

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Kewirausahaan

Program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) merupakan program dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan sesuai dengan Peraturan Mendikbud No. 3 Tahun 2020, yang mendorong mahasiswa untuk belajar di luar program studinya selama dua semester. Program ini memberikan pengalaman dalam berwirausaha, termasuk melatih mindset kewirausahaan dan praktik langsung membangun bisnis. Melalui program ini, penulis memilih MBKM Kewirausahaan untuk mengeksplorasi peluang di industri kreatif dan mengembangkan kemampuan kewirausahaan.

Perkembangan *art market* di Indonesia sepanjang tahun 2024 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan data yang dikumpulkan komunitas kreatif melalui situs mantaumarket.carrd.co, tercatat lebih dari 32 *event art market* yang tersebar, terutama di wilayah Pulau Jawa dan Bali. Beberapa *event* besar seperti Comifuro, Kira Kira Art Market, Artket, AFA ID, Semasa, dan Chibicon secara kolektif berhasil menarik lebih dari 250.000 pengunjung dan melibatkan lebih dari 2.800 kreator seni, berdasarkan perhitungan dari berbagai sumber daring seperti Instagram resmi dan situs penyelenggara. Fenomena ini menunjukkan bahwa sektor *merchandising* di Indonesia tengah berkembang, memberikan peluang yang besar bagi pekerja kreatif untuk menjual karya seni mereka dalam bentuk produk sehari-hari. Popularitas *merchandise* seperti gantungan kunci, stiker, pin, dan *postcard* pun meningkat, terutama di kalangan anak muda yang gemar mengoleksi *trinkets* (Grafis Masa Kini, 2024). Tren ini tidak hanya mendorong pertumbuhan industri kreatif, tetapi juga memperkuat potensi pasar di bidang *merchandise*.

Dalam proses pembuatan *merchandise*, para pekerja kreatif umumnya membutuhkan *mock-up* produk sebagai representasi visual untuk promosi dan alat

komunikasi dengan vendor percetakan. Namun, berdasarkan survei yang dilakukan terhadap 84 pekerja kreatif, sebanyak 56 responden mengaku mengalami kesulitan dalam menemukan *template mock-up* yang sesuai. Selain itu, hasil *mock-up* yang tersedia seringkali tidak terlihat realistis, sehingga menghambat pekerja kreatif dalam proses produksi dan pemasaran produk mereka.

Menurut Interaction Design Foundation (2025), *mock-up* adalah representasi visual yang digunakan oleh pekerja kreatif untuk mempresentasikan, mendemonstrasikan, menguji, dan mengembangkan konsep desain mereka. *Mock-up* berperan penting dalam memvisualisasikan estetika dan fungsi produk, serta menyelaraskan persepsi antara desainer, tim produksi, dan klien sebelum produksi massal. Meski tersedia platform seperti Behance, Freepik, dan Unblast, kebanyakan memiliki keterbatasan kustomisasi dan lebih berfokus pada *packaging* atau pakaian, bukan *merchandise* secara spesifik. Hal ini masih menyulitkan pekerja kreatif dalam menyesuaikan *mock-up* dengan bentuk dan material produk yang mereka butuhkan.

Melalui program MBKM Kewirausahaan, penulis bersama tim mengembangkan Cosmosize, sebuah *website mock-up merchandise* yang hadir sebagai solusi atas kebutuhan visualisasi produk bagi pekerja kreatif. Melalui platform ini, pengguna dapat mengunggah desain, menyesuaikan elemen visual, dan mengatur detail produk dengan cepat dan fleksibel. Diharapkan, Cosmosize dapat mendukung pertumbuhan industri kreatif di Indonesia sekaligus mempermudah proses visualisasi produk secara efisien.

Untuk dapat bersaing di industri digital, Cosmosize membutuhkan identitas visual yang kuat dan relevan bagi pekerja kreatif. Identitas visual sangat penting untuk membentuk kesan pertama, meningkatkan *brand recognition*, membangun *emotional connection* dengan pengguna, serta menumbuhkan kepercayaan melalui desain yang konsisten dan mudah diingat (Dang, 2018). Identitas visual ini akan menjadi elemen penting dalam membangun citra *brand* dan membedakan Cosmosize dengan platform lain.

1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, penulis menemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembuatan *mock-up merchandise* masih menghadapi banyak tantangan, terutama terbatasnya *template* yang tersedia serta kesulitan dalam menemukan *template* yang sesuai dan realistis.
2. Saat ini, belum ada platform yang secara khusus menyediakan layanan pembuatan *mock-up merchandise* dengan fitur kustomisasi yang beragam.
3. Pengembangan identitas visual diperlukan untuk membangun citra dan relevansi platform Cosmosize di industri kreatif.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:
Bagaimana perancangan identitas visual Cosmosize?

1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Kewirausahaan

Untuk memastikan agar perancangan berjalan sesuai dengan tujuan utama, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1.3.1 Strategi Bisnis dan Desain

Laporan ini mencakup perancangan yang meliputi pengembangan ide dan strategi bisnis, fitur, serta desain platform Cosmosize, dan identitas visual yang akan digunakan untuk platform tersebut.

1.3.2 Segmentasi Perancangan

Target pasar yang dibahas dalam perancangan ini adalah:

1. Demografis

a. Usia

1) Primer : 23-28 tahun

2) Sekunder : 18-22 tahun

b. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

- c. Tingkat Ekonomi : Menengah
- d. Tingkat Pendidikan : SMA/S1
- e. Pekerjaan : Pekerja kreatif (kreator *merchandise*, desainer grafis, & ilustrator)
- f. SES : A dan B

2. Geografis : Jabodetabek, Indonesia

3. Psikografis

- a. Sikap/Personality : Eksploratif, kreatif, dan inovatif
- b. Gaya hidup:
 - 1) Terbuka dalam mengikuti perkembangan tren dan teknologi baru.
 - 2) Mencari efisiensi dan kemudahan.
 - 3) Cenderung ingin lebih banyak kontrol atas hasil desain mereka.
 - 4) Berfokus pada tampilan visual dan presentasi, cenderung sangat memperhatikan detail dan kualitas akhir.
 - 5) Pekerja kreatif yang memiliki kecenderungan untuk mengalokasikan dana pada platform yang menunjang produktivitas mereka

1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Kewirausahaan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengembangkan strategi bisnis dan merancang identitas visual Cosmosize, guna mempermudah pekerja kreatif dalam memvisualisasikan produk mereka.

1.5 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Kewirausahaan

Perancangan ide bisnis dan identitas visual Cosmosize dalam program MBKM Cluster Kewirausahaan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Penulis

Melalui perancangan ini, penulis memperoleh manfaat dalam merancang identitas visual untuk proyek kewirausahaan, serta pengalaman dalam menerapkan konsep model bisnis yang berfokus pada industri kreatif.

2. Bagi Orang Lain

Perancangan Cosmosize diharapkan dapat menjadi platform yang memudahkan pekerja kreatif dalam pembuatan *mock-up* produk dengan menyediakan berbagai alat kustomisasi untuk *merchandising* dan antarmuka *website* yang intuitif serta *user-friendly*.

3. Bagi Universitas

Dengan perancangan identitas visual Cosmosize, diharapkan dapat menjadi referensi akademik untuk media platform *mock-up* serta perancangan identitas visual. Perancangan ini juga berkontribusi dalam memperkuat citra universitas dalam bidang inovasi digital.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Kewirausahaan

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Cluster Kewirausahaan berlangsung selama satu semester, dimulai dari Februari 2025 hingga Juni 2025, dengan bobot sebesar 15 SKS atau setara dengan 847 jam kerja. Program ini mencakup sesi pembelajaran, pendampingan (*mentoring*), serta evaluasi berkala guna mengukur perkembangan masing-masing tim.

Proses pelaksanaan MBKM Cluster Kewirausahaan diawali dengan sosialisasi program yang diselenggarakan pada tanggal 1 November 2024. Setelah itu, seluruh tim MBKM diwajibkan melakukan registrasi anggota kelompok, jenis MBKM, serta ide bisnis melalui formulir OneDrive pada periode 1 hingga 6 Desember 2024. Hasil seleksi diumumkan pada tanggal 23 Desember 2024, dan tim yang lolos wajib mengisi Kartu Rencana Studi (KRS) semester genap pada tanggal 20 hingga 21 Januari 2025. Selanjutnya, *Kickoff Meeting* dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2025, yang bertujuan untuk memberikan panduan pelaksanaan MBKM, pemetaan jam kerja, serta mekanisme penggunaan *website* Merdeka secara daring.

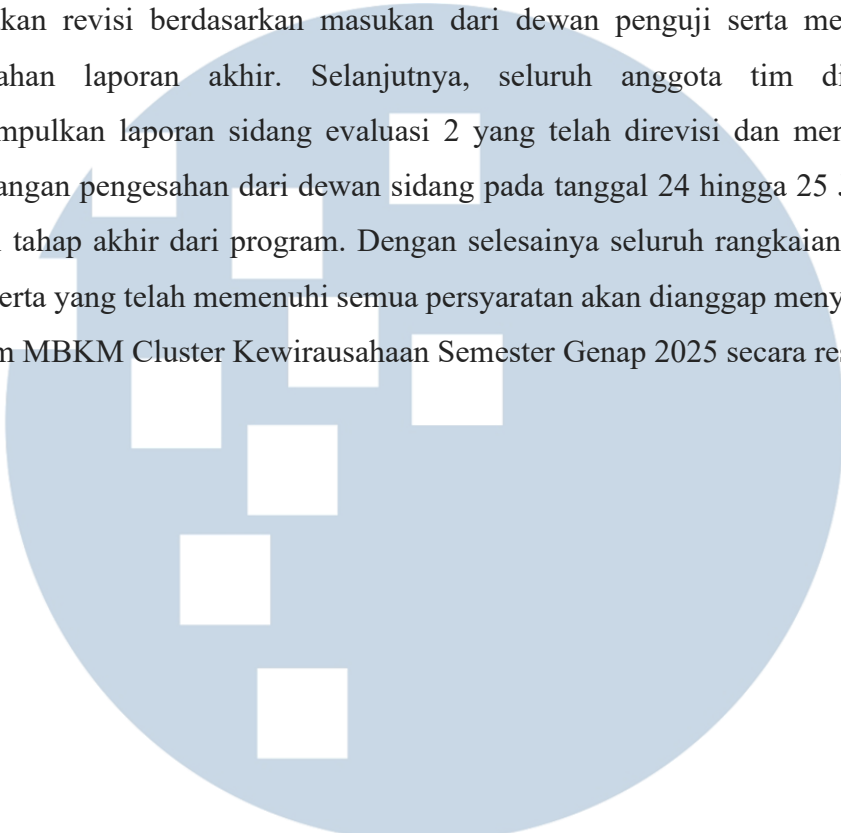
Kegiatan MBKM dimulai secara resmi pada tanggal 3 Februari 2025, dengan setiap tim diwajibkan mengisi *Supervisor Daily Task* setiap hari kerja (Senin hingga Jumat) pada pukul 08.00 hingga 18.00 WIB, guna memenuhi total 640 jam kerja. Selain itu, peserta juga memiliki kewajiban untuk mengisi *Advisor Daily Task*, yang mencatat aktivitas pengerjaan laporan perancangan dengan estimasi waktu 3 hingga 5 jam per hari, hingga mencapai 207 jam kerja. Setiap tim juga diwajibkan untuk mengikuti *Counselling Meeting*, yang diisi setelah sesi bimbingan bersama advisor guna memastikan perancangan desain dan laporan sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Selama pelaksanaan program, tim harus menjalani Bimbingan Tahap 1, yang berlangsung dari tanggal 3 Februari hingga 28 Maret 2025. Pada tahap ini, bimbingan bersama *supervisor* berfokus pada pengembangan dan implementasi ide bisnis, sedangkan bimbingan dengan *advisor* difokuskan kepada penulisan laporan dan perancangan desain. Evaluasi pertama (Evaluasi 1 Cluster MBKM) akan dilaksanakan pada tanggal 24 hingga 28 Maret 2025, bersamaan dengan pengumpulan laporan evaluasi melalui *website* Merdeka. Pada tanggal 26 Maret 2025, tim Cosmosize mendapatkan jadwal untuk melakukan presentasi ide bisnis (*pitching*) pada pukul 13.00 hingga 15.00 WIB, sebagai bagian dari persyaratan kelulusan program MBKM Cluster Kewirausahaan.

Tahap kedua program (Bimbingan Tahap 2) berlangsung dari tanggal 7 April hingga 23 Mei 2025, di mana seluruh anggota tim tetap diwajibkan mengisi *Daily Task*, mengikuti bimbingan berkala, serta mengisi *Counselling Meeting*. Sebagai persiapan akhir, tim juga diwajibkan mengikuti Bimbingan Pra-Sidang, yang dijadwalkan pada tanggal 13 hingga 16 Mei 2025. Evaluasi kedua (Evaluasi 2 Cluster MBKM) dilaksanakan pada tanggal 2 hingga 6 Juni 2025, bersamaan dengan pengumpulan laporan melalui *website* Merdeka.

Seluruh tim MBKM kemudian wajib melakukan registrasi sidang evaluasi 2 sebelum 9 Juni 2025 pukul 17.00 WIB. Sidang evaluasi 2 akan dilaksanakan secara luring (onsite) pada 11 dan 12 Juni 2025, yang akan menjadi

tahap penentuan bagi seluruh peserta. Setelah pelaksanaan sidang, setiap tim harus melakukan revisi berdasarkan masukan dari dewan penguji serta memperoleh pengesahan laporan akhir. Selanjutnya, seluruh anggota tim diwajibkan mengumpulkan laporan sidang evaluasi 2 yang telah direvisi dan mendapatkan tanda tangan pengesahan dari dewan sidang pada tanggal 24 hingga 25 Juni 2025 sebagai tahap akhir dari program. Dengan selesainya seluruh rangkaian prosedur ini, peserta yang telah memenuhi semua persyaratan akan dianggap menyelesaikan program MBKM Cluster Kewirausahaan Semester Genap 2025 secara resmi.

A large, light blue circular watermark logo is centered in the background of the page. It features a stylized 'U' and 'M' shape within the circle, with several small white squares arranged in a grid-like pattern inside the 'M' section.

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