

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Crochet merupakan sebuah aktivitas dalam seni kriya dengan aktivitas utama merenda menggunakan bahan benang dan alat kail atau jarum (Sinthawaty, 2024). Dibandingkan seni kriya (kerajinan tangan) dan seni benang lainnya, *crochet* memiliki tingkat kesulitan pembuatan yang tergolong lebih rendah dari pada seni benang lain seperti *knitting* (rajutan). *Crochet* memiliki keunggulan lebih praktis dari seni benang lainnya, dan bahkan seringkali dianggap sebagai sebuah hobi pelepas stress (Adila V M, 2024). *Crochet* memiliki citra positif, Dimana dimata para pelaku kerajinannya dan dalam proses pembuatannya, seringkali dianggap sebagai bentuk aktivitas hiburan dan relaksasi melalui sarana kerajinan tangan karena mampu mengurangi rasa stress dan bahkan depresi (Tanggung et al., 2018).

Crochet memiliki komunitas nya sendiri. Sebagai kriya seni benang yang dapat dilakukan oleh siapa saja ini, *crochet* digemari berbagai kalangan usia baik muda hingga tua dan telah berhasil menjadi salah satu penggerak pertumbuhan ekonomi kreatif dalam sektor kriya (Rahmawati & Ningsih, 2018). Selain itu, dikarenakan pengaruh banyaknya penggemar *crochet* baik dalam proses pembuatan, pembelian produk ataupun pengoleksian pattern dan hasil jadi *crochet*, pada tahun 2020, *crochet* mulai berkembang dengan ranah baru yakni pada sektor *fashion*. Hal ini terjadi dengan alasan banyaknya penggemar dunia *fashion* mulai melihat potensi *crochet* yang memiliki karakteristik keindahan yang unik sekaligus meninggalkan kesan *vintage* dalam hasil produknya (Putra & Kameswari, 2023).

Perkembangan pasar *crochet* juga mulai naik melalui trend pasar akibat media sosial. *Crochet* mulai menjadi seni kriya benang yang terdampak positif pada globalisasi dan mendominasi generasi muda khususnya di kalangan Gen Z akibat trend estetika ‘Cottagecore’ pada musim semi dan panas di tahun 2023. Tidak juga berhenti disitu, *crochet* mulai kembali populer dan menambah penggemarnya pada tahun 2024 dengan perkembangan hasil jadi atau output media (bentuk *crochet*)

yang lebih bervariasi lagi. Berawal dari *fashion* atau sektor busana, berkembang dan memperluas menjadi produk *merchandise* atau hadiah tangan seperti boneka, gantungan kunci, *tapestry* dan bahkan barang-barang lainnya yang berguna untuk kebutuhan sehari-hari seperti alas makan, kaos kaki, sarung bantal, dekorasi atau hiasan, dan masih banyak lagi (Andrew, n.d.).

Di Indonesia sendiri, penggemar *crochet* mulai meningkat di masa kini. Namun sayangnya, para *crocheters* menghadapi beberapa masalah, mulai dari sisi teknis seperti proses pembuatan *crochet* hingga masalah sisi sosial. Hal ini tidak terlepas dari belum adanya media yang mampu menampung solusi atas permasalahan (*struggle*) mereka dalam *crochet* serta menghubungkan para komunitas *crochet* khususnya di Indonesia. Hal ini menimbulkan para *crocheters* (penggemar *crochet*) merasa harus menghadapi masalah tersebut secara sendirian. Melalui hasil observasi yang dilakukan oleh penulis dan tim, platform aplikasi terkait *crochet* masih kurang memadai, dimana dalam platform “App Store” maupun “Google Play”, aplikasi *crochet* hanya berasal dari *publisher* luar negeri, itupun dengan keterbatasan fitur yang terpencair di berbagai aplikasi yang berbeda, yang berakibat mengharuskan para *crocheters* sebagai pengguna harus mengakses dan mendonlot lebih dari satu aplikasi.

