

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Anak berusia emas yang diidentifikasi sebagai anak berusia 0 hingga 5 tahun berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan intelektual yang sangat pesat (Oktaviani et.al., 2022; Sholichah, 2018). Hal ini menegaskan bahwa rentang usia 0- 5 tahun merupakan periode yang penting untuk memperhatikan jenis stimulasi pada anak agar dapat memaksimalkan kapasitas otak dan kemampuan anak secara optimal (Hartinger et al., 2017).

Dalam praktiknya sebagian besar orang tua belum dapat menyediakan kegiatan stimulasi anak yang sesuai dengan usianya. Tercatat bahwa terdapat 51,2% orang tua yang belum menyediakan kegiatan stimulus seperti mainan interaktif atau edukatif, sehingga dapat memperlambat perkembangan kognitif anak nantinya. Padahal, orang tua berperan penting dalam pembentukan kepribadian dan perkembangan anak (Yulianti,2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa adanya kesenjangan antara pengetahuan orang tua mengenai stimulasi anak yang tepat dengan penerapannya dalam sehari-hari.

Peran orang tua dalam menjaga anaknya di usia dini mencakup berbagai aspek. Selain memperhatikan dari segi perkembangan kognitif atau kesehatan, orang tua juga perlu mengambil langkah-langkah antisipatif dalam pemantauan perkembangan anak. Ditemukan sebanyak 1-3% anak berusia dini di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan, prevalensi ini merupakan kejadian kedua tertinggi setelah masalah gizi pada bayi (Bappeda Litbang,2021). Maka dari itu, langkah antisipatif melalui deteksi sejak dini menjadi sebuah langkah penting untuk memaksimalkan potensi anak kedepannya dalam aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional.

Tuntutan untuk terus melakukan pemantauan perkembangan anak serta memberikan pengasuhan yang optimal dapat menjadi beban tersendiri bagi orang

tua, terutama ketika tanggung jawab pengasuhan tidak terbagi secara seimbang. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan kelelahan fisik dan emosional yang berkepanjangan, atau biasanya dikenal sebagai *parenting burnout*. Kondisi ini apabila dibiarkan dapat menurunkan kualitas pengasuhan dan kesejahteraan emosional orang tua.

Sumber informasi atau panduan pengasuhan anak umumnya tersebar dalam berbagai bentuk, seperti artikel, *video* berdurasi pendek, forum diskusi, dan unggahan media sosial. Namun, media-media tersebut sering kali tidak terkurasi, tersebar di berbagai platform, sulit diakses secara cepat, serta belum disajikan menggunakan bahasa yang sederhana. Kondisi ini menunjukkan perlunya sebuah solusi yang terpersonalisasi, terstruktur, praktis, dan ramah bagi orang tua dalam mendukung pengasuhan dan pemantauan perkembangan anak.

Professional Skill Enhancement Program (PRO-STEP) merupakan sebuah program yang disusun dan dijalani oleh Universitas Multimedia Nusantara dengan tujuan untuk memfasilitasi keterampilan mahasiswa di luar bidang jurusan yang dipilih. Program ini menjadi kesempatan bagi penulis dan anggota kelompok untuk menanggapi berbagai permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, khususnya mengenai kebutuhan orang tua akan panduan pengasuhan dan pemantauan anak yang mudah diakses dan praktis. Oleh karena itu, penulis bersama anggota kelompok memilih kluster Kewirausahaan di semester 6 ini untuk mengembangkan solusi berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam bentuk aplikasi bernama CuraBebe.

Aplikasi ini menawarkan beberapa fitur utama seperti : *Daily Activity* untuk rekomendasi aktivitas sehari-hari anak, *Tracker* untuk memantau pertumbuhan anak, *Co-Care* yang membantu pemantauan anak lebih terkoordinasi dengan pengasuh lainnya, *Live Chat Doctor* untuk memudahkan akses konsultasi dengan tenaga profesional, dan *Market place* yang menyediakan berbagai produk dan layanan yang relevan dengan kebutuhan stimulasi anak. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mengurangi kebingungan orang tua dalam memberikan stimulasi yang tepat, meminimalkan keterlambatan deteksi dan

intervensi dini akibat tidak adanya pemantauan yang terstruktur dan dapat mengurangi beban emosional dari orang tua.

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang solusi yang dapat mendampingi orang tua dalam memenuhi kebutuhan anak berusia 0-5 tahun dengan tepat, informatif, dan menyenangkan.
2. Bagaimana merancang desain visual maskot yang sesuai dengan branding dan identitas visual CuraBebe.
3. Bagaimana merancang aset ilustrasi maskot yang mampu mengkomunikasikan pesan edukasi dan promosi secara jelas kepada audiens.

