

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang *Entrepreneurship and Innovation Program*

Dalam dekade terakhir, industri hewan peliharaan mengalami pertumbuhan pesat seiring dengan meningkatnya fenomena *pet humanization*, yaitu perubahan persepsi masyarakat yang memperlakukan hewan peliharaan sebagai bagian dari keluarga. Hal ini mendorong peningkatan perhatian terhadap kesehatan dan kesejahteraan hewan, khususnya dalam pemenuhan nutrisi yang berkualitas. Secara global, tren ini ditandai dengan meningkatnya permintaan terhadap produk makanan, layanan kesehatan, serta teknologi pendukung perawatan hewan (Morgan Stanley Research, 2023). Di Indonesia, nilai pasar industri hewan peliharaan juga menunjukkan pertumbuhan signifikan, dari sekitar US\$2,3 miliar pada tahun 2023 dan diproyeksikan mencapai hampir US\$5,9 miliar pada tahun 2033 (Jakarta Pet Expo, 2024).

Pertumbuhan ini turut dipengaruhi oleh dominasi generasi Milenial dan Gen Z sebagai pemilik hewan peliharaan, yang cenderung menjadikan hewan sebagai *companion animals* sekaligus sumber dukungan emosional. Perubahan gaya hidup ini menyebabkan meningkatnya pengeluaran terhadap kebutuhan hewan, termasuk makanan dan layanan kesehatan. Generasi muda juga memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk berinvestasi pada produk nutrisi hewan sebagai bentuk tanggung jawab terhadap kesejahteraan peliharaan mereka (Euromonitor International, 2023).

Namun, peningkatan perhatian terhadap kesehatan hewan peliharaan belum sepenuhnya diimbangi dengan literasi nutrisi yang memadai. Banyak pemilik hewan memberikan makanan rumahan tanpa memahami kebutuhan nutrisi yang seimbang, sehingga berpotensi menyebabkan ketidakseimbangan asupan nutrisi yang berdampak pada kesehatan hewan dalam jangka panjang (Larsen & Parks, 2021). Selain itu, kurangnya panduan yang terstruktur dalam menentukan

porsi makan juga menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap meningkatnya kasus obesitas pada hewan peliharaan (Association for Pet Obesity Prevention, 2022).

Perkembangan teknologi digital membuka peluang untuk menghadirkan solusi yang dapat membantu pemilik hewan mengakses informasi nutrisi dan memantau kesehatan hewan secara lebih praktis. Tingginya penggunaan *smartphone* memungkinkan berbagai informasi dan layanan kesehatan diakses dalam satu platform yang mudah digunakan (World Health Organization, 2019). Oleh karena itu, pengembangan aplikasi seperti PetoBowl menjadi relevan sebagai sarana edukasi dan pendamping bagi pemilik hewan dalam mengelola nutrisi serta kesehatan hewan peliharaan secara lebih terstruktur.

## **1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis mampu menemukan kedua masalah sosial dan masalah desain, yaitu:

1. Masih rendahnya literasi nutrisi di kalangan *pet parents* di Indonesia menyebabkan banyak pemilik hewan kesulitan memahami kandungan makanan, menentukan porsi makan yang sesuai, serta memantau kesehatan hewan peliharaan secara terstruktur, sehingga diperlukan solusi yang mampu mendukung praktik *preventive healthcare* bagi hewan peliharaan.
2. Belum tersedianya identitas visual, media komunikasi, dan *collateral design* yang mampu merepresentasikan PetoBowl secara konsisten sebagai platform nutrisi hewan peliharaan, sehingga diperlukan perancangan visual yang dapat membangun citra *brand* yang terpercaya, dan mudah dipahami.

Maka dari itu, pertanyaan penelitian dari perancangan ini adalah Bagaimana merancang branding visual dan *collateral design* PetoBowl yang mampu mengkomunikasikan informasi nutrisi hewan secara efektif serta meningkatkan brand *awareness* di kalangan *pet parents* sebagai *Project Manager*?

### **1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,**

Agar pembahasan dalam laporan ini terfokus dan sistematis, penulis membatasi ruang lingkup perancangan pada pengembangan konsep dan model aplikasi *mobile* berbasis *holistic pet nutrition & fitness* dengan nama PetoBowl yang ditujukan bagi pemilik anjing dan kucing di Indonesia. Perancangan difokuskan pada pengembangan fitur utama yang mencakup analisis kandungan bahan makanan, perhitungan kebutuhan kalori dan porsi berdasarkan karakteristik individu hewan seperti usia, berat badan, dan tingkat aktivitas, serta sistem monitoring nutrisi dan berat badan secara terstruktur dan berbasis edukasi.

Penulis tidak membahas produksi maupun distribusi makanan hewan secara fisik, tidak melakukan uji klinis atau intervensi medis terhadap hewan, serta tidak menggantikan peran dokter hewan dalam diagnosis maupun penanganan kesehatan. Validasi yang dilakukan terbatas pada riset pasar, wawancara pengguna, serta kajian literatur sebagai dasar konseptual penyusunan *framework* nutrisi dan sistem produk. Selain itu, pengembangan teknologi dalam laporan ini masih berada pada tahap perancangan model produk dan strategi operasional, sehingga belum mencakup implementasi sistem secara komersial penuh atau pengujian teknis berskala besar.

### **1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mempelajari proses pengembangan *startup* berbasis *Entrepreneurship* melalui perancangan model produk dan operasional aplikasi nutrisi hewan PetoBowl sebagai *project manager*, serta menghasilkan *platform* digital yang memiliki nilai guna bagi masyarakat dengan membantu *pet parents* dalam memahami kandungan nutrisi, menentukan porsi makan yang tepat, dan memantau kesehatan hewan peliharaan secara lebih terstruktur dan berbasis edukasi..

## 1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Perancangan PetoBowl sebagai aplikasi *holistic pet nutrition & fitness* diharapkan memberikan manfaat yang tidak hanya terbatas pada penulis, tetapi juga bagi pengguna serta institusi Pendidikan.

### 1. Bagi Penulis.

Program ini mampu menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir strategis dan *problem solving* dalam menghadapi permasalahan nyata di industri *pet care*. Penulis tidak hanya mengasah kemampuan dalam merancang konsep produk dan sistem operasional sebagai bagian dari peran COO dan *Product Manager*, tetapi juga memperdalam pemahaman mengenai siklus hidup produk, mulai dari riset pasar, validasi kebutuhan pengguna, perancangan fitur, hingga penyusunan strategi implementasi. Selain itu, proses ini melatih keterampilan manajemen waktu, koordinasi tim, pengambilan keputusan berbasis data, serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan melalui pengalaman langsung membangun dan mengembangkan *startup* berbasis *platform* digital.

### 2. Bagi Orang Lain.

Bagi *pet parents*, khususnya pemilik kucing dan anjing, perancangan ini diharapkan mampu memberikan solusi atas kecemasan dan kebingungan dalam menentukan makanan yang aman dan sesuai bagi hewan peliharaan mereka. Melalui sistem seperti *Ingredient Intelligence System*, *Smart Feeding Calculator*, serta fitur monitoring nutrisi dan berat badan, pengguna dapat memahami kandungan bahan makanan dan kebutuhan kalori hewan secara lebih terstruktur. Dengan pendekatan edukatif dan antarmuka yang intuitif, aplikasi ini diharapkan membantu pengguna mengambil keputusan pemberian makan secara lebih percaya diri, terinformasi, dan bertanggung jawab terhadap kesehatan jangka panjang hewan peliharaan mereka.

### 3. Bagi Universitas.

Laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik bagi mahasiswa yang tertarik pada bidang kewirausahaan digital,

perancangan produk, maupun pengembangan aplikasi dalam sektor pet technology. Perancangan ini juga mendukung peran universitas sebagai institusi yang mendorong inovasi, kolaborasi lintas disiplin, serta implementasi ilmu pengetahuan dalam bentuk solusi nyata yang berdampak bagi masyarakat. Dengan demikian, hasil perancangan ini dapat memperkaya kajian akademik sekaligus memperkuat ekosistem *Entrepreneurship* di lingkungan perguruan tinggi.

### 1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation Program

Rangkaian pelaksanaan *Entrepreneurship and Innovation* Program, mulai dari seleksi proposal, bimbingan pengembangan ide bisnis, evaluasi berkala, hingga sidang akhir, disajikan secara lengkap beserta waktu dan alurnya dalam

Tabel 1.1 Tabel Deskripsi Waktu Entrepreneurship dan Innovation Program

TIMELINE PRO-STEP GENAP 2025-2026		
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL		
Agenda	Week	Tanggal
Sosialisasi <i>Cluster</i> PRO-STEP	-	10 November 2025
KRS	-	19-23 Januari 2026
KRS-Tambah Ganti	-	28-29 Januari 2026
Periode Registrasi PRO-STEP	-	10 November - 1 Desember 2025
Pengumuman Hasil Seleksi PRO-STEP - Tahap 1	-	8 Desember 2025
Submit Revisi Proposal PRO-STEP	-	12 Desember 2025

Pengumuman Final Penerimaan PRO-STEP	-	16 Desember 2025
START	1	2 Februari 2026
Periode Bimbingan Tahap 1	1 - 5	2 Februari - 6 Maret 2026
Evaluasi 1 <i>Cluster</i> PRO-STEP	6	9 - 13 Maret 2026
UTS (Ujian Tengah Semester)	UTS	30 Maret - 11 April 2026
Periode Bimbingan Tahap 2	7 - 12	16 Maret - 22 Mei 2026
Evaluasi 2 <i>Cluster</i> PRO-STEP	14	18 - 29 Mei 2026
Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP	-	25 - 26 Mei 2026
UAS (Ujian Akhir Semester)	UAS	2 - 13 Juni 2026
Deadline Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP	-	28 Mei 2026
Sidang Evaluasi 2 <i>Cluster</i> PRO-STEP	-	2 - 3 Juni 2026
Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir ( <i>Final</i> ) Sidang <i>Cluster</i> PRO-STEP, Submit ke dalam <i>Website</i> PRO-STEP	-	9 - 10 Juni 2026
Batas Akhir Submisi Laporan Akhir ( <i>Final</i> ) Sidang <i>Cluster</i> PRO-STEP		