adobe Premiere Pro application is considered to have a positive and significant impact on the development of the Whize Ngopskuy YouTube channel itself.

Keywords: *Editing Application, Adobe Premiere Pro, Increase YouTube Subscribers, Whize Ngopskuy*

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

PENDAHULUAN

Dalam era digitalisasi yang semakin berkembang, kebutuhan akan konten visual yang menarik dan berkualitas, terutama untuk para anak remaja atau Generaasi Milenial yang semakin mengingkat. Adobe Premiere Pro adalah salah satu aplikasi yang tidak hanya cocok untuk di gunakan oleh Generasi Milenial, tetapi oleh Generasi Y dan Generasi Z juga bisa mengoperasikan aplikasi tersebut dengan cepat dan mudah. Video editing sangatlah dibutuhkan usai melakukan tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi dalam penyelesaian pembuatan konten atau karya yang sudah di buat. Tahapan editing ini berguna untuk mempertegas dan memperjelas alur cerita yang ingin dikemas dalam pembuatan konten atau karya yang dibuat.

Para kreator biasanya menggunakan aplikasi Adobe Premiere ini karena sudah banyak fitur yang baru untuk memudahkan para editor membuat konten yang akan dikemas dalam sosial media manapun. Di dalam Adobe Premiere terdapat template yang mudah di aplikasikan oleh para editor. Kelebihan adobe premiere adalah sebagai berikut: bisa capture dari camcorder menjadi banyak file, memudahkan dalam membuat judul, timeline yang memiliki 99 kolom video dan 99 kolom audio,langsung bisa browse hard disk, tampilannya keren, mempunyai ketelitian sampai 0,01 sekon, dapat digunakan mengedit file video yang berbeda dan ukuran yang berbeda, efek jalan costom,bisa membuat kata-kata bergerak sesuai arah panah, efek dapat diedit, adobe media encoder, tahan crash, mudah dalam membalik video (time reverse), suport HD (High Definition), video editing software terbaik, ada tiga video preview, ada istilah rendering atau penggabungan video, bisa diedit tanpa suara, paling sering digunakan dalam produk broadcasting (Hadi, 2019).

Adapun salah satu konten kreator YouTube yang menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro dalam meningkatkan jumlah subscriber yaitu Whize Ngopskuy. Whize Ngopskuy adalah konten kreator gaming yang berdiri pada tahun 2016 di platform media media sosial YouTube dan masih aktif sampai sekarang. Adapun jumlah subscriber Whize Ngopskuy yaitu 110.000 yang masih terus bertambah setiap harinya. Dengan jumlah subscriber yang sudah cukup besar Whize Ngopskuy harus tetap meningkatkan rasa minat para viewers untuk terus menyaksikan konten-konten yang dihadirkan. Dengan latar belakang tersebut, tentunya menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian terkait pengunaan aplikasi editing Adobe Premiere dalam meningkatkan jumlah subscriber YouTube Whize Ngopskuy.

Oleh karena itu berdasarkan pemaparan diatas, peneliti memilih subjek penelitian yang berjudul "Analisa Penggunaan Aplikasi Editing Adobe Premiere Pro Dalam Pembuatan Konten Whize Ngopskuy untuk Meningkatkan Subscriber YouTube".

Berdasarakan latar belakang ini rumusan masalah yang dikemukakan adalah "Bagaimana pemanfaatan Adobe Premiere Pro dalam meningkatkan jumlah Subscriber dalam media sosial YouTube Whize Ngopskuy?".

KAJIAN PUSTAKA

Komunikasi digital merupakan komunikasi yang berupa sinyal-sinyal yang diubah menjadi pesan-pesan atau teks mengandung makna, yang disampaikan menggunakan media digital dan didukung teknologi jaringan (Anisti, 2020). Komunikasi digital digunakan untuk mengirim sinyal analog yang bersifat permanen dalam waktu yang berkelanjutan, seperti ucapan dan gambar, dan sinyal yang secara permanen berupa digital, seperti file atau teks. Permintaan yang ditempatkan pada sistem komunikasi berbeda dalam setiap kasus. Selanjutnya, jaringan komunikasi modern menyediakan campuran layanan, dan karenanya harus mempertimbangkan tuntutan masing-masing (Lee & Messerschmitt, 2012).

Adapun teori karakter komunikasi digital sebagai berikut (Terry Fle dalam Anisti, 2020):

1. *Manipulable* (manipulasi informasi), informasi dapat dengan mudah diubah dan di adaptasi, pada semua tahapan pembuatan, penyimpanan, pengiriman, dan penggunaan.
2. *Networkable* (jaringan informasi): informasi dapat dibagikan dan dipertukarkan di antara sejumlah besar pengguna secara bersamaan, dan melintasi jarak yang sangat jauh.
3. *Dense* (kepadatan informasi); informasi dalam jumlah sangat besar dapat disimpan dalam ruang fisik kecil (misalnya compact disc) atau server jaringan.
4. *Compressible* (kapasitas informasi); jumlah kapasitas yang dibutuhkan

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

informasi digital pada jaringan apapun dapat dikurangi secara dramatis melalui kompres, dan di dekompresi saat diperlukan.

5. *Impartial* (tidak memihak): informasi yang di bawa lintas jaringan tidak peduli dengan 22 bentuk apa yang diwakilinya, siapa yang memiliki atau menciptakannya, atau untuk apa informasi tersebut digunakan.

Media sosial adalah merupakan media online pengguna bisa dengan mudah mengoprasikan media sosial dengan adanya koneksi internet. Adapun media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat yaitu blog, jejaring sosial dan wiki. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan bahwa media sosial sebagai "sebuah kelompok apabila berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptanya untuk pertukaran user-generated content. Berikut 6 macam media sosial yaitu (Karjaluoto, 2008):

1. Blog (Blogs or web blogs)
   Website yang dapat digunakan untuk memasang tulisan, baik oleh satu orang ataupun kelompok, dan juga menyediakan ruang sehingga pembaca dapat memberikan komentar.
2. Forum (Forums)
   Sebuah situs dimana beberapa pengguna (users) dapat menyusun topik dan mengomentari topik yang dibuat. Semua orang yang mengunjungi situs tersebut dapat memberikan komentar.
3. Komunikasi Konten (Content communities)
   Situs yang memungkinkan pengguna (user) untuk memasang atau menyebarkan konten.
4. Dunia Virtual (Virtual worlds)
   Sebuah situs yang menyediakan dunia virtual untuk para pengunjungnya.
5. Wikis
   Di dalam situ ini, pengunjung yang telah diterima sebagai pengguna (users) resmi dapat mengganti atau menambah konten yang ada dalam situs dengan sunber yang lebih baik.
6. Jejaring Sosial (Social Networks)
   Komunitas virtual yang memungkinkan pengguna (users) untuk berkoneksi dengan pengguna (users) yang lainnya.

Perangkat Lunak (Software) Editing Adobe Premiere

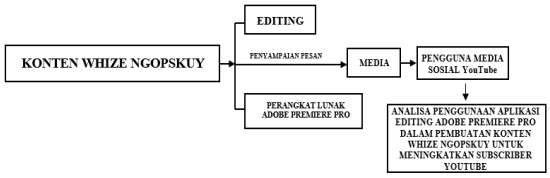
1. Adobe Premiere Pro
   Adobe Premiere Pro adalah sebuah aplikasi mampunyai fitur yang baik, Adobe Premiere Pro memiliki berbagai fitur seperti color grading, motion graphics, audio visual, visual efek dan lain sebagainya. Dengan memasukkan foto atau video ke aplikasi Adobe Premiere secara langsung bisa di jadikan konten untuk media sosial pribadi maupun media sosial kelompok dan lain-lain. Selain mudah penggunaannya, spesifikasi hardware yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi Adobe Premiere ini tidak terlalu tinggi dan mudah penggunaanya (Razilu & Samusu, 2022).
2. Adobe Illustrator
   Adobe Illustrator merupakan aplikasi editing yang dapat mengelola vektor. Adobe Illustrator juga dapat memanipilasi dan memodifikasi tanpa harus menurunkan resolusi atau kualitas gambar. Pada vektor gambar didefinisikan oleh garis bersegmen dan dikendalikan oleh anchor point, dan vektor bersifat scalable dimana mampu mencetak gambar vektor baik itu dalam ukuran perangko sampai baliho tanpa kehilangan kualitas gambar (Fadya & Sari, 2018).
3. Adobe After Effect
   Adone After Effect digunakan untuk membuat motion graphics, compositing, dan efek visual. Adobe After Effect merupakan aplikasi yang baik, dengan adanya 50 macam lebih yang bisa mengubah setiap objek dan menganimasinya. Adobe After Effects juga dapat menggunakan plug in tingkat tinggi untuk melakukan teknik-teknik canggih (Fadya & Sari, 2018).
4. Adobe Photoshop
   Adobe Photoshop merupakan aplikasi yang digunakan untuk memanipulasi foto, mengedit gambar, menciptakan sebuah karya original, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan seni gambar dan foto. Adobe photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang khususnya untuk pengeditan foto, gambar, dan pembuatan efek, perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (Market Leader) untuk perangkat lunak. pengolah gambar,

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

dan bersama adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems (Anindita, 2017).

YouTube merupakan salah satu media sosial yang media sosial yang menggunakan jaringan internet untuk mengoprasikan nya, pengguna YouTube bisa mengunggah sebuah video agar bisa di nikmati oleh para orang banyak. YouTube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web (Budiargo, 2015). YouTube mudah untuk digunakan karena tidak membutuhkan biaya tinggi, serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun, tentunya dengan ponsel yang terhubung ke jaringan internet. Jika video mereka mendapat sambutan baik, jumlah viewers akan bertambah. Viewers banyak akan mengundang pengiklan untuk memasang iklan dalam video-video mereka selanjutnya. Senada dengan televisi, konten program televisi yang disukai masyarakat, dalam hal ini ratingnya tinggi, akan menarik pengiklan secara otomatis (David et al., 2017). Dalam mengelola dan mengembangkan akun Youtube subscriber merupakan audience yang penting untuk diperhatikan, berikut ini beberapa hal untuk dapat meningkat jumlah subscriber :

1. Mengunggah Video Secara Rutin
   Dengan mengunggah video secara rutin, maka channel YouTube tersebut akan lebih mendapatkan perhatian dari para viewers. Jika ingin mengunggah video, minimal mengunggah dua video dalam waktu kurang lebih selama seminggu. Video tersebut nantinya akan secara otomatis terdeteksi di menu "disarankan" oleh YouTube kepada viewers. Video yang diunggah juga akan terpampang pada menu sidebar di sebelah kanan yang kemungkinan besar nantinya penonton akan melihat dan membuka profil channel YouTube tersebut.
2. Memiliki Isi Konten Menarik dan Up to Date
   Ide kreativitas dalam membuat sebuah video sangat dibutuhkan, agar para penonton nantinya tidak bosan melihat isi konten video tersebut. Pada saat mengunggah video ke YouTube, usahakan untuk menyediakan video dengan kualitas yang baik (high quality) konten sesuai dengan 'sasaran'. Selain dengan membuat konten yang menarik, penyajian konten secara berkala juga diperlukan agar membuat channel YouTube tersebut terkesan lebih hidup.
3. Melakukan Kolaborasi dengan Konten Kreator Lain
   Melakukan kolaborasi dengan kontent kreator lain, memungkinkan video tersebut dapat tergabung dengan beberapa video populer. Pemilik channel YouTube tersebut akan berkesempatan mendapatkan jumlah subscriber yang banyak pada kolaborasi channel tersebut.
4. Menggunakan YouTube Channel Trailer
   Channel trailer merupakan video yang berisikan "welcome" kepada pengunjung baru di channel tersebut. Dengan keberadaan channel trailer ini, pengunjung akan tertarik dan mengenal lebih jauh tentang channel tersebut terlebih jika channel yang dibangun sesuai dengan passion visitor.
5. Hubungkan Channel YouTube dengan Akun Media Sosial Lain
   Penggunaan media sosial lain selain penting dalam hal authority channel, akan sangat membangun channel YouTube tersebut mendapatkan tambahan views dan subscriber. Dengan aktif membagikan channel dan video YouTube di media sosial yang lain, maka akan semakin dikenal dan mendapatkan perhatian para penonton.



METODE

Paradigma

Paradigma adalah suatu kerangka berpikir yang mendasar dari suatu kelompok saintis (ilmuwan) yang menganut suatu pandangan yang dijadikan sebuah landasan untuk mengungkap suatu fenomena dalam rangka mencari fakta (Mulyana, 2008). Paradigma yang digunakan yaitu paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme memandang ilmu sosial sebagai

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

analisis sistematis atas "socially meaningful action" melalui pengamatan langsung terhadap aktor sosial dalam setting yang alamiah, agar dapat memahami dan menafsirkan bagaimana aktor sosial mencipta dan memelihara dunia sosial (Sugiyono, 2015).

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif yaitu merupakan penggambaran fenomena yang dialami oleh subjek seperti prilaku, upaya, persepsi, tindakan, dan lain sebagainya. Penelitian kualitatif mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang luas tentang realitas sosial perspektif partisipan. Pemahaman tersebut tidak dapat ditentukan terlebih dahulu, melainkan dicapai setelah menelaah realitas sosial yang menjadi subjek penyelidikan, dan kemudian menarik kesimpulan berupa pengetahuan yang luas tentang fakta fakta tersebut (Semiawan, 2010). Dengan demikian penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Adobe Premiere Pro dalam pembuatan konten Whize Ngopskuy untuk meningkatkan subscriber YouTube.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di studio konten kreator Whize Ngoskuy yang beralamatkan di Lingkungan Bojong Depok RT 07 RW 20. Untuk efisiensi penelitian agar lebih cepat dan mudah dalam menggumpulkan data penelitian, penelitian ini dilakukan dari tanggal 8 Juni – 13 Juni 2023.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah strategis dalam penelitian, karena tujuan penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara Berikut adalah instrumen pengambilan data (Sugiyono, 2018):

1. Observasi
   Metode ini membutuhkan pengamatan dari peneliti pada subjek penelitian. Lembar observasi, pedoman, observasi, dan jenis instrumen lainnya dapat digunakan (Ardial, 2014). Dalam penelitian ini observasi dilakukan terhadap proses editing konten Whize Ngopskuy dalam meningkatkan subscriber YouTube.
2. Wawancara
   Wawancara adalah metode penelitian yang membutuhkan narasumber untuk pengambilan data terkait penelitian. Wawancara terstruktur digunakan peneliti atau pengumpul data yakin tentang informasi yang akan diperoleh, wawancara terstruktur digunakan sebagai strategi pengumpulan data (Mulyana, 2014). Wawancara dilakukan untuk meneliti secara mendalam dan relevan mengenai proses editing konten Whize Ngopskuy dalam meningkatkan subscriber YouTube.
3. Dokumentasi
   Dokumentasi adalah proses data dari hasil karya untuk menentukan sesuatu baik di cetak atau tidak. Dokumentasi, dalam pengertian lain, adalah salah satu prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial, terutama proses untuk menelusuri data historis (Bungin, 2014). Dalam melakukan penelitian ini, dokumentasi berfungsi untuk memperkuat bukti data penelitian terhadap Whize Ngopskuy.

Metode Pengolahan dan Keabsahan Data

Metode Pengolahan

1. Pengumpulan Data
   Data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi Penelliti melakukan pengamatan, wawancara, dan pengumpulan dokumen pendukung yang berkaitan delngan subjek. Data masih berupa data mentah yang belum diolah.
2. Kondensasi Data (Data Condensation)
   Miles, Huberman dan Sadana dalam Muslimin (2018:86) menjelaskan kondensasi data adalah data yang merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan atau mentranformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen dan materi-materi empiris lainnya.
3. Penyajian Data
   Penyajian data dilakukan dengan membuat uraian singkat, tulisan atau kata-kata, hubungan antar kategori dari tahap kondensasi data. Peneliti akan memaparkan data yakni informasi yang telah disusun secara sistematis guna memudahkan penelliti untuk melaksanakan penarikan kesimpulan.
4. Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing)

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

Penarikan kesimpulan oleh peneliti yakni dengan cara memaknai sajian data sesuai yang telah dicocokkan kembali dalam tahap kondensasi. Peneliti membuat kesimpulan-kesimpulan dari data yang telah disajikan dengan menyesuaikan pada rumusan masalah yang ditentukan sejak awal penelitian. Selain itu, peneliti menguji kembali keabsahan serta validitas kesimpulan yang telah dibuat menggunakan triangulasi sumber, sehingga dapat disepakati sebagai hasil laporan penelitian.

Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan pengujian penelitian yang dilakukan untuk penelitian ilmiah sekaligus menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi credibility, transferability, dependability, dan confirmability (Sugiyono, 2002).

1. *Credibility*
   Credibility (kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah dilakukan.
2. *Transferability*
   Transferability adalah pengujian validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil
3. *Dependability*
   Dependability atau reliabilitas merupakan pengujian penilaian penelitian yang dapat dipercaya. Penelitian yang dependability atau reliabilitas adalah penelitian apabila 75 penelitian yang dilakukan oleh orang lain dengan proses penelitian yang sama akan memperoleh hasil yang sama.
4. *Confirmability*
   Objektivitas dalam pengujian penelitian kualitatif disebut juga dengan uji confirmability penelitian. Penelitian dapat dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati oleh banyak orang. Uji confirmability pada penelitian kualitatif di maksudkan untuk menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan proses yang telah dilakukan. Apabila hasil penelitian terbukti memiliki fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar confirmability.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengeditan pembuatan konten Whize Ngopskuy hanya menggunakan cut to cut saja tidak menggunakan color grading hal ini di karenakan lebih mudah dan simple saat pembuatan konten, selain cut to cut ada 2 transisi lain yaitu transisi meme dan dissolve. Transisi ini sangatlah mudah untuk di mengerti dan di pelajari melalui media sosial YouTube. Dalam pemilihan warna tidak menggunakan color grading karena game sudah memiliki visual yang bagus untuk di pandang bagi para subscriber.

Dalam membuat konten Whize Ngopkuy tidak menggunakan teknik apapun agar membuat suasana seperti marah, kesal, sedih, dan bahagia. Hal ini mengalir dengan sendirinya karena dalam game pasti akan mendapatkan suasana seperti sedih, kesal, marah, dan bahagia. Whize Ngopkuy memiliki 3 cara untuk menghilangkan suara audio noise yaitu ruangan harus kedap suara atau memasang peredam dalam studio, mengedit suara dan membesarkan volume pada audio, serta menggunakan microphone yang bagus agar tidak ada noise saat pembuatan audio. Dalam pembuatan konten Whize Ngopskuy menggunakan aplikasi editing Adobe Premiere Pro, hal ini dikarenakan aplikasi ini mudah di pelajari dan simple dalam proses editing.

Aplikasi ini sangat sudah karena banyak tutorial yang bisa kita pelajari melalui media sosial YouTube. Whize Ngopskuy memiliki teknik editing yang simple dan enak dilihat, hal ini di karenakan transisi yang di gunakan oleh Whize Ngopskuy mayoritas menggunakan editing meme dan dissolve. Secara keseluruhan teknik editing yang digunakan sangat sederhan karena dari pembuatan konten Whize Ngopskuy yang bertema game bukan vlog atau lainnya sehingga tidak membutuhkan teknik editing yang berbelit-belit.

Whize Ngopskuy membuat konten yang menarik untuk para subscriber melalui pembahasan informasi-informasi seputar game yang nantinya akan di sampaikan kepada subscriber. Dalam pembuatan konten Whize Ngopkuy rutin mengupload 3 sampai 4 kali dalam satu hari yang menunjukkan bahwa kekonsistenan dalam pembuatan ide dan konten

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

yang akan di sampaikan kepada subscriber. Whize Ngopkuy pernah melalukan kolaborasi dengan YouTuber lain dengan berkunjung ke studio mereka atau bermain game online dan game steam offline. Dalam pembukaan konten, Whize Ngopkuy tidak menggunakan channel trailer melainkan opening dengan kata-kata menarik seputar game yang akan di bahas.

