

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banten merupakan provinsi dengan tingkat pengangguran tertinggi di Indonesia pada tahun 2024, khususnya di Kabupaten dan Kota Tangerang. Menurut data BPS dalam artikel CNBC persentase pengangguran di Banten mencapai 7% atau 424,69 ribu orang per Februari 2024. Pengangguran adalah pribadi yang termasuk dalam angkatan kerja dan berstatus sedang mencari pekerjaan, tetapi belum mendapatkan pekerjaan yang diinginkan. (Sukirno dalam Marini, 2019, h.75). Masalah ketenagakerjaan ini mendorong pemerintah untuk meningkatkan jumlah wirausaha pada tahun 2024 menjadi 4 persen dengan tujuan untuk menciptakan lebih banyak lapangan kerja. (Muflihah., dkk 2023, h.348).

Terdapat beberapa kampus desain berakreditasi baik di Tangerang yang mengalami pertumbuhan jumlah mahasiswa yang cukup besar per tahunnya. Menurut data sampling PDDikti yang terdiri dari beberapa perguruan tinggi dengan jurusan desain berakreditasi baik di Tangerang, tercatat pertumbuhan mahasiswa desain sebesar 12,8 % dari tahun 2021-2023. Jumlah pertumbuhan mahasiswa yang besar, serta potensi kreasi dan inovasi dalam berwirausaha, memperbesar peluang bagi mahasiswa desain untuk mempertimbangkan pilihan karir wirausaha dan menjadi salah satu solusi yang didukung oleh pemerintah dalam menyelesaikan masalah ketenagakerjaan.

Secara realita angka wirausahawan muda di Tangerang masih rendah, terutama di sektor kreatif. Menurut Dispora Tangerang per tahun 2022, tercatat hanya ada 10 wirausahawan muda yang bergerak di sektor kreatif di Tangerang atau hanya sebesar 0,19 persen dari keseluruhan sektor usaha. Hal tersebut disebabkan oleh pola pikir dari mayoritas lulusan perguruan tinggi yang berkeinginan untuk menjadi pekerja, bukan sebagai pencipta lapangan kerja atau wirausaha (Tumanggor Dkk., 2022, h.14).

Penyebab rendahnya jumlah wirausaha diakibatkan oleh mentalitas wirausaha yang belum terbentuk alhasil muncul rasa gengsi, tidak percaya diri, ketidakmampuan menarik pelanggan, pemikiran modal adalah segalanya, manajemen waktu yang buruk, dan takut gagal (Hermanzoni, Mardatilah, 2020, h.331). Isu rendahnya mentalitas wirausaha juga belum dapat diatasi, karena minimnya sarana yang dapat berfungsi sebagai dorongan aktif untuk membina mentalitas wirausaha pada kalangan mahasiswa.

Oleh karena itu, berdasarkan fenomena dan masalah diatas, penulis mengajukan sebuah perancangan media kampanye yang berfokus pada mahasiswa desain di Tangerang karena potensi kreasi dan inovasi yang dimiliki, serta urgensi yang didukung oleh pemerintah untuk menciptakan lebih banyak wirausahawan dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah ketenagakerjaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang dapat ditemukan:

1. Mahasiswa desain belum terbangun mentalitas wirausahanya, padahal memiliki potensi kreasi dan inovasi yang besar.
2. Minimnya sarana yang dapat berfungsi sebagai dorongan aktif untuk membina mentalitas wirausaha pada kalangan mahasiswa desain.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan kampanye untuk meningkatkan mental wirausaha bagi mahasiswa jurusan desain?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan untuk mahasiswa atau lulusan baru jurusan desain usia 18-26 tahun di Tangerang, tingkat pendidikan minimal lulusan SMA atau S1, SES A-B, dengan gaya hidup yang penasaran, suka belajar hal baru atau mengeksplor hal diluar desain. Perancangan ini juga menarget mahasiswa yang belum memiliki ketertarikan pada bidang wirausaha, dan juga kalangan mahasiswa yang sudah memiliki ketertarikan pada bidang wirausaha namun masih belum percaya diri untuk memulai.

Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada pembuatan kampanye yang mencakup penyadaran urgensi mengenai isu ketenagakerjaan di sektor desain, pengenalan faktor rendahnya mentalitas wirausaha pada mahasiswa desain dan penyebabnya, cara untuk menghadapinya, serta dorongan berupa skillset dan mindset yang dimiliki oleh mahasiswa desain agar membuat mereka menjadi seorang wirausahawan yang sukses.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan penulis adalah membuat perancangan kampanye untuk meningkatkan mental wirausaha bagi mahasiswa jurusan desain.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan dibuatnya tugas akhir ini, diharapkan dapat menjadi manfaat bagi berbagai pihak. Manfaat dibagi menjadi 2 sub bagian, yaitu:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan tugas akhir ini diharapkan menjadi sumber ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi mengenai mental wirausaha bagi mahasiswa desain.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini merupakan sarana bagi penulis untuk mendalami ilmu mengenai mental berwirausaha dan strategi implementasinya ke kalangan mahasiswa desain. Diharapkan perancangan ini dapat menginspirasi dan membangun mentalitas berwirausaha bagi mahasiswa desain, dan membantu mereka dalam menghadapi isu ketenagakerjaan ketika sudah masuk ke dunia kerja, serta dapat menjadi manfaat bagi sesama mahasiswa desain dengan membuka lebih banyak lowongan pekerjaan di industri kreatif. Selain itu, perancangan ini diharapkan bisa memperkaya arsip universitas dengan topik seputar mental wirausaha pada mahasiswa desain, dan menjadi referensi bagi mahasiswa selanjutnya yang juga akan mengerjakan tugas akhir sebagai syarat kelulusannya.