



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Fenomena persaingan kerja saat ini semakin ketat, terutama karena pandemi Covid-19, beberapa perusahaan mengurangi perekrutan karyawan. Hal ini menyebabkan mahasiswa juga akan bersaing dengan masyarakat yang terdampak PHK dan dirumahkan. Maka, untuk bersaing, seseorang harus meningkatkan kualitas dirinya. Tidak hanya berbekal pemahaman akademis maupun keterampilan teknis saja, seseorang harus membekali diri dengan *soft skills*. *Soft skills* yang harus dimiliki adalah *public speaking*. *Public speaking* adalah keterampilan yang membantu peningkatan karier karena dapat membuat seseorang terlihat profesional karena mampu menyampaikan gagasan atau ide melalui kata-kata dengan efektif. Selain itu, *public speaking* juga diutamakan oleh pemberi kerja dalam merekrut karyawan.

Namun, banyak mahasiswa belum melatih keterampilan ini karena kurangnya informasi akibat kesulitan diksi bahasa dan tingkat literasi yang rendah. Tidak dapat dipungkiri, mahasiswa saat ini yang termasuk kedalam generasi Z memiliki rentang perhatian yang pendek dan lebih memanfaatkan internet dalam mencari informasi. Namun, informasi di internet mungkin memuat informasi yang tidak benar, tidak dapat dipercaya, atau datanya sudah tidak relevan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang buku digital yang sesuai dengan karakteristik dan minat mahasiswa guna membimbing audiens dalam meningkatkan kemampuan *public speaking* untuk menjadi bekal dalam memasuki dunia kerja.

Dalam penelitian, digunakan metode penelitian *hybrid* (kualitatif dan kuantitatif) yang didapatkan melalui wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Metode perancangan yang akan digunakan adalah berdasarkan buku *Graphic Design Solutions 5th edition* oleh Landa (2014). Berdasarkan *mindmapping* dan *brainstorming*, dikemukakan *big idea* yaitu “Buku panduan

belajar sembari bermain dan berpetualang di dunia kata-kata untuk meraih kesuksesan di masa depan”. *Keyword* konsep yang digunakan berdasarkan *big idea* adalah *enjoyable*, *cheerful*, dan *adventurous*. Perancangan buku akan mengacu pada *big idea* dan *keyword* konsep yang telah ditentukan.

Buku akan dirilis secara digital sesuai dengan cara target audiens mencari informasi dalam format EPUB *fixed layout*. Format ini dipilih karena dapat menjawab kebutuhan audiens karena dapat menghadirkan fitur-fitur interaktif seperti video, audio, *motion graphic*, pilihan jawaban, dan *games*. Seluruh fitur interaktif bertujuan agar audiens tidak cepat bosan dan mendukung cara belajar yang menyenangkan. Hal ini dibuat karena mempertimbangkan karakteristik target audiens yang cepat bosan dan memiliki rentang perhatian yang sempit sehingga tidak bisa membaca teks yang terlalu panjang. Penulis juga menghadirkan latihan individu, karena *public speaking* adalah keterampilan yang harus dilatih dan tidak bisa berkembang jika hanya membaca teori saja.

Belajar *public speaking* sering dikolerasikan dengan perasaan takut, bosan, dan terlalu serius. Maka, buku digital interaktif ini hadir untuk memudahkan mahasiswa yang ingin belajar *public speaking* dengan cara yang menyenangkan dan penyampaian yang ringan. Diharapkan perancangan ini mampu menjadi bekal dan penuntun bagi mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja.

5.2 Saran

Setelah melalui seluruh proses perancangan, terdapat beberapa saran yang dapat penulis kemukakan bagi mahasiswa yang akan merancang Tugas Akhir. Dalam memilih topik, pilihlah topik yang dikuasai dan kenali kemampuan terlebih dahulu. Dengan begitu, mahasiswa dapat merancang hasil Tugas Akhir yang maksimal dan tidak terlalu tertekan dalam menjalani semua proses perancangan Tugas Akhir yang memakan banyak sekali waktu dan usaha.

Mahasiswa harus melakukan proses riset yang mendalam dari sumber-sumber yang kredibel dan terpercaya agar perancangan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Selain itu, mahasiswa juga harus memahami

karakteristik target audiens sehingga dapat membuat solusi yang tepat dari permasalahan yang ditemukan. Manajemen waktu merupakan hal yang krusial dalam proses perancangan. Agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir tepat waktu, mahasiswa harus menetapkan target perancangan. Selain itu, penulis merasakan manfaat dari masukan dan saran dari dosen pembimbing untuk membuat karya semakin maksimal. Jika mengerjakan dengan bersungguh-sungguh, karya yang dihasilkanpun akan semakin memiliki *value* dan dapat berguna bagi orang lain.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA