

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Selama kegiatan praktik kerja lapangan, penulis banyak mendapat pengalaman baru yang berbeda dari kegiatan perkuliahan. Selama kegiatan praktik kerja lapangan mahasiswa dihadapkan dengan dunia kerja yang sesungguhnya. Kegiatan praktik kerja lapangan ini khususnya sebagai konten kreator sebuah media sosial perusahaan. Pengalaman yang pertama yaitu pengalaman kedisiplinan. Kedisiplinan pada pekerjaan merupakan sebuah hal yang wajib dilakukan. Karena praktik kerja lapangan ini lebih banyak dilakukan secara online maka mahasiswa tetap harus disiplin dalam melakukan pekerjaan yang telah diberikan. Dengan sistem kerja online maka mahasiswa juga melakukan kegiatan konsultasi secara online pula. Selain itu kedisiplinan juga dinilai dari deadline yang diberikan. Karena konten yang dibuat digunakan sebagai aset perusahaan maka tenggat waktu yang diberikan untuk membuat konten juga cukup fleksibel. Akan tetapi mahasiswa tetap menjaga kedisiplinan meskipun deadline yang diberikan cukup fleksibel, dan menyesuaikan diri dengan kondisi kerja yang sesungguhnya.

Selanjutnya kreatifitas mahasiswa, karena pekerjaan yang dilakukan yaitu konten kreator maka sangat diperlukan kreatifitas yang baik. Mahasiswa berusaha menyesuaikan trend dengan konten yang akan dibuat. Dengan menemukan satu ide konten mahasiswa juga harus membuat konsep yang lebih baik serta menyesuaikan konten dengan informasi perusahaan yang akan disampaikan. Kreatifitas digunakan dalam menyesuaikan audio, ilustrasi serta warna dari sebuah konten. Karena brief yang diberikan membuat sebuah konten sederhana, sehingga mahasiswa juga menyesuaikan dengan brief yang diberikan. Maka dari itu dengan adanya proses konsultasi apabila terdapat ketidaksesuaian dengan brief maka diberikan *feedback* dari owner terhadap

mahasiswa sehingga akan dilakukan proses revisi. Dalam komunikasi antar pihak dalam perusahaan juga baiknya tetap menjaga kesopanan karena mengingat lingkungan kerja yang baik selalu menjaga kesopanan dalam tutur kata serta tingkah laku. Selain itu mahasiswa juga dituntut untuk profesional agar tidak terbawa dengan suasana mengingat suasana dalam pekerjaan harus fokus dan tidak membawa permasalahan dari luar pekerjaan.

Dari banyaknya pengalaman yang sudah diterima oleh penulis dapat disimpulkan bahwa pengalaman praktik kerja lapangan sangatlah penting. Tidak hanya skill yang ditingkatkan namun juga tata krama merupakan faktor utama yang harus ditingkatkan. Karena mengingat dunia kerja yang berbeda dengan lingkungan rumah dan kuliah, maka mahasiswa wajib mempelajari dunia kerja yang sesungguhnya. Karena teori saja tidak cukup untuk memperoleh pengalaman yang berkualitas. Maka dari itu dengan adanya praktik secara langsung mahasiswa akan melihat dunia kerja yang nyata. Mengingat penulis melakukan kegiatan praktik kerja lapangan pada House Of Maven yang mana perusahaan tersebut bukanlah perusahaan dalam bidang desain. Oleh karena itu penulis dituntut untuk meningkatkan ilmu penunjang secara mandiri agar proyek yang diberikan dapat terlaksana dengan baik.

Selama masa praktik kerja lapangan yang ditempuh oleh mahasiswa yaitu tiga bulan penulis membantu dalam proyek konten media sosial yang dipublikasikan pada media sosial House Of Maven. Mahasiswa magang membuat sebanyak 23 konten dengan bentuk video dan juga story. Konten video yang dibuat mengikuti tren yang sedang viral di media sosial. Kemudian untuk story bertemakan games dan juga koleksi desain kuku House Of Maven. Selain mengikuti tren di media sosial konten House Of Maven juga membuat konten dengan tema seputar perawatan kuku, seperti cara mengukur kuku, cara membersihkan kuku, cara merawat kuku dengan penggunaan nail art dan masih banyak lagi.

5.2 Saran

Dengan berakhirnya masa praktik kerja lapangan penulis memiliki saran yaitu:

5.2.1 Bagi Mahasiswa

- a) Ada baiknya bagi mahasiswa untuk mengasah *hard skill* dan meningkatkan *soft skill* sedini mungkin. Karena dalam perusahaan memiliki sistem yang berbeda dengan perkuliahan maka lebih baik untuk mempelajarinya sedini mungkin sehingga pada masa praktik kerja lapangan mahasiswa dapat mengimplementasikannya dengan baik.
- b) Mahasiswa sebaiknya mencari informasi sebanyak mungkin mengenai perusahaan yang dapat dijadikan tempat untuk melaksanakan praktik kerja lapangan melalui sistem kerja langsung atau *work from home*.
- c) Bagi mahasiswa yang menginginkan praktik kerja lapangan di House Of Maven diharapkan mengetahui mengenai bidang kecantikan khususnya kuku untuk mempermudah pekerjaan.

5.2.2 Bagi Universitas

- a) Diharapkan universitas khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual dapat menjalin kerjasama dan hubungan baik kepada perusahaan, sehingga dapat membantu membuka peluang kerjasama baru ditahun berikutnya.
- b) Diharapkan universitas dapat memberi pembekalan secara konsisten dalam hal soft skill agar mahasiswa lebih siap untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan dengan kondisi apapun.
- c) Diharapkan universitas dapat membantu mahasiswa dengan memfasilitasi informasi penyediaan Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan secara *online* ataupun *offline*.

5.2.3 Bagi House Of Maven

- a) Diharapkan lebih siap untuk menyediakan materi konten yang akan dibuat.
- b) Diharapkan dapat menambah sumber daya manusia dalam bidang kreatif sehingga pengerjaan konten dapat dilakukan secara maksimal.