

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang berlangsung dengan cepat membawa berbagai perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pada era saat ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran di lingkungan kampus, tetapi juga melalui berbagai program pembelajaran di luar kampus. Salah satu program yang dirancang untuk mendukung hal tersebut adalah program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program MBKM merupakan kebijakan pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusan perguruan tinggi agar mampu menghadapi perkembangan zaman serta kemajuan teknologi melalui sistem pembelajaran yang lebih fleksibel dan berbasis pengalaman (Fuadi, T. M., 2021). Melalui program ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk memilih berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan minat serta kebutuhan dalam mengembangkan kompetensi mereka.

Di Universitas Multimedia Nusantara (UMN), salah satu program yang termasuk dalam implementasi MBKM adalah MBKM Cluster Kewirausahaan. Program ini diselenggarakan melalui kerja sama dengan Skystar Ventures dan bertujuan untuk mendorong mahasiswa dalam mengembangkan ide bisnis yang dimiliki menjadi suatu usaha yang memiliki nilai komersial serta mampu memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan yang ada di masyarakat. Dalam proses pengembangan ide bisnis tersebut, Skystar Ventures berperan sebagai inkubator bisnis yang memberikan pendampingan, arahan, serta bimbingan kepada mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan model bisnis kewirausahaan yang akan dijalankan.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penulis memilih untuk mengikuti program MBKM Cluster Kewirausahaan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang solusi atas permasalahan yang

ditemukan melalui pendekatan dan solusi dari Desain Komunikasi Visual. Program ini juga membantu penulis dalam mengembangkan pola pikir yang lebih sistematis dan strategis dalam merancang solusi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi serta sesuai dengan kebutuhan target pengguna. Proses perancangan tersebut dilakukan berdasarkan model dan konsep kewirausahaan yang telah disusun bersama dengan kelompok. Pada akhir pelaksanaan program MBKM Cluster Kewirausahaan, solusi yang dihasilkan mencakup perumusan strategi, pengembangan konsep bisnis, hingga pembuatan *prototype* produk yang memiliki potensi nilai komersial.

Melalui program ini, penulis bersama tim mengembangkan sebuah 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 termasuk dalam kelompok lansia. Jumlah tersebut diperkirakan akan terus meningkat hingga tahun 2045, sehingga berbagai kebutuhan dan tantangan yang dihadapi lansia menjadi isu yang semakin penting untuk diperhatikan. Salah satu tantangan yang banyak dialami lansia adalah menurunnya kemampuan fisik dan mobilitas. Puspitasari et al. (2023) menjelaskan bahwa keterbatasan fisik yang muncul seiring bertambahnya usia dapat mengurangi kemampuan lansia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari secara mandiri. Selain itu, Irawan et al. (2022) menyebutkan bahwa keterbatasan mobilitas juga dapat memengaruhi partisipasi sosial dan kualitas hidup lansia. Tidak hanya berkaitan dengan kondisi fisik, banyak lansia juga menghadapi permasalahan kesepian (loneliness). Penelitian Susanty et al. (2022) menunjukkan bahwa prevalensi kesepian pada lansia di Indonesia mencapai 64,0%. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perubahan peran sosial, kehilangan pasangan hidup, hingga berkurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar. Gunawan et al. (2025) juga menjelaskan bahwa perubahan pola kehidupan masyarakat serta meningkatnya urbanisasi turut memperbesar risiko terjadinya isolasi sosial pada lansia. Dampak dari permasalahan tersebut tidak hanya dirasakan oleh lansia, tetapi juga oleh anggota keluarga yang berperan sebagai caregiver informal. Putri et al. (2022) menunjukkan bahwa caregiver keluarga sering kali mengalami beban fisik dan

psikologis yang cukup besar, terutama ketika dukungan profesional maupun 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 dalam kehidupan sehari-hari. Melihat kondisi tersebut, penulis bersama tim mengembangkan Temani, sebuah *elderly companionship & assisted mobility platform* yang dirancang untuk membantu lansia tetap aktif, aman, dan terhubung secara sosial. Temani menyediakan layanan companionship berupa pendampingan aktivitas, assisted transportation yang menggabungkan layanan transportasi dengan pendampingan, serta *elderly social engagement* yang menghadirkan ruang bagi lansia untuk mengikuti berbagai aktivitas sosial. Melalui layanan tersebut, Temani diharapkan dapat membantu lansia menjalani aktivitas sehari-hari dengan lebih nyaman sekaligus mendukung keluarga agar tidak mengalami caregiver burden akibat tanggung jawab pendampingan yang berlebihan. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV), penulis berperan dalam merancang identitas visual dan sistem komunikasi visual Temani yang mampu merepresentasikan nilai utama layanan, yaitu keamanan, kepedulian, dan kepercayaan. Dalam layanan yang mengandalkan kepercayaan pengguna, identitas visual memiliki peran penting dalam membentuk persepsi positif, meningkatkan brand recognition, serta membangun rasa percaya terhadap layanan yang ditawarkan (Dang, 2018). Oleh karena itu, proses perancangan identitas visual Temani dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik pengguna, nilai-nilai layanan, serta pendekatan human-centered design agar tercipta pengalaman visual yang jelas, nyaman, dan konsisten bagi seluruh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membangun model bisnis Temani sebagai sebuah 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, mudah dipahami, dan mudah dikenali oleh pengguna lansia?

