

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Kesepian dapat diartikan sebagai keadaan psikologis ketika individu merasa kurang memiliki koneksi sosial, yang biasanya diakibatkan oleh perubahan lingkungan. Dalam beberapa tahun terakhir, kondisi tersebut berkembang menjadi fenomena global yang dikenal sebagai epidemi kesepian (*loneliness epidemic*), yang membawa berbagai dampak negatif bagi kesehatan, baik fisik atau pun mental. Dampak negatif tersebut antara lain adalah meningkatnya risiko depresi, kecemasan, gangguan tidur, penyakit jantung, penurunan fungsi kognitif, hingga risiko kematian dini (Undiknas, 2025).

Studi Global Web Index menunjukkan bahwa Generasi Z adalah generasi yang paling sering mengalami kesepian dibandingkan dengan generasi lainnya, dengan 80% responden yang mengaku pernah merasa kesepian dalam satu tahun terakhir. Hasil survei Litbang Kompas juga menunjukkan bahwa 19,97% masyarakat Indonesia merasa kesepian minimal satu kali dalam seminggu (Indrawati, 2025). Hasil-hasil tersebut membuktikan bahwa epidemi kesepian merupakan fenomena yang umum dialami Generasi Z, khususnya mahasiswa yang sedang berada pada masa transisi dan menghadapi tuntutan adaptasi terhadap lingkungan baru, seperti perubahan tempat tinggal, perpisahan dari keluarga, tekanan akademik, dan tuntutan membangun relasi baru yang cenderung memicu perasaan terisolasi.

Perasaan kesepian yang dialami mahasiswa baru yang merantau cenderung dikaitkan dengan rendahnya *psychological well-being*, *self-esteem*, serta kemampuan sosial individu. Rasa terisolasi pada mahasiswa cenderung diperkuat oleh minimnya kedekatan emosional dengan lingkungan sekitar, serta belum terbentuknya hubungan pertemanan suportif. Apabila kondisi terus berlanjut,

beberapa dampak negatif dapat muncul seperti penurunan motivasi belajar, keterlibatan akademik, dan kesehatan mental secara keseluruhan.

Meluasnya fenomena epidemi kesepian menyebabkan kesulitan pada Generasi Z dalam mendapatkan interaksi sosial yang konsisten, sehingga memunculkan adanya kebutuhan terhadap solusi digital sebagai alternatif interaksi emosional seperti aplikasi *virtual companion* berbasis *chatbot*. Studi eksperimental di Korea University College of Medicine membuktikan bahwa penggunaan *chatbot* mampu membantu mengurangi rasa kesepian dan kecemasan sosial pengguna, yang didukung oleh faktor-faktor seperti keterbukaan diri dan persepsi terhadap manfaat interaksi yang diberikan (Kim *et al*, 2025). Konsistensi interaksi yang dipertahankan dalam periode satu minggu dibuktikan berkontribusi dalam penurunan perasaan kesepian dengan adanya *chatbot* yang membuat pengguna merasa didengar, berdasarkan analisis longitudinal terhadap penggunaan aplikasi *AI companion* di Oxford University (Freitas *et al*, 2025).

AI companion menyediakan interaksi emosional yang dapat diakses setiap saat dan membantu mengurangi perasaan terisolasi dan kesepian (Merrill *et al*, 2022). Umumnya, pengguna memandang *AI companion* sebagai pendengar yang tidak menghakimi dan mampu membantu eksplorasi diri dan mengurangi stres psikologis pengguna (Kouros & Papa, 2024). Jadi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *virtual companion* berbasis *chatbot* memiliki potensi sebagai solusi dalam mengurangi rasa kesepian.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis merancang aplikasi EMONION sebagai solusi digital yang menghadirkan ruang interaksi emosional melalui sistem *virtual companion*. Dalam perancangannya, penulis berperan sebagai *Environment Designer* yang berfokus pada perancangan elemen lingkungan visual yang mendukung tampilan serta suasana aplikasi secara keseluruhan seperti latar, elemen dekoratif, serta komponen visual pendukung.

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Berdasarkan topik yang sudah dibahas, maka dapat disimpulkan beberapa masalah yang menjadi sorotan dalam laporan ini.

1. Mahasiswa yang mengalami epidemi kesepian karena adaptasi dengan lingkungan baru.
2. Kurangnya pendekatan media interaktif dalam membantu mahasiswa mengatasi kesepian

Untuk menyimpulkan masalah-masalah yang sudah dijabarkan tersebut, ditetapkan rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan aplikasi virtual companion sebagai media interaktif untuk membantu mengurangi rasa kesepian pada mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Berikut batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Demografis
 - a. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - b. Usia : 18-25 tahun
 - c. Pendidikan : Mahasiswa (S1) dan pekerja pada tahap awal karier
 - d. Pendapatan : SES B
2. Geografis : Jabodetabek, Indonesia
3. Psikografis : Mahasiswa yang kesulitan bergaul dan suka menyendiri

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Tujuan Penelitian ini adalah Merancang Aplikasi Virtual Companion berbasis Chatbot.

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Berikut manfaat melaksanakan penelitian ini.

1. Bagi Penulis

Perancangan ini menjadi wadah bagi penulis untuk mengaplikasikan kemampuan akademik dalam membantu permasalahan epidemi kesepian melalui pendekatan desain dan teknologi. Proses yang dijalankan, mulai dari identifikasi masalah, perancangan konsep, hingga pengujian rancangan prototype nantinya yang membantu mencapai tujuan penulis dalam kesesuaian solusi yang dirancang dengan kebutuhan pengguna.

2. Bagi Orang Lain

Dengan adanya media interaktif berbasis gamifikasi, penulis berharap dapat meningkatkan kesadaran akan fenomena epidemi kesepian dan menjadi solusi untuk membantu permasalahan tersebut.

3. Bagi Universitas

Melalui perancangan ini penulis berharap karya tersebut dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian dengan topik sejenis, serta dapat memperkaya literatur akademik di lingkungan universitas dan mendukung pengembangan keilmuan pada bidang terkait.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation

Program

Pendaftaran PROSTEP secara berkelompok dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2025. Penerimaan dan pembagian kelompok PROSTEP diumumkan pada tanggal 20 Januari 2026 melalui email mahasiswa. Kegiatan PROSTEP *Entrepreneurship* diawali pada tanggal 2 Februari 2026, dengan *workshop kick-off ideation program*. Kemudian pada tanggal 10 Februari 2026, terdapat sesi bimbingan dengan *advisor*. Pada tanggal 12 Februari 2026, terdapat bimbingan dengan *supervisor* serta pemberian tugas berupa pengumpulan data melalui metode kualitatif yakni pendekatan dengan wawancara. *2nd Workshop* diadakan pada tanggal 20 Februari 2026, dan dilanjutkan dengan sesi bimbingan bersama *Advisor* pada tanggal 24 Februari 2026.

Tabel 2.1 Tabel Waktu dan Prosedur *Entrepreneurship and Innovation Program*

Tanggal	Alur Aktivitas
1 Desember 2025	Pendaftaran PROSTEP
20 Januari 2026	Pembagian kelompok PROSTEP
2 Februari 2026	Workshop Kick-off Ideation Program
10 Februari 2026	Bimbingan dengan Advisor
12 Februari 2026	Bimbingan dengan Supervisor
20 Februari 2026	2nd Workshop
24 Februari 2026	Bimbingan dengan Advisor
27 Februari 2026	Bimbingan dengan Advisor
3 Maret 2026	3rd Workshop
5 Maret 2026	Mentoring dengan Dedicated Mentor
6 Maret 2026	Bimbingan dengan Advisor
9 Maret 2026	Bimbingan dengan Supervisor
10 Maret 2026	Bimbingan dengan Advisor
27 Maret 2026	Mentoring dengan Dedicated Mentor
30 Maret 2026	UTS Entrepreneurship and Innovation Program
9 April 2026	4 th Workshop
15 April 2026	Mentoring dengan Dedicated Mentor
22 April 2026	Bimbingan dengan Advisor
24 April 2026	Bimbingan dengan Advisor
28 April 2026	Bimbingan dengan Supervisor
28 April 2026	5 th Workshop

29 April 2026	Bimbingan dengan Advisor
4 Mei 2026	6 th Workshop
5 Mei 2026	Bimbingan dengan Supervisor
6 Mei 2026	7 th Workshop
7 Mei 2026	Bimbingan dengan Advisor
13 Mei 2026	Mentoring dengan Dedicated Mentor
15 Mei 2026	Bimbingan dengan Supervisor
15 Mei 2026	Bimbingan dengan Advisor
20 Mei 2026	Bimbingan dengan Advisor
22 Mei 2026	8 th Workshop
25 Mei 2026	9 th Workshop
26 Mei 2026	Bimbingan dengan Advisor
25 Mei-2 Juni 2026	Evaluasi 2
2 Juni 2026	Pitching Day
2-4 Juni 2026	Demo Day
5 Juni 2026	Sidang PRO-STEP

U M W I N
 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