

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pelaksanaan PKL sebagai *Content Creator* di PackImpact, penulis diberi tugas untuk membuat konten media sosial selama 2 bulan mulai dari Agustus sampai September dan kebutuhan desain lainnya. Konten yang dibuat meliputi konten-konten hari raya, informatif, interaktif, emosional dan produk. Konten yang dibuat sudah melalui diskusi bersama dengan tim marketing dan CEO Dusdukduk untuk menghasilkan konten-konten yang menarik calon konsumen baik dari pengikut lama maupun pengikut baru. Penulis juga ikut membuat rancangan bulanan konten bersama dengan supervisor dan menghasilkan total 42 desain *feed* (17 *single post*, 19 *carousel*, 6 video dalam bentuk *reels*) di Instagram PackImpact. Konten yang telah dibuat juga mengalami kenaikan *engagement rate* dari 1,56 menjadi 2,43 dengan bantuan *event* yang diselenggarakan oleh tim marketing. Selain itu, perkembangan ini juga berdampak pada banyaknya calon konsumen yang mulai bertanya seputar harga dan pemesanan kemasan.

Disamping membuat konten media sosial, penulis telah merancang GSM untuk membuat konten di PackImpact yang bisa digunakan sebagai acuan untuk desainer lain yang melanjutkan konten di PackImpact. Terakhir, penulis membuat ilustrasi untuk kemasan Totoys seri hewan darat yang berisikan 11 hewan darat dalam 1 ilustrasi.

Dalam melakukan PKL selama 3 bulan di PT. Kreasi Karya Raya, penulis juga mendapat beberapa hal penting serta pengalaman yang nantinya berguna sebagai acuan penulis saat memasuki dunia kerja dengan segala situasi. Pengalaman yang pertama yaitu mengetahui pentingnya komunikasi yang baik dengan pihak perusahaan. Pelaksanaan PKL di Dusdukduk dilakukan saat adanya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), hal ini membuat penulis tidak bisa mengunjungi lokasi PKL selama 3 bulan dan dilaksanakan secara daring. Pelaksanaan PKL secara daring membuat penulis dan tim lain sulit berkoordinasi dan sesekali terjadi salah paham, namun hal ini dapat teratasi dengan seringnya

berkomunikasi tentang apa yang ingin disampaikan secara langsung, baik saat rapat setiap minggu maupun dengan supervisor atau CEO Dusdukduk.

Selain itu, penulis belajar untuk menjadi lebih berani dalam menyampaikan sesuatu agar ide dan pendapat dapat didengar langsung dan tidak diambil orang lain. Dengan menjadi lebih berani berpendapat, penulis juga semakin cepat berkembang dalam tim. Di dalam tim sendiri, penulis juga banyak belajar strategi-strategi terbaru dalam memasarkan produk dengan para supervisor di bidang marketing. Mulai dari mengadakan acara webinar, mengaktifkan *website*, *marketplace*, dll akan membuat penjualan semakin meningkat.

Selanjutnya, dengan mengikuti PKL ini, penulis belajar untuk dapat mengikuti perkembangan terbaru dalam membuat konten. Adanya info ataupun berita terbaru akan menjadi sebuah bahan konten yang diminati oleh banyak orang. Tidak hanya dengan berita terbaru, penulis juga menemukan berbagai cara lain agar pengikut dapat berinteraksi (melihat, menyukai, berkomentar, dll) dengan konten tersebut. Diantaranya, memuat konten tentang *brand-brand* lokal baik skala UMKM maupun yang sudah besar, dengan tema bangga produk Indonesia akan menarik banyak bisnis lain untuk ikut melihat dan berinteraksi dengan konten tersebut. Selain itu, bisa juga dengan membuat tips dan trik, rekomendasi, info menarik, dll akan membantu para bisnis lain untuk ikut membaca.

5.2 Saran

Setelah melakukan kegiatan PKL, penulis memiliki beberapa saran yang membangun, yang penulis harap dapat bermanfaat untuk pihak-pihak terkait agar dapat menjadi yang lebih baik untuk kedepannya. Berikut adalah saran dari penulis

5.2.1 Bagi Mahasiswa

- a) Bagi mahasiswa yang ingin melakukan PKL, sebaiknya mahasiswa sudah memiliki pengetahuan dasar sesuai dengan bidang yang ingin dikuasai saat melakukan PKL.
- b) Mahasiswa diharapkan sudah memiliki target ingin masuk ke perusahaan yang sesuai bidangnya, agar mahasiswa tidak hanya masuk pada perusahaan yang sedapatnya.

- c) Mahasiswa diharapkan memiliki rasa tanggung jawab, disiplin dan tepat waktu atas proyek dan tugas yang diberikan agar dapat menyelesaikannya dengan cepat dan tepat arahan yang sudah diberikan agar proses pengerjaan dapat berjalan dengan cepat serta sesuai dengan standar yang ada.

5.2.2 Bagi Universitas

- a) Bagi Universitas diharapkan dapat menyediakan kebutuhan yang diperlukan oleh mahasiswanya sebelum melaksanakan kegiatan PKL, dengan menyiapkan diri mahasiswa/i agar memiliki kemampuan/*skill* yang baik berdasarkan perminatan mahasiswa/i.
- b) Bagi Universitas diharapkan dapat membantu mahasiswa mencari perusahaan-perusahaan yang bisa dituju saat pandemi ini. Karena masih banyak perusahaan yang belum berstandar sesuai dengan aturan PKL di Universitas Ma Chung.

5.2.3 Bagi Perusahaan

- a) Bagi perusahaan diharapkan dapat mencari PKL *content planner* dan *copywriter* agar tidak terjadi penumpukan tugas yang dikerjakan oleh desainer.
- b) Bagi perusahaan, diharapkan memiliki *social media manager* untuk mengurus banyak akun Instagram tanpa harus dipegang oleh CEO sendiri. Hal ini mencegah agar tidak terjadi terlambat atau lupa mengunggah konten.