

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Seperti yang telah dijelaskan praktikan dalam laporan Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) selama 1260 Jam yakni periode Juli sampai dengan Desember 2024 sebagai *Project Assistant* pada PT Anak Muda Grup, praktikan memperoleh pengalaman berharga di industri kreatif. Cameo Project, yang berfokus pada pembuatan konten digital dan pengalaman interaktif, memberikan kesempatan praktikan untuk terlibat langsung dalam berbagai tahap proyek, mulai dari perencanaan hingga eksekusi.

1. Latar belakang magang dimulai dengan pemahaman terhadap visi dan misi perusahaan, yang berusaha menciptakan solusi inovatif dalam industri hiburan. Cameo Project yang berlokasi di Jakarta, memiliki tim yang solid dan bekerja sama dengan berbagai klien ternama dalam menghasilkan konten yang berfokus pada pengalaman pengguna dan branding yang kuat. Dalam perjalanan magang, praktikan bertanggung jawab dalam mendukung tim proyek untuk menyusun rencana kerja, mengatur jadwal, dan memastikan kelancaran komunikasi antara pihak internal dan eksternal.
2. Tugas utama sebagai *Project Assistant* mencakup komunikasi dan kerjasama antara berbagai tim atau departemen yang terlibat dalam proyek. Praktikan telah berperan aktif dalam memastikan bahwa setiap tahap produksi, mulai dari persiapan hingga eksekusi di lapangan, berjalan dengan efektif dan efisien. Selama magang, praktikan memperoleh banyak wawasan mengenai manajemen proyek, mulai dari tahapan perencanaan hingga evaluasi hasil akhir.
3. Praktikan juga belajar bagaimana bekerja dalam tim dengan komunikasi yang efektif, menghadapi tekanan deadline, serta mengelola harapan audiens. Kendala yang dihadapi, seperti perubahan jadwal mendadak atau perubahan dalam scope proyek, dapat diatasi dengan kreativitas dan kemampuan adaptasi yang semakin berkembang.

4. Pengalaman ini tidak hanya memperkaya keterampilan praktis saya dalam manajemen proyek, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai proses kreatif dalam industri hiburan dan peran penting komunikasi dalam menjaga hubungan dengan audiens. Magang di Cameo Project memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan karier praktikan di bidang komunikasi dan manajemen proyek, serta memperluas wawasan saya dalam dunia industri kreatif yang terus berkembang.

4.2 Saran

4.2.1 Saran Untuk Perusahaan

1. Saya mendapatkan berbagai pengalaman dan pengetahuan yang dapat diterapkan untuk mendukung peningkatan kinerja perusahaan. Ada beberapa hal yang dapat diperbaiki untuk membuat pengalaman magang lebih optimal, baik bagi praktikan maupun tim di Cameo Project. Salah satunya adalah pentingnya komunikasi yang lebih jelas dan terstruktur antara mentor dan anak magang. Miskomunikasi yang sering terjadi menyebabkan ketidakjelasan mengenai tugas dan ekspektasi, sehingga mentor perlu memastikan bahwa instruksi dan pembagian tugas disampaikan dengan lebih rinci. Pertemuan rutin dan umpan balik yang lebih sering akan membantu praktikan untuk lebih memahami apa yang diharapkan dari mereka.
2. Selain itu, rencana kerja yang lebih terorganisir juga sangat diperlukan agar setiap anggota tim, termasuk anak magang, tahu apa yang harus dilakukan dan kapan tugas tersebut harus diselesaikan. Dengan perencanaan yang lebih jelas, praktikan dapat bekerja dengan lebih fokus dan efisien. Beban tugas juga harus disesuaikan dengan kapasitas anak magang. Oleh karena itu, penting untuk memastikan agar beban tugas disesuaikan dengan kapasitas mereka, sehingga mereka bisa belajar dengan baik tanpa merasa terburu-buru.
3. Selain itu, memberikan kesempatan bagi anak magang untuk berkontribusi dalam proses kreatif juga sangat penting. Peningkatan kolaborasi antar tim juga diperlukan agar proyek berjalan lebih lancar. Pembagian peran yang jelas dan komunikasi yang terbuka akan memudahkan praktikan dalam berkolaborasi dengan tim, sehingga hasil kerja bisa lebih maksimal.

4. Terakhir, pelatihan keterampilan komunikasi bagi mentor dan anak magang juga sangat berguna untuk memperlancar alur kerja. Dengan keterampilan komunikasi yang baik, setiap pihak bisa lebih mudah menyampaikan ide, memberikan klarifikasi, dan memberikan feedback yang konstruktif, yang pada akhirnya akan memperlancar jalannya proyek.

4.2.2 Saran Untuk IPTEK

1. Mahasiswa perlu diberikan pengalaman langsung dalam simulasi produksi media yang lebih realistis, seperti pembuatan film pendek atau konten digital. Hal ini penting agar mereka dapat memahami lebih baik dinamika kerja di lapangan, seperti penyesuaian jadwal atau perubahan mendadak dalam proyek yang sering terjadi dalam industri kreatif.
2. Selain itu, Program Studi Ilmu Komunikasi sebaiknya lebih fokus pada pengajaran teknologi terbaru yang digunakan dalam produksi media, seperti perangkat lunak editing video dan penggunaan peralatan kamera yang mutakhir. Keterampilan ini akan mempersiapkan mahasiswa untuk bekerja secara efisien dan menghadapi tuntutan industri yang semakin kompetitif.
3. Keterampilan teknis, komunikasi dalam tim produksi juga sangat penting. Program studi perlu mengajarkan cara berkomunikasi dengan jelas dan efektif, serta bagaimana memberikan umpan balik yang konstruktif agar proyek bisa berjalan dengan lancar. Pengembangan soft skills seperti kolaborasi, kepemimpinan, dan kemampuan menyelesaikan masalah juga perlu ditingkatkan. Pelatihan ini akan membantu mahasiswa bekerja lebih baik dalam tim dan menghadapi tantangan yang muncul selama produksi.