

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Menurut *Cambridge Dictionary*, *crochet* diartikan sebagai sebuah teknik yang menggunakan benang wol dan jarum khusus yang melengkung di bagian ujungnya untuk membuat pakaian atau produk lainnya. Sedangkan di Bahasa Indonesia sendiri, *crochet* sering diartikan sebagai merenda. *Crochet* merupakan salah satu seni kerajinan tangan yang diminati masyarakat karena nilai keindahan yang unik dan konsep *vintage* kuat yang dimilikinya. Selain itu, seni *crochet* juga dianggap praktis dan dapat dijangkau banyak orang (Putra & Kameswari, 2023).

Menurut Putra & Kameswari (2023), popularitas *crochet* meningkat sejak tahun 2020, berkat adanya perkembangan internet yang pesat. Hal ini dikarenakan selama pandemi dan *lockdown*, *Crochet* banyak dijadikan aktivitas baru yang dapat menghabiskan waktu serta mengatasi kecemasan. Di perspektif kalangan muda sendiri, *crochet* yang awalnya dianggap kuno, sekarang mulai banyak diminati dan menjadi populer kembali. *Crochet* sendiri juga sudah merambah ke dunia *fashion*, dimana anak-anak muda banyak memanfaatkan seni *crochet* untuk membuat pakaian menjadi lebih menarik dan unik. Hal ini juga terlihat pada *brand-brand fashion* seperti “Prada”, “Gucci” dan lainnya yang menghadirkan koleksi bertema *crochet*. Selain itu, di zaman sekarang, *crochet* tidak hanya merambah ke *fashion* wanita saja, namun mulai kepada pria juga (Salsabila, 2023).

Namun, berdasarkan hasil kuesioner yang disebar, ditemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang seringkali dialami *crocheters* dalam proses berkarya, dimana dari 26 responden yang sudah pernah mencoba *crochet*, masalah-masalah yang seringkali mereka alami ketika mengerjakan sebuah proyek *crochet* meliputi salah menghitung *stitch & row* (73.1%), sulit mendapatkan gambaran mengenai ukuran objek *crochet* (42.3%), sulit membaca pola *crochet* (42.3%), sulit mencari *pattern* karena tidak ada *platform* tetap (38.5%), serta sulit mendapatkan gambaran lengkap objek *crochet* (34.6%). Ketiadaan keterangan mengenai ukuran

ataupun gambaran lengkap mengenai hasil akhir proyek *crochet* dapat menimbulkan kekeliruan dan kebingungan di kalangan *crocheters*. Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis dengan tim, aplikasi-aplikasi yang berhubungan dengan pembelajaran *crochet* di *play store* dan *app store* dengan fitur-fitur yang lengkap masih kurang tersedia, terutama yang membantu memecahkan masalah diatas.

Oleh karena itu, penulis bersama tim berinisiatif untuk merancang sebuah aplikasi interaktif bernama “Crofell” yang menyediakan fitur-fitur unik seperti 3D dan AR (*Augmented Reality*) yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan berkarya dalam *crochet*. Fitur 3D membantu para *crocheters* dengan memberikan gambaran 360° *view* mengenai hasil akhir suatu proyek, sedangkan fitur AR (*Augmented Reality*) membantu *crocheters* dengan memberikan *preview* serta perbandingan mengenai ukuran hasil akhir suatu proyek. Aplikasi “Crofell” juga dilengkapi dengan perancangan *content planning* dan *copywriting*. Dimana perancangan *content planning* yang meliputi *pattern crochet*, foto, dan *video tutorial* yang relevan, memiliki struktur yang jelas, serta visual yang menarik dapat meningkatkan minat *crocheters* untuk mencoba aplikasi “Crofell”. Sedangkan perancangan *copywriting* yang konsisten dan efektif dalam penyampaian pesan dapat memperkuat citra *brand* dan mendorong interaksi dengan para *crocheters*. Selain itu, perancangan *content planning* dan *copywriting* aplikasi yang baik dapat meningkatkan pengalaman berkarya para pelaku *crochet* dalam menggunakan aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah:

1. *Crocheters* yang mengalami kendala-kendala dalam proses pembuatan karya *crochet* seperti kesulitan membaca pola *crochet* akibat penulisan *pattern* yang kurang jelas atau kurang keterangan.
2. Kurangnya aplikasi yang menyediakan fitur lengkap untuk mendukung pembelajaran *crochet*.

