

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan

Sebagaimana telah dijelaskan dalam laporan Kerja Profesi di PT Dapoerdong Noesantara pada periode 1 Juli hingga 30 September 2024, praktikan menjalani pengalaman sebagai *Content Creator* selama 576 jam. Selama periode tersebut, praktikan terlibat dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pembuatan konten, pengeditan video, dan desain grafis. Melalui pengalaman ini, praktikan memperoleh wawasan mendalam mengenai proses kreatif dalam menghasilkan konten yang menarik dan informatif. Praktikan menyimpulkan bahwa peran *Content Creator* sangat penting dalam mendukung strategi pemasaran perusahaan dan membangun citra positif di mata audiens. Praktikan menyimpulkan bahwa:

1. Dalam konteks perusahaan konsultan pendidikan, bidang kerja *Content Creation* memiliki peran yang sangat vital dalam mendukung strategi pemasaran dan komunikasi. Sebagai *Content Creator*, individu bertanggung jawab untuk menghasilkan konten yang menarik dan edukatif, yang tidak hanya menarik perhatian audiens tetapi juga mencerminkan nilai-nilai perusahaan. Tugas utama seorang *Content Creator* di perusahaan ini mencakup pembuatan konten visual dan video untuk berbagai platform media sosial. Ini melibatkan proses kreatif dari awal hingga akhir, termasuk riset, perencanaan, pengambilan gambar, pengeditan, dan distribusi konten.
2. Keterampilan teknis yang harus dimiliki oleh *Content Creator* meliputi penguasaan software desain grafis (seperti *Adobe Illustrator* dan *Canva*), kemampuan editing video (menggunakan software seperti *CapCut* dan *Adobe After Effects*), serta pemahaman tentang teknik produksi konten digital. Keterampilan interpersonal yang penting termasuk kreativitas, komunikasi yang baik, kemampuan bekerja dalam tim, dan manajemen waktu yang efektif.
3. Pengalaman kerja praktik (KP) sebagai *Content Creator*, khususnya di bidang video editing dan desain grafis, menunjukkan keterkaitan yang erat antara teori yang dipelajari di kelas dengan praktik di lapangan. Mahasiswa

dapat menerapkan teori jurnalistik, pada mata kuliah pengantar jurnalistik, dan jurnalisme online. Selama periode KP, mahasiswa berkesempatan untuk terlibat langsung dalam setiap tahap proses pembuatan konten, dari pra-produksi hingga pasca-produksi.

4. Mahasiswa memperoleh *hard skill* dalam penggunaan *software* desain grafis dan video editing, pemahaman tentang proses produksi konten, serta teknik-teknik pengambilan gambar yang baik. Keterampilan ini sangat penting untuk menciptakan konten yang berkualitas tinggi sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
5. Mahasiswa mengembangkan *soft skill* seperti kreativitas dalam menciptakan ide konten, kemampuan komunikasi untuk berinteraksi dengan tim dan audiens, serta keterambilan kolaborasi yang baik dalam bekerja dengan berbagai pihak. mahasiswa juga belajar untuk lebih adaptif terhadap feedback dan memperbaiki konten berdasarkan masukan yang diterima.
6. Sebagai seorang editor, memiliki wawasan yang luas sangat penting. Tidak cukup hanya menguasai keterampilan teknis dalam mengedit, tetapi juga perlu kemampuan untuk selalu mengikuti perkembangan dan melakukan riset mendalam terkait materi yang akan diedit. Hal ini membantu editor untuk memahami konteks dan menyampaikan pesan secara lebih efektif. Dengan wawasan yang baik, seorang editor dapat memastikan bahwa hasil editannya relevan, akurat, dan menarik bagi audiens. Selain itu, kemampuan ini juga memungkinkan editor untuk menghadirkan konten yang selalu *up-to-date* dan sesuai dengan *tren* atau kebutuhan pasar yang sedang berkembang.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas praktikan memiliki saran yang dapat diberikan kepada pihak-pihak yang berkaitan:

4.2.1 Saran untuk perusahaan

1. Perusahaan dapat berinvestasi dalam langganan ke platform video stok yang memiliki berbagai pilihan berkualitas tinggi dan relevan untuk proyek tertentu. Alternatifnya, perusahaan juga bisa membangun koleksi video arsip internal dengan tema yang sesuai untuk berbagai kebutuhan proyek,

sehingga mempermudah akses konten yang cocok tanpa harus mengandalkan video dari internet yang mungkin tidak relevan.

2. Untuk menciptakan konten yang lebih mewakili ciri khas Indonesia, perusahaan bisa berkolaborasi dengan ilustrator lokal untuk menghasilkan aset visual atau karakter yang mencerminkan budaya lokal secara autentik. Selain itu, perusahaan bisa menyediakan akses ke ilustrasi dan stok gambar yang mengandung elemen budaya Indonesia, seperti pakaian tradisional, pola batik, atau warna kulit yang lebih beragam.
3. Sistem *shift* editing yang *realistis* perusahaan sebaiknya menerapkan system *shift* editing, dengan menentukan waktu mengedit dan memberikan waktu yang cukup untuk merevisi dan pengeditan konten.
4. Gunakan format video pendek yang interaktif, seperti kuis singkat, polling, atau sesi tanya-jawab di Instagram Stories atau Reels. Dengan cara ini, siswa bisa lebih terlibat dan berinteraksi, sehingga meningkatkan jumlah *like*, komentar, dan *share* pada setiap unggahan Kelindan dan SMASHED.
5. Desain grafis yang dihasilkan cenderung membosankan karena untuk memenuhi keinginan dari audience desain yang dihasilkan kurang menarik. Namun dalam diskusinya Dapoerdongeng Noesantara dapat mengaitkan desain dengan target sasaran agar para remaja bisa lebih semangat dan tertarik saat melihat desain.

4.2.2 Saran Untuk IPTEK

1. Dalam kurikulum Program Studi Ilmu Komuniaksi, perlu diadakan pelatihan praktis yang lebih intensif mengenai penggunaan software editing dan desain grafis, serta workshop mengenai hal-hal terbaru dalam pemasaran digital.
2. Memperpanjang durasi Kerja Profesi (KP) dapat memberikan mahasiswa lebih banyak waktu untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja dan memperdalam keterampilan yang diperlukan, sehingga mereka lebih siap untuk memasuki dunia kerja.