



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 I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Soft skill merupakan kemampuan non-akademis yang dimiliki oleh seseorang secara alami dan tidak kalah penting dari kemampuan akademis karena baik *hard skill* maupun *soft skill*, keduanya saling melengkapi dan memiliki peran yang penting dalam dunia kerja. Setiap pelajar yang menempuh dunia pendidikan pastinya telah mendapatkan kemampuan akademis, namun untuk mempelajari *soft skill* memerlukan proses yang panjang sehingga perlu dipersiapkan dengan matang. Penguasaan dan kematangan *soft skill* diperlukan untuk dapat bersaing di era revolusi industri 4.0 seperti dalam laporan World Economic Forum di tahun 2020 yang menunjukkan bahwa *soft skill* berada di skala 80% sedangkan *hard skill* berada di skala 15% (Milana, 2021).

Generasi yang mendominasi era revolusi industri 4.0 adalah generasi Z, yang lahir di antara tahun 1997 – 2012 (Junida, 2021). Sedari kecil, generasi Z sudah mengenal dunia digital dan teknologi. Selain menguasai keahlian teknis, akan lebih baik jika mahasiswa berusia 18 – 24 tahun yang lahir di generasi ini juga mengasah *soft skill* untuk meningkatkan kompetensi yang dimiliki. Menurut Fiona Robson, Direktur Peningkatan Pendidikan dan Ketenagakerjaan di Newcastle University Business School, penting bagi mahasiswa untuk mengembangkan *soft skill* demi mempersiapkan karier di masa depan (Lukins, 2021). Keseimbangan antara *soft skill* dan *hard skill* yang saling melengkapi akan berpengaruh pada kesuksesan di dunia kerja maupun masa yang akan datang. Seperti yang dikatakan oleh Fikar Robbani seorang Chief Executive Officer (CEO) dari Robbani Consulting, *soft skill* merupakan salah satu faktor kesuksesan dalam kehidupan kerja selain *hard skill* (Arifin, 2019).

Di Indonesia, persaingan untuk memasuki dunia kerja dinilai semakin sulit jika dilihat dari data Badan Pusat Statistik (BPS) tentang kondisi ketenagakerjaan Indonesia per Februari 2019, banyak lulusan diploma dan sarjana yang tidak bekerja ditunjukkan oleh meningkatnya angka pengangguran pada lulusan diploma sebesar 8,5% dan universitas sebesar 25% (Pusparisa, 2019). Untuk mengatasi hal tersebut, lulusan diploma dan sarjana perlu melakukan persiapan yang matang sebelum melamar kerja. Berdasarkan laporan Global Talent Trends LinkedIn, 92% pekerja profesional lebih mengutamakan pelamar kerja yang memiliki *soft skill* untuk dipekerjakan daripada *hard skill*. Sedangkan 89% pekerja profesional mengatakan bahwa pekerja baru yang tidak berhasil disebabkan oleh kurangnya penguasaan *soft skill* (peoplescout.com, 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa kurangnya penguasaan *soft skill* yang dimiliki akan menyebabkan mahasiswa tertinggal dan tersaingi atau bahkan tidak diterima di dunia kerja.

Tetapi kenyataannya, mahasiswa pada umumnya lebih fokus belajar dan mengembangkan keterampilan sesuai jurusan masing-masing sebagai kewajiban mereka di perguruan tinggi, namun tidak sedikit juga mahasiswa yang menjalani perkuliahannya sambil mengasah *soft skill* seperti mengikuti organisasi atau kerja *part time* dan magang. Lisyana Tamara Setioputro S.Sos., M.M. seorang konsultan karier mengatakan bahwa masih banyak mahasiswa yang tidak terlalu memperhatikan bahwa penguasaan *soft skill* itu penting sehingga lebih fokus dengan pembelajaran akademis saja (Rasjid, 2013). Oleh karena itu, untuk memberikan solusi terkait masalah pengembangan *soft skill* pada generasi Z di era revolusi industri 4.0, maka penulis berupaya membuat perancangan media informasi berupa buku fisik panduan mengasah *soft skill* untuk persiapan dunia kerja sebagai acuan dan pedoman bagi mahasiswa yang terlahir pada generasi Z untuk dapat bersaing dalam dunia kerja di masa depan.

Alasan penulis memilih buku fisik karena berdasarkan wawancara dengan Katrine Gabby Kusuma seorang editor buku Kepustakaan Populer Gramedia (KPG), pembahasan pada buku lebih mendalam dan tingkat pertanggungjawabannya lebih tinggi dibandingkan dengan media informasi

lainnya. Selain itu, menurut Katrine, pada saat ini orang Indonesia lebih memilih membaca buku fisik dibandingkan buku digital dan *audiobook*. Didukung juga oleh hasil dari kuesioner dengan 106 responden mahasiswa bahwa media konvensional yang paling banyak digunakan untuk mencari informasi adalah buku yang berada pada skala 81.1%.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang ditentukan pada perancangan Tugas Akhir ini adalah bagaimana membuat perancangan media informasi berupa buku panduan mengasah *soft skill* untuk persiapan memasuki dunia kerja?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditentukan pada perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

- 1) Demografis
 - a) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - b) Usia : 18 – 24 tahun
 - c) Pendidikan : Diploma, Sarjana
 - d) Kelas ekonomi : SES B – A
- 2) Geografis
 - a) Negara : Indonesia
 - b) Provinsi : DKI Jakarta, Banten, Jawa Barat
 - c) Kota : Jabodetabek

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran di perkotaan lebih tinggi yaitu sebesar 6,34% dibandingkan di desa yang hanya sebesar 3,72% (Mustami, 2018). Askar Muhammad seorang peneliti dari riset Institute for Demographic and Poverty Studies (IDEAS) mengatakan bahwa jumlah pengangguran terbanyak berada di wilayah Jabodetabek yaitu sebanyak 1,3 juta orang dari total 3,4 juta orang di 20 daerah aglomerasi seluruh Indonesia (Maharani, 2020).

3) Psikografis

Mahasiswa yang memiliki sikap rasa ingin tahu, antusias, lebih fokus pada nilai akademis, dan ingin mengembangkan *soft skill* yang dimiliki.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini adalah merancang media informasi berupa buku panduan mengasah *soft skill* untuk persiapan memasuki dunia kerja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1) Bagi Penulis

Dalam merancang buku panduan mengasah *soft skill* untuk persiapan dunia kerja ini penulis mendapatkan banyak pengetahuan mengenai *soft skill*, cara mengembangkannya, dan pentingnya *soft skill* sebagai persiapan sebelum memasuki dunia kerja serta dapat menerapkan ilmu desain grafis yang telah dipelajari selama kuliah.

2) Bagi Masyarakat

Manfaat dari perancangan buku panduan mengasah *soft skill* untuk persiapan dunia kerja bagi masyarakat terutama mahasiswa adalah menjadi acuan dan pedoman dalam mengembangkan *soft skill* sebagai persiapan dan pembekalan diri untuk memasuki dunia kerja.

3) Bagi Universitas

Perancangan buku panduan mengasah *soft skill* untuk persiapan dunia kerja ini dapat digunakan sebagai acuan dan referensi Tugas Akhir bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) yang membuat perancangan media informasi.