

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Manusia sebagai makhluk sosial, terutama generasi muda membutuhkan interaksi sosial untuk mendapatkan dukungan sosial dalam hidupnya. Bagi remaja, salah satu sumber dukungan sosial terbesar berasal dari lingkungan pertemanan.. Menurut Fadhilla dan Siregar (2024), saat ini remaja menghabiskan lebih banyak waktu bersama teman sebaya dibandingkan dengan keluarganya. Interaksi sosial ini dapat membantu perkembangan remaja dalam bentuk hubungan yang suportif dan saling memberikan dukungan satu sama lain sehingga berpengaruh besar dalam membentuk pola pikir, sikap, norma serta kualitas kehidupan (Nihayati dkk, 2025).

Eksistensi media digital mempermudah remaja untuk berkomunikasi dan menjalin hubungan tanpa batasan jarak maupun waktu (Nauvan dkk, 2024). Namun, kemudahan ini juga mendorong ketergantungan terhadap interaksi digital dan berakhir menghilangkan hubungan yang autentik (Ramadhani & Jatnika, 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang berlebihan justru berkontribusi pada meningkatnya rasa kesepian di kalangan anak muda (Nauvan dkk, 2024, h. 89). Interaksi virtual menyebabkan berkurangnya frekuensi interaksi tatap muka yang sebenarnya dapat membangun kedekatan emosional dan hubungan interpersonal. Fenomena ini memunculkan sebuah paradoks, di mana digitalisasi mempermudah interaksi sosial, tetapi di waktu yang sama juga memberi rasa kesepian terhadap remaja.

Kurangnya relasi autentik ini dapat berdampak pada kesejahteraan mental remaja. Secara psikologis, ketergantungan interaksi berbasis digital ini dapat menimbulkan stres dan kelelahan mental (Yusriman, 2025). Selain itu, remaja juga mengalami hambatan untuk menjalani hubungan secara tatap muka yang akhirnya akan menarik diri dan mengisolasi dirinya (Ramadhani & Jatnika, 2024). Hal ini akan mencegah remaja untuk membangun kedekatan interpersonal yang sehat,

mengembangkan empati, dan memahami dinamika hubungan sosial secara langsung. Jika kondisi ini berlangsung secara berkelanjutan, maka kualitas hidup remaja akan semakin terancam secara seperti mengalami gangguan tidur, stres akademik, hingga depresi.

Meskipun isu ini telah dibahas melalui berbagai sumber informasi, tetapi saat ini penanganannya belum diangkat dengan media yang dapat menumbuhkan ketertarikan secara emosional untuk generasi muda. Selain itu, saat ini terdapat berbagai media yang dapat mempertemukan dan menghibur remaja, tetapi sebagian besar media tersebut masih berfokus pada aspek kesenangan semata. Maka, saat ini dibutuhkan media yang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga menjembatani remaja untuk berkomunikasi secara aktif, dan juga saling berbagi perspektif.

Berdasarkan fenomena ini, penulis bersama tim melalui Entrepreneur & Innovation Program merancang 'Friend or Fraud', sebuah *social experience platform* berbasis *card game* mengangkat tema dinamika pertemanan. Permainan ini memiliki fitur *social discussion* dari skenario nyata yang dirancang untuk mendorong komunikasi dan partisipasi aktif seluruh pemain sehingga dapat membentuk hubungan yang autentik. Di era yang didominasi dengan digital, media ini dapat menawarkan alternatif interaksi sosial langsung dibandingkan hiburan digital pada umumnya (Bunch, 2025). Dalam memenuhi konteks tersebut, *card game* memiliki komponen yang sederhana, fleksibel, dan mampu mendorong interaksi antarpemain secara lebih intensif dibandingkan bentuk permainan lainnya (Sultan, 2024).

Dalam proses perancangannya, aset visual menjadi elemen penting untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pemain. Visual yang sesuai dengan preferensi remaja tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga membantu menyampaikan informasi dan konteks permainan secara lebih efektif (Vanesya dkk., 2023). Maka dari itu, perancangan aset visual pada Friend or Fraud yang menarik dapat menciptakan pengalaman bermain yang menarik sekaligus memperkuat pesan mengenai pentingnya membangun hubungan pertemanan yang sehat dan autentik.

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut merupakan masalah yang ditemukan oleh penulis:

1. Ketergantungan terhadap terhadap interaksi digital mengurangi hubungan autentik, kemampuan interpersonal dan meningkatkan rasa kesepian pada kalangan muda.
2. Belum tersedianya media yang menggabungkan unsur hiburan dengan pengalaman interaksi sosial yang mendorong komunikasi aktif, refleksi, dan pemahaman terhadap dinamika pertemanan Generasi Z.

Berdasarkan dari masalah yang telah dijabarkan, maka penulis mengajukan pertanyaan sebagai berikut.

Bagaimana perancangan aset visual untuk *card game* Friend or Fraud?

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program.

Perancangan ini ditujukan kepada remaja Generasi Z berusia 18-24 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, berstatus pelajar, dengan jangka SES menengah ke atas (B-A), serta berdomisili di wilayah perkotaan Tangerang yang memiliki akses tinggi terhadap komunitas, kampus, dan *co-working space*. Target kurang memiliki minat terhadap perkembangan diri tetapi juga sering merasa kesepian jika terlalu lama menghabiskan waktu sendiri. Target gemar berinteraksi sosial dan tertarik pada aktivitas yang memungkinkan komunikasi, *bonding* teman menjadi lebih menyenangkan.

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari produk Entrepreneurship & Innovation Program ini adalah perancangan aset visual untuk *card game* Friend or Fraud.

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Manfaat pada perancangan tugas akhir terbagi menjadi tiga bagian, manfaat bagi Penulis, orang lain dan Universitas, yakni sebagai berikut.

1. Bagi Penulis.

Pengembangan bisnis Friend or Fraud dapat membantu penulis dalam merancang aset visual sekaligus mengelola bisnis kreatif berbasis inovasi dan ICT, khususnya dalam merancang *social experience platform* dalam bentuk *card game*. Selain itu, kolaborasi bersama tim wirausaha juga akan membantu kemampuan komunikasi, kepemimpinan, dan kerja sama antar anggota.

2. Bagi Orang Lain.

Perancangan Friend or Fraud diharapkan dapat menyediakan media interaksi tatap muka yang mengurangi isolasi sosial di tengah dominasi dunia digital sekaligus memberikan pesan terkait dinamika hubungan pertemanan, terutama edukasi terhadap aksi-aksi yang mengacu terhadap *toxic friendship*. *Card game* yang diproduksi lokal sebagai media hiburan sekaligus informatif juga dapat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan industri *tabletop games* di Indonesia.

3. Bagi Universitas.

Perancangan bisnis ini dapat mendukung pengembangan kewirausahaan dan inovasi sebagai bagian dari penerapan ilmu pengetahuan secara nyata dan berpotensi dikembangkan lebih lanjut melalui inkubasi bisnis universitas menjadi *startup* mahasiswa. Penyusunan ini juga bisa menjadi studi referensi bagi mahasiswa lain dalam bidang bisnis, desain, maupun teknologi.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation

Program

Entrepreneurship & Innovation Program ini memiliki bobot studi sebesar 18 SKS, dan mewajibkan peserta program untuk menyelesaikan total 640 jam kerja. Sehubungan dengan jam kerja, sebanyak 207 jam kerja dilaksanakan bersama dosen pembimbing (*advisor*) dan peserta program juga diwajibkan untuk mengikuti

minimal delapan sesi bimbingan dalam satu semester. Berikut skema agenda kegiatan yang akan dijalankan dalam satu semester untuk pelaksanaan PRO-STEP.

Tabel 1. 1 Skema Agenda Entrepreneurship and Innovation Program

Agenda	Tanggal	Keterangan
Sosialisasi PRO-STEP	10 November 2025	Sosialisasi PRO-STEP (Daring)
KRS	11-12 Agustus 2025	KRS melalui my.umn.ac.id
Periode Registrasi PRO-STEP	10 November – 1 Desember 2025	Registrasi PRO-STEP melalui website PRO-STEP & Submit LoA (Letter of Acceptance) untuk mendapatkan PRO-STEP 02
Pengumuman Hasil Seleksi PRO-STEP Tahap 1	8 Desember 2025	Pengumuman hasil seleksi TAHAP 1 PRO-STEP jam 10.00-12.00
Submit/Revisi Proposal PRO-STEP	12 Desember 2025	Submit revisi proposal PRO-STEP melalui OneDrive Form, jam 17.00
Pengumuman Final Penerimaan PRO-STEP	16 Desember 2025	Keputusan penerimaan PRO-STEP diterima/ditolak
Bimbingan – Tahap 1 PRO-STEP	2 Februari – 6 Maret 2026	Periode bimbingan PRO-STEP (Mengisi Supervisor dan Advisor Daily Task serta Counselling Meeting)
Evaluasi 1 PRO-STEP	9-13 Maret 2026	Periode Penilaian Evaluasi 1 PRO-STEP, dilakukan secara individu dengan submit laporan Evaluasi 1 melalui website PRO-STEP
UTS (Ujian Tengah Semester)	30 Maret – 11 April 2026	Periode UTS Genap (non PRO-STEP)
Bimbingan – Tahap 2 PRO-STEP	16 Maret – 29 Mei 2026	Periode bimbingan PRO-STEP (Mengisi Supervisor dan Advisor Daily Task serta Counselling Meeting)
Evaluasi 2 PRO-STEP	26 Mei - 2 Juni 2026	Periode Penilaian Evaluasi 2 PRO-STEP, dilakukan secara individu

		dengan submit laporan Evaluasi 2 melalui website PRO-STEP
Pengecekan Kelengkapan Dokumen & Laporan Sidang Evaluasi PRO-STEP	2 – 3 Juni 2026	Dosen Pembimbing Internal melakukan pengecekan terkait kerangka, konten, judul dan kelengkapan dokumen Laporan Sidang PRO-STEP
UAS (Ujian Akhir Semester)	2 - 13 Juni 2026	Periode UAS Genap (non PRO-STEP)
Deadline Registrasi Sidang Evaluasi PRO-STEP	3 Juni 2026	Batas Akhir Registrasi Sidang Evaluasi PRO-STEP PRO-STEP, jam 17.00
Sidang Evaluasi 2 PROS-TEP	4 -5 Juni 2026	Periode Sidang Evaluasi PRO-STEP (OFFLINE)
Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang PROS-TEP s/d Submit Kedalam Website PROS-TEP	5 – 11 Juni 2026	Periode Pengumpulan Laporan Sidang Evaluasi PRO-STEP yang sudah di revisi dan mendapatkan TTD Pengesahan dari Dewan Sidang.
Batas Akhir Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang PRO-STEP	12 Juni 2026	Tenggat waktu revisi dan pengesahan s/d submisi HANYA 1 MINGGU setelah tanggal Sidang Evaluasi 2 PRO-STEP jam 17.00

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