

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Indonesia telah mengalami peningkatan jumlah penduduk lanjut usia (lansia) yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), sejak memasuki fase *aging population* pada 2021, persentase lansia di Indonesia terus bertambah dari 7,6% pada 2010 menjadi 11,75% pada 2022, dan diperkirakan mencapai seperlima dari total populasi pada 2045. Pertumbuhan ini menghadirkan tantangan baru, seperti penurunan kapabilitas fisik, peningkatan risiko penyakit degeneratif, serta kebutuhan perawatan jangka panjang yang sebagian besar ditangani oleh *family caregiver* tanpa pelatihan medis formal.

Seiring meningkatnya jumlah lansia yang membutuhkan perawatan, banyak anggota keluarga yang berperan sebagai *family caregiver*, yakni mereka yang merawat lansia tanpa bayaran dan tanpa pelatihan medis. Menurut *National Institute of Health*, sekitar 48,3% hingga 50,8% *caregiver* adalah pendamping informal yang hanya mengandalkan pengalaman sehari-hari, sehingga berpotensi menyebabkan kesalahan dalam penanganan, terutama dalam situasi darurat yang membutuhkan keputusan cepat (Van et al., 2020). Tugas ini sering kali memberikan tekanan fisik, mental, dan emosional, terutama bagi mereka yang harus menyeimbangkan peran sebagai *caregiver* dengan tanggung jawab pribadi atau profesional lainnya.

Melihat fenomena tersebut, kami berinisiatif untuk menciptakan solusi berbasis teknologi yang dapat mendukung *family caregiver* dalam memberikan perawatan yang holistik dan efektif kepada lansia. Ide ini muncul dari kombinasi hasil riset pasar dan kesadaran akan kebutuhan yang semakin meningkat terhadap solusi digital dalam bidang kesehatan. Untuk itu, kami mengembangkan sebuah produk teknologi berupa aplikasi Balas Kasih. Aplikasi ini dirancang sebagai platform layanan kesehatan yang mendukung *caregiver* terutama *family caregiver*

dengan memberikan panduan praktis, dukungan emosional, serta solusi berbasis teknologi untuk mempermudah tugas sehari-hari mereka. Dengan pendekatan yang menyeluruh, aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan kesejahteraan *caregiver* dan pasien secara bersamaan.

Sebagai aplikasi digital, aset visual memainkan peran krusial dalam meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience/UX*) hingga efektivitas penyampaian informasi. Penggunaan gambar dalam komunikasi visual terbukti lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan teks saja, terutama bagi individu dengan tingkat literasi rendah (Schubbe et al., 2018). Selain itu, aset visual yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, memperjelas navigasi dalam aplikasi, serta menciptakan kesan yang lebih ramah dan menarik bagi *family caregiver*.

Salah satu bentuk aset visual yang paling efektif dalam menyampaikan informasi adalah ilustrasi. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga membantu memperjelas informasi dan menciptakan koneksi emosional dengan pengguna (Digima, 2024). Dalam konteks aplikasi Balas Kasih, ilustrasi digunakan untuk memvisualisasikan panduan perawatan lansia, menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik, serta memperkuat identitas merek. Selain dalam aplikasi, ilustrasi juga digunakan dalam media sosial sebagai alat edukasi dan promosi untuk membantu menyampaikan informasi kesehatan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik perhatian audiens. Ilustrasi yang dirancang secara strategis dapat memperkuat branding Balas Kasih serta meningkatkan keterlibatan pengguna (Becca, 2016).

Oleh karena itu, perancangan aset visual, khususnya ilustrasi, sangat diperlukan agar aplikasi Balas Kasih dapat memberikan manfaat maksimal bagi *family caregiver*, baik dalam pengalaman penggunaan aplikasi maupun dalam penyebaran informasi melalui media sosial.

## 1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Peningkatan jumlah lansia di Indonesia menyebabkan banyaknya *family caregiver* yang harus merawat orang tua tanpa pelatihan yang memadai. Hal ini berisiko menimbulkan beban fisik, mental, dan kesalahan dalam perawatan.
2. *Family Caregiver* kesulitan menjalankan tugasnya karena sulit menemukan bantuan yang holistik dalam merawat lansia sekaligus menjaga kesejahteraan diri sendiri.
3. Aplikasi digital dan media sosial yang ditujukan untuk *caregiver* sering kali kurang mengoptimalkan aset visual, sehingga menyulitkan pemahaman, mengurangi keterlibatan pengguna, dan melemahkan efektivitas komunikasi.

Sehingga dapat disimpulkan pertanyaan dari rumusan masalah yaitu "Bagaimana perancangan aset visual untuk aplikasi dan media sosial "Balas Kasih" guna meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta pengalaman pengguna dalam mendukung perawatan lansia oleh *family caregiver*?"

## 1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Penulis membatasi masalah dalam penulisan laporan perancangan sebagai berikut:

### 1.3.1 Objek Perancangan

Objek yang menjadi fokus perancangan adalah visual aset berupa ilustrasi pada aplikasi Balas Kasih, sebuah platform digital berbasis teknologi yang dirancang untuk mendukung *family caregiver* dalam memberikan perawatan holistik kepada lansia. Aplikasi ini mencakup empat fitur utama yaitu tombol SOS, Panduan Perawatan, *Caregiver Journal*, dan *Community Forum*. Selain itu, aset visual berupa ilustrasi juga digunakan dalam media

sosial *Instagram* Balas Kasih sebagai bagian dari strategi komunikasi dan edukasi untuk menjangkau lebih banyak *family caregiver*.

### **1.3.2 Subjek/Khalayak Sasaran**

Subjek/khalayak utama aplikasi merupakan *family caregiver*, yaitu anggota keluarga yang merawat lansia tanpa memiliki latar belakang medis. Sasaran pengguna meliputi *caregiver* berusia 25-35 tahun yang tinggal di wilayah urban dan sub-urban, memiliki akses ke *smartphone*, dan membutuhkan dukungan baik dalam perawatan fisik, pengelolaan emosional, maupun edukasi perawatan medis dasar.

### **1.3.3 Lokasi dan Cakupan Teknologi**

Lokasi penerapan awal aplikasi adalah Indonesia, dengan fokus pada wilayah dengan penetrasi teknologi tinggi seperti pulau Jawa. Aplikasi akan memanfaatkan teknologi berbasis *smartphone* yang mendukung konektivitas internet serta fitur-fitur dari Balas Kasih.

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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas hidup lansia dengan cara memberikan akses perawatan yang lebih baik dan terstruktur, sekaligus memberdayakan *family caregiver* melalui edukasi yang komprehensif.
2. Menyediakan aplikasi 'Balas Kasih' sebagai solusi digital yang secara holistik dapat membantu *family caregiver* dalam merawat lansia dengan lebih baik dan terarah sambil menjaga kesejahteraan diri sendiri.
3. Merancang aset visual untuk aplikasi dan media sosial 'Balas Kasih' agar dapat memberikan informasi kepada *family caregiver* dengan jelas, menarik perhatian pengguna, serta memperkuat branding aplikasi di media sosial.

Dengan demikian, tujuan utama dari MBKM Cluster Kewirausahaan adalah merancang aset visual untuk aplikasi dan media sosial "Balas Kasih" guna

meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta pengalaman pengguna dalam mendukung perawatan lansia oleh *family caregiver*.

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

Pelaksanaan MBKM Cluster Kewirausahaan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

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

Penulis mendapatkan pengalaman dalam mengembangkan kemampuan kewirausahaan melalui pengalaman langsung dalam menciptakan solusi inovatif berbasis teknologi. Proses ini juga membantu meningkatkan keterampilan dalam perancangan produk, pengelolaan bisnis, serta analisis pasar yang relevan dengan industri. Selain itu, penulis mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai perancangan aset visual untuk branding dan komunikasi digital, yang menjadi elemen penting dalam strategi bisnis modern. Kesempatan untuk bekerja dalam tim dan berkolaborasi dengan berbagai pihak, seperti mentor, komunitas, dan mitra bisnis, turut memperluas jaringan profesional dan memperkaya perspektif dalam dunia usaha. Dengan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia nyata, penulis dapat memperkuat kesiapan kerja serta mengasah kemampuan dalam mengembangkan aset visual yang efektif bagi bisnis berbasis digital.

#### **2. Bagi Orang Lain**

Bagi orang lain, pengalaman ini memberikan manfaat dalam bentuk ide dan prototipe aplikasi yang dapat menjadi referensi bagi pihak lain dalam mengembangkan solusi nyata di bidang perawatan lansia. Selain itu, wawasan mengenai bagaimana teknologi, termasuk desain aset visual yang tepat, dapat membantu mengatasi tantangan yang dihadapi oleh *caregiver* turut disebarluaskan kepada masyarakat. Lebih dari itu, pengalaman ini juga dapat menginspirasi pelaku bisnis atau wirausahawan lain untuk terus mengembangkan ide-ide yang memiliki

dampak sosial positif. Pendekatan yang lebih *human-centered* melalui visual yang komunikatif dan mudah dipahami diharapkan dapat menjadi acuan dalam menciptakan solusi inovatif yang benar-benar bermanfaat bagi banyak orang.

### 3. Bagi Universitas

Bagi universitas, pengalaman ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan melibatkan mahasiswa dalam pengembangan ide inovatif yang memiliki dampak sosial. Partisipasi aktif mahasiswa dalam proyek semacam ini juga memperkuat reputasi universitas sebagai institusi yang mendorong kreativitas, inovasi, dan kontribusi nyata bagi masyarakat. Selain itu, kegiatan ini membuka peluang bagi universitas untuk menjalin kolaborasi dengan berbagai pihak, seperti industri, komunitas, dan pemerintah, dalam mengembangkan solusi yang bermanfaat bagi masyarakat.

## 1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Pada tahun 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) memperkenalkan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai bagian dari reformasi pendidikan tinggi. Kemudian sejak Maret 2021, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) menjadi salah satu perguruan tinggi yang mulai menerapkan program ini untuk mahasiswa semester 6.

Dalam pelaksanaannya, mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih cluster yang sesuai dengan minat dan tujuan mereka, seperti kewirausahaan, proyek desa, penelitian, atau pertukaran pelajar secara *inbound* (antar jurusan) maupun *outbound* (antar universitas). Penulis dan tim memilih untuk mengikuti MBKM Cluster Kewirausahaan, yang memiliki beban studi sebesar 15 SKS dan mengharuskan peserta menyelesaikan total 800 jam kerja dalam kurun waktu sekitar 20 hingga 21 minggu. Program ini resmi dimulai pada 3 Februari 2025, di mana setiap kelompok mengembangkan ide bisnis yang telah didaftarkan pada saat registrasi MBKM.

Program MBKM Cluster Kewirausahaan dirancang untuk memberikan mahasiswa pengalaman langsung dalam dunia bisnis, memungkinkan mereka menerapkan teori akademik ke dalam praktik nyata, serta menciptakan inovasi yang memiliki nilai guna bagi masyarakat. Dalam pelaksanaannya, peserta diwajibkan untuk mencatat dan melaporkan tugas harian mereka melalui *website* merdeka.umn.ac.id, mencantumkan detail pekerjaan yang dilakukan, tanggal, serta durasi kerja. Selain itu, mahasiswa juga harus menjalani bimbingan dengan dosen pembimbing minimal delapan kali sebelum tahap evaluasi kedua.

Timeline pelaksanaan MBKM Cluster Kewirausahaan sendiri dimulai dengan sosialisasi dan *briefing* secara *onsite* pada 1 November 2024 oleh koordinator program studi. Setelah itu, mahasiswa diwajibkan memilih dan mendaftarkan diri untuk jenis program MBKM yang diminati dengan mengisi formulir pendaftaran melalui *OneDrive* pada 4 November hingga 6 Desember 2024. Hasil seleksi untuk Cluster MBKM wirausaha, proyek desa, penelitian, dan pertukaran pelajar diumumkan pada 23 Desember 2024, di mana peserta dapat dinyatakan diterima, ditolak, atau diterima dengan revisi.

Bagi peserta yang lolos seleksi MBKM Wirausaha, mereka akan bergabung dalam grup *LINE* MBKM Wirausaha pada 8 Januari 2025 bersama anggota kelompok, koordinator dari program studi DKV, serta tim *Skystar Ventures* sebagai pendamping program. Pada 22 Januari 2025, diadakan *kickoff meeting* secara online bagi peserta MBKM Cluster Kewirausahaan, Proyek Desa, dan Penelitian. *Briefing* ini mencakup penjelasan panduan pelaksanaan MBKM, pemetaan 640 jam & 207 jam MBKM (*daily task*), serta mekanisme pelaporan melalui *website* merdeka.umn.ac.id.

Selanjutnya, pada 23 Januari 2025, peserta diwajibkan melakukan registrasi di website Kampus Merdeka, menerima pembagian dosen pembimbing, serta mendapatkan dokumen administratif seperti surat pengantar MBKM yang diperlukan untuk menjalankan program selama satu semester. *Kickoff Ideation Program* dilaksanakan secara langsung pada 3 Februari 2025 sebagai sesi pembekalan dan *briefing* mendetail mengenai seluruh kegiatan dalam program,

termasuk aturan dan strategi yang harus diperhatikan peserta dalam menjalankan Ideation Program Cluster Kewirausahaan bersama *Skystar Ventures* UMN.

Periode pelaksanaan dan bimbingan MBKM berlangsung dari 3 Februari hingga 21 Maret 2025, di mana mahasiswa secara aktif mengisi *daily task* yang diawasi oleh *supervisor* dan *advisor*, menyelesaikan tugas asinkron, mengikuti *workshop* bersama *Skystar Ventures*, menyusun laporan perkembangan, serta menjalani *counseling meeting* secara berkala. Evaluasi tahap pertama berlangsung pada 24 hingga 28 Maret 2025 bersamaan dengan Ujian Tengah Semester (UTS), di mana peserta mempresentasikan ide bisnis mereka, melakukan validasi konsep, serta melaporkan perkembangan proyek yang telah dikerjakan.

Setelah evaluasi tahap pertama, program berlanjut hingga Juni 2025 dengan fokus pada pengembangan lebih lanjut proyek bisnis, sesi bimbingan tambahan, implementasi strategi bisnis, serta penyelesaian tugas akhir sebelum memasuki evaluasi tahap kedua. Pada bulan Juni 2025, peserta mengikuti evaluasi tahap kedua dengan presentasi akhir sebagai syarat penyelesaian program MBKM Cluster Kewirausahaan. Seluruh rangkaian program ini bertujuan untuk memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman teori, tetapi juga pengalaman langsung dalam merancang dan menjalankan bisnis dengan bimbingan serta pendampingan dari para ahli di bidangnya.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA