BAB II
RENCANA KEGIATAN

3.2 Rencana Kegiatan

3.2.1 Pembuatan Konten

Konten yang dimaksud adalah informasi yang dipublikasikan melalui media digital untuk mengekspresikan diri. Pembuatan konten dibuat untuk membangun personal branding, promosi, kolaborasi, dan membuka berbagai peluang kerjasama lainnya. Perencanaan pembuatan konten yang baik akan dapat menarik banyak penonton/views di dunia sosial.

3.2.2 Editing

Proses *editing* menunjang kebutuhan pembuatan konten yang bagus dan menarik. Dengan melalui *editing* maka konten yang dihasilkan untuk pengguna media sosial akan lebih nyaman dilihat dan dipahami. Dalam pembuatan konten, *editing* adalah proses yang memakan waktu cukup lama, biasanya *editing* akan membutuhkan waktu berjam-jam lamanya untuk mendapatkan hasil konten yang maximal. *Editing* pun berperan penting dalam membantu menghidupkan nuansa konten tersebut.

3.2.3 Streaming

Streaming adalah siaran langsung yang dilakukan pada jangka waktu tertentu. Saat *live streaming* berlangsung, penonton dapat berinteraksi secara langsung lewat *chat live* dan *streamer* (orang yang melakukan siaran langsung) akan membaca dan membalas secara langsung pada siaran *live* tersebut. *streaming* bertujuan untuk menarik lebih banyak penonton/*audience* yang aktif mengikuti *influencer*/*streamer*.

3.2.4 Perancangan animasi

Perancangan animasi dibuat atas dasar permintaan dari pihak/perusahaan yang ingin bekerjasama. Animasi yang diminta bertujuan sebagai sarana promosi yang menarik untuk acara-acara tertentu. pembuatan animasi membutuhkan proses yang cukup lama sekitar 1 minggu untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Sebelum membuat animasi, ada *script*/naskah yang sebagai dasar utama tema animasi dan rekaman suara untuk mengisi animasi tersebut.