

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Praktek Kerja Lapangan (PKL) telah dilaksanakan oleh penulis pada 02 Maret 2020 – 02 Mei 2020, Senin – Jum'at di divisi Humas PT. PLN UP3 Yogyakarta. Pandemi Virus *COVID-19* yang menyebar secara cepat membuat banyak orang akhirnya bekerja dengan tidak ke kantor atau *Work From Home* (WFH), yakni demi menghindari penyebaran virus. Begitupun ketetapan tersebut berlaku bagi penulis yang melakukan kegiatan PKL di PT. PLN UP3 divisi Humas yang menyebabkan proses kegiatan selama PKL menjadi tidak efisien karena kurangnya komunikasi secara langsung. Selama PKL di divisi Humas, sebagai *content creator* tidak hanya bekerja dengan membuat konten desain untuk media sosial di *Instagram @plnjoga* saja, namun juga membuat *caption* pada setiap konten desain yang akan diunggah. Selain itu penulis juga membuat *script* atau naskah cerita untuk pembuatan video iklan Motor Listrik Viar dan Kompor Induksi (Kompor Listrik). Secara khusus penulis diberikan kesempatan serta kepercayaan untuk berinteraksi langsung dengan divisi Pemasaran dan *Manager* area PT. PLN UP3 Yogyakarta. Hal tersebut melatih penulis untuk lebih aktif dalam berkomunikasi, serta lebih percaya diri saat membahas proyek yang dikerjakan. Proyek utama selama PKL adalah mengerjakan konten desain berupa motivasi dan membuat *caption* pada setiap konten yang akan diunggah pada media sosial *Instagram @plnjoga*. Selama kegiatan PKL berlangsung penulis membuat 6 konten desain bertajuk motivasi, membuat *caption* yang mendeskripsikan masing-masing *visual* dan membuat *script* atau naskah cerita untuk perencanaan pembuatan video iklan Motor Listrik Viar dan Kompor Induksi. Selama mengerjakan proyek atau tugas yang diberikan, penulis juga mendapatkan pengetahuan baru mengenai teknik-teknik dalam mengoperasikan *software Adobe Photoshop* yang digunakan selama Praktek Kerja Lapangan.

Dalam merancang atau membuat sebuah konten diperlukan berbagai tahapan untuk mendapatkan hasil yang baik, sehingga konten yang dibuat tidak serta merta hanya menjadi sebuah konten saja, melainkan dapat memberi manfaat

bagi orang lain atau pelanggan PT. PLN UP3 Yogyakarta. Pada tahapan pembuatan konten desain dan *caption*, hal pertama penulis lakukan adalah membuat konsep yang mudah untuk dipahami oleh masyarakat atau pelanggan PT. PLN UP3 Yogyakarta. Dalam menentukan konsep perancangan diperlukannya riset baik secara langsung ataupun tidak langsung; seperti halnya mengumpulkan data melalui proses komunikasi yang terjadi dengan ketua dan wakil divisi Humas, dan mencari referensi visual serta penulisan *caption* melalui platform pada *Instagram* @plnjogja. Kemudian pada proses dalam mengeksekusi pembuatan konten desain, penulis menggunakan berbagai bahan seperti *template*, *corporate color* dan foto dari wakil divisi Humas. Kemudian diolah dengan mengubah warna, mengatur gelap terang pada foto, memilih jenis *font* yang akan digunakan, dan menyesuaikan komposisi konten desain dengan *template* dan *color corporate* dari perusahaan.

Selama mengerjakan tugas ini tentunya memberikan dampak tersendiri bagi penulis, karena jika sebelumnya penulis kurang mahir menggunakan *software Adobe Photoshop* dan menulis *caption*, selama PKL menjadi lebih paham bahkan bisa membuat konten serta memahami bagaimana membangun *networking* dengan divisi lain dari PT. PLN UP3 Yogyakarta. Pengetahuan serta pengalaman baru yang penulis dapatkan selama melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di PT. PL UP3 Yogyakarta, tentunya hal tersebut akan sangat bermanfaat bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan di bidang kreatif sebagai *content creator*. Penulis juga bersyukur karena dengan waktu pengerjaan yang diberikan dapat menyelesaikan beberapa konten walaupun dengan adanya Covid-19 yang berdampak bagi penulis sehingga mengakibatkan perencanaan pembuatan video iklan tersebut menjadi tertunda.

## **B. Saran**

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL), penulis memberikan saran yang mungkin nantinya dapat menjadi masukan bagi pihak bersangkutan, agar kedepannya bisa menjadi lebih baik lagi. Berikut ini saran dari penulis berdasarkan pengalaman di atas serta berhubungan dengan laporan ini, yang meliputi :

## **B.1 Saran Untuk Almamater**

- 1) Dalam menentukan pembelajaran, pihak kampus sebaiknya kembali mengolah struktur pola pembelajaran atau mata kuliah bagi mahasiswa menjadi lebih berurutan.
- 2) Dalam perkuliahan yang berhubungan dengan karya kreatif, sebaiknya pihak kampus ataupun tenaga pengajar tidak hanya menjelaskan *software* keluarga *Adobe* secara *basic* saja, melainkan lebih melatih atau membiasakan mahasiswa untuk menggunakan *software* keluarga *Adobe* dalam mengeksekusi karya seperti pembuatan *visual* grafis di *Adobe Illustrator*. Hal tersebut karena saat ini tidak sedikit perusahaan atau industri kreatif yang mengfokuskan diri menggunakan *software* keluarga *Adobe* untuk eksekusi.

### **B.1.2 Saran Untuk Perusahaan**

- 1) Memfasilitasi Komputer dengan khusus tenaga mahasiswa Praktek Kerja Lapangan untuk mengeksekusi tugas-tugas yang telah diberikan.
- 2) Menambah karyawan agar terciptanya sistem kerja yang baik untuk membuat projek yang dikerjakan, utamanya untuk seorang kreatif.
- 3) Memberi informasi yang jelas, membuat daftar projek yang dibuat atau membagi jobdesk pada tim, agar tidak berbenturan dengan kerjaan lainnya atau mis komunikasi.