

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Pada dasarnya, manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan untuk bersosialisasi. Namun, dikarenakan adanya pandemi COVID 19, kebutuhan tersebut kurang terpenuhi dan membuat manusia merasa kebutuhan kehidupan sosialnya terhambat. Fenomena ini membuat permintaan akan hiburan melonjak, salah satunya hiburan konser musik. Penikmat konser atau yang biasanya di sebut dengan concert-goers yang merindukan nuansa konser sangat menunggu kembalinya konser. Setelah pandemi telah reda, atau masa pasca-pandemi, konser-konser pun mulai bermunculan di Indonesia (CNBC Indonesia, 2022).

Pada masa pasca-pandemi, menonton konser menjadi tren. Hal ini disimpulkan oleh Ketua Asosiasi Promotor Musik Indonesia (APMI) Dino Hamid, yang mengatakan ada sekitar 100 acara musik tingkat nasional atau daerah pada tahun 2022, dan melihat akan ada peningkatan pada tahun 2023 karena melihat antusias penikmat musik. Minat konsumen sangat kuat untuk menonton konser, sehingga dapat diprediksi bahwa festival musik dapat menjadi tren yang berkelanjutan kedepannya (LPM Institut, 2023).

Menurut Baron & Byrne (2011), kualitas pertemanan dapat didasarkan oleh kesamaan antar individu, seperti kesamaan akan hobi atau selera. Dikutip dari Pophariini.com, ketika ingin menghadiri konser, seringkali concert-goers mempertimbangkan untuk mengajak teman, karena tidak tertarik untuk menonton konser sendirian. Namun, sulit untuk mendapatkan teman konser karena adanya perbedaan selera musik (Pohan, 2022). Pada bulan Juni 2023, topik mencari teman konser diteliti oleh platform Jakpat yang merupakan aplikasi online survey. Dari survey dengan judul Music Concert Trends 2023 tersebut, Didapatkan data dari 2006 responden yang tersebar di Indonesia, bahwa 32% dari responden mempertimbangkan pendamping ketika ingin menghadiri konser musik.

Di zaman serba teknologi ini, manusia lebih mudah untuk mendapatkan koneksi, salah satunya dari media sosial seperti Instagram dan X. Namun, media sosial tersebut memiliki ranah yang luas dan terdapat berbagai macam topik ataupun konten di dalamnya, sehingga tidak ada sulit untuk mencari komunitas atau ruang yang spesifik untuk mencari teman konser. Walaupun ada, akan sulit bagi masing-masing individu untuk bertemu atau saling percaya karena kurangnya identitas atau kecocokan antar individu. Akibatnya, banyak concert-goers yang memilih untuk pergi ke konser sendiri dan juga ada yang membatalkan rencana untuk menonton konser.

Dalam Upaya untuk menyelesaikan permasalahan ini, dibutuhkan platform atau wadah yang dapat memfasilitasi individu untuk mencari teman konser. Perancangan platform pencari teman konser dapat menjadi inovasi dan solusi bagi penikmat konser untuk menjadi wadah yang spesifik bagi concert-goers. Solusi yang dilakukan oleh Penulis dan tim adalah merancang strategi bisnis dan UI UX dalam aplikasi “Festipals”.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang ditentukan adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang strategi bisnis dan UI UX dalam aplikasi “Festipals”?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Batasan masalah diperlukan untuk menjadi tolak ukur dan memfokuskan Peneliti akan tujuan dari perancangan ini. Adapun batasan masalah dari perancangan strategi bisnis dan UI UX dalam aplikasi “Festipals” adalah sebagai berikut:

1.3.1 Strategi Bisnis dan Desain

Perancangan di dalam laporan mencakup pembahasan mengenai strategi bisnis, *prorotype* aplikasi, dan media pemasaran berupa konten di *social media*. Dalam perancangan *prototype* aplikasi, Penulis akan

membahas kelengkapan elemen aplikasi, yaitu mengenai *user interface*, *user features*, dan alur penggunaan aplikasi. Selain itu, aset mengenai *brand identity* dari perusahaan dan aplikasi juga akan di bahas secara mendetail.

1.3.2 Pertunjukan Musik di Indonesia

Perancangan aplikasi didasarkan dari minat masyarakat terhadap beragam jenis pertunjukan musik yang ada di Indonesia. Berikut adalah jenis-jenis acara musik yang ada di Indonesia:

1. Festival musik
2. Konser solo atau band
3. Orkestra
4. Pentas Seni (PENSI)
5. *Fan Meeting*
6. *Gigs Live Music*

1.3.3 Sasaran Target

Berdasarkan masalah yang dijabarkan di dalam latar belakang, sasaran target dalam perancangan ini dibatasi pada:

1. Geografis

a. Wilayah

- 1.) Primer : Jabodetabek
- 2.) Sekunder : Pulau Jawa, Bali

b. Kepadatan : Perkotaan besar

c. Negara : Indonesia

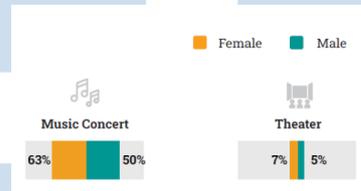
2. Demografis

a. Usia :

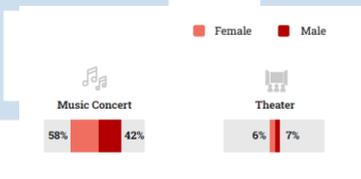
- 1.) Primer : 17 — 27 tahun (*Indonesian Millennial and Gen Z Report 2024, 45% Gen Z: 10% spendings for entertainment*)

- 2.) Sekunder : 28 — 34 tahun

- b. Jenis Kelamin :
- 1.) Primer : Perempuan
 - 2.) Sekunder : Laki-laki



Gambar 1.1 Data Penikmat Konser Musik Berdasarkan Jenis Kelamin pada Gen Z
 Sumber: *Indonesian Gen Z Report 2024, Live Event Behavior* (2024)



Gambar 1.2 Data Penikmat Konser Musik Berdasarkan Jenis Kelamin pada Milenial
 Sumber: *Indonesian Millennial Report 2024, Live Event Behavior* (2024)

- c. Pekerjaan : Wiraswasta, wirausaha, karyawan, mahasiswa, pelajar
- d. SES : B (*Indonesian Millennial Report 2024, 42% milenial SES B suka live event*)

3. Psikografis

- b. Sikap : *easygoing*, ekspresif, eksploratif, konsumtif
- c. Gaya Hidup :
- 1.) Aktif di sosial media
 - 2.) Memamerkan kehidupan di dunia maya
 - 3.) Mengikuti *update* tentang tren, acara musik, dan konser
 - 4.) Suka mendengarkan musik
- d. Motivasi :
- 1.) Ingin menambah pengalaman baru
 - 2.) Ingin membuat koneksi baru dengan orang lain dengan ketertarikan yang sama
 - 3.) Validasi

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Maksud dan tujuan pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Cluster Kewirausahaan adalah sebagai berikut:

Merancang strategi bisnis dan UI UX dalam aplikasi “Festipals”.

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Manfaat dari pelaksanaan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Cluster Kewirausahaan mengenai perancangan strategi bisnis dan UI UX dalam aplikasi “Festipals” adalah:

1. Bagi Penulis

- a. Penulis dapat menerapkan ilmu dan keterampilan yang didapatkan dari perkuliahan untuk merancang aplikasi Festipals.
- b. Penulis dapat meningkatkan kemampuan, pengalaman, dan keahlian untuk bekerja bersama tim untuk merancang aplikasi.
- c. Penulis dapat mengembangkan kemampuan untuk merancang aplikasi dan perancangan strategi bisnis.

2. Bagi Orang Lain

- a. Dapat membantu pengguna menemukan teman konser dan menjalin pertemanan baru.
- b. Dapat menjadi wadah untuk mencari teman dengan keamanan dan kenyamanan yang terjamin

3. Bagi Universitas

- a. Dapat menjadi arsip data bagi Universitas Multimedia Nusantara dalam pelaksanaan MBKM Kewirausahaan.
- b. Dapat menjadi peningkatan citra universitas yang mendukung mahasiswanya untuk berkembang dan berinovasi.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Berisi Pada tahun 2020, Kemendikbud mengeluarkan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Universitas Multimedia Nusantara (UMN) menjadi salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang menerapkan kurikulum ini

sejak Maret 2021. Ketika memasuki semester 6, mahasiswa dapat menentukan *cluster* yang ingin dipilih. Beberapa pilihan *cluster* adalah proyek desa, kewirausahaan, independent, penelitian, dan pertukaran pelajar.