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, maka diajukan sebuah pertanyaan penelitian berupa :

“Bagaimana perancangan aset visual untuk aplikasi dan media promosi CuraBebe untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta pengalaman pengguna dalam mendukung kebutuhan tumbuh kembang anak saat ini ?”

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Beberapa batasan masalah dalam penulisan laporan perancangan ini dijabarkan sebagai berikut:

1.3.1 Khalayak Sasaran

Dalam perancangan ini, target pengguna utama aplikasi adalah ibu berusia 25 hingga 35 tahun yang memiliki anak berusia 0–5 tahun. Kelompok ini dipilih karena pada masa *golden age*, anak masih membutuhkan pendampingan intensif dari ibu, terutama pada periode pemberian ASI eksklusif, sehingga ibu cenderung berperan sebagai pengambil keputusan utama terkait kebutuhan kesehatan, stimulasi, dan perkembangan anak (Kpoin, 2025; Dewi & Ayu, 2021, hlm. 1-2).

Target pengguna merupakan individu yang berdomisili di wilayah urban, memiliki akses terhadap *smartphone* dan internet, serta tergolong melek digital dalam kesehariannya. Pengguna memiliki kepedulian tinggi terhadap tumbuh kembang anak dan ingin memberikan pengasuhan terbaik sejak usia dini. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi pendamping pengasuhan yang praktis dan mudah dipahami.

1.3.2 Batasan Geografis

Lokasi penerapan aplikasi ini berbasis di Indonesia, dengan fokus wilayah Jabodetabek sebagai representasi masyarakat urban. Pemilihan wilayah ini didasarkan pada karakteristik masyarakat yang memiliki tingkat literasi digital yang cukup tinggi, akses internet yang memadai, serta gaya hidup yang cenderung mengandalkan teknologi dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari, termasuk dalam mencari informasi parenting.

1.3.3 Ruang Lingkup Perancangan

Fokus utama perancangan ini terletak pada perancangan aset visual dalam sebuah aplikasi parenting berbasis mobile yang ditujukan untuk mendampingi ibu dengan anak usia 0–5 tahun. Aplikasi ini dirancang sebagai sarana edukatif dan pendukung pengasuhan dengan menghadirkan empat fitur inti, yaitu *Daily Stimulation*, *Growth Tracker*, *Co-Care*, *Live Chat Doctor* dan *Market place*

Pengembangan aset visual tidak hanya diterapkan pada antarmuka aplikasi untuk memperjelas informasi dan menciptakan pengalaman yang lebih engaging, tetapi juga dimanfaatkan untuk kebutuhan komunikasi visual di media promosi seperti konten media sosial dan poster digital, sehingga tercipta identitas brand yang konsisten, dan mudah dikenali.

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, *Program Entrepreneurship and Innovation* ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Membantu proses pengasuhan anak berusia 0-5 tahun melalui pengembangan aplikasi yang menyediakan panduan praktis, dan mudah dipahami bagi orang tua.
2. Mengatasi penyebaran informasi *parenting* yang terpisah di berbagai *platform* digital dengan menghadirkan media sosial sebagai sarana edukasi informasi serta aplikasi sebagai media khusus untuk mendukung stimulasi dan pemantauan tumbuh kembang anak.
3. Mengembangkan produk aplikasi “CuraBebe”, sebagai solusi bisnis yang memiliki nilai guna bagi masyarakat sekaligus berpotensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan.
4. Merancang aset visual dalam pengembangan aplikasi, dengan tujuan untuk menyajikan informasi dengan jelas dan menarik perhatian pengguna.

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Pelaksanaan *Program Entrepreneurship and Inovation* mengenai aplikasi “CuraBebe” diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis

Program ini menjadi sarana bagi penulis untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari, khususnya dalam bidang pengembangan aset visual ilustrasi dalam konteks produk digital. Selain itu, program ini juga melatih kemampuan berpikir strategis, *problem solving*, kolaborasi tim, serta pengembangan ide bisnis berbasis solusi nyata terhadap permasalahan parenting.

1.5.2 Bagi Masyarakat

Ide bisnis aplikasi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak lain dalam memahami tumbuh kembang anak usia 0–5 tahun. Prototipe aplikasi ini dirancang sebagai sumber informasi yang terarah dan terkurasi, sehingga orang tua dapat mengembangkan keterampilan pengasuhan serta melakukan stimulasi dan intervensi yang sesuai. Melalui perancangan aset visual yang ramah dan komunikatif, penyampaian informasi diharapkan menjadi lebih jelas dan menyenangkan sehingga

dapat membantu meringankan tantangan pengasuhan serta meningkatkan rasa percaya diri orang tua dalam mendampingi anak pada masa *golden age*.

1.5.3 Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Program ini dapat menjadi arsip dan dokumentasi akademik yang memperkaya portfolio karya inovasi mahasiswa. Selain itu, hasil perancangan dapat menjadi referensi dan sumber pembelajaran bagi mahasiswa lain yang ingin mengembangkan aplikasi serupa atau mengangkat isu seputar *parenting*. Program ini juga berkontribusi dalam memperkuat partisipasi mahasiswa dalam inovasi dan kewirausahaan, sehingga meningkatkan reputasi universitas serta membuka peluang kolaborasi dengan industri, komunitas, maupun pemerintah dalam mengembangkan solusi yang bermanfaat bagi masyarakat.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur *Entrepreneurship and Innovation Program*

Kurikulum PRO-STEP merupakan sebuah program dari pemerintah yang memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengambil pembelajaran di luar program studi yang dijalani. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan pengalaman praktis melalui berbagai kegiatan. Dalam kegiatan *Entrepreneurship and Innovation Program (PRO-STEP)* yang diadakan dengan *Skystar Ventures* terdapat bobot 15 SKS dengan 640 jam kerja dan 207 jam kerja bersama dosen pembimbing. Berikut dijabarkannya skema waktu yang akan dilaksanakan selama satu semester ini :

Tabel 1.1 Alur PRO-STEP Kewirausahaan

Waktu	Kegiatan	Keterangan
10 November 2025	Sosialisasi Cluster PRO-STEP	Dilaksanakan di Lecture Theatre oleh Koordinator PRO-STEP
1 Desember 2025	Mendaftarkan ide bisnis ke dalam form	Pendaftaran ide bisnis untuk diseleksi oleh pihak Skystar Ventures.
20 Januari 2026	Pengumuman PRO-STEP dan Dosen Pembimbing	Pengumuman seleksi ide bisnis beserta dosen pembimbing
28 Januari -29 Januari 2026	Registrasi KRS	Pengisian KRS melalui website MY UMN

1 Februari 2026	Registrasi pendaftaran PROSTEP Kewirausahaan melalui website	Mendaftarkan data diri, ide bisnis, beserta anggota kelompok ke dalam website PRO-STEP
2 Februari 2026	Briefing persiapan pelaksanaan PRO-STEP cluster kewirausahaan	Dilaksanakan di Function Hall oleh pihak Skystar Ventures
3 Februari – 9 Maret 2026	Periode sebelum evaluasi 1 : Pembelajaran asinkron, Workshop, Pembuatan laporan, Pengembangan ide bisnis, dan bimbingan Bersama pihak Skystar dan Dosen Pembimbing	Melakukan bimbingan selama 4 kali Bersama dosen pembimbing dan 3 kali Bersama pihak Skystar Ventures
9 Maret - 13 Maret 2026	Evaluasi 1 (UTS)	Mengumpulkan laporan bab 1- 3
26 Maret - 28 Maret 2026	Evaluasi 1 Presentasi ide bisnis oleh Skystar	Melakukan pitching presentation kepada penguji eksternal terpilih oleh Skystar Ventures
29 Maret – 22 Mei 2026	Periode sebelum evaluasi 2 : Mengisi Daily task, pembelajaran asinkron, pembuatan laporan, pengembangan prototype dan bimbingan	Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing selama 4 kali dan 3 kali Bersama pihak Skystar. Menyusun presentasi pitchdeck
18 Mei -29 Mei 2026	Penilaian Evaluasi 2 (UAS)	Pengujian Laporan dan Mempresentasikan prototype produk
25 Mei – 2 Juni 2026	Pengecekan Kelengkapan Dokumen dan Laporan Sidang Evaluasi PRO-STEP	Pemeriksaan dokumen laporan sebelum sidang PRO-STEP
3 Juni 2026	Deadline Registrasi Sidang Evaluasi PRO-STEP	Melakukan pendaftaran untuk sidang akhir PRO-STEP
4 Juni – 6 Juni 2026	Periode Sidang PRO-STEP	Melakukan sidang evaluasi PRO-STEP 2 bersama dosen penguji
9 Juni – 10 Juni	Periode pengumpulan dan Pengesahan Laporan Akhir	Melakukan revisi dan pengumpulan laporan PRO-STEP

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