

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Terdapat kesenjangan yang besar antara jumlah lulusan S1/Diploma dengan lapangan kerja yang tersedia setiap tahunnya. Selain meningkatkan kompetensi diri agar dapat bersaing dalam mendapatkan pekerjaan, wirausaha merupakan salah satu solusi mengatasi pengangguran. Namun, banyak mahasiswa yang ingin menjadi karyawan daripada berwirausaha. Hal ini sangat disayangkan karena wirausaha dapat memperluas lapangan kerja. Tidak hanya itu, wirausaha juga dapat meningkatkan *hard skill* dan *soft skill*. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mahasiswa tidak berminat untuk berwirausaha karena kurangnya wawasan dalam berwirausaha. Oleh sebab itu, penulis ingin menghadirkan media edukasi berbentuk komik interaktif untuk menumbuhkan minat wirausaha bagi mahasiswa.

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan riset melalui buku, kuesioner, wawancara bersama wirausahawan, dan *focus group discussion*. Hasil dari riset menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih belum menjalankan usaha. Dalam mempelajari wirausaha, mahasiswa meluangkan waktu selama 1 jam dalam seminggu. Mahasiswa lebih banyak menggunakan *handphone* untuk mendapatkan informasi. Terakhir, kuesioner menunjukkan bahwa preferensi penyajian informasi pada mahasiswa adalah dominan ilustrasi, terdapat interaktivitas, dan memiliki *storytelling*. Untuk mengetahui target perancangan secara lebih dalam, penulis melakukan FGD. Kemudian, penulis juga mewawancarai wirausahawan dengan pengalaman di atas 3 tahun untuk mengetahui proses dalam membangun usaha secara nyata di lapangan. Terakhir, penulis juga menambah wawasan seputar wirausaha dengan membaca buku-buku wirausaha.

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah *Human Centered Design* oleh IDEO dan *Interactive Digital Media Development Process* oleh Griffey. Komik interaktif ini telah melalui proses perancangan dan pengujian

melalui *Alpha Test* dan *Beta Test*. Hasil akhir dari *Beta Test* menunjukkan respon yang positif dari para responden. Tidak hanya itu, responden juga tertarik dengan edukasi yang diberikan karena disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami.

5.2 Saran

Pengerjaan Tugas Akhir ini diselesaikan dengan melalui berbagai hal. Penulis juga mendapatkan banyak pengalaman yang berharga mulai dari pengumpulan data hingga perancangan karya. Ketika melakukan pengumpulan data, studi komparatif dapat menjadi salah satu metode untuk mengetahui efektivitas media edukasi wirausaha yang telah ada maupun yang akan dirancang dalam meningkatkan minat wirausaha. Dalam perancangan komik interaktif, disarankan untuk memberikan unsur humor dan genre lainnya yang dapat memberikan pengalaman lebih kepada pembaca sehingga tidak terasa monoton.

Kepada penulis yang akan mengembangkan tema sejenis, penulis menyarankan untuk menambah edukasi wirausaha dari sisi usaha jasa. Selain itu, penulis juga menyarankan untuk memfokuskan edukasi secara lebih rinci pada salah satu jenis usaha, seperti usaha pakaian dan usaha kuliner. Dengan begitu, mahasiswa mendapatkan pembelajaran wirausaha secara lebih mendalam.