3. Dibutuhkan perancangan *content planning* dan *copywriting* yang relevan dan efektif untuk mendukung aplikasi.

Oleh karena itu, rumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan *content planning* dan *copywriting* aplikasi “Crofell” sebagai *creative director*?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Perancangan aplikasi “Crofell” akan berfokus pada target pasar yaitu laki-laki dan perempuan berusia 18-25 tahun (remaja akhir) dengan tingkat ekonomi SES A-B yang tinggal di daerah Tangerang Selatan. Target tertarik dengan *crochet* atau sudah pernah mencoba *crochet* / merupakan seorang *crocheters*. Aplikasi ini akan berfokus pada informasi seputar pembelajaran *crochet* yang dilengkapi dengan fitur 3D dan AR (*Augmented Reality*) yang membantu proses pembelajaran. Peran penulis dalam pengembangan aplikasi berfokus pada perancangan *content planning*, konten aplikasi dan *copywriting*.

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Tujuan dari pelaksanaan MBKM adalah membuat perancangan *content planning* dan *copywriting* untuk aplikasi “Crofell”.

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Perancangan aplikasi “Crofell” diharapkan dapat memberikan dampak sebagai berikut:

1. Bagi Penulis.

Perancangan aplikasi “Crofell” diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada penulis mengenai proses perancangan dan perencanaan sebuah bisnis, terutama mengenai bagaimana merancang sebuah *content planning* dan *copywriting* untuk sebuah bisnis berbasis aplikasi. Selain itu, penulis juga berharap agar pengembangan aplikasi “Crofell” dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama dan komunikasi dalam tim.

2. Bagi Orang Lain.

Perancangan aplikasi “Crofell” diharapkan dapat menjadi sebuah media interaktif yang membantu orang-orang yang ingin belajar seni *crochet*. Selain itu, diharapkan aplikasi ini juga dapat menjadi sebuah wadah bagi komunitas *crochet* untuk saling berkarya dan berinteraksi.

3. Bagi Universitas.

Perancangan aplikasi “Crofell” diharapkan dapat menjadi sumber referensi maupun inspirasi untuk mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara yang akan menjadi peserta MBKM, memiliki minat berwirausaha, dan tertarik untuk memulai bisnis berbasis aplikasi atau mengangkat topik serupa yaitu *crochet*.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Kewirausahaan

MBKM Cluster Kewirausahaan penulis jalankan selama 1 semester dengan bobot 15 SKS. Tabel *Timeline* dari pelaksanaan MBKM Cluster Kewirausahaan periode 2024/2025 dapat dijabarkan sebagai berikut:

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>website my.umn</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> (dosen pembimbing dari prodi) dan <i>dedicated mentor</i> . Pengisian <i>daily task</i> dilakukan melalui <i>website merdeka.umn</i>
13 Februari 2025	Bimbingan Perdana dengan Dosen Pembimbing Prodi (<i>Advisor</i>)	Dilakukan oleh <i>advisor</i> (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> merdeka.umn
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> merdeka.umn
13 Mei – 30 Mei 2025	Periode Bimbingan Pra Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Dilakukan oleh <i>advisor</i> (dosen pembimbing dari prodi) untuk mengecek konten laporan evaluasi 2 beserta kelengkapan dokumen sebelum sidang
2 – 6 Juni 2025	Deadline Pengumpulan Evaluasi 2 Cluster MBKM	Dilakukan lewat <i>website</i> merdeka.umn
3 – 6 Juni 2025	Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Dilakukan oleh <i>advisor</i> (dosen pembimbing dari prodi) untuk mengecek kelengkapan dokumen sebelum sidang
7 Juni 2025	<i>Deadline</i> Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Dilakukan lewat <i>website</i> merdeka.umn
11 – 12 Juni 2025	Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM	Dilakukan secara <i>onsite</i>
24 – 25 Juni 2025	Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (<i>Final</i>) Sidang Cluster MBKM hingga Submit ke <i>Website</i> Merdeka	Melakukan revisi terhadap laporan sidang evaluasi 2 dan meminta tanda tangan pengesahan dewan sidang
24 – 25 Juni 2025	Batas Akhir Submisi Laporan Akhir (<i>Final</i>) Sidang Cluster MBKM	Dilakukan lewat <i>website</i> merdeka.umn

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A