

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Perkembangan dunia pendidikan tinggi di Indonesia mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari berbasis ruang kelas menuju pendekatan yang lebih berorientasi pada pengalaman nyata seperti program Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM), yaitu kebijakan pendidikan yang memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengembangkan kompetensi melalui pembelajaran di luar kampus. Menurut Fuadi (2021), program kewirausahaan dalam kurikulum MBKM membantu mahasiswa mengembangkan pengetahuan, membangun pola pikir kewirausahaan, serta menerapkannya secara langsung melalui praktik bisnis. Dalam konteks ini, penulis memilih MBKM Cluster Kewirausahaan Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang diselenggarakan bersama Skystar Ventures sebagai mitra inkubator bisnis untuk mengeksplorasi peluang usaha sekaligus mengembangkan kemampuan kewirausahaan.

Melalui program tersebut, penulis bersama tim mengembangkan ide bisnis yang berangkat dari fenomena meningkatnya jumlah penduduk lanjut usia (lansia) di Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS, 2024), sekitar 12% atau 29 juta penduduk Indonesia merupakan kelompok lansia, dan jumlah tersebut diproyeksikan terus meningkat hingga tahun 2045.

Salah satu tantangan yang umum dialami lansia adalah menurunnya kemampuan fisik dan mobilitas. Puspitasari et al. (2023) menjelaskan bahwa keterbatasan fisik akibat faktor usia berpengaruh terhadap kemampuan lansia menjalankan aktivitas sehari-hari secara mandiri. Sejalan dengan hal tersebut, Irawan et al. (2022) menyebutkan bahwa keterbatasan mobilitas dapat memengaruhi partisipasi sosial dan kualitas hidup lansia. Selain aspek fisik, kesepian (*loneliness*) juga menjadi masalah yang memengaruhi kesejahteraan lansia. Susanty et al. (2022) menemukan bahwa prevalensi kesepian pada lansia di Indonesia mencapai 64,0%, yang dipengaruhi oleh perubahan peran sosial,

kehilangan pasangan hidup, hingga berkurangnya interaksi sosial. Gunawan et al. (2025) turut menjelaskan bahwa perubahan pola kehidupan masyarakat dan urbanisasi meningkatkan risiko isolasi sosial pada lansia.

Permasalahan tersebut juga berdampak pada keluarga yang berperan sebagai *caregiver informal*. Putri et al. (2022) menunjukkan bahwa *caregiver* keluarga mengalami beban psikologis dan fisik yang cukup signifikan, terutama ketika dukungan profesional dan layanan pendampingan *formal* belum tersedia secara memadai. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pendampingan lansia dengan kemampuan keluarga untuk memenuhi kebutuhan tersebut secara konsisten.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis bersama tim mengembangkan Temani, sebuah *elderly companionship & assisted mobility platform* yang membantu lansia tetap aktif, aman, dan terhubung secara sosial melalui layanan *companionship* (pendampingan aktivitas), *assisted transportation* (transportasi dengan pendampingan), serta *elderly social engagement* berupa ruang aktivitas sosial bagi lansia. Temani hadir sebagai layanan pendampingan yang membantu lansia menjalankan aktivitas sehari-hari sekaligus membantu pihak keluarga dari lansia agar tidak mengalami kondisi *Caregiver Burden*.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV), peran penulis dalam program ini berfokus pada perancangan identitas visual dan sistem komunikasi visual Temani yang mampu merepresentasikan nilai utama layanan, yaitu keamanan, kepedulian, dan kepercayaan. Identitas visual pada layanan berbasis kepercayaan memiliki peran penting dalam membangun persepsi positif, meningkatkan *brand recognition*, serta membantu membangun rasa percaya pengguna terhadap layanan (Dang, 2018). Oleh karena itu, proses perancangan identitas visual Temani dilakukan dengan mempertimbangkan karakter pengguna, nilai layanan, serta pendekatan *human-centered design* agar tercipta pengalaman visual yang jelas, nyaman, dan konsisten.

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Dari latar belakang yang sudah dilatarkan diatas, penulis menemukan beberapa indikator dari permasalahan tersebut sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun model bisnis Temani sebagai *platform* pendampingan lansia (*elderly companionship & assisted mobility platform*) yang mampu menjawab kebutuhan sosial, psikologis, dan mobilitas lansia secara terintegrasi?
2. Bagaimana merancang identitas visual Temani yang mampu mengomunikasikan nilai kepercayaan (*Trust*), keamanan (*Safety*), dan kehangatan (*Warmth*) kepada keluarga sebagai pengambil keputusan, sekaligus tetap ramah dan mudah dipahami oleh pengguna lansia?

Oleh karena itu, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana membangun model bisnis Temani yang mampu mengintegrasikan sistem pendampingan medis yang aman bagi lansia, serta bagaimana merancang identitas visual yang tepercaya bagi keluarga namun tetap fungsional dan mudah dikenali oleh pengguna lanjut usia.

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang, batasan masalah yang ditetapkan oleh penulis yaitu:

1) Geografis

Pengembangan layanan Temani difokuskan pada wilayah Indonesia, dengan pasar sasaran utama berada di kawasan Jabodetabek sebagai target awal fase pilot, kemudian diperluas ke wilayah urban dan sub-urban di Pulau Jawa.

- a) Negara/Wilayah: Indonesia (Pulau Jawa)
- b) Kota/Desa: *Urban* dan *Sub-urban*
- c) Kepadatan Penduduk: Menengah dan Tinggi

2) Demografis

Segmentasi demografis Temani mencakup dua kelompok utama:

Pengguna langsung (*primary user*):

- a. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
- b. Usia: 60–70 Tahun
- c. Tingkat Ekonomi: SES A dan SES B
- d. Status: Pensiunan

Pengguna pengambil keputusan (*primary customer/payer*):

- a. Usia: 25–45 Tahun
- b. Status: Anak atau keluarga lansia yang aktif bekerja
- c. Lokasi: Jabodetabek (primer) dan Pulau Jawa

3) Psikografis

Segmentasi psikografis mencakup gaya hidup, kepribadian, dan minat dari target yang dituju. Pada bagian ini, gaya hidup dan kepribadian digunakan sebagai panduan untuk merancang *user persona*. Berikut merupakan rincian segmentasi psikografis yang ditetapkan:

- a) Gaya Hidup: Aktif dan mandiri (profil lansia sasaran)
- b) Kepribadian: Ingin tetap aktif dan terhubung secara sosial di usia senja
- c) Kebutuhan: Pendampingan yang aman, nyaman, dan terpercaya

4) Lingkup Perancangan DKV

Batasan perancangan dalam laporan ini difokuskan pada aspek identitas visual Temani, yang mencakup perancangan logo, sistem warna, tipografi, ilustrasi visual, design *System* aplikasi *mobile*, dan pedoman visual merek (*brandbook*). Perancangan teknis sistem aplikasi dan pengembangan backend berada di luar lingkup kontribusi penulis.

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation

Program

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang identitas visual serta mengembangkan strategi bisnis guna mempermudah dan mengarahkan tim untuk memvisualisasikan produk agar lebih terencana dan lebih tepat sasaran.

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Pelaksanaan program MBKM Cluster Kewirausahaan memberikan manfaat bagi beberapa pihak:

1. Bagi Penulis.

Program ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan berpikir strategis dalam konteks kewirausahaan, sekaligus memperdalam praktik perancangan desain komunikasi visual dalam situasi bisnis yang nyata. Proses yang berlangsung selama satu semester ini melatih penulis untuk bekerja secara kolaboratif dalam tim lintas peran, berpikir dari perspektif pengguna, serta merancang solusi visual yang tidak hanya estetik tetapi juga memiliki fungsi komunikasi yang terukur.

2. Bagi Lansia dan Keluarga

Ide bisnis Temani yang dikembangkan dalam program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi kualitas hidup lansia di Indonesia. Dengan menyediakan layanan pendampingan yang aman, terpercaya, dan mudah diakses melalui *platform* digital, Temani berpotensi membantu lansia untuk tetap aktif dan terhubung secara sosial, sekaligus meringankan beban keluarga yang selama ini harus memikul tanggung jawab pendampingan secara mandiri.

3. Bagi Universitas.

Laporan ini menjadi dokumentasi ilmiah yang mencatat proses pengembangan ide bisnis berbasis desain komunikasi visual secara sistematis, dari tahap identifikasi masalah hingga perancangan prototipe. Hasil proyek ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa DKV di angkatan berikutnya yang ingin mengeksplorasi persimpangan antara praktik desain dan kewirausahaan.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation

Program

MBKM Cluster Kewirausahaan merupakan program pembelajaran berbobot 15 SKS yang dilaksanakan pada semester 6 bagi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual. Program ini berlangsung selama satu semester dengan durasi kurang lebih lima bulan dan setara dengan 640 jam kegiatan pembelajaran dan proyek. Pelaksanaan program dimulai pada 2 Februari 2026 dan dijadwalkan berakhir pada bulan Juni 2026. Selama program berlangsung, mahasiswa tidak hanya mengerjakan proyek pengembangan ide bisnis, tetapi juga mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran berupa pemberian materi yang diselenggarakan oleh pihak Skystar Ventures. Metode pembelajaran yang digunakan bersifat *hybrid*, yaitu melalui pembelajaran asinkron menggunakan Google Classroom serta pertemuan langsung secara tatap muka. Selain itu, setiap kelompok juga memperoleh kesempatan untuk melakukan bimbingan dan progress review secara berkala, umumnya pada awal atau akhir bulan, bersama pembimbing yang telah ditentukan.

Proses pelaksanaan program MBKM *Cluster* Kewirausahaan diawali dengan kegiatan Sosialisasi Cluster MBKM yang dilaksanakan pada 10 November 2025 secara tatap muka. Sosialisasi tersebut memberikan informasi mengenai berbagai pilihan *cluster* MBKM di Universitas Multimedia Nusantara, jadwal pelaksanaan program, serta prosedur pendaftaran bagi mahasiswa yang berminat mengikuti program tersebut. Setelah kegiatan sosialisasi, proses pendaftaran dibuka pada tanggal 12 November hingga 1 Desember 2025 pukul 17.00 WIB melalui pengumpulan *formulir* pada *platform* OneDrive. Khusus untuk Cluster Kewirausahaan, dokumen yang dikumpulkan berupa proposal ide bisnis yang akan dikembangkan. Proposal tersebut mencakup beberapa komponen utama, seperti lini bisnis, latar belakang permasalahan, solusi berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT), target pengguna, serta rencana monetisasi. Untuk *Cluster* Kewirausahaan, data yang harus disertakan adalah latar belakang permasalahan dari ide bisnis, paparan solusi berbasis ICT berdasarkan latar belakang permasalahan,

uraian target yang dituju, uraian monetisasi, data mengenai bisnis yang pernah dilakukan sebelumnya oleh mahasiswa, dan portofolio dari mahasiswa.

Selanjutnya, pengumuman hasil seleksi tahap pertama disampaikan pada 8 Desember 2025. Beberapa kelompok yang dinyatakan lolos dengan catatan revisi diwajibkan untuk memperbaiki bagian tertentu dari proposal yang telah diajukan. Sebelum melakukan revisi, setiap kelompok terlebih dahulu melakukan diskusi dengan pihak Skystar Ventures guna memperoleh arahan terkait aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Setelah proses konsultasi, kelompok melakukan revisi proposal dan mengumpulkannya kembali paling lambat pada 12 Desember 2025 pukul 17.00 WIB. Hasil seleksi final untuk MBKM Cluster Kewirausahaan kemudian diumumkan pada 21 Desember 2023.

Setelah hasil seleksi final untuk MBKM *Cluster* Kewirausahaan kemudian mahasiswa melakukan pengisian KRS yang berlangsung pada 22-23 Januari 2026. Setelah pengisian KRS, mahasiswa melakukan tahap registrasi melalui *website* Merdeka milik Universitas Multimedia Nusantara. Tahapan registrasi terdiri atas dua tahap, yaitu MBKM 01 (*Registration*) dan MBKM 02 (*Complete Registration*). Pada tahap MBKM 01, mahasiswa memperoleh surat pengantar atau *cover letter* MBKM, sedangkan pada tahap MBKM 02 mahasiswa akan mendapatkan kartu identitas mahasiswa cluster MBKM. Proses registrasi dilaksanakan pada bulan Januari 2026 dan harus diselesaikan sebelum tanggal 2 Februari 2026

Setelah proses pengisian KRS, kegiatan persiapan pelaksanaan Cluster MBKM Semester Genap 2025/2026 dilaksanakan secara tatap muka pada 2 Februari 2026. Pada minggu pertama diadakan sosialisasi dari Skystar Ventures mengenai mekanisme bimbingan dengan dosen pembimbing internal maupun eksternal, pengisian *daily task*, informasi terkait ujian dan sidang, serta pemetaan kegiatan yang setara dengan 640 jam kerja.

Selama program berlangsung, mahasiswa memperoleh bimbingan dari dua pihak, yaitu dosen pembimbing internal dari Program Studi Desain Komunikasi Visual serta dosen pembimbing eksternal dari Skystar Ventures. Dalam satu semester, proses bimbingan dilaksanakan sebanyak delapan kali. Selain itu,

kegiatan progress review bersama Skystar Ventures dilakukan secara berkala setiap awal atau akhir bulan. Sebelum memasuki Evaluasi 1 Cluster MBKM, setiap kelompok diwajibkan telah melakukan minimal empat kali bimbingan dengan pembimbing internal maupun eksternal. Evaluasi 1 dijadwalkan berlangsung pada 19–23 Maret 2026. Pada tahap akhir program, mahasiswa akan mengikuti Evaluasi 2 yang dilaksanakan pada 19–29 Mei 2026, serta Sidang Akhir Cluster MBKM yang dijadwalkan pada 2-3 Juni 2026.