1.6.1 Waktu Pelaksanaan MBKM Cluster Kewirausahaan

Pelaksanaan MBKM *Cluster* Kewirausahaan yang dijalankan oleh Penulis dan tim pada semester 6 di Universitas Multimedia Nusantara ini memiliki bobot sebesar 20 SKS. Dengan persyaratan menempuh 800 jam kerja, atau sekitar 20 – 21 minggu. Kegiatan *cluster* Kewirausahaan dimulai pada tanggal 29 Januari 2023. Kegiatan selama menjalankan proyek kewirausahaan ini wajib dilaporkan ke dalam *daily task* pada website merdeka.umn.ac.id, mengenai tugas yang dikerjakan, tanggal, serta durasi pada jam kerja proyek. Penulis wajib melakukan bimbingan bersama dosen pembimbing minimal sebanyak 4 kali pertemuan dengan waktu kerja 200 jam sebagai syarat untuk dapat melakukan evaluasi tahap 1 dan minimal 8 pertemuan bimbingan dengan waktu kerja 800 jam sebagai syarat untuk melakukan tahap evaluasi 2.

1.6.2 Prosedur Pelaksanaan MBKM Cluster Kewirausahaan

Pelaksanaan MBKM *Cluster* Kewirausahaan yang dijalankan oleh Penulis dan tim pada semester 6 di Universitas Multimedia Nusantara. Masing- masing kelompok dapat membuat ide bisnis dengan urgensi yang jelas. *Cluster* Kewirausahaan dapat menjadi bekal pengalaman agar mahasiswa mampu belajar berbisnis, mengimplementasikan ilmu perkuliahan ke bisnis, dan juga dapat menciptakan hasil yang kreatif, inovatif, dan berguna untuk orang lain di masa depan. Berikut adalah rincian dan penjabaran dan *timeline* waktu MBKM *Cluster* Kewirausahaan:

Tabel 1.1 Prosedur MBKM *Cluster* Kewirausahaan

Tanggal	Alur	Keterangan
13 November 2023	Sosialisasi dan <i>Briefing</i> Cluster MBKM	Sosialisasi <i>Cluster</i> MBKM secara <i>onsite</i> yang dilakukan

		oleh SkyStar Ventures dan Program Studi.
13 November 2023 s/d 29 Januari 2024	Periode registasi dan pengisian Form Registrasi <i>Cluster</i> MBKM	Mengajukan LOA (<i>Letter of Acceptance</i>) Cluster MBKM, dan pengolahan data oleh pihak SkyStar Ventures dan Program Studi.
6 Desember 2023	Pengumuman Seleksi Proposal MBKM	Pengumuman pengajuan Cluster MBKM yang diterima atau di tolak. dan <i>briefing</i> untuk bergabung di grup LINE.
2 Januari 2024	Regristasi <i>website</i> Kampus Merdeka	Pengumuman dan pembagian dosen pembimbing, surat pengantar MBKM, dan Kartu Identitas Peserta.
22 Januari 2024	<i>Briefing</i> Persiapan Pelaksanaan Cluster MBKM	<i>Briefing</i> dilakukan oleh pihak Koordinator MBKM dan Program Studi DKV.
1 Februari 2024	Pelaksanaan KICK-OFF Program MBKM Kewirausahaan	Penyampaian hal penting yang dilakukan oleh pihak SkyStar Ventures.
29 Januari – 15 Maret 2024	Periode bimbingan Cluster MBKM	Mengisi <i>Supervisor</i> dan <i>Advisor Daily Task</i> , pembuatan laporan, dan <i>Counseling Meeting</i> .
18 – 26 Maret 2024	Evaluasi 1 Cluster MBKM	Periode Penilaian Evaluasi 1 Cluster MBKM yang dilakukan secara individu.

2 April – 6 Mei 2024	Pembelajaran asinkron, pembuatan laporan, dan bimbingan	Mengisi <i>Supervisor</i> dan <i>Advisor Daily Task</i> , pembuatan laporan, hasil karya MBKM dan <i>Counseling Meeting</i> .
27 – 31 Mei 2024	Evaluasi 2 Cluster MBKM	Periode Penilaian Evaluasi 2 Cluster MBKM yang dilakukan secara individu.
12 – 13 Juni	Periode Sidang Laporan Cluster MBKM	Presentasi laporan dan hasil Cluster MBKM kepada Program Studi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA