

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Menurut kamus Oxford, *crochet* didefinisikan sebagai sebuah kerajinan tangan berupa benang yang dapat dibuat menjadi kain bertekstur dengan jarum kait sebagai penyambungannya. Istilah *crochet* sendiri berasal dari bahasa Perancis yang berarti *hook* kecil yang terbuat dari bahan logam, kayu, serta plastik (Masuro, 2024). Di tahun 2020, popularitas *crochet* mengalami perkembangan pesat seiring dengan berkembangnya internet. Hal ini ditandai dengan komunitas merajut online yang semakin banyak sehingga mengembalikan *crochet* pada popularitasnya di masa kini. Adanya pandemi Covid-19 juga menjadi salah satu faktor yang membuat banyak orang menjadikan *crochet* sebagai hobi atau bahkan mengatasi gangguan kecemasan mereka.

Perspektif *crochet* pun mengalami pergeseran dari yang awalnya terkesan kuno dan kurang populer menjadi populer, terutama di kalangan muda. *Crochet* juga telah dianggap sebagai bagian dari fashion karena dapat dapat menunjang outfit seseorang agar lebih menarik. Hal ini didukung oleh banyaknya brand fashion besar yang merilis koleksi *crochet*, seperti “Prada”, “Zara”, “Gucci”, dan brand-brand lainnya (Putra et al., 2023). Brand tersebut juga meluncurkan koleksi *crochet* untuk *menswear* yang memperluas cangkupan *crochet* pada segmentasi pasar laki-laki menjadikan *crochet* berkesan *genderless* serta tidak berbasis pada gender perempuan dalam penggunaannya (Salsabila, 2023).

Setelah melakukan riset pada aplikasi penunjang berkarya *crochet* seperti “Crochet Genius”, serta “Crochet Row Counter & Patterns” yang terdapat di “Playstore”, ditemukan masalah desain yang serupa, yaitu fitur-fitur dalam aplikasi tersebut belum lengkap karena tidak memuat terkait proses pembuatan karya *crochet* secara lengkap, yaitu hanya berupa fitur video tutorial *step-by-step* membuat *crochet* tanpa adanya fitur unik lain. Ketiga aplikasi juga tidak memiliki fitur bagi user atau *crocheter* untuk saling berinteraksi dalam komunitas yang sama.

Berdasarkan hasil riset di atas, kami menyadari adanya peluang bisnis pada bidang ini.

Dikarenakan fitur yang ditawarkan aplikasi *crochet* serupa, aplikasi *social & learning* berbasis kolaborasi *pattern* budaya luar dan dalam negeri yang memuat tutorial lengkap, fitur utama *3D pattern*, serta *Augmented Reality (AR)* yang mempermudah user berinteraksi ataupun memvisualisasikan hasil desain *crochet* secara nyata menjadi ide bisnis yang kami kembangkan. Peran *Project Manager* juga diperlukan dalam sebuah proses *development* aplikasi guna merancang perencanaan *timeline* kerja, serta koordinasi dengan anggota tim maupun komunikasi dengan pihak lain terkait perancangan aplikasi. Tujuan dari bisnis ini adalah untuk membantu proses berkarya para pemula ataupun *crocheter* dengan menyediakan ruang berinteraksi seperti membentuk sebuah komunitas *crochet*. Kemudian, dengan adanya hasil observasi mengenai *crochet* telah menjadi *fashion item* yang *genderless* dan populer di kalangan anak muda, laki-laki dan Perempuan pada kategori remaja akhir berusia 18-25 tahun menjadi target primer dari ide bisnis yang akan dirancang.

Maka berdasarkan hasil dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, akan dirancang strategi bisnis berbasis aplikasi yang akan diluncurkan di “Playstore” serta strategi pemasaran efektif agar target sasaran desain yang telah ditetapkan tercapai.

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

Berdasarkan latar belakang di atas, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. *Crocheters* kesulitan dalam mencari *pattern crochet* dan tutorial *pattern-patternnya* karena membutuhkan beberapa platform untuk melakukan pencarian
2. Diperlukannya peran *project management* serta media promosi yang baik, sehingga aplikasi dapat berjalan dengan semestinya

Oleh karena itu, penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan media promosi aplikasi “Crofell” sebagai *Project Manager*.

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

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

#### **1.3.1. Segmentasi Perancangan**

Target pasar dari aplikasi “Crofell” mencakup laki-laki serta perempuan dengan rentang usia 18-25 tahun atau berada dalam kategori remaja akhir dan 26-35 tahun (primer) atau yang berada dalam kategori dewasa awal (sekunder), berdomisili di JABODETABEK dengan Tingkat ekonomi SES A-B, dan memiliki minat dalam bidang *art & craft* serta suka mencoba hal baru.

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas, ditetapkan tujuan dari perancangan ini adalah untuk media promosi aplikasi “Crofell”, sehingga dapat mengenalkan dan mempersuasi para *crocheters* untuk menggunakan aplikasi “Crofell” yang nantinya akan diluncurkan melalui *platform* digital, yaitu “Playstore”. Tujuan dari MBKM ini adalah melakukan perancangan promosi “Crofell” sebagai *project manager*.

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

Perancangan aplikasi “Crofell” dalam program MBKM Cluster Kewirausahaan ini dapat memberikan manfaat :

#### **1. Bagi Penulis.**

Penulisan laporan ini memberi manfaat bagi penulis terkait cara merancang ide bisnis berbasis aplikasi guna membantu para *beginner crocheters* dan *crocheters* dalam berkarya, dan juga mempromosikan komunitas *crochet*. Laporan ini juga merupakan *stepping stone* bagi penulis dalam pembuatan perusahaan *startup* kedepannya.

## 2. Bagi Orang Lain.

Manfaat ditulisnya laporan ini bagi orang lain adalah memberi pengetahuan tambahan mengenai cara merancang ide bisnis berbasis aplikasi untuk para *crocheters*.

## 3. Bagi Universitas

Melalui ditulisnya laporan ini, penulis berharap dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara lainnya yang mempunyai minat terkait topik perancangan aplikasi, terutama untuk para *crocheters*, serta orang yang tertarik dengan kewirausahaan dan ingin membuka bisnisnya sendiri.

### 1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan *timeline* dalam Buku Panduan Pelaksanaan Cluster MBKM Program Studi Desain Komunikasi Visual, berikut adalah deskripsi waktu serta prosedur dari MBKM Cluster Kewirausahaan :

Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan MBKM

Waktu	Aktivitas	Keterangan
1 November 2024	Sosialisasi Cluster MBKM	Dilakukan oleh program studi secara <i>onsite</i> (luring)
23 – 6 Desember 2024	Pengisian <i>Form</i> Cluster MBKM	Dilakukan lewat <i>form Onedrive</i>
28 Desember 2024	Revisi Pengisian <i>Form</i> Cluster MBKM	Dilakukan lewat <i>website</i> Skystar Venture
20-21 Januari 2025	Pengisian KRS	Dilakukan lewat <i>myumn</i>
22 Januari 2025	<i>Briefing</i> Pelaksanaan Cluster MBKM Periode 2024/2025	Dilakukan oleh program studi secara <i>online</i>
3 Februari 2025	<i>Kick-Off Meeting Ideation Program</i>	Dilakukan oleh Skystar Venture secara <i>onsite</i>

3 Februari 2025 – 8 Maret 2025	Periode Bimbingan Tahap 1 Cluster MBKM dan Pengisian <i>Daily Task</i>	Bimbingan dilakukan dengan <i>supervisor, advisor</i> dan <i>dedicated mentor</i> . Pengisian <i>daily task</i> dilakukan melalui <i>website</i> <i>merdeka.umn</i>
13 Februari 2025	Bimbingan Perdana dengan Dosen Pembimbing Prodi ( <i>Advisor</i> )	Dilakukan oleh dosen pembimbing dari prodi secara <i>online</i>
3 Maret 2025	Bimbingan Perdana dengan <i>Supervisor</i> Skystar Venture	Dilakukan oleh supervisor Skystar Venture secara <i>onsite</i>
13 Maret 2025	Bimbingan Perdana dengan Mentor Eksternal	Dilakukan oleh mentor eksternal secara <i>online</i>
24-28 Maret 2025	Evaluasi 1 Cluster MBKM	Dilakukan lewat <i>website</i> <i>merdeka.umn</i>
7 April – 23 Mei 2025	Periode Bimbingan Tahap 2 Cluster MBKM dan Pengisian <i>Daily Task</i>	Bimbingan dilakukan dengan <i>supervisor, advisor, dan dedicated mentor</i> . Pengisian <i>Daily Task</i> dilakukan melalui <i>website</i> <i>merdeka.umn</i>
13 – 30 Mei 2025	Periode Bimbingan Pra Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Dilakukan dengan <i>advisor</i> untuk mengecek konten laporan evaluasi 2 beserta kelengkapan dokumen sebelum diadakannya sidang MBKM
2 – 6 Juni 2025	Deadline Pengumpulan Evaluasi 2 Cluster MBKM	Dilakukan melalui <i>website</i> <i>merdeka.umn</i>
3 – 6 Juni 2025	Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 untuk Cluster MBKM Kewirausahaan	Dilakukan oleh advisor (dosen pembimbing prodi)
7 Juni 2025	<i>Deadline</i> Registrasi Sidang Evaluasi 2 untuk Cluster MBKM Kewirausahaan	Dilakukan melalui <i>website</i> <i>merdeka.umn</i>
11-12 Juni 2025	Sidang Evaluasi 2 untuk Cluster MBKM Kewirausahaan	Dilakukan <i>onsite</i> dengan dosen pembimbing ( <i>advisor</i> ) serta penguji

24 – 25 Juni 2025	Revisi serta Pengesahan Laporan Akhir ( <i>Final</i> ) Sidang Cluster MBKM Kewirausahaan, kemudian Lanjut Menuju Submit Laporan di <i>Website</i> Merdeka	Melakuakn revisi <i>minor</i> terkait laporan sidang Evaluasi 2 serta meminta tanda tangan basah untuk pengesahan laporan kepada dewan sidang
24 – 25 Juni 2025	Batas Akhir Submisi Laporan Akhir ( <i>Final</i> ) Sidang Cluster MBKM	Dilakukan lewat <i>website</i> merdeka.umn

