

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini, akan membahas mengenai kesimpulan serta saran dari keseluruhan series WFH yang telah terlaksanakan. Penayangan berhasil berjalan dengan lancar dan mencapai target yang diinginkan dengan total keseluruhan series WFH dapat ditayangkan pada Channel Youtube Semarang Pemkot. Berjumlah 20 episode, dengan rincian 10 episode setiap *season* nya, dan terdiri dari 2 *season*. Keberhasilan pada jumlah *viewers* Youtube mencapai 500+ *viewers*. Pelaksanaan juga berhasil dengan dukungan konten publikasi yang dilakukan oleh tim WFH dalam mempromosikan series WFH agar menjangkau orang banyak. Didukung dengan partner, serta sponsor dan media partner membuat series WFH dapat berjalan dengan baik.

Berikut adalah capaian dari karya bidang ini, kesimpulan dan saran dari series WFH, konten, promosi, *partners*, dan semuanya secara keseluruhan untuk 20 episode.

1.1. Kesimpulan

Hasil capaian yang diperoleh selama series WFH: Webseries From Home berjalan selama 2 *season* antara lain:

- Secara menyeluruh, Tim Karya Bidang berhasil:
 - Membuat serangkaian series bernama WFH: Webseries From Home, yang ditayangkan pada channel Youtube Semarang Pemkot dengan total keseluruhan 20 episode. Terdiri dari 10 episode pada *season* 1, dan 10 episode pada *season* 2. *Season* 1 yang berhasil ditayangkan pada 16 Juni 2021 hingga 16 Juli 2021, dengan rincian penayangan 2 kali seminggu pada jam 19.00. *Season* 2 yang berhasil ditayangkan pada 16 November hingga 7 Desember 2021, dengan penayangan seminggu 3 kali pada jam 19.00. Menceritakan mengenai lika-liku kehidupan dalam pandemic COVID-19, dengan durasi setiap series nya dimulai dari 12-20 menit.
 - Tim Karya Bidang WFH berhasil menayangkan series nya pada channel Youtube Semarang Pemkot untuk keseluruhan 2 *Season*. Diketahui oleh khalayak Kota Semarang, mendapatkan

feedbacks yang baik terlihat dari komentar yang diberikan penonton series pada channel Youtube Semarang Pemkot, dan mendapatkan penilaian yang baik melalui survey yang dilakukan.

- Pembagian tugas terdapat 2 tim, yaitu tim produksi film dan tim strategis. Tim dari strategis memiliki ruang lingkup kerja yaitu sebagai: kemitraan, *media planner*, dan *creator content*.
- Pada posisi saya sebagai kemitraan, saya berhasil:
 - Membawa Karya Bidang WFH melakukan kerjasama dengan Pemerintah Kota Semarang sebagai *client* utama pembuatan karya bidang WFH, dan dibawah naungan DISKOMINFO Kota Semarang. Selain itu, mendapatkan kerjasama dengan berbagai pihak eksternal sebagai sponsor maupun media partner. Sponsor yang diperoleh antara lain: Pelangi Mineral, Pragola Kopi, WFH: Work Food Happy, Kedai Kopi Linting, LJS, Terus Terang, Waroeng Overthinking, Lepas Bakmi dan Kopi. Adapun media partner yang berhasil melakukan kerjasama, antara lain: Prambors FM, Delta FM, HMPS Ilmu Komunikasi Undip, BEM FISIP Undip, Info Event, Event Detect, Eventcampus.co, Event Semarang, Fest.
 - Sebagai pengampu dalam tim kemitraan, berhasil melakukan kerjasama ulang dengan beberapa pihak eksternal pada *season 1* untuk juga melakukan kerjasama di *season 2*.
 - Berhasil mendapatkan kerjasama baru pada *season* ke-dua dari series WFH. Hal ini menunjukkan bahwa pada *season* pertama memiliki nilai yang memikat beberapa pihak eksternal.
 - Berhasil mendapatkan donatur dari berbagai pihak guna membantu berjalannya produksi series WFH: Webseries From Home untuk 2 *seasons*.
- Pada posisi saya sebagai *media planner*, saya berhasil:
 - Menjalankan tugasnya serta tanggung jawabnya dalam menyampaikan series WFH kepada khalayak melalui sosial

media dan dengan berbagai strategi. Keberhasilan hal ini terlihat pada jumlah *viewers* Youtube mencapai 500+ *viewers*.

- Tercapainya target *viewers* dengan total keseluruhan *viewers* yang dicapai pada ke-20 episode (2 *season*) adalah sebanyak 10.000+ *viewers*.
- Promosi sebanyak total publikasi 99 konten Instagram *feeds/carrousel*, yang terdiri dari konten foto atau gambar hingga konten berupa video.
- Serta promosi melalui Instagram *story* dengan jumlah konten sebanyak 96 konten dipublikasikan untuk menarik perhatian pengguna sosial media.
- Lalu aktivasi *ads* pada sosial media Instagram WFH yang mencapai *reach* sebesar 5.863 *users*.
- Pada posisi saya sebagai *content creator*, saya berhasil:
 - Melaksanakan tugasnya terhadap pembuatan konten untuk menaikkan tingkat *engagement* pada setiap konten WFH yang dipublikasikan, yaitu dari keseluruhan konten berhasil mencapai 10.18%.
 - Sebagai *creator content* berhasil melaksanakan tanggungjawabnya terhadap pembuatan 45 konten Instagram *feeds/carrousel* baik berupa foto/gambar hingga video. Hal ini meliputi juga *content writer*, *graphic designer*, dan *video editor*.
 - Mencapai *Engagement rate* sebesar 10,18% dari sosial media Instagram yang dimiliki WFH.

1.2. Saran

Bersama dengan tim, mahasiswa memiliki beberapa saran terhadap keseluruhan kegiatan yang terlibat dalam series WFH: Webseries From Home dari awal hingga akhir. Berikut adalah saran yang dapat dijadikan sebagai acuan apabila sebuah karya bidang dapat lebih sempurna:

- Untuk Sektor Pemerintah:
 - Berdasarkan hasil survey yang telah tim lakukan, konten webseries ini bisa memiliki daya tarik yang cukup tinggi, di satu sisi mereka menghibur penontonnya, di sisi lainnya pesan juga dapat disampaikan dengan lebih mudah dan menarik. Penggunaan audio dan visual memudahkan penonton untuk memahami pesan yang disampaikan. Hal ini dapat diterapkan oleh Pemerintah setempat dalam menyampaikan informasi dengan pendekatan yang menghibur.
 - Penggunaan sosial media untuk penyampaian informasi diketahui efektif untuk menjangkau khalayak luas. Maka dari itu, pemerintah Kota Semarang dapat memaksimalkan penggunaan sosial media, optimalisasi penggunaan segala sosial media dan fitur yang dimiliki. Hal ini dapat membantu dalam menjangkau lebih luas khalayak. Penggunaan *ads*, penggunaan fitur interaktif, dan sebagainya.
 - Produksi webseries dapat dijadikan berbagai macam sarana, selain pada sektor dalam membantu Pemerintah dalam melakukan tugasnya (seperti webseries WFH ini).
- Untuk sektor swasta atau niaga
 - Produksi webseries juga bisa menjadi nilai jual pada sektor swasta dalam mempromosikan usaha atau jasa atau kegiatannya.
 - Bagi sektor swasta atau niaga, webseries ini dapat dijadikan wadah promosi dan wadah untuk menjangkau khalayak dengan berbagai usia. Selama series ini dapat dijangkau dengan mudah, membuat series menjadi wadah yang fleksibel dan dinamis untuk membuat khalayak mengetahui brand atau usaha atau jasa yang

disampaikan. Hal ini juga membuat hal yang ditawarkan dapat diingat dengan mudah.

- Sektor swasta atau niaga juga dapat memanfaatkan sosial media untuk menjangkau khalayak lebih luas. Dengan mengikuti trend yang ada, dan aktif dalam berinteraksi dengan pengguna sosial media, dapat meningkatkan benefit dari penggunaan platform tersebut. Hal ini dapat dimanifestasikan dalam bentuk konten interaktif layaknya QnA, Kuis, dan sebagainya.
- Konsistensi pada produksi publikasi perlu diperhatikan, sehingga target yang ingin dicapai dapat diraih. Hal ini juga membantu konten atau projek yang diproduksi dapat dikenal lebih baik.
- Selain itu, kerjasama dengan pihak eksternal juga penting. Dengan melakukan kerjasama dengan pihak eksternal, membuat produk atau jasa atau brand bisa dikenal pula oleh mereka yang mengetahui pihak eksternal tersebut. Di satu sisi, juga perlu memastikan kerjasama dengan pihak eksternal mendapatkan benefit atau keuntungan yang semaksimal mungkin. Serta menjaga hubungan baik dengan pihak eksternal sebagai *partner* dari projek.
- Webseries dapat dijadikan sebagai wadah bagi semua bidang, sehingga kemungkinan untuk bermacam-macam tema, ide, dan inovasi sangat terbuka luas. Kunci utama yaitu menarik, dan membuat penontonnya ingin selalu kelanjutan berikutnya.
- Untuk sektor akademisi
 - Dalam bidang akademisi, adanya karya bidang ini yaitu: Pembuatan Webseries From Home, dapat memberikan pengetahuan, serta kontribusi bagi sesama akademis untuk mengetahui seluk beluk dalam pembuatan sebuah series. Sehingga dapat dijadikan sebuah acuan bagi pelajar hingga mahasiswa dalam melakukan penulisa, eksekusi, hingga penyusunan sebuah webseries ataupun karya yang sejenis kedepannya.

- Karya bidang dalam bentuk series juga melatih kemampuan mahasiswa nya untuk tampil kreatif dan inovatif di kala semakin banyaknya jenis dan ragam konten kreatif yang semakin maju.