

## **BAB IV**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1 Simpulan**

Pada program magang di Studio Antelope, Penulis banyak mendapatkan banyak mendapatkan pengetahuan dan kecakapan baru dalam tiap pekerjaan. Seperti dalam proses produksi *branded content*, penulis mendapatkan pengetahuan tentang susunan *pitching deck* yang ditujukan ke *client* dan juga proses dalam *development digital ads* dan *web series*. Dalam tiap proyek pun penulis terlibat cukup dalam, seperti dalam berembuk menentukan alur cerita dan pembuatan sinopsis, hingga hal detail seperti pembuatan *photoboard* dan *visual design*.

Penulis belajar banyak mengenai *softskill*, seperti di beberapa kesempatan penulis sempat menjadi *host podcast* sehingga melatih kecakapan penulis dalam berbicara di depan kamera. Kemampuan penulis untuk kerjasama dan berfikir kritis juga terasah dengan baik melalui *braintorming* yang melibatkan penulis. Penulis juga menjadi lebih cepat dalam mencari referensi yang sesuai untuk *digital content* atau *branded content*. Selain itu, riset yang penulis lakukan selain memberikan wawasan kepada orang lain juga memberikan wawasan kepada penulis.

#### **4.2 Saran**

Selama menjalani program magang di Studio Antelope, penulis memiliki beberapa saran untuk Studio Antelope. Berikut adalah saran yang Penulis berikan:

1. Pengadaan Peran Khusus Untuk Mendukung Kinerja Studio Antelope

Studio Antelope adalah rumah produksi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan yang ada. Sehingga dengan adanya peran seperti *Videographer* tetap dan *Creative Director*, penulis berharap kinerja Studio Antelope bisa lebih baik dan efisien lagi dari sebelumnya. Sehingga karya yang dihasilkan juga bisa berkualitas dan beragam.

## 2. Pengadaan Mata Kuliah *Digital Content*

Selama menjalani program magang, penulis mendapati beberapa hal yang tidak didapatkan dari mata kuliah prodi film di Universitas Multimedia Nusantara, yaitu “*Digital Content*”. *Digital content* ini merupakan medium yang juga memerlukan kemampuan *research*, *storytelling* dan penulisan yang baik. Ada banyak teknik dan cara dalam menyampaikan konten digital agar menarik dan informatif dan penulis merasa bahwa hal ini perlu dipelajari lebih mendalam. Dengan adanya mata kuliah ini, penulis berharap supaya lulusan Universitas Multimedia Nusantara bisa beradaptasi dengan kemajuan media digital dan memiliki pemahaman yang mendalam mengenai *digital content*.

## 3. Mahasiswa Yang Akan Magang

Saran penulis untuk mahasiswa yang akan magang adalah mempersiapkan diri dan mental terlebih dahulu sebelum benar-benar menjalani program magang. Mahasiswa harus memahami etika dan sopan santun. Pemahaman dan pengetahuan tentang perusahaan yang dituju juga sangat penting, agar mahasiswa lebih mudah untuk mengenal lingkungan tempat mereka bekerja.

Selain itu, mahasiswa yang akan magang juga harus bisa lebih peka dan responsif terhadap kemajuan dalam pembuatan *branded content* dan media sosial. Supaya mempermudah mahasiswa dalam menjalani program magang dan membawa kemajuan pada perusahaan tempat magang. Mahasiswa yang menjalani program magang sudah seharusnya memberikan saran dari sudut pandang sebagai seorang mahasiswa yang kritis. Karena, selain mendapatkan pengalaman, ada nilai tertentu yang tidak bisa dipelajari di kelas. Seperti, nilai sikap dan menjaga hubungan baik antar rekan kerja.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A