Dalam pembuatan konten, Whize Ngopkuy pasti nya traffic game yang ramai di bicarakan, game yang ramai di mainkan, dan informasi game ter update seperti event, reward tambahan, dan karakter-karakter yang baru dalam game tersebut. Berdasarkan hal tersebut, Whize Ngoskuy mengalami peningkatan subscriber yang cukup signifikan karena sering memberi informasi-informasi menarik yang akan di sampaikan kepada subscriber. Dalam peningkatan subscriber ini menunjukan bahwa pembuatan konten Whize Ngopskuy di cukup gemari para masyarakat yang memiliki ketertarikan dalam konten yang bertema game.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dengan judul "Analisis Penggunaan Aplikasi Editing Adobe Premiere Pro Dalam Pembuatan Konten Whize Ngopskuy Untuk Meningkatkan Subscriber YouTube" dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan aplikasi Adobe Premiere Pro dalam pembuatan konten Whize Ngopskuy dinilai lebih mudah digunakan karena mudah di pahami dalam mode profesional maupun tidak.
2. Whize Ngopskuy dapat dikatakan telah memenuhi indikator dalam meningkatkan subscriber YouTube. Hal ini dapat dibuktikan melalui jumlah subscriber Whize Ngopkuy yang terus bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

Anindita. (2017). Photoshop CC 2017 & CorelDraw 2017. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Anisti. (2020). Komunikasi Digital Oral Visual Virtual. Yogyakarta: Anom Pustaka.

Apriliani, Z., Hasanah, U., & Anas, A. S. (2019). Pembuatan Video Profil dengan Efek Vintage Kampung Wisata Adat Sengkoah sebagai Media Informasi. JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia, 1(1), 57–65.

Ardial, H. (2014). Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi. Jakarta: Erlangga.

Budiargo, D. (2015). Berkomunikasi Ala Net Generation. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Bungin, B. (2014). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Prenada Media Group.

Candra, V., Simarmata, N. I. P., Mahyuddin, M., Purba, B., Purba, S., Chaerul, M., … Karwanto, K. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. Aceh: Yayasan Kita Menulis.

David, E. R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. Acta Diurna Komunikasi, 6(1), 1–18.

Fadya, M., & Sari, I. P. (2018). Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi" World War D" Berbasis Android. Multinetics, 4(2), 43–48.

Hadi, W. (2019). Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Daur Air Pada SDN Singopuran 01. Jurnal Ilmiah IT CIDA: Diseminasi Teknologi Informasi, 4(2), 12–14.

Handayani, I., Setiadi, A., & Ramadani, R. (2019). Video Company Profile LIVE Kota Tangerang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro. Technomedia Journal, 3(2), 133–145.

Karjaluoto, E. (2008). A Primer In Social Media by Cleyton Torres. Retrieved June 11, 2023, from https://issuu.com/midia8/docs/primer

Kasiram, M. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif. Malang: UIN Malang Press.

Lee, & Messerschmitt. (2012). Digital Communication. Amsterdam: Kluwer Academic Publishers.

Marhaeni, F. (2009). Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

McQuail, D. (2011). Teori Komunikasi Massa (6th ed.). Jakarta: Salemba Humanika.

Miles, M. B. A., Huberman, M., & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. California: Sage Publications, Inc.

Mulyana, D. (2008). Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyana, D. (2014). Ilmu Komnikasi: Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nasrullah, R. (2015). Media Sosial:Persfektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Poernomo, C. A., & Wibowo, J. H. (2023). Analisis Proses Produksi Konten Kreatif Pada Kanal Youtube Kembara Sunyi. Semakom: Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi, 1(1), 161–167.

Ramadhana, A. (2022). Studi Deskriptif Tentang Proses Produksi Pembuatan Video Konten Youtube Woodworker Oleh Oleh Adhie Pane. Riau: Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.

Ramli, M., & Fuady, M. N. (2021). Kepemimpinan Pendidikan Berpola IT. Mataram: CV. Kanhaya Karya.

Razilu, Z., & Samusu, S. (2022). Pemanfaatan Adobe Primiere-Pro sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran (JPP), 3(3), 162–170.

Semiawan, C. R. (2010). Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Grasindo.

Siregar, R. T., Enas, U., Putri, D. E., Hasbi, I., Ummah, A. H., Arifudin, O., … Ismainar, H. (2021). Komunikasi Organisasi. Bandung: Cv Widina Media Utama.

Sugiyono. (2002). Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis dan Disertasi. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Wibowo, T., & Alexander, J. (2021). Perancangan dan Pembuatan Video Company Profile PT. Batam Indonesia Gemilang. Conference on Business, Social Sciences and Technology (CoNeScINTech), 1(1), 711–718.

Wiryanto. (2004). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Grasindo.

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)