

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan**

Klaster Kewirausahaan merupakan salah satu program dimana mahasiswa didukung untuk melatih kemampuan bisnis mereka. Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikburistek) menyatakan hal ini untuk membantu mahasiswa menggunakan bakat yang diminati saat memasuki dunia kerja nantinya.

DKV sendiri pun telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Menurut Buku Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif yang diterbitkan oleh Bekraf bekerja sama dengan BPS, DKV menempati urutan pertama dari empat subsektor industri kreatif yang memiliki pertumbuhan tercepat. Penulis sebagai salah satu mahasiswa DKV, melakukan sinergi ilmu yang didapat dengan proyek kewirausahaan dengan tema bisnis.

Dengan membuat bisnis mengenai kedua topik diatas, penulis dapat mempersiapkan diri untuk membangun bisnis kedepannya. Dengan mengikuti klaster kewirausahaan ini, mahasiswa pun diberikan sarana dan fasilitas untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dapat ditemui dalam pembentukan bisnis dengan bimbingan dari pihak eksternal skystar juga.

#### **1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, kelompok telah merumuskan masalah berikut: “Bagaimana perancangan website pendamping belajar “UNITE” dapat membantu mahasiswa tingkat awal DKV?”

#### **1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan**

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera diatas mengenai perancangan “UNITE”, penulis membatasi masalah dengan batasan-batasan sebagai berikut:

### **1.3.1 Jangkauan**

Membuat sebuah website edutainment pendamping belajar untuk bimbingan belajar yang menghubungkan mahasiswa baru dengan senior. Tujuannya adalah untuk membantu mereka menyesuaikan diri dengan lingkungan akademik dan memahami mata pelajaran yang masih asing dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan.

### **1.3.1 Limitasi**

Salah satu keterbatasan dari perencanaan ini adalah bahwa *UNITE* hanya akan beroperasi di wilayah Tangerang. secara khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki gaya hidup modern dan hemat dengan tingkat ekonomi menengah hingga atas.

## **1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan**

DKV (Desain Komunikasi Visual) atau yang lebih dikenal sebagai desain grafis merupakan ilmu yang melibatkan visualisasi secara efektif dari konsep komunikasi sebuah gambar dengan teknologi/media cetak. Melalui hal tersebut, ilmu Bidang DKV dapat diaplikasikan dalam berbagai macam konteks seperti bisnis, teknologi, sosial politik, budaya, maupun pendidikan. Dengan menggunakan visualisasi, informasi akan secara mudah dipahami oleh masyarakat.

Perkembangan ilmu desain komunikasi visual yang pesat membuat Jurusan DKV semakin diminati oleh masyarakat, terutama anak muda. Menurut Buku Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif yang diterbitkan oleh Bekerjasama dengan BPS, DKV menempati urutan pertama dari empat subsektor industri kreatif yang memiliki pertumbuhan tercepat. Dalam tahun 2010, bidang desain grafis pun telah memberikan sumbangan kepada negara sebesar 19.583,2 Milyar rupiah. Hal inilah yang membuat jumlah perguruan tinggi yang membuka program studi DKV terus meningkat.

Namun, walaupun peminat Jurusan DKV di perguruan tinggi (S1) tinggi, tidak semua mahasiswa memiliki latar belakang yang sesuai dengan jurusan ini. Sebagian besar mahasiswa DKV berasal dari Sekolah Menengah Atas (SMA), bukan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang telah mengasah keterampilan dan pengalaman dalam berbagai ilmu berkaitan dengan Jurusan DKV seperti kemampuan menggambar baik secara tradisional (gambar manual di kertas) maupun digital menggunakan aplikasi seperti Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, Canva dan sebagainya. Dengan keterbatasan keterampilan desain ini, mahasiswa DKV sering menghadapi kesulitan dalam mengikuti mata kuliah dasar pada semester awal perkuliahan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis dan anggota kelompok lainnya memutuskan untuk menggabungkan pendidikan DKV dengan *Edutech*. *Bidang Edutech atau Education Technology* dapat diartikan sebagai sistem pendidikan modern yang mengarah pada penggunaan *hardware* dan *software* untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di ruang kelas serta meningkatkan hasil pendidikan. Dengan menggabungkan kedua elemen ini, penulis dan kelompok dapat merancang sebuah aplikasi bimbingan online yang memungkinkan calon mahasiswa atau mahasiswa baru untuk berinteraksi dengan kakak tingkat mereka dengan tujuan memberikan edukasi dan pelajaran tambahan mengenai *skill* yang diperlukan di beberapa mata kuliah DKV.

## **1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan**

### **1. Bagi Penulis (COO)**

Dengan adanya perancangan website UNITE, penulis dapat belajar mengenai aspek bisnis, terutama dalam bagian keuangan, proyeksi bisnis, dan pembuatan aset sehingga dapat mendapatkan wawasan baru sekaligus pengalaman yang relevan dalam memulai bisnis.

## **2. Bagi Kelompok**

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

## **3. Bagi Mahasiswa Baru**

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

## **4. Bagi Universitas Multimedia Nusantara**

Dengan merancang website bimbingan belajar *UNITE* sebagai bagian dari rencana bisnis ini, penulis dan tim berharap bahwa aplikasi ini akan memberikan bantuan, panduan, dan contoh bagi mahasiswa yang akan mengikuti klaster MBKM kewirausahaan di masa depan.

### **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 640 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-krs.

## 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.