

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Program Kampus Merdeka menyediakan 4 cluster dan mahasiswa diwajibkan untuk memilih salah satu dari cluster-cluster MBKM tersebut. Penulis dan tim bersepakat untuk memilih cluster MBKM Kewirausahaan, MBKM Kewirausahaan merupakan program cluster memberikan dukungan kepada mahasiswa untuk mengembangkan bisnis mereka. Kemendikbud Ristek memberikan kesempatan melalui beberapa program MBKM klaster untuk membantu mahasiswa mengasah bakat yang diminati saat memasuki dunia kerja.

Penulis memilih klaster kewirausahaan dengan latar belakang yaitu untuk memahami pemasaran, melakukan observasi kebutuhan *customer*, strategi pemasaran, dan sebagainya. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan wawasan dan keterampilan dalam kewirausahaan penulis. Dengan mengikuti klaster kewirausahaan ini, mahasiswa diberikan sarana dan fasilitas untuk mengatasi berbagai masalah yang mungkin muncul selama proses pembentukan bisnis dengan bimbingan dari pihak eksternal seperti *Skystar Ventures*.

Seiring waktu, bidang DKV (Desain Komunikasi Visual) menjadi salah satu bidang industri kreatif yang paling berkembang menurut hasil data statistik dibuat oleh Bekraf Badan Ekonomi Kreatif). Dari hal tersebut, penulis dan kelompok mencoba untuk mencari data dengan membuat *FGD* dan *Google Form* kepada mahasiswa UMN jurusan DKV. Penulis dan kelompok mengetahui bahwa sebagian besar mahasiswa baru DKV berasal dari lulusan SMA. Oleh karena itu, kurangnya pemahaman dasar tentang *website* yang digunakan untuk jurusan DKV. Lalu sebagian yang lain mengatakan mereka tertarik untuk mengikuti kursus tersebut karena mereka merasa kesulitan dalam melakukan perkuliahan DKV. Kami disarankan juga untuk membuat media web sebagai alat utama pelaksanaan bimbingan belajar dengan harga yang terjangkau bagi mahasiswa (sekitar kurang

lebih Rp. 50.000). Hal-hal tersebut mendorong penulis dan kelompok dalam menciptakan website *UNITE* untuk mengatasi solusi ini.

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

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, penulis dan tim merumuskan masalah berikut ini: “Bagaimana perancangan *website* “*UNITE*” sebagai bimbingan belajar untuk membantu calon dan mahasiswa tingkat awal DKV?”

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas untuk perancangan media website bimbingan belajar bernama *UNITE*, penulis dan tim membatasi masalah dengan batasan-batasan sebagai berikut :

### **1.3.1. Jangkauan**

Ruang lingkup untuk perancangan media informasi bimbingan belajar *UNITE* yaitu menciptakan sebuah situs website bimbingan belajar online yang menghubungkan mahasiswa baru dengan mahasiswa tingkat atas sebagai mentor.

### **1.3.2. Limitasi**

Perancangan media bimbingan belajar *UNITE* memiliki salah satu batasan yang dimana pada saat ini *UNITE* cuman digunakan oleh mahasiswa tingkat bawah (angkatan 2022-2024) di Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang. Hal ini dikarenakan mahasiswa UMN yang menjalani gaya hidup serba modern namun juga hemat (Diperkirakan mereka masuk perekonomian SES C-B) sehingga mereka bisa mengakses website *UNITE*. Dari beberapa masalah dan batasan untuk perancangan website *UNITE*, penulis menjabarkan ke dalam STP (Segmentation, Targeting, Positioning) sebagai berikut:

### **1. Geografi**

- a. Negara: Indonesia.
- b. Kota: Tangerang
- c. Kepadatan Wilayah: Urban.
- d. Daerah: Domestik.

### **2. Demografi**

- a. Usia: 17-19 tahun.
- b. Jenis Kelamin: Laki-laki & Perempuan.
- c. Ekonomi: SES C-B.
- d. Pendidikan: SMA

### **3. Psikografi**

- a. Kelas Sosial: Menengah - menengah keatas.
- b. Kepribadian: Introvert & Extrovert.
- c. Gaya Hidup: Hemat, suka hal-hal yang praktis, modern

### **4. Tingkah Laku**

- a. Orang yang tidak bisa mendesain.
- b. Orang yang tertarik belajar mengenai desain.
- c. Orang yang memiliki keingintahuan tinggi.
- d. Orang yang suka mempersiapkan untuk masa depannya.
- e. Orang yang suka bersosialisasi atau ingin mempunyai koneksi baru.

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

Berdasarkan informasi dari [kemenparekraf.go.id](http://kemenparekraf.go.id), disebutkan bahwa Desain Komunikasi Visual (DKV) telah menjadi salah satu subsektor ekonomi kreatif dengan pertumbuhan paling pesat. Pada tahun 2017, DKV dan desain produk mencatat kontribusi pertumbuhan ekonomi kreatif di atas rata-rata, yaitu sebesar 4,38%. Seiring berkembangnya industri digital di Indonesia, Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) menjadi salah satu pilihan populer di kalangan

mahasiswa. Meskipun demikian, mayoritas mahasiswa yang memilih DKV ternyata bukan berasal dari lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang sudah memiliki keterampilan dan pengalaman dalam desain. Keterampilan yang dibutuhkan meliputi 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.

Dari masalah tersebut, penulis dan kelompok menyepakati dalam merancang *website* bimbingan belajar. *Website* bimbingan belajar berbayar ini memiliki bertujuan memperkenalkan mahasiswa baru kepada kakak tingkat yang dapat memberikan pengajaran tentang berbagai keterampilan desain, termasuk teknik menggambar dan penggunaan *website* desain kepada mahasiswa baru yang mengikuti bimbingan belajar tersebut.

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

Adanya perancangan *website* UNITE ini memiliki manfaat berdasarkan dari 3 pihak yang berbeda, yang pertama dari kelompok penulis, masyarakat (Mahasiswa baru dan mahasiswa sebagai mentor), dan yang terakhir Universitas Multimedia Nusantara. Berikut merupakan manfaat dari pihak-pihak yang telah disebutkan:

#### **1.5.1. Bagi Kelompok dan Penulis**

Perancangan *website* UNITE sebagai ide bisnis yang dilakukan dalam klaster kewirausahaan ini, para mentor yang berpengalaman membimbing penulis dan kelompok dalam mempelajari dan memiliki pengalaman baru dari bagaimana berbagai macam perencanaan bisnis.

#### **1.5.2. Bagi Mahasiswa**

Adanya perancangan *website* UNITE, penulis dan kelompok mengharapkan *website* ini dapat memberikan dukungan pada mahasiswa

baru dalam beradaptasi dengan lingkungan kuliah, serta membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan dasar di jurusan DKV.

### 1.5.3. Bagi Mentor

Adanya perancangan *website UNITE* diharapkan dapat diberikan finansial dari wawasan pengetahuan yang ia berikan kepada mahasiswa baru yang awam. Mahasiswa di semester tingkat atas maupun sudah lulus bisa menjadi mentor dalam melaksanakan bimbingan belajar lewat *website UNITE*.

### 1.5.4. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Dengan adanya perancangan *website* bimbingan belajar *UNITE* sebagai perencanaan bisnis ini, penulis dan kelompok mengharapkan *website* ini dapat memberikan bantuan, panduan, dan contoh bagi mahasiswa yang akan mengikuti klaster MBKM kewirausahaan kedepannya.

## 1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Berikut penulis akan menjelaskan waktu dan detail dari prosedur tiap tahapan-tahapan yang dilakukan pada saat kegiatan MBKM Cluster Kewirausahaan untuk memenuhi 640 jam kerja dimulai dari awal hingga akhir.

Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan.

No.	Kegiatan yang dilakukan	Deskripsi detail (Alur dan keterangan)
1.	Sosialisasi	Dimulai dari pelaksanaan Pra-KRS pada tanggal 25 Oktober - 10 November 2023, pihak kampus mengadakan sosialisasi yang diikuti oleh penulis dan kelompok pada tanggal 13 November. Pada sosialisasi ini, dosen koordinator MBKM menjelaskan soal kampus merdeka dan pelaksanaan kegiatan MBKM serta prosedurnya

		seperti MBKM Kewirausahaan. Seusai mengikuti sosialisasi, penulis melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing KRS untuk menyakinkan serta menanyakan saran dalam mengambil salah satu MBKM pada saat Pra-KRS.
2.	Proposal	Sebelum pembuatan proposal, penulis mencari 3 hingga 4 mahasiswa seangkatan sebagai rekan-rekan kelompok untuk MBKM Kewirausahaan nantinya. Setelah sudah sepakat berkelompok, pembuatan proposal dilakukan dalam bentuk form melalui OneDrive yang berisi pengajuan ide bisnis yang ingin kita buat kepada pihak Skystar Ventures serta portofolio karya. Tanggal tenggat untuk pengajuan ide bisnis bersama kelompok yaitu tanggal 27 November 2023.
3.	Registrasi	Jika lolos pada tahap seleksi <i>Skystar Ventures</i> untuk program MBKM Kewirausahaan, kita akan dapat melanjutkan proses registrasi MBKM di kampus melalui pelaksanaan KRS yang akan berlangsung pada 26-27 Januari 2023. Peserta MBKM juga harus mendaftar di situs web Kampus Merdeka untuk mendapatkan surat <i>LOA (letter of acceptance)</i> .

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

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

UIN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA