

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam perancangan mengenai pemanfaatan hobi bersosial media untuk menjadi pekerjaan pada mahasiswa dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki sifat yang serba instant dalam mencari atau menggapai sesuatu. Mahasiswa cenderung malas pada sesuatu yang rumit dan bertele-tele. Mahasiswa memiliki keinginan untuk membuat media sosial atau game menjadi sebuah pekerjaan, namun tidak mengetahui caranya ditambah lagi mahasiswa ingin meraih hal tersebut secara instant.

Untuk menjadikan media sosial menjadi pekerjaan pada kalangan mahasiswa, eksibisi ini mengikuti keinginan mahasiswa yaitu konten yang menyenangkan namun juga ringkas tidak bertele-tele. Dengan mengangkat tiga profesi yang paling populer ke eksibisi interaktif, diharapkan mahasiswa tidak hanya terhibur namun juga mendapat pengetahuan baru. Eksibisi ini juga memberikan informasi bahwa untuk menjadikan media sosial sebagai pekerjaan tidaklah instan, namun juga perlu proses.

Dalam perancangan ini diharapkan remaja serta mahasiswa dapat mengetahui serta sedikit merasakan pengalaman menggunakan media sosial menjadi pekerjaan, serta memberikan pola pikir baru terhadap remaja serta mahasiswa mengenai memanfaatkan media sosial secara baik dan benar. Serta diharapkan remaja serta mahasiswa yang menghadiri eksibisi ini bisa menjadi "*agent of chance*" kepada remaja serta mahasiswa lainnya mengenai memanfaatkan media sosial dan game secara benar.

#### 5.2 Saran

Media sosial dan game pasti akan terus berkembang, serta *platform* lainnya yang akan bermunculan memfasilitasi media sosial yang ada. Penggunaan berbagai aplikasi tersebut memiliki cara yang mungkin berbeda serta baru, sehingga remaja serta mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi yang

akan datang kearah yang positif.

Dukungan dari mahasiswa atau remaja yang sudah mulai menekuni media sosial dan game menjadi pekerjaan, untuk memberikan pengalaman mereka kepada orang lain, sehingga banyak remaja yang bisa memanfaatkan media sosial sebagai pekerjaan sampingan, hanya karena memanfaatkan hobi atau potensi yang sudah ada yang dibuar menjadi konten yang menarik.

