

BAB I

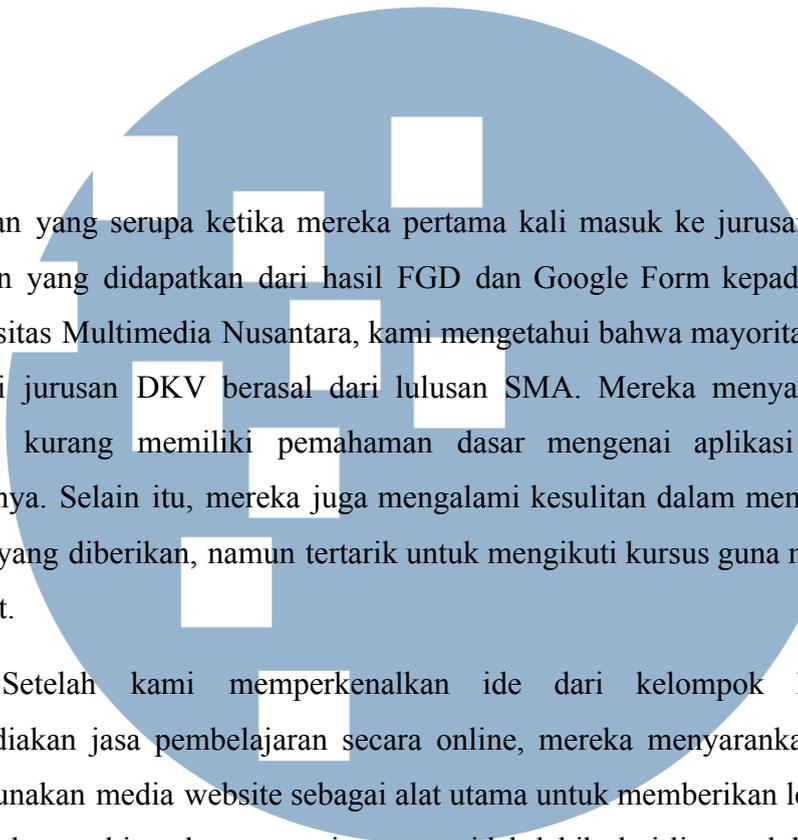
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Program Kampus Merdeka dirancang untuk memberikan kebebasan kepada mahasiswa dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas akademik dan non-akademik. Karena itu, diciptakan Klaster Kewirausahaan yang bertujuan untuk membantu dan mendidik mahasiswa untuk dapat bergerak lebih maju dalam pengelolaan bisnis mereka.

Latar belakang pemilihan klaster kewirausahaan ini adalah karena ketertarikan penulis untuk mempelajari dan memahami metode pengelolaan bisnis, dengan tujuan untuk memperluas wawasan dan keterampilan kewirausahaan mereka. Oleh karena itu, penulis berharap dapat mempelajari dan lebih memahami banyak kebutuhan pengelolaan bisnis seperti perencanaan strategi bisnis, pemasaran, manajemen keuangan, pengembangan produk dan layanan, dll. Dengan harapan dapat membangun bisnis yang layak dan sesuai.

Berdasarkan pengalaman Penulis dengan teman-teman saat pertama kali masuk ke jurusan DKV, saya menyadari bahwa mereka, yang sebagian besar memiliki latar belakang pendidikan terakhir SMA, menghadapi masalah yang berbeda dibandingkan dengan saya yang berasal dari lulusan SMK. Karena perbedaan ini, banyak sekali teman-teman saya yang mengalami kesulitan di awal perkuliahan semester satu, terutama karena mereka tidak memiliki keterampilan dasar di bidang seni dan desain. Akibatnya, mereka sering kali bertanya kepada saya tentang cara menggunakan aplikasi desain seperti Photoshop, Illustrator, Premiere, dan lain-lain. Dengan menyadari hal ini, saya mulai melakukan berbagai riset dengan membagikan kuesioner serta mengadakan *focus group discussion* (FGD) dengan berbagai mahasiswa tingkat akhir dan mahasiswa baru untuk mengetahui apakah permasalahan ini hanya terjadi pada teman-teman saya atau para mahasiswa baru di Universitas Multimedia Nusantara juga mengalami



kesulitan yang serupa ketika mereka pertama kali masuk ke jurusan DKV. Dari jawaban yang didapatkan dari hasil FGD dan Google Form kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, kami mengetahui bahwa mayoritas mahasiswa baru di jurusan DKV berasal dari lulusan SMA. Mereka menyatakan bahwa mereka kurang memiliki pemahaman dasar mengenai aplikasi desain dan sejenisnya. Selain itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam memahami tugas kuliah yang diberikan, namun tertarik untuk mengikuti kursus guna mengatasi hal tersebut.

Setelah kami memperkenalkan ide dari kelompok kami untuk menyediakan jasa pembelajaran secara online, mereka menyarankan agar kami menggunakan media website sebagai alat utama untuk memberikan les bimbingan belajar dengan biaya kursus per jam yang tidak lebih dari lima puluh ribu rupiah. Dari informasi dan masukan tersebut, akhirnya kelompok kami memutuskan untuk membuat brand bernama UNITE yang akan menyediakan pembelajaran dan materi yang akan tersedia pada website dengan tujuan untuk membantu mahasiswa baru memahami mata kuliah yang mereka anggap sulit.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan informasi di atas, tim kami menemukan beberapa masalah berikut: “Bagaimana perancangan media edukasi pendamping “unite” untuk calon dan mahasiswa baru kampus UMN”

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

1.3.1 Scope

Membuat sebuah website bimbel online yang mempertemukan mahasiswa baru dan kakak tingkat. Bertujuan untuk membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan perkuliahan maupun mata kuliah yang masih belum dipahami dengan cara membuat pembelajaran dalam bentuk games.

1.3.1 Limitation

Salah satu keterbatasan dari perancangan ini adalah UNITE hanya akan diterapkan di kota Tangerang. Hal ini terutama berlaku untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, yang memiliki gaya hidup hemat modern dengan ekonomi menengah hingga ke atas, yang dapat menggunakan situs web UNITE.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Kelompok kami memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi yang memungkinkan mahasiswa baru berinteraksi dengan kakak tingkat mereka dengan tujuan untuk memberikan edukasi dan pelajaran tambahan mengenai skill yang diperlukan di DKV. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai video pembelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan mereka tentang keterampilan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas-tugas di beberapa mata kuliah DKV, seperti menggambar tradisional (Teori Warna, Teknik Gambar, Melukis), desain (Photoshop dan Ai), video editing (After Effect dan Adobe Premiere), dan 3D modeling/animasi (Blend).

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Menjelaskan tujuan yang lebih meluas dari adanya hasil program MBKM Cluster Kewirausahaan ini. Manfaat bisa berdampak

1. Bagi Penulis dan Kelompok

Dengan perancangan aplikasi ini dalam klaster kewirausahaan, penulis dan kelompok dibimbing oleh mentor-mentor yang berpengalaman dibidang tersebut sehingga mendapatkan pengalaman dan wawasan baru dalam segi perencanaan bisnis.

2. Bagi Mahasiswa Baru

Dengan perancangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu mahasiswa baru beradaptasi dengan lingkungan kuliah dan mendapatkan keterampilan dasar di jurusan DKV.

3. Bagi Universitas

Melalui perancangan aplikasi “UNITE”, diharapkan akan membantu universitas agar dapat lebih mempersiapkan mahasiswa baru sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan kampus dengan lebih cepat.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Berikut berisi penjelasan waktu dari prosedur tiap tahapan-tahapan yang dilalui dalam kegiatan MBKM Cluster Kewirausahaan untuk memenuhi 800 jam kerja mulai dari awal sosialisasi hingga evaluasi 2.

1. Sosialisasi

Setelah melakukan pra-krs pada 25 Oktober– 10 November 2023, penulis mengikuti sosialisasi yang diadakan oleh pihak kampus dan juga Skystar Ventures pada tanggal 13 November 2023. Di dalam sosialisasi ini dijelaskan mengenai kampus merdeka dan informasi prosedur seluruh kegiatan MBKM termasuk MBKM Kewirausahaan. Setelah mengikuti sosialisasi kita dilanjutkan dengan bimbingan dengan dosen untuk

menentukan pilihan kita dan menanyakan saran tentang apa yang akan kita ambil pada saat pra-kr.

2. Proposal

Pembuatan proposal dilakukan dengan awalnya mengisi Google form yang berisi pengajuan ide tentang bisnis yang ingin kita kembangkan kepada pihak Skystar Ventures untuk dipilah lagi. Google form ini berisikan ide bisnis, masalah yang ingin kita selesaikan, industri yang dipilih, bentuk inovasi, dan solusi atas permasalahannya dengan waktu maksimal yaitu 27 November 2023.

3. Registrasi

Jika sudah lolos seleksi Skystar Ventures untuk MBKM Kewirausahaan maka kita akan dapat lanjut registrasi MBKM untuk kampus melalui pelaksanaan KRS yang dilaksanakan pada 15-19 Januari 2024. Peserta MBKM juga harus melakukan pendaftaran pada website Kampus Merdeka untuk mendapatkan surat LOA (letter of acceptance).

4. Kegiatan MBKM

Terdapat beberapa kegiatan yang akan dilaksanakan oleh para peserta MBKM Kewirausahaan mulai dari bimbingan, workshop, hingga evaluasi. Bimbingan akan dilakukan selama minimal 4 kali dari tanggal 29 Januari - 18 Maret. Setelah masa bimbingan maka akan dilanjutkan dengan evaluasi pertama yaitu pada tanggal 18 Maret- 26 Maret. Pada evaluasi pertama atau Ujian Tengah Semester (UTS) ini akan dilakukan pitching hasil pitch deck dan juga laporan bab 1-3. Hasil pitch deck ini merupakan hasil dari diskusi dan bimbingan juga dengan dosen internal maupun eksternal yang berasal dari Skystar Ventures. Setelah UTS, maka akan dilanjutkan masa bimbingan dari tanggal 27 Maret - 21 Mei. Evaluasi terakhir atau masa Ujian Akhir Semester (UAS) akan dilakukan pitching lagi namun akan dilakukan langsung di depan calon investor dan juga kepala prodi.