

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Fenomena humanisasi hewan peliharaan telah mengubah sudut pandang industri pet care secara global, termasuk di Indonesia. Hewan peliharaan kini dipandang sebagai anggota keluarga, yang berdampak langsung pada peningkatan belanja produk dan layanan kesehatan. Data menunjukkan pasar hewan peliharaan di Indonesia mencapai US\$2,3 miliar pada 2023 dan diproyeksikan tumbuh hingga US\$5,88 miliar pada 2033, dengan CAGR 9,5%. Segmen makanan hewan tumbuh lebih pesat lagi, dari US\$431,2 juta (2023) menjadi US\$961,9 juta (2028) atau CAGR 22,3% (Jakarta Pet Expo, 2024). Angka ini membuka peluang besar bagi inovasi di sektor pet technology dan pet food.

Di balik pertumbuhan pasar tersebut, terdapat masalah kesehatan serius yang mengancam hewan peliharaan. Studi terbaru mengungkapkan bahwa 50–60% kucing dan anjing peliharaan di seluruh dunia tergolong kelebihan berat badan (overweight), yang turut memicu peningkatan kasus diabetes (ANTARA News, 2024). Data Royal Canin menunjukkan sekitar 40% kucing dan anjing dewasa secara global mengalami kelebihan berat badan atau obesitas, bahkan Purina Institute melaporkan angka hingga 63% pada kucing dan 59,3% pada anjing (Larsen & Villaverde, 2016). Kondisi ini membawa dampak serius seperti peningkatan risiko penyakit jantung, hipertensi, diabetes, dan komplikasi kesehatan lainnya. Seperti dijelaskan dalam ulasan komprehensif di jurnal *Veterinary Clinics of North America*, obesitas terbukti dapat memperpendek usia harapan hidup anjing hingga dua tahun (German et al., 2006). Lebih lanjut, jaringan lemak berlebih pada hewan secara aktif melepaskan zat pemicu peradangan kronis yang menjadi dasar berbagai penyakit, termasuk osteoarthritis, gangguan pernapasan, dan diabetes melitus, di mana kucing obesitas memiliki risiko hingga empat kali lebih tinggi untuk terkena diabetes (Öhlund et al., 2017).

Survei Royal Canin mengungkapkan bahwa setengah dari 47% pemilik tidak mengetahui berat badan ideal hewan mereka, 41% memberi camilan saat hewan terlihat sedih, dan tiga dari empat pemilik memberi makanan manusia, di mana 31% percaya hal tersebut tidak berbahaya (The Indian Express, 2024). Di Indonesia, praktisi dokter hewan melaporkan peningkatan kasus obesitas yang berkorelasi dengan pola pemberian makan tidak terkontrol dan kurangnya pemahaman pemilik tentang nutrisi hewan. Keunggulan platform digital dalam menjawab permasalahan ini terletak pada personalisasi, aksesibilitas, pemantauan terintegrasi, serta kemampuan menyajikan informasi kompleks menjadi visualisasi yang mudah dipahami, menjembatani kesenjangan antara pengetahuan ahli dan praktik sehari-hari pemilik hewan.

Berdasarkan urgensi tersebut, penulis bersama tim mengembangkan PetoBowl, aplikasi pet nutrition companion dengan fitur *Ingredient Intelligence System* dan *Smart Feeding Calculator*. Sebagai *Creative Director (Branding & Visual Design Lead)*, peran penulis menjadi krusial dalam menerjemahkan kompleksitas data nutrisi ke dalam bahasa visual yang intuitif dan membangun kepercayaan.

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan oleh penulis, yaitu:

1. Meningkatnya prevalensi obesitas pada kucing dan anjing (mencapai 50-60% secara global) serta risiko penyakit penyerta seperti diabetes dan gangguan jantung berkorelasi dengan pola pemberian makan tidak terkontrol dan kurangnya pemahaman pemilik tentang kebutuhan nutrisi spesifik hewan mereka.
2. Belum tersedia aplikasi yang secara khusus membantu pemilik hewan dalam mengambil keputusan pemberian makan dengan pendekatan visual yang personal dan membangun kepercayaan, padahal kompleksitas data nutrisi perlu diterjemahkan ke dalam bahasa visual yang intuitif agar mudah dipahami oleh pengguna awam. Selain itu,

belum adanya identitas visual yang kuat dan konsisten pada aplikasi sejenis juga menjadi permasalahan, karena identitas visual berperan penting dalam membangun kredibilitas, memperjelas komunikasi, serta menciptakan pengalaman pengguna yang lebih terarah dan mudah dikenali.

Oleh karena itu, penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

"Bagaimana perancangan identitas visual dan *interface* aplikasi PetoBowl yang dapat membantu pemilik hewan membuat keputusan pemberian makan yang aman, tepat, dan percaya diri?"

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Penulis melakukan pembatasan masalah agar pembahasan tidak terlalu luas, yaitu pada perancangan identitas visual (logo, warna, tipografi, ilustrasi, dan aset grafis) serta *interface* pengguna aplikasi PetoBowl versi *mobile*, tidak mencakup pengembangan backend atau fitur teknis lainnya. Target sasaran dalam perancangan ini adalah pemilik kucing dan anjing berusia 22–40 tahun, SES B+, berdomisili di wilayah urban Jabodetabek, serta memiliki kepedulian tinggi terhadap kesehatan hewan peliharaan. Adapun fitur yang menjadi fokus perancangan dibatasi pada tampilan visual untuk Ingredient Intelligence System dan Smart Feeding Calculator sebagai fitur utama aplikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maksud dari perancangan ini adalah untuk mempelajari cara memulai startup entrepreneurship melalui platform digital yang dapat bermanfaat bagi orang lain, serta menghasilkan perancangan desain yang dapat membantu *petpawrents* dalam memberikan makanan yang aman dan tepat bagi hewan peliharaan kesayangan mereka. Tujuan dari *Entrepreneurship & Innovation Program* ini adalah Perancangan Identitas Visual untuk Aplikasi Nutrisi Hewan Petobowl sebagai *Creative Lead*.

1.5 Manfaat Melaksanakan *Entrepreneurship and Innovation Program*

Menjelaskan tujuan yang lebih meluas dari adanya hasil program *Entrepreneurship & Innovation Program* ini. Manfaat bisa berdampak:

1. Bagi Penulis.

Program ini bermanfaat bagi penulis dalam mengasah kreativitas dan kemampuan desain visual dalam menghadapi permasalahan nyata, serta memahami bagaimana desain dapat menjadi solusi bagi pengguna. Penulis juga mengasah kemampuan kerja sama tim, manajemen waktu, serta belajar memulai startup dan melatih jiwa *entrepreneurship* melalui pengalaman langsung merancang identitas visual dan antarmuka aplikasi.

2. Bagi Orang Lain.

Program ini bermanfaat petpawrents (kucing dan anjing) yang selama ini mengalami kecemasan dalam memberikan makanan yang aman dan tepat bagi hewan kesayangan mereka. Melalui aplikasi PetoBowl, pengguna dapat dengan mudah memahami keamanan bahan makanan dan menentukan porsi yang tepat dengan bantuan tampilan visual yang sederhana dan intuitif, sehingga dapat membuat keputusan pemberian makan dengan lebih percaya diri.

3. Bagi Universitas.

Laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa/i Universitas yang mengangkat topik perancangan desain aplikasi di bidang pet technology. Program ini juga mendukung peran universitas sebagai institusi yang mendorong inovasi dan kewirausahaan bagi mahasiswa.

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 1.1 Deskripsi Waktu dan Prosedur PRO-STEP Cluster Kewirausahaan

| TIMELINE PRO-STEP GENAP 2025-2026 PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL | | | |
|---|------|------------------------------|---|
| Date | Week | Agenda | Description |
| 10 November 2025 | - | Sosialisasi Cluster PRO-STEP | Sosialisasi Cluster PRO-STEP (Onsite - Lecturer Theater) |
| 19-23 Januari 2026 | - | KRS | my.umn.ac.id |
| 28-29 Januari 2026 | - | KRS- Tambah Ganti | my.umn.ac.id |
| 10 November – 1 Desember 2025 | - | Periode Registrasi PRO-STEP | <ol style="list-style-type: none"> 1. Periode registrasi Cluster PRO-STEP melalui website merdeka. 2. Submit LoA (Letter of Acceptance) Cluster PRO-STEP untuk mendapatkan PRO-STEP 02. 3. LoA dapat diunduh link: bit.ly/PRO-STEP_GSL25-26 pilih folder PRO-STEP anda > Folder 01. LoA (Letter of Acceptance). 4. Tanpa PRO-STEP 02 anda tidak akan terdata sebagai Peserta PRO-STEP dan tidak |

| | | | |
|---------------------------|-------|---|---|
| | | | dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya. |
| 8 Desember 2025 | - | Pengumuman Hasil Seleksi PRO-STEP - Tahap 1 | Pengumuman hasil seleksi Diterima/Revisi |
| 12 Desember 2025 | - | Submit Revisi Proposal PRO-STEP | Submit Revisi Proposal PRO-STEP melalui OneDrive Form, maksimal pk. 17.00 |
| 16 Desember 2025 | - | Pengumuman Final Penerimaan PRO-STEP | Keputusan Final Penerimaan PRO-STEP Diterima/Ditolak |
| 2 Februari 2026 | 1 | START | |
| 2 Februari - 6 Maret 2026 | 1 - 5 | Periode Bimbingan Tahap 1 | Periode bimbingan PRO-STEP (Mengisi Supervisor dan Advisor Daily Task serta Counselling Meeting). |
| 9 - 13 Maret 2026 | 6 | Evaluasi 1 Cluster PRO-STEP | <ol style="list-style-type: none"> 1. Periode Penilaian Evaluasi 1 PRO-STEP, dilakukan secara individu. 2. Mahasiswa Peserta PRO-STEP memenuhi prasyarat menempuh Evaluasi 1. 3. Mahasiswa Peserta PRO-STEP submit laporan evaluasi 1 melalui website PRO-STEP, menggunakan menu "upload file". 4. Mahasiswa Peserta PRO-STEP WAJIB menginfokan Dospem Internal dan Eksternal untuk menginput nilai Evaluasi 1 ke dalam website PRO-STEP. 5. Mahasiswa tetap dapat |

| | | | |
|--------------------------|--------|---|---|
| | | | menginput daily task (supervisor dan advisor daily task) selama periode Evaluasi 1 PRO-STEP. |
| 30 Maret - 11 April 2026 | UTS | UTS (Ujian Tengah Semester) | Periode UTS Genap (Perkuliahan reguler, non PRO-STEP) |
| 16 Maret - 22 Mei 2026 | 7 - 12 | Periode Bimbingan Tahap 2 | Periode bimbingan Cluster PRO-STEP (Mengisi Supervisor dan Advisor Daily Task serta Counselling Meeting). |
| 18 - 29 Mei 2026 | 14 | Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP | Periode Penilaian Evaluasi 2 dilakukan secara individu. Mahasiswa Peserta PRO-STEP telah memenuhi prasyarat menempuh Evaluasi Mahasiswa Peserta PRO-STEP submit laporan Evaluasi 2 melalui website PRO-STEP, menggunakan menu "upload file". Mahasiswa Peserta PRO-STEP WAJIB menginfokan Dospem Internal dan Eksternal untuk menginput nilai Evaluasi 2 ke dalam website PRO-STEP. |
| 25 - 26 Mei 2026 | - | Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP | Dosen Pembimbing Internal melakukan pengecekan terkait kerangka, konten, judul dan kelengkapan dokumen Laporan Sidang PRO-STEP sebelum mahasiswa bimbingannya melakukan registrasi Sidang Evaluasi 2. Pastikan Laporan |

| | | | |
|------------------|-----|---|--|
| | | | Sidang Evaluasi 2 PRO-STEP sudah sesuai template, dan peserta sudah memenuhi prasyarat baik akademis dan administratif untuk melakukan registrasi sidang. |
| 2 - 13 Juni 2026 | UAS | UAS (Ujian Akhir Semester) | Periode UAS Genap (perkuliahan reguler non PRO-STEP) |
| 28 Mei 2026 | - | Deadline Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP | Batas Akhir Registrasi Sidang Evaluasi 2, pk. 17.00 |
| 2 - 3 Juni 2026 | - | Sidang Evaluasi 2 Cluster PRO-STEP | Periode Sidang Evaluasi 2 (offline/onsite). Jadwal sidang akan diumumkan melalui email student dan blast Line Group. Detail dan tata cara sidang akan dijelaskan dalam bab selanjutnya pada buku ini. |
| 9 - 10 Juni 2026 | - | Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster PRO-STEP, Submit ke dalam Website PRO-STEP | Periode Pengumpulan Laporan Sidang Evaluasi 2 yang sudah di revisi dan mendapatkan TTD Pengesahan dari Dewan Sidang. Tata cara revisi dan TTD lembar pengesahan menyesuaikan arahan Dewan Sidang. Atur timeline revisi sebaik mungkin. |

| | |
|---|---|
| <p>Batas Akhir Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster PRO-STEP</p>  | <p>Peserta mengecek deadline/batas akhir submisi laporan dari website PRO-STEP masing-masing. Tenggat waktu revisi dan pengesahan s/d submisi HANYA 2 MINGGU setelah tanggal Sidang Evaluasi 2 Contoh: Sidang Tanggal 10 Juli – Maka Batas Akhir Submisi ke website Merdeka adalah tanggal 24 Juli, jam 17.00. Jika terjadi kekurangan kelengkapan Laporan Final, maka Koordinator/Admin FSD akan menghubungi mahasiswa melewati dosen pembimbing internal Cluster dan melalui email student mahasiswa.</p> |
|---|---|

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA