

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Perkembangan dalam teknologi digital membawa dampak besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Kemajuan teknologi menciptakan solusi-solusi baru yang memanfaatkan teknologi, seperti *startup* digital. Menurut Yevgeniy Brikma *startup* digital merupakan sekumpulan individu yang membentuk organisasi sebagai perusahaan rintisan yang menghasilkan produk dalam bidang teknologi.

Di Indonesia pertumbuhan *startup* sangatlah pesat, hal ini didukung oleh masyarakat yang merupakan mayoritas generasi muda dan pengguna internet yang banyak dapat menjadi faktor pertumbuhan *startup* cukup mudah dilakukan. Selain itu, dukungan ekosistem *startup* yang stabil dengan munculnya akselerator, inkubator, dan komunitas *startup*. Salah satunya adalah Gerakan Nasional 1000 *Startup* Digital yang diluncurkan oleh pemerintah untuk mendukung pertumbuhan *startup* lokal.

Program ini telah melahirkan *startup-startup* digital dari berbagai sektor di seluruh wilayah Indonesia. Gerakan Nasional 1000 *Startup* Digital juga bekerja sama dengan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada program studi indepen. Hal ini bertujuan untuk menarik generasi muda yang bertalenta dan ingin membangun *start-upnya* sendiri. Program studi indepen ini terbuka untuk seluruh mahasiswa Indonesia dan dalam pelaksanaannya berdasarkan regional wilayah yang telah ditetapkan. Sudah banyak *startup* yang lahir dari program ini, salah satunya adalah *GoParttime*.

Dalam pembentukan sebuah *startup* diperlukan 3 *skill* penting untuk mempermudah perkembangan *startup* digital. *Role skill* tersebut adalah *hustler* (bergerak dibidang bisnis), *Hipster* (bergerak di bidang desain dan kreatif), dan *hacker* (bergerak pada bidang teknologi). Keseimbangan antara 3 *role skill* ini merupakan kunci dari keberhasilan *startup* digital.

Hipster dalam *startup* adalah peran penting dalam tim *startup* yang bertanggung jawab atas aspek kreatif, estetika, dan pengalaman pengguna (*user experience/UX*). *Hipster* fokus pada elemen desain, branding, dan komunikasi visual untuk memastikan

produk atau layanan startup menarik perhatian audiens, mudah digunakan, dan menciptakan hubungan emosional yang kuat dengan pengguna.

Peran *hipster* dalam *startup* sangat berkaitan dengan aspek ilmu komunikasi dimana seorang *hipster* harus dapat menciptakan identitas merek dan menyampaikan pesan kepada audiens. Hal ini selaras dengan teori semiotika, yang menjelaskan bagaimana simbol dan visual membawa makna yang dapat memengaruhi persepsi audiens. Selain itu, *hipster* juga terlibat dalam menyusun strategi komunikasi pemasaran dengan pendekatan kreatif, seperti *storytelling* dan kampanye digital, untuk menjangkau target pasar dengan cara yang efektif dan menarik.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil project tugas akhir ini, penulis mencoba untuk memberikan saran baik bagi *founder startup* selanjutnya, ekosistem program *startup* dan program studi Ilmu Komunikasi Universitas Dharma Andalas.

1. *Founder startup* untuk masa yang akan datang dapat melakukan hal serupa dengan pertimbangan ide dan model bisnis yang lebih matang serta pembagian *jobdesk* yang lebih jelas. Pemilihan anggota tim diharapkan memiliki latar belakang sesuai dengan *role skillset* yang dimiliki serta dapat berkomitmen.
2. Bagi ekosistem *startup* Gerakan Nasional 1000 *Startup* Digital untuk dapat memberikan *workshop* yang lebih efektif bagi pesertanya dan proses pendampingan mentor yang lebih interaktif pada masalah-masalah *startup* rintisan.
3. Bagi prodi Ilmu Komunikasi Universitas Dharma Andalas untuk dapat memberikan informasi yang lebih jelas terkait syarat, aturan dan proses pelaksanaan tugas akhir agar mudah dipahami oleh mahasiswa selanjutnya.