

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Salah satu dari ekonomi kreatif yang sedang berkembang pesat adalah desain komunikasi visual. Menyadari potensi tersebut, banyak mahasiswa yang tertarik untuk berkecimpungan di bidang tersebut, dan hal ini memicu persaingan yang ketat, sehingga dibutuhkan sebuah solusi dalam menanggulangi masalah tersebut dengan cara meningkatkan angka wirausahawan bagi mahasiswa DKV. Namun, terdapat sebuah permasalahan yakni, kurangnya eksekusi dari mahasiswa/I desain komunikasi visual yang tertarik dalam berwirausaha. Berdasarkan riset dan kuesioner yang ada, salah satu pemicu permasalahan tersebut adalah dikarenakan kurangnya pemahaman dan wawasan dari mahasiswa DKV terkait cara mempersiapkan ataupun cara memulai. Untuk itu, penulis ingin merancang media informasi berbasis *mobile website* sebagai wadah peningkatan literasi wirausaha bagi mahasiswa DKV yang tertarik untuk menjadi *entrepreneur*.

Untuk meriset lebih terkait masalah, penulis menggunakan metode *design thinking* sebagai acuan, yakni *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*. Pada tahapan pengumpulan data, penulis menggunakan *mixed method*, untuk metode kualitatif, menggunakan pengumpulan data berbasis FGD dan wawancara, sedangkan untuk metode kuantitatif, menggunakan pengumpulan data menggunakan kuesioner. Pada pengumpulan data tersebut, penulis mendapatkan informasi dimana alasan utama mengapa mahasiswa desain komunikasi visual yang tertarik dalam berwirausaha kesulitan untuk mengambil langkah adalah dikarenakan permasalahan wawasan, seperti tidak mengetahui cara persiapan, apa saja yang dibutuhkan, dan teori secara umum. Selain itu, masalah inti lainnya adalah dari segi *mindset*, seperti masalah kurang percaya diri ataupun tidak berani. Ada pula permasalahan mengenai permodalan dan lain sebagainya, yang perlu dijadikan acuan bagi penulis untuk menentukan solusi bagi berbagai

permasalahan yang ada, untuk itu penulis melakukan wawancara dengan ahli dan juga praktisi, untuk mencari solusi dari permasalahan agar mahasiswa desain komunikasi visual yang tertarik untuk menjadi *entrepreneur* mulai mengambil langkah awalnya.

Untuk membuat *mobile website* yang berguna dan representatif bagi target, penulis melakukan beberapa tahapan *test*, yakni *alpha testing* dan *beta testing*. Pada test tersebut, penulis memperoleh beberapa respon positif mengenai perancangan, serta mendapatkan saran dan masukan yang sangat berguna untuk mendukung perancangan desain agar menjadi lebih efektif dan solutif sebagai wadah target pengguna.

5.2 Saran

Setelah melalui berbagai proses perancangan *mobile website* DKVpreneur, penulis mendapatkan banyak wawasan, baik terkait topik wirausaha dalam konteks desain komunikasi visual, maupun dari aspek sosial dimana penulis belajar untuk membangun kepercayaan diri dan ketahanan mental dalam menghadapi tantangan selama proses perancangan. Dengan hal tersebut, terdapat beberapa saran yang penulis dapat sampaikan untuk universitas dan dosen/peneliti lain yang ingin mengambil topik serupa :

1. Dosen/ Peneliti

Saran teruntuk dosen atau peneliti yang ingin mengambil atau menggunakan topik serupa adalah untuk mengembangkan perancangan ini menjadi lebih interaktif dan edukatif, seperti penambahan studi kasus, simulasi bisnis, atau kuis yang dapat mengajak mahasiswa untuk berpartisipasi. Sehingga media perancangan tidak hanya menjadi wadah panduan informasi, melainkan platform yang mendorong dan mengedukasi mahasiswa untuk melakukan kegiatan wirausaha hingga dapat menjangkau target yang lebih luas.

Kemudian pengembangan perancangan dapat disesuaikan dengan karakteristik dari generasi z yang tidak suka diajarkan secara konvensional, sehingga aspek-aspek, seperti ruang refleksi diri, pembelajaran yang disesuaikan oleh kebutuhan individu, forum komunitas

sebagai ruang diskusi, dan lain sebagainya perlu dipertahankan, karena sudah sangat relevan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Saran juga bagi perancang dengan media topik serupa, diusahakan untuk membuat alur navigasi yang sederhana, sehingga target dapat dengan cepat dan nyaman mengakses informasi tanpa kebingungan. Perancangan ini telah menyertakan pendekatan desain komunikasi visual melalui kurasi konten dan studi kasus yang relevan. Namun, pengembangan selanjutnya dapat difokuskan pada penguatan integrasi antara aspek desain komunikasi visual dan wirausaha, agar kedua hal tersebut mendapatkan porsi yang seimbang dan saling melengkapi.

2. Universitas

Agar mahasiswa lebih mudah dalam mengerjakan tugas akhir, ada baiknya bagi universitas untuk memberikan panduan yang lebih mudah untuk dimengerti mengenai cara pembuatan tugas akhir yang komperhensif, serta memberikan sesi bimbingan lanjut mengenai cara penulisan struktur laporan tugas akhir yang benar, sehingga pengerjaan tugas akhir dapat berjalan lebih baik dan lancar sesuai dengan kebutuhan akademik.