Oleh karena itu, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana mengembangkan model bisnis Temani yang dapat menghadirkan layanan pendampingan lansia secara terintegrasi melalui dukungan sosial, mobilitas, dan pendampingan aktivitas sehari-hari, serta bagaimana merancang identitas visual yang mampu membangun kepercayaan keluarga terhadap layanan, sekaligus memberikan pengalaman yang fungsional, nyaman, dan mudah diakses oleh pengguna lanjut usia.

1.3 Batasan Masalah

Batasan topik atau pengertian yang akan dibahas atau dikemukakan dalam penulisan laporan perancangan. Hal ini membatasi pembahasan agar tidak melebar, menjadi fokus dan tertib dalam penjabarannya. Hal yang dikemukakan pada bagian ini adalah mempersempit atau membatasi variabel-variabel yang menjadi objek perancangan, subjek/khalayak sasaran atau lokasi yang berhubungan dengan perancangan.

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

1) Geografis

Segmentasi geografis mencakup negara, kota, dan status konsumen dari target yang dituju. Pada bagian ini, target pasar yang dituju oleh Temani merupakan para lansia yang ada di Indonesia. Berikut merupakan rincian segmentasi geografis yang ditetapkan:

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

2) Demografis

Segmentasi demografis mencakup jenis kelamin, usia, Tingkat ekonomi, pendidikan, status perkawinan, hingga lokasi geografis dari target pasar yang dituju. Pada bagian ini, para lansia yang merupakan target primer dari Temani dapat meliputi pria dan Wanita. Berikut merupakan rincian segmentasi demografis yang ditetapkan.

- a) Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
- b) Usia: 60-70 Tahun
- c) Tingkat ekonomi: SES A&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

Program MBKM Cluster Kewirausahaan diselenggarakan sebagai salah satu sarana yang difasilitasi oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengembangkan ide bisnis yang dimiliki menjadi sebuah usaha yang dapat dijalankan secara nyata dan berkelanjutan (*sustainable*). Melalui program ini, mahasiswa didorong untuk tidak hanya merancang konsep bisnis, tetapi juga melakukan proses pengembangan secara sistematis agar ide yang dihasilkan memiliki potensi implementasi di dunia nyata. Dalam pelaksanaannya, Skystar Ventures berperan sebagai mitra inkubator bisnis yang memberikan pendampingan, arahan, serta bimbingan kepada mahasiswa dalam melakukan berbagai tahapan validasi, mulai dari validasi ide (*idea validation*), validasi model bisnis (*business validation*), hingga validasi produk (*product validation*). Selain itu, program MBKM Cluster Kewirausahaan memiliki bobot akademik sebesar 15 SKS dan menjadi salah satu komponen yang harus dipenuhi oleh mahasiswa sebagai bagian dari persyaratan kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui program MBKM *Cluster Kewirausahaan*, bisnis yang dirancang oleh kelompok penulis, yaitu sebuah *platform* berbasis aplikasi Bernama Temani yang bertujuan untuk membantu para lansia dalam urusan sehari-hari.

Adapun tujuan dari program MBKM *Cluster Kewirausahaan* dan perancangan bisnis Temani antara lain meliputi:

- 1) Mengembangkan pola pikir kewirausahaan dalam mengidentifikasi permasalahan yang ada dan menerapkan solusi yang dibutuhkan untuk merespon permasalahan yang terjadi.
- 2) Menyediakan solusi bagi para lansia yang masih merasa kesepian dan susah mendapatkan transportasi umum yang ramah lansia
- 3) Memberikan rasa aman dan nyaman bagi para lansia dalam mengurus permasalahan kesehatan yang dialami.

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Melalui pelaksanaan program MBKM Cluster Kewirausahaan, terdapat berbagai manfaat yang dapat diperoleh oleh berbagai pihak, mulai dari penulis, masyarakat sebagai pengguna layanan, hingga universitas sebagai institusi pendidikan. Adapun manfaat yang dihasilkan dari pelaksanaan program MBKM Cluster Kewirausahaan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Penulis.

Melalui partisipasi dalam program MBKM Cluster Kewirausahaan, penulis memperoleh wawasan baru terkait konsep dan praktik kewirausahaan yang dapat diterapkan dalam pengembangan ide bisnis yang berkelanjutan. Program ini juga mendorong penulis untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan kemampuan dalam mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar. Dengan demikian, penulis dapat merancang solusi bisnis yang relevan dan berpotensi memberikan kontribusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Selain itu, proses pengerjaan proyek yang berlangsung selama kurang lebih lima bulan turut melatih kemampuan kepemimpinan, komunikasi, serta kerja sama tim dalam merancang dan mengembangkan solusi bisnis yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Bagi Orang Lain (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.

Pelaksanaan program MBKM Cluster Kewirausahaan juga memberikan manfaat bagi universitas sebagai institusi pendidikan. Proyek yang dihasilkan dapat menjadi bentuk dokumentasi karya mahasiswa dalam mengembangkan ide bisnis berbasis kewirausahaan. Laporan yang disusun berfungsi sebagai dokumentasi ilmiah yang memuat proses pengembangan proyek secara sistematis, mulai dari tahap validasi ide bisnis hingga perancangan *prototype* dari solusi yang dikembangkan. Dengan adanya *prototype* serta laporan ilmiah tersebut, diharapkan hasil proyek ini dapat menjadi referensi maupun media pembelajaran bagi mahasiswa lain yang memiliki minat dalam bidang kewirausahaan dan inovasi bisnis.

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.