Maka dari itu, penulis bersama tim melakukan perancangan Aplikasi “Crofell”. Media aplikasi dipilih sebagai solusi karena kegunaannya sebagai perangkat lunak yang mampu mempermudah manusia, baik secara penyebaran konten yang bersifat informasi maupun edukasi, serta membuka peluang bentuk kolaborasi jarak jauh dalam sektor luas atau bidang tertentu (Fatih, 2024). Sehubungan dengan hal tersebut, penulis memegang peran dalam membuat identitas visual dalam aplikasi. Dimana Identitas visual dalam aplikasi berperan untuk menciptakan citra aplikasi sehingga mudah dikenal dan diingat secara visual (Sanjaya, 2019). Berdasarkan hal tersebut, Aplikasi “Crofell” hadir berperan sebagai solusi yang mempermudah para *crocheters* dalam menghadapi masalah (*struggle*) yang mereka miliki, baik dari sisi teknis dan sosial, serta menjadi media wadah penghubung satu sama lain antara *crocheters* dan komunitas *crochet* itu sendiri. Aplikasi “Crofell” hadir dalam menjadi solusi atas dengan menyediakan

segala macam fitur pembantu dan pendukung crocheters dalam satu tempat sebagai *all-in-one app crochet*.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang ada adalah;

1. Crocheters yang menghadapi beberapa masalah baik secara teknis (dalam proses pembuatan crochet) dan sosial (tidak dapat terhubung dengan komunitas.
2. Belum adanya media yang mampu alat atau fitur pembantu dan menghubungkan para crocheters dalam satu tempat.

Maka dari itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut;

Bagaimana Perancangan Identitas Visual Aplikasi Crofell Sebagai Art Director?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Perancangan ini ditujukan kepada laki-laki maupun perempuan yang berusia 18-25 tahun atau remaja akhir sebagai target primer dan usia 26-35 tahun atau dewasa awal sebagai target sekunder, dengan pendidikan SMA/S1/S2 dan ekonomi SES A-B yang merupakan seorang crocheters atau peminat seni *crochet*. Perancangan ini berfokus pada pembuatan aplikasi *all-in-one app crochet* dengan fitur unggulan 3D *model view* (melihat 360 view pattern crochet), Fitur AR atau *Augmented Reality* (melihat perbandingan ukuran hasil jadi crochet), serta fitur pendukung berupa fitur *Stitch & Row counter* dan fitur media sosial guna membantu crocheters terhubung dengan komunitas *crochet*.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka maksud dan tujuan pelaksanaan MBKM Cluster Kewirausahaan ini adalah perancangan identitas visual pada Aplikasi “Crofell” sebagai Art Director.

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Perancangan Identitas Visual dan Aset Visual pada Aplikasi “Crofell” dalam MBKM Kewirausahaan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Penulis.

Penulis berharap dengan pelaksanaan MBKM ini dapat menambah wawasan dan skill akan berbisnis serta koordinasi dalam kerjasama tim serta, menyelesaikan syarat kelulusan MBKM Cluster Kewirausahaan.

2. Bagi Orang Lain.

Penulis berharap dengan pelaksanaan MBKM ini dapat memberikan dampak positif serta wadah baru untuk para *crocheters* (pecinta *crochet*) untuk dapat berkarya dengan hangat dan bebas.

3. Bagi Universitas.

Penulis berharap dengan pelaksanaan MBKM ini dapat menjadi prestasi yang membangun nama baik kampus serta dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lainnya.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan skema waktu kerja Cluster MBKM Kewirausahaan yang ada, dengan kriteria MBKM Cluster Kewirausahaan berobot 20 SKS, atau setara dengan 800 jam kerja, atau 20-21 minggu dalam 1 semester. Berikut tabel waktu dan prosedur hingga sidang evaluasi 2 MBKM Cluster Kewirausahaan;

Table 1.1 Waktu & Prosedur Pelaksanaan MBKM

| Waktu | Alur | Keterangan |
|--------------------|---|---|
| 1 November 2024 | Sosialisasi Cluster MBKM | Menghadiri sosialisasi oleh program studi secara luring/offline |
| 23-6 December 2024 | Pengisian Form MBKM | Melakukan pengisian Form MBKM bersama kelompok melalui Form Microsoft |
| 28 December 2024 | Revisi Pengisian Form MBKM | Melakukan Revisi pengisian form terkait ide bisnis |
| 20-21 Januari 2025 | Pengisian KRS | Melakukan pengisian KRS MBKM melalui Myumn |
| 22 Januari 2025 | Briefing Pelaksanaan Cluster MBKM Periode 2024/2025 | Menghadiri Briefing MBKM oleh Program Studi |

| | | |
|---------------------------------|--|--|
| 3 Februari 2025 | Kick-Off Meeting Ideation Program | Menghadiri Kick-Off Meeting oleh pihak Skystar Venture |
| 3 Februari 2025 - 28 Maret 2025 | Periode Bimbingan Tahap 1 Cluster MBKM dan Pengisian Daily Task | Pengenalan dan bimbingan dengan para mentor <i>supervisor, advisor</i> dan <i>dedicated mentor</i> . Serta, pengisian <i>daily task</i> melalui <i>website</i> merdeka.umn |
| 13 Februari 2025 | Bimbingan Perdana dengan Dosen Pembimbing Prodi (<i>Advisor</i>) | Melakukan bimbingan pertama dengan dosen pembimbing dari prodi (<i>Advisor</i>) secara <i>online</i> |
| 3 Maret 2025 | Bimbingan Perdana dengan <i>Supervisor</i> Skystar Venture | Melakukan bimbingan pertama dengan <i>Supervisor</i> Skystar Venture secara <i>offline</i> |
| 13 Maret 2025 | Bimbingan Perdana dengan Mentor Eksternal | Melakukan bimbingan pertama dengan mentor eksternal secara <i>online</i> |
| 24 - 28 Maret 2025 | Evaluasi 1 Cluster MBKM | Melakukan submisi akan evaluasi pertama laporan dan melakukan pitching UTS ide bisnis |
| 7 April - 23 Mei 2025 | Periode Bimbingan Tahap 2 Cluster MBKM dan Pengisian Daily Task | Pelaksanaan sesi bimbingan tahap kedua dengan para mentor <i>supervisor, advisor</i> dan <i>dedicated mentor</i> . Serta, pengisian <i>daily task</i> melalui <i>website</i> merdeka.umn |
| 13 – 30 Mei 2025 | Periode Bimbingan Pra Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM | Pelaksanaan bimbingan dengan advisor untuk cek kelengkapan dan kesesuaian konten laporan evaluasi 2 beserta kelengkapan dokumen |
| 2 – 6 Juni 2025 | Evaluasi 2 Cluster MBKM | Pelaksanaan Evaluasi 2 Cluster MBKM |
| 3 - 6 Juni 2025 | Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM | Melakukan pengecekan dan persyaratan Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM bersama dengan advisor |
| 7 Juni 2025 | Deadline Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM | Melakukan pendaftaran registrasi sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM |
| 11 - 12 Juni 2025 | Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM | Pelaksanaan Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM secara <i>offline</i> |
| 24 - 25 Juni 2025 | Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM hingga Submit ke Website Merdeka | Masa pengerjaan revisi dan pengumpulan laporan sidang evaluasi 2 serta permintaan TTD pengesahan dari dewan sidang |

| | | |
|----------------------|---|--|
| 24 - 25 Juni 2025 | Batas Akhir Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM | Pengumpulan laporan akhir Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM |
|----------------------|---|--|

Berdasarkan skema waktu diatas, penulis bersama dengan kelompok menjalani agenda kegiatan cluster MBKM kewirausahaan. Mulai dari bulan November yang dibuka dengan agenda sosialisasi, hingga pada bulan Juni dengan batas akhir submisi laporan akhir sidang Cluster MBKM. Didalamnya terdapat beragam agenda bimbingan dengan pihak *advisor*, *supervisor* dan mentor. Bimbingan tersebut dilakukan guna mempersiapkan evaluasi 1, evaluasi 2, dan siding MBKM kewirausahaan. Seluruh skema waktu diatas, telah dijalankan oleh penulis bersama dengan kelompok.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA