

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan Mengenai Pelaksanaan PKL

Dalam Praktik Kerja Lapangan yang telah dilaksanakan selama 3 bulan di PT Cipta Kreativitas Nasional (Sociapost), penulis telah membuat 194 desain grafis berupa *feeds* dan *icon highlight* Instagram untuk 11 *client*. Selain itu, penulis mendapatkan gambaran besar mengenai proses kerja pada suatu tim produksi di perusahaan *social media agency* baik itu dari tahap *brief*, tahap pengerjaan tugas, tahap *review design*, hingga akhirnya desain siap digunakan. Dengan adanya proses kerja yang telah diatur dari perusahaan, akan memudahkan penulis dalam memahami tugas dan manajemen waktu.

Terdapat banyak hal baru dari PKL yang penulis tidak peroleh selama perkuliahan, antara lain pentingnya manajemen waktu dan berkomunikasi dengan rekan kerja. Melalui manajemen waktu yang baik dan benar dapatlah membantu penulis untuk mengumpulkan tugas secara tepat waktu. Selain itu, penulis diajarkan untuk bertanggungjawab terhadap hasil tugas yang telah dibuat. Jadi apabila pada hasil tugas terdapat bagian yang harus diperbaiki atau direvisi, penulis harus segera memperbaikinya sesuai dengan catatan bagian revisi selambat-lambatnya 3 hari setelah bagian revisi ditetapkan. Untuk mengetahui apakah desain perlu direvisi, penulis harus secara mandiri dan rutin melihat status desain pada *boards* aplikasi Monday.com.

Selanjutnya, dikarenakan pelaksanaan dilakukan secara *work from home*, maka komunikasi juga menjadi hal penting dalam PKL ini. Penugasan yang dilakukan secara *online*, tidak menutup kemungkinan terjadinya *miscommunication* dalam pengerjaan tugas. Untuk itu, setiap ada masalah atau pertanyaan yang ditemukan dapat dikomunikasikan terlebih dahulu dengan pembimbing lapangan PKL ataupun rekan kerja lainnya. Komunikasi dapat dilakukan ketika rapat *online* setiap pagi ataupun melalui pesan Whatsapp.

Jika disimpulkan, hasil tugas yang telah penulis buat sudah memenuhi standar kebutuhan untuk perusahaan dengan menerapkan beberapa ilmu yang telah diperoleh dari perkuliahan. Walaupun terdapat perbedaan pengalaman dalam membuat desain secara efektif dan efisien waktu, penulis telah mendapatkan berbagai tips ataupun cara dari rekan Sociapost agar lebih menguasai pembuatan desain kedepannya.

5.2 Saran

Saran yang dapat disimpulkan dari kegiatan PKL Desain Grafis Pemasaran Media Sosial pada PT Cipta Kreativitas Nasional (Sociapost) antara lain:

a) Bagi Mahasiswa

- 1) Mahasiswa mampu untuk berkomunikasi dengan baik serta tidak malu untuk bertanya ataupun memberikan pendapat selama pelaksanaan PKL.
- 2) Mahasiswa mampu manajemen waktunya serta bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan agar hasil sesuai dengan standar perusahaan.
- 3) Mahasiswa mampu memahami atau memiliki pengetahuan dasar terkait bidang yang diambil.

b) Bagi Universitas

- 1) Universitas mampu memberikan fasilitas informasi mengenai tempat PKL kepada mahasiswa pada berbagai bidang minat yang bervariasi.
- 2) Universitas dapat mengadakan sosialisasi mengenai prosedur pelaksanaan kegiatan PKL kepada para mahasiswa yang akan melakukan PKL.
- 3) Universitas dapat membekalkan pengetahuan ataupun *skill* kepada mahasiswa selama perkuliahan mengenai aplikasi pendukung seperti Freepik, Canva, dan sebagainya yang digunakan oleh dunia industri sebagai cara efektif dan efisiensi waktu.

c) Bagi Perusahaan

- 1) Perusahaan dapat memberikan sarana kepada mahasiswa untuk memperoleh wawasan dan pengalaman dalam dunia kerja yang sesungguhnya.
- 2) Perusahaan dapat membimbing mahasiswa selama pelaksanaan PKL berlangsung ketika mahasiswa mengalami kesulitan ataupun kebingungan pada tugasnya.