

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Wirausaha memegang peran penting dalam memajukan perekonomian bangsa. Dalam konteks ini, wirausaha merupakan sebuah proses membangun suatu usaha dengan mengembangkan strategi, mengelola modal, serta merancang konsep produk atau jasa secara inovatif (Sari, 2022, h.1). Peningkatan jumlah wirausaha berpotensi untuk meningkatkan lapangan kerja sekaligus menurunkan angka pengangguran, yang menurut data dari Badan Pusat Statistik (2024), sudah terdapat 7.465.599 pengangguran di Indonesia, dengan 11,28% yang merupakan lulusan perguruan tinggi (dalam Taufiqurrahman, 2024). Untuk itu, peningkatan jumlah wirausaha dapat menjadi langkah strategis dalam membantu permasalahan masyarakat Indonesia saat ini.

Salah satu sektor yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi peluang wirausaha adalah desain komunikasi visual (DKV). Di era digital ini, kebutuhan terhadap Desain Komunikasi Visual semakin tinggi. Sektor ini memiliki peran penting dalam mendukung perusahaan swasta, pemilik merek, pemerintah, dan lainnya (Stephani et al., 2019). Ditambah lagi, DKV juga merupakan salah satu bagian dari ekonomi kreatif (ekraf), dimana berdasarkan data Badan Pusat Statistik (2022), kontribusi ekraf terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia mencapai 9,49%, menduduki posisi ke-3 di dunia (dalam Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021). Melihat adanya potensi pertumbuhan, pemerintah menempatkan seluruh sektor ekonomi kreatif sebagai prioritas untuk ditingkatkan (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2024).

Menyadari potensinya, minat dalam DKV itu sendiri terus meningkat. Hal ini dibuktikan melalui tersebarnya jurusan dan cabang ilmu baru DKV di berbagai perguruan tinggi (Fitri et al., 2022). Apabila tidak adanya suatu solusi, maka akan memicu suatu isu, yaitu persaingan yang ketat di dunia profesional (Oscario & Zahra, 2018). Masalah paling utama di pendidikan desain komunikasi

visual adalah terjadinya kelebihan lulusan (Nadinastiti, 2015). Dengan itu, peningkatan wirausaha dalam sektor desain komunikasi visual dapat dijadikan solusi dalam memperluas lapangan kerja dan meminimalisir persaingan yang ketat

Namun, terdapat tantangan dalam meningkatkan wirausaha di bidang DKV, yaitu tingkat eksekusinya masih rendah. Hal ini berdasarkan pra-kuesioner yang dilakukan penulis, dari 55 responden mahasiswa DKV, terdapat 83,6% yang tertarik untuk berwirausaha DKV, namun hanya 16,4% yang sudah menjadi *entrepreneur*. Data ini menunjukkan minimnya pergerakan dari mahasiswa untuk menjadi *entrepreneur*. Salah satu pemicu permasalahan adalah karena kurangnya literasi yang kontekstual mengenai wirausaha dalam lingkup desain komunikasi visual. Hasil lanjutan dari pra-kuesioner juga menunjukkan bahwa 58,2% responden merasa bahwa ilmu kewirausahaan di perkuliahan masih dibahas secara umum dan 10,9% merasa tidak dibahas sama sekali. Kurangnya pemahaman dapat mengurangi kepercayaan diri mereka dalam memulai suatu usaha (Teguh Widayanto et al., 2023). Padahal, wirausaha dalam konteks DKV memiliki perbedaan dari segi rantai ekonomi kreatif dan pasarnya (Nadinastiti, 2015). Untuk itu, perlu adanya informasi mengenai literasi wirausaha untuk mahasiswa DKV yang tertarik menjadi *entrepreneur*.

Berdasarkan observasi penulis, masih belum ada media informasi yang membahas mengenai dunia wirausaha di sektor DKV dengan pendekatan yang terstruktur, dua arah, dan relevan sesuai dengan kebutuhan. Tanpa adanya ilmu yang mewakili, sangat dipahami mengapa mahasiswa DKV mengalami kesulitan dalam mengambil sebuah langkah untuk menjadi *entrepreneur*. Hal ini juga berpotensi memperburuk masalah pengangguran yang ada.

Oleh karena itu, penulis akan merancang media informasi berupa *mobile website* sebagai wadah untuk peningkatan literasi wirausaha bagi mahasiswa jurusan DKV. *Mobile website* dipilih karena mampu memberikan literasi secara dinamis, berbasis visual, dan digital, sesuai dengan karakteristik target. Dengan hal ini, mereka akan siap menghadapi dunia *entrepreneur* yang dapat menciptakan peluang kerja baru untuk anak DKV lainnya, juga berdampak positif dengan pertumbuhan ekonomi di Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka terdapat masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Mahasiswa DKV memiliki literasi wirausaha yang minim, sehingga membuat mereka kurang percaya diri untuk terjun ke dunia tersebut.
2. Media informasi yang disediakan masih secara umum, belum ada media informasi secara khusus yang membahas mengenai wirausaha di bidang DKV.

Dari permasalahan tersebut, terdapat sebuah inti dari penelitian, yakni: Bagaimana perancangan *mobile website* mengenai literasi wirausaha sektor DKV secara yang relevan dan informatif, sehingga membuat target lebih siap, mengenal, dan memahami cara untuk berwirausaha di sektor DKV?

## 1.3 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah yang dapat membuat perancangan desain lebih akurat dan sesuai dengan target. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Objek media informasi yang akan dilakukan melingkupi perancangan media *mobile website* sebagai wadah bermanfaat dan informatif dalam menyiapkan mahasiswa DKV yang tertarik untuk berwirausaha.
2. Target STP: Target dari perancangan ini ditujukan kepada mahasiswa/i berusia 18-24 tahun SES B-A (menengah keatas) yang berdomisili di Jabodetabek dengan ketertarikan wirausaha di sektor desain komunikasi visual, namun bingung dalam cara memulai dan menjalankan hal tersebut.
3. Konten Perancangan: Konten perancangan bertujuan untuk menjadi wadah dalam menginformasikan literasi wirausaha, baik secara pendekatan *mindset*, persiapan, dan wawasan teori.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Adapula tujuan akhir dari perancangan media informasi ini, yaitu membuat media informasi untuk memberikan literasi wirausaha yang representatif dan informatif bagi mahasiswa DKV.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Terdapat sebuah manfaat yang ingin ditunjukkan pada tugas akhir ini. Manfaat tersebut dibagi menjadi 2, yakni :

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi wawasan bagi mahasiswa DKV dalam melakukan wirausaha sektor desain komunikasi visual.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang membantu mahasiswa DKV dalam memulai perjalanan mereka sebagai wirausahawan. Melalui konten yang disajikan, pembaca diharapkan dapat memperoleh pemahaman dasar mengenai dunia wirausaha dalam konteks desain komunikasi visual, memperkuat minat mereka untuk terjun ke bidang tersebut, serta memahami langkah-langkah awal yang dapat dilakukan dalam membangun usaha secara mandiri.