

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan dan pembahasan yang diangkat oleh penulis di BAB IV mengenai content production untuk media sosial Suzuki Indonesia di PT Karya Pria Gundala (Sketsa House) maka dapat didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Proses produksi konten berjalan secara terstruktur dengan pembuatan konten tertulis oleh *content writer* dilanjutkan dengan pembuatan desain konten oleh *creative design*. Memiliki proses *Quality Control* sehingga meminimalisir kesalahan sebelum diserahkan kepada Suzuki Indonesia untuk mendapatkan persetujuan. Produksi konten video dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap pengambilan gambar atau proses syuting dan tahap *post-production* atau proses penyuntingan video yang dilakukan oleh *creative editor*. Selain melakukan pekerjaan produksi video, *creative editor* juga membuat *storyboard* untuk keperluan film pendek Suzuki dan membuat konten gambar bergerak berbentuk *.GIF*
2. Sumber gambar yang jumlahnya kurang untuk digunakan oleh *creative designer* menjadi masalah dan hambatan dalam pembuatan desain konten harian sehingga dapat menyebabkan penggunaan gambar milik orang lain.
3. Kurangnya *product knowlegde* yang dimiliki oleh *creative design* menimbulkan masalah dalam proses desain konten yaitu penggunaan gambar yang salah.
4. Masalah yang ada dapat menimbulkan tanggapan yang tidak baik dari warganet di media sosial dan dapat berakibat buruk pada *brand image* Suzuki Indonesia. Bahkan berakibat buruk juga bagi Sktesa House dengan pemutusan kerja sama oleh Suzuki Indonesia.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dijelaskan di atas, terdapat saran untuk PT Karya Pria Gundala (Sketsa House) sebagai pertimbangan tau masukan yang diharap bermanfaat untuk masa depan perusahaan terkait peningkatan kualitas produksi konten.

1. Mempertimbangkan untuk menggunakan aplikasi atau layanan yang bisa melacak gambar sehingga mencegah gambar yang memiliki hak cipta dapat diposting di media sosial Suzuki Indonesia.
2. Menambah jumlah gambar yang bisa diunduh di situs penyedia gambar berbayar. Saat masih dalam masa magang, desainer hanya bisa mengunduh lima gambar selama satu hari untuk kebutuhan empat klien. Hal ini perlu ditambah untuk mencegah desainer mengambil gambar yang berasal dari situs yang tidak diketahui dan memiliki hak cipta.
3. Memberikan perhatian dalam pemberian *product knowledge* kepada *creative design* agar tidak terjadi kesalahan dalam penggunaan gambar pada proses desain konten.