

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Indonesia merupakan negara berkembang. Tingginya peningkatan penduduk di Indonesia menjadi salah satu penyebab dari masalah sosial ekonomi yang ada. Tidak sedikit penduduk di Indonesia yang ingin bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, namun terhalang dengan kurangnya ketersediaan lapangan kerja serta ketidaksesuaian antara dunia pendidikan yang mereka lalui dengan dunia kerja saat ini (Mubyarsah, 2021). Terutama pada kemajuan dunia pendidikan di Indonesia yang masih banyak tantangannya, baik dari segi pelajar ataupun institusinya. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah inovasi pembelajaran yang aktif bagi pelajar yaitu program MBKM dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. MBKM itu sendiri merupakan sebuah Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka yang disediakan agar mahasiswa memiliki kesempatan untuk mencari tahu dan mengasah lebih dalam terkait minat dan keterampilan yang mereka miliki.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sudah menerapkan program MBKM sejak tahun 2021 yang didalamnya memiliki berbagai macam program yang bisa dipilih oleh mahasiswa secara mandiri dan bijak (Novi, 2021). Salah satunya adalah program MBKM Kewirausahaan yang penulis pilih karena dapat melatih dan mengajarkan bagaimana cara memiliki pola pikir berbisnis, menganalisis, mengidentifikasi, mengembangkan suatu solusi menjadi produk atau jasa yang memiliki nilai komersial, menciptakan model bisnis, membangun bisnis yang *sustainable*, dan menjadi seseorang yang profesional. Melalui program MBKM Kewirausahaan ini mahasiswa UMN bisa mendapatkan sebuah modal dalam membangun bisnis mereka sendiri dari awal hingga stabil kedepannya. Oleh karena itu, kesempatan ini penulis gunakan bersama dengan

kelompok untuk melakukan riset ide bisnis yang tetap berada di ruang lingkup Desain Komunikasi Visual.

Penduduk di Indonesia yang tidak sedikit menjadi salah satu permasalahan ekonomi bangsa. Hadirnya Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) menjadi salah satu peran yang penting bagi perekonomian di Indonesia karena dapat menciptakan lapangan kerja yang baru bagi masyarakat (Simanjuntak, 2023). Permasalahan yang dimaksud merupakan persaingan yang ketat terhadap sesama pelaku UMKM yang jumlahnya tidak sedikit serta minimnya pemahaman terkait pemasaran usaha mereka di zaman yang serba digital ini (Rahayu & Ika, 2023). Produk atau jasa yang UMKM tawarkan sebenarnya memiliki kualitas yang bagus namun tidak memiliki kemampuan pemasaran yang tepat sehingga mereka kalah saing dengan usaha yang memiliki daya tarik visual yang baik. Kebanyakan dari mereka menganggap bahwa logo dan label produk menggambarkan pemasaran yang baik dan benar (Hidayat, 2021). Faktanya tidak semua logo ataupun label produk sesuai dengan usaha yang mereka bangun.

Ide bisnis penulis dimantapkan dengan hasil riset bahwa pada umumnya perilaku konsumen dalam membeli sebuah produk atau layanan jasa didasari oleh unsur visual yang menarik. Dari permasalahan tersebut, penulis bersama dengan kelompok ingin membantu mereka dengan menciptakan sebuah bisnis berbasis aplikasi di bidang industri kreatif dan jasa yang diberi nama “Bersinar”. Aplikasi Bersinar menawarkan beberapa manfaat yang dapat mempermudah pelaku UMKM untuk mengoptimalkan bisnis mereka seperti konsultasi, inovasi, jaringan kolaborasi, penawaran jasa desain, serta pemantauan tren. Dengan keberadaan Bersinar akan menjadi solusi bagi mereka dalam mengatasi strategi pemasaran dan gaya desain visual yang menarik. Penulis mengharapkan ide bisnis yang diciptakan selama program MBKM Kewirausahaan ini dapat membantu mengatasi tantangan para pelaku UMKM untuk meraih impian mereka.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah bagaimana merancang *brand identity* dari Bersinar?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis bersama dengan kelompok menentukan sebuah batasan target audien untuk memfokuskan permasalahan sehingga dapat dilaksanakan dengan tepat sasaran. Batasan masalah yang dijabarkan adalah sebagai berikut:

1.3.1 Geografis

Penulis menentukan batasan geografis dalam perancangan ini adalah di negara Indonesia terutama di Pulau Jawa dan sekitarnya dengan kepadatan penduduk menengah dan tinggi sebagai berikut:

- 1) Negara/Wilayah : Indonesia (Pulau Jawa)
- 2) Kota/Desa : Urban dan Sub-urban
- 3) Kepadatan Penduduk : Menengah dan Tinggi

1.3.2 Demografis

Penulis menentukan batasan demografis dari perancangan aplikasi Bersinar berdasarkan pada beberapa poin, yaitu:

- 1) Usia : 18-35 tahun
- 2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 3) Pendapatan : SES B
- 4) Pendidikan : SMA dan Sarjana
- 5) Status Perkawinan : Lajang dan Menikah

1.3.3 Psikografis

Penulis menentukan batasan psikografis dalam perancangan ini adalah mereka yang memiliki gaya hidup yang aktif dan ambisius, memiliki keinginan dalam mengembangkan *branding* dan *marketing* dari usahanya, suka melakukan hal yang baru dan tantangan yang baru.

1.3.4 Perilaku Konsumen

Konsumen ini memiliki perilaku penggunaan aplikasi dengan menggunakan layanan jasa yang mereka harapkan dapat memenuhi kebutuhannya dalam membangun usahanya. Tingkat penggunaan mereka

adalah *heavy users*, sikap terhadap Bersinar adalah *first timers* karena ini adalah hal yang pertama bagi mereka dan respon mereka terhadap promosi yang ada dapat mempercepat keputusan pembelian.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Pelaksanaan MBKM Cluster Kewirausahaan ini memiliki maksud dan tujuan untuk membangun sebuah ide bisnis yang dirancang menjadi sebuah platform berbasis aplikasi dengan nama “Bersinar”. Awal terciptanya ide bisnis ini berasal dari hasil riset penulis dan kelompok yang menemukan bahwa adanya tantangan pelaku UMKM pada kurangnya pemahaman terkait gaya desain dan pemasaran untuk meningkatkan penjualan produk atau jasa yang mereka tawarkan. Oleh karena itu, terciptanya aplikasi Bersinar menjadi sebuah solusi bagi para pelaku UMKM untuk mengatasi tantangan desain dan pemasaran dari usaha mereka. Tujuan dari aplikasi Bersinar ini adalah membantu pelaku UMKM mengembangkan bisnisnya melalui *awareness* masyarakat terhadap usaha yang dimiliki melalui gaya visual desain yang menarik serta penyesuaian strategi pemasaran terhadap target pasar yang ditentukan. Dengan aplikasi Bersinar, para pengusaha dapat dengan mudah mendapatkan konsultasi terkait masalah yang dihadapi, membangun kolaborasi dan jaringan, panduan untuk mengembangkan strategi bisnis, penawaran paket yang bisa disesuaikan dengan kemampuan ekonomi dari pelaku, serta pemantauan tren pasar.

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Selama Program MBKM Cluster Kewirausahaan berlangsung, terdapat beberapa manfaat yang bisa penulis, orang lain, dan universitas dapatkan. Berikut adalah manfaat yang diperoleh:

1) Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis selama melaksanakan program ini adalah mampu memahami bagaimana cara kerja atau membangun sebuah bisnis dari awal hingga berkembang dengan stabil dan memiliki nilai komersial yang sesuai. Dalam membangun sebuah usaha dari awal tidak mudah karena penulis perlu memahami betul solusi yang sesuai dan bisa

mengatasi masalah yang sedang terjadi. Selain itu, mental penulis juga dilatih agar bisa menjadi pribadi yang lebih profesional. Kerja sama dengan anggota kelompok juga menjadi salah satu tantangan yang bisa dijadikan pelajaran karena tidak mudah dalam menyatukan pemikiran yang sama. Hal ini bisa penulis dapatkan karena memutuskan untuk mengambil kesempatan mengenal lebih dalam terkait dunia wirausaha dari Program MBKM Kewirausahaan yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara.

1) Bagi Orang Lain

Manfaat yang bisa orang lain dapatkan terutama pengguna dari aplikasi Bersinar yaitu pelaku UMKM adalah mengatasi permasalahan strategi pemasaran dan visual dari usaha yang mereka miliki. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pelaku UMKM dalam meningkatkan pemasaran mereka dengan solusi desain atau strategi pemasaran yang mereka dapatkan melalui jasa konsultasi dari Bersinar. Selain itu, Bersinar juga menyediakan paket desain yang dibagi menjadi tiga kategori yang diharapkan bisa mengembangkan *brand visual* dari usaha mereka. Paket desain ini hadir dengan penawaran harga yang berbeda guna menyesuaikan kemampuan finansial masing-masing pelaku UMKM. Bagi penulis dan kelompok dengan menciptakan dan mengembangkan ide bisnis ini dapat membantu usaha kecil mereka menjadi lebih besar dan stabil dari sebelumnya.

2) Bagi Universitas

Program ini merupakan kebijakan yang berasal dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI yang memiliki tujuan untuk meminimalisir pengangguran di Indonesia dengan mayoritas lulusan Perguruan Tinggi. Melalui pelaksanaan program ini, manfaat yang bisa didapatkan oleh kampus adalah menghasilkan lulusan mahasiswa yang berkualitas. Selain itu hasil karya dari ide bisnis yang penulis dan

kelompok bangun dapat dijadikan dokumentasi laporan akademis sebagai referensi pembelajaran kedepannya.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Program MBKM Kewirausahaan yang berada di UMN bekerjasama oleh Skystar Ventures sebagai koordinator dan mahasiswa wajib memenuhi syarat durasi kerja sebanyak 640 jam (*Supervisor daily task*) dan 207 jam (*Advisor daily task*) dengan bobot 20 SKS. Sistem jam kerja tersebut dibagi menjadi 9 jam durasi bekerja yang terhitung sejak 29 Januari 2024. Mahasiswa wajib mengisi *daily task* yang ada di website kampus merdeka karena bila durasi jam kerja tidak mencapai 847 jam maka peserta tidak bisa mengikuti Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM. Namun terdapat pula ketentuan bahwa peserta tidak perlu mengisi *daily task* pada *weekend* dan tanggal merah. *Daily task* yang diisi oleh mahasiswa berisikan keterangan atau laporan proses kerja yang mereka lakukan dalam 1 hari dengan durasi jam kerja yang sudah ditentukan.

Pelaksanaan Program MBKM Cluster Kewirausahaan dimulai dari sosialisasi dan briefing MBKM pada tanggal 13 November 2023 di *Lecture Hall* Gedung D lantai 1 UMN. Sosialisasi tersebut dimaksudkan untuk membantu mahasiswa menentukan pilihan yang akan dijalankan selama 1 semester kedepan. Program MBKM ini dijalani oleh penulis selama kurang lebih 5 bulan yang dimulai sejak 29 Januari 2024. Sebelum mulainya program ini, penulis diwajibkan untuk mengisi form registrasi program yang ingin dipilih melalui *OneDrive*. Form yang penulis dan kelompok isi merupakan ide bisnis yang akan dibangun dan dikembangkan dalam Program MBKM Kewirausahaan ini. Dilanjutkan dengan pengumuman seleksi yang diterima oleh mahasiswa di tanggal 6 Desember 2024. Penulis dan kelompok berhasil lolos seleksi dengan catatan revisi yang perlu di *submit* maksimal pada tanggal 16 Desember 2024. Penulis dan kelompok berdiskusi terkait apa saja yang perlu direvisi secara online. Setelah melakukan revisi, pada tanggal 21 Desember 2023 penulis beserta kelompok berhasil lolos berdasarkan pada hasil final dari penerimaan *Cluster* MBKM. Kelompok yang

lolos diwajibkan melakukan tahapan registrasi di situs Kampus Merdeka Universitas Multimedia Nusantara.

Ide bisnis yang sudah ada dikembangkan dengan mengikuti tahapan yang ada dari program yaitu, *generates idea*, *product validation*, dan *business validation*. Tahapan tersebut dikerjakan dengan membagi *jobdesc* ke masing-masing anggota secara tanggung jawab yang penuh. Penulis dan kelompok juga menerima pembelajaran secara asinkron melalui *google classroom* dari pihak Skystar Ventures dan *mentoring* secara langsung oleh supervisi dari Skystar Ventures. Dalam hal ini, penulis dan kelompok wajib melakukan bimbingan sebanyak 8 kali dalam satu semester. Selain itu mahasiswa juga perlu melakukan proses evaluasi 1 pada tanggal 18 sampai 26 Maret 2024 yaitu melakukan *pitching* dan evaluasi 2 pada tanggal 27 sampai 31 Mei 2024, serta sidang MBKM pada akhir program yaitu tanggal 12 sampai 14 Juni 2024.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA