

**PