

ABSTRAK

Public speaking adalah *soft skill* yang sangat penting bagi para generasi muda karena di era globalisasi yang penuh dengan tantangan dan peluang. Kemampuan tersebut akan sangat berguna tidak hanya untuk dunia kerja tetapi juga saat berada di bangku sekolah, kuliah, hingga nanti berkecamuk di dunia kerja. Namun masih banyak generasi muda yang belum menguasai kemampuan *public speaking*, karena kurangnya kesadaran mereka tentang seberapa pentingnya kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu penyebab dari hambatan para generasi muda dalam menguasai kemampuan *public speaking*, mengetahui bagaimana cara generasi muda mengatasi masalah terhadap *public speaking*, dan apa yang dapat dilakukan generasi muda untuk menghadapi kesulitan dalam ber-*public speaking*. Selain itu, kemampuan ini *public speaking* yang baik dapat memperluas jaringan, bernegosiasi, dan pemimpin. *Public speaking* juga memiliki peran penting untuk pengembangan diri seperti melatih kepemimpinan, kemampuan untuk berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, data yang dikumpulkan yaitu melalui wawancara kepada seorang psikolog dan generasi muda, melakukan observasi dengan cara mendokumentasi acara-acara tertentu, dan studi pustaka. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan melalui proses analisis deskriptif. Hasil dari penelitian menjadi acuan untuk perancangan desain *background* yang dapat mempengaruhi daya tarik bagi penyusunan *animatic storyboard*. Aspek-aspek seperti karakteristik, konsistensi, dan kreativitas dapat mempengaruhi tingkat daya tarik audiens. Kesimpulannya adalah perancangan desain background untuk storyboard yang mengangkat tema *public speaking* ini harus menyesuaikan dengan kebanyakan target audiens yang dituju agar lebih mudah untuk diterima.

Kata kunci: berbicara, generasi muda, kemampuan, *public speaking*.