

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN

5.1 Simpulan

Fenomena *job hopping* menjadi isu yang semakin relevan di dunia kerja, khususnya di kalangan generasi z yang dikenal adaptif, ambisius, dan terbuka terhadap perubahan. Namun, kecenderungan berpindah pekerjaan dalam waktu singkat tanpa strategi yang tepat dapat membawa dampak negatif terhadap perkembangan karier individu. Di sisi lain, belum banyak media informasi yang membahas *job hopping* secara objektif, kontekstual, dan relevan dengan situasi dunia kerja di Indonesia, khususnya dari sudut pandang generasi z.

Melalui proses riset dan perancangan berbasis metode *Design Thinking* dan acuan dari metode perancangan buku oleh Landa (2018), penulis merancang sebuah buku informasi berjudul "*Hop Right n Rise*" yang bertujuan membantu generasi z memahami fenomena *job hopping* secara lebih bijak. Buku ini dirancang dengan pendekatan gaya bahasa yang ringan, *layout* interaktif, serta menghadirkan wawasan dari narasumber HRD dan karyawan generasi z sebagai bentuk penyampaian konten yang dekat dengan kehidupan pembaca.

Hasil dari *market validation* menunjukkan bahwa buku ini mampu menyampaikan pesan secara efektif dan relevan bagi target audiens. Buku ini tidak hanya memberi informasi, tetapi juga mendorong refleksi dan perencanaan karier secara lebih strategis. Meski demikian, penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki ruang pengembangan, terutama dari segi konten dan eksplorasi visual. Penulis berharap buku ini dapat menjadi media yang informatif sekaligus inspiratif bagi generasi muda yang sedang mencari arah dan tujuan dalam perjalanan karier mereka.

5.2 Saran

Melalui proses perancangan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak pembelajaran berharga yang dapat menjadi bekal dalam dunia profesional maupun akademis. Beberapa saran dari penulis untuk mahasiswa yang ingin mengangkat tema serupa atau merancang media informasi lainnya adalah:

1. Pilihlah topik yang relevan dengan fenomena sosial dan dekat dengan kehidupan target audiens agar hasil perancangan terasa bermakna dan dibutuhkan.
2. Pastikan memiliki fokus dan rumusan masalah yang jelas sejak awal, agar proses riset dan pengembangan berjalan terarah.
3. Luangkan waktu lebih untuk riset lapangan, termasuk wawancara, observasi, dan studi literatur, karena data yang kuat akan memperkaya isi konten.
4. Eksplorasi format visual dan teknik penyampaian konten yang sesuai dengan karakteristik audiens, terutama dalam penggunaan warna, ilustrasi, dan gaya bahasa.
5. Perhatikan aspek teknis seperti material, ukuran, dan tata letak buku agar mendukung kenyamanan membaca serta pengalaman visual yang konsisten.
6. Terbuka terhadap masukan dari pembimbing dan responden agar perancangan dapat berkembang dan lebih matang secara konseptual maupun teknis.

Penulis berharap buku ini menjadi awal dari diskusi yang lebih luas mengenai *job hopping*, serta mendorong terciptanya media-media edukatif lainnya yang lebih kontekstual dan solutif bagi generasi muda Indonesia.

1. Dosen/Peneliti

Penulis juga mendorong agar dosen dan peneliti dapat memperluas lingkup studi tentang *job hopping*. Hal ini dapat membuka jalan bagi terciptanya media edukasi yang lebih berimbang dan solutif, serta menjadi referensi teoretis bagi mahasiswa yang ingin mengangkat isu karier dan budaya kerja sebagai fokus Tugas Akhir mereka.

2. Universitas

Universitas diharapkan dapat menyediakan ruang diskusi terbuka antara dosen, mahasiswa, dan praktisi industri, universitas dapat menjadi jembatan yang menghubungkan kebutuhan akademis dengan isu-isu sosial yang sedang berkembang, seperti *job hopping* di kalangan generasi z.

