

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2020, adalah sebuah inisiatif untuk mereformasi pendidikan tinggi di Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, memiliki tujuan mempererat hubungan antara perguruan tinggi dengan dunia usaha dan industri melalui kolaborasi yang erat antara institusi pendidikan tinggi dan berbagai pemangku kepentingan di dunia kerja. Fokus utama dari program ini adalah mendorong inovasi dan kreativitas agar lulusan memiliki daya saing yang tinggi dalam menghadapi tantangan global di era digital saat ini. Universitas Multimedia Nusantara menawarkan berbagai program, seperti program kewirausahaan, pertukaran pelajar, penelitian, proyek independen, dan proyek desa.

Penulis mengikuti program Kewirausahaan dalam kerangka Merdeka Belajar Kampus Merdeka, yang memberikan mahasiswa keleluasaan untuk menjalankan aktivitas wirausaha mereka sendiri. Dengan mengikuti program ini, penulis berharap dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga untuk meningkatkan kemampuan berbisnisnya di masa mendatang. Dengan akses yang diberikan untuk merasakan langsung lingkungan bisnis sebenarnya, penulis bertekad untuk memanfaatkan setiap peluang yang tersedia untuk memperdalam pengetahuan serta mengembangkan ide-ide bisnisnya. Melalui program ini, penulis berambisi untuk menerapkan konsep bisnis dan elemen visual dalam ide-ide bisnis yang akan dijalankan, mulai dari perencanaan hingga strategi pemasaran, guna menghadapi persaingan di pasar yang semakin ketat dengan cara yang efektif. Dengan demikian, penulis percaya bahwa keterlibatan dalam program MBKM Kewirausahaan akan memberikan sumbangan yang positif dalam persiapannya menjadi seorang wirausahawan yang berhasil di masa depan.

Fakultas Seni dan Desain, khususnya jurusan DKV, menjadi salah satu program studi yang paling diminati masyarakat, terutama anak-anak muda, calon mahasiswa, dan juga mahasiswa di suatu universitas. Hal ini dibuktikan oleh beberapa data yang didapatkan dari jurnal penelitian yang penulis temukan di media internet. Menurut Anggitatama (2020), jumlah peminat jurusan DKV Universitas UNNES berjumlah 1.314 orang. Berdasarkan data SNBT (Seleksi Nasional Berdasarkan Tes) 2022, jumlah peminat jurusan DKV Universitas ITB berjumlah 1.793 orang. Sementara, peminat jurusan DKV pada tahun 2021 berjumlah lebih dari 500 orang. Peminat seni bertambah dari tahun ke tahun, hal ini menyebabkan semakin tingginya kebutuhan alat seni yang digunakan untuk memenuhi masa perkuliahan. Menurut riset penulis, target market yang mencari alat dan bahan seni untuk kebutuhan kuliah cenderung menginginkan barang dengan harga yang murah. Sedangkan, peralatan seni dari mahasiswa yang masih menjalani perkuliahan, ataupun yang sudah lulus kerap tidak digunakan lagi karena hanya digunakan untuk mata kuliah tertentu. Apabila alat dan bahan seni tersebut dijual, target konsumen akan mendapatkan alat dan bahan seni dengan harga miring, sedangkan penjualnya dapat mengurangi penumpukan barang di rumah.

Dengan data riset yang sudah terkumpul, penulis melihat adanya potensi ide bisnis yang dapat dikembangkan. Penulis memutuskan untuk fokus pada pembuatan *website* jual beli alat seni bekas yang diberi nama “ArtEcho” sebagai solusi. *Website* ArtEcho diharapkan dapat mempermudah target market untuk memenuhi kebutuhan alat dan bahan seni mereka dengan harga yang terjangkau, dan penjualnya bisa mendapatkan untung serta mengurangi penimbunan barang tidak terpakai di rumah.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan identitas visual ArtEcho sebagai *website e-commerce* alat dan bahan seni bekas?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Untuk mencegah pembahasan yang terlalu luas, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Media *Digital* Berbasis *Website*

Perancangan yang akan dijelaskan dalam laporan mencakup penyusunan media *digital* berupa situs *web* sebagai platform penjangkauan bagi target pasar, yakni para penjual dan pembeli produk di dalam situs tersebut. Dalam tahap pengembangan prototipe situs *web*, penulis akan membahas mengenai *sitemap*, arsitektur informasi, tingkat kerincian rendah, dan tingkat kerincian tinggi. Di samping itu, selain membahas prototipe, penulis juga akan menjelaskan perancangan identitas merek ArtEcho serta konten media sosial sebagai sarana promosi untuk situs *web* ArtEcho.

2. Peralatan Desain *Second Hand*

Perdagangan peralatan desain bekas di situs *web* mencakup beragam jenis produk, di mana setiap produk memiliki nilai dan potensi tersendiri yang menarik bagi target market. Peralatan desain bekas yang akan dibahas dalam MBKM Kewirausahaan adalah sebagai berikut:

1. **Photography:** Kamera, *Ring Light*, Tripod, Kabel *Gadget*.
2. **Drawing:** Tablet, Laptop Desain, Pentab, Kabel *Gadget*, *External Hard Drive*, *Software* Desain, Cat, Tinta *Calligraphy*, *Calligraphy Pen*, *Painting Holder*, Kuas, Kanvas, Penyangga Kanvas, Pensil Warna, *Crayon*, *Sketchbook*, Spidol, Spidol Alkohol, *Mechanical Pencil*.

3. **Craft:** Gunting, Penggaris, *Cutting Mat*, *Cutter*, Alat Cungkil, *Clipboard*, *T-banner*.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ditetapkan tujuan perancangan sebagai berikut:

Merancang strategi bisnis dan desain media *digital* berbasis *website* untuk mengenalkan konsumen terhadap “ArtEcho”, yang merupakan bisnis jual-beli alat dan bahan bekas (*secondhand*), yang digunakan untuk kegiatan seni dan kreatif.

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Perancangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Perancangan laporan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis terkait pengelolaan ide bisnis dan langkah-langkah yang diperlukan untuk berhasil menghadapi persaingan bisnis di pasar dengan baik dan sesuai. Laporan ini juga diharapkan dapat membantu penulis dalam mengikuti kebutuhan pasar yang selalu berubah dan memberikan pengalaman langsung yang berarti. Selain itu, diharapkan bahwa laporan ini juga akan meningkatkan kesadaran dan pemahaman penulis tentang prinsip "*reuse*" dalam menjaga lingkungan.

2. Bagi Orang Lain

Perancangan laporan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap penggunaan barang-barang bekas. Tujuan utamanya untuk memperpanjang umur pakai barang dan mendukung upaya pelestarian lingkungan dengan mengurangi produksi limbah dan emisi karbon. Dengan pemahaman yang ditingkatkan melalui laporan ini, diharapkan masyarakat akan lebih cenderung memilih opsi ini. Hal ini tidak

hanya dapat membantu mereka lebih berhemat, tetapi juga turut berkontribusi dalam menjaga keberlanjutan lingkungan.

3. Bagi Universitas

Perancangan laporan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa lain yang berminat untuk melakukan penelitian serupa di masa mendatang, menjadi panduan bagi mereka yang tertarik untuk memulai bisnis, dan berfungsi sebagai dokumen penting bagi universitas dalam implementasi MBKM Kewirausahaan.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

MBKM Kewirausahaan berjalan selama satu semester dengan 20 SKS. Berikut ini merupakan penjabaran waktu dan prosedur MBKM Kewirausahaan:

Tabel 1. 1 Waktu dan Prosedur MBKM Kewirausahaan

Waktu	Alur	Keterangan
13 November 2023	Sosialisasi dan <i>Briefing Cluster</i> MBKM	Dilaksanakan oleh tim MBKM Prodi DKV
8 Januari 2024	Pengisian <i>form</i> MBKM Kewirausahaan	Pengolahan data oleh tim Skystar Ventures
1 Februari 2024	<i>Kick Off</i> Program MBKM Kewirausahaan	Diadakan oleh tim Skystar Ventures
5 Februari 2024	Pembelajaran asinkron, laporan, dan bimbingan	Penyusunan laporan, <i>prototype</i> , dan presentasi ide bisnis
26 Maret 2024	Pengumpulan Laporan MBKM <i>Batch 1</i>	Mengumpulkan laporan bisnis mulai dari bab 1-3 di <i>website</i> Merdeka

26-27 Maret 2024	Evaluasi 1 <i>Cluster</i> MBKM	<i>Pitching</i> ide bisnis kepada investor, serta minimal 50 jam kerja dalam <i>daily task</i>
30 April 2024	Bimbingan Progres Ide Bisnis bersama <i>Dedicate</i> Mentor	Mengunjungi kantor <i>dedicate</i> mentor di Senyawa+ dan berdiskusi mengenai progres <i>website</i> ArtEcho yang telah dirancang serta di <i>prototype</i>
20 Mei 2024	<i>Alpha Test Website</i> <i>E-commerce</i> ArtEcho	Melaksanakan user test terhadap mahasiswa fakultas seni dan desain di Universitas Multimedia Nusantara
27-28 Mei 2024	Evaluasi 2 <i>Cluster</i> MBKM	<i>Pitching</i> ide bisnis kepada investor serta melakukan <i>exhibition</i> dengan syarat <i>daily task</i> mencapai 100% dan telah <i>counseling meeting</i> 8x bersama pembimbing internal
31 Mei 2024	Pengumpulan Laporan MBKM <i>Batch 2</i>	Mengumpulkan laporan bisnis yang hampir lengkap dari bab 1-5 di <i>website</i> Merdeka
7 Juni 2024	Pendaftaran Sidang Akhir <i>Cluster</i> MBKM	Melakukan pendaftaran sebagai syarat mengikuti sidang akhir <i>Cluster</i> MBKM
12-14 Juni 2024	Periode Sidang Laporan MBKM	Peserta MBKM <i>Cluster</i> Kewirausahaan melakukan presentasi laporan kepada Program Studi
18-21 Juni 2024	Periode Submit Final Laporan <i>Cluster</i> MBKM	Mengumpulkan final laporan setelah melakukan revisi dan melengkapi yang kurang

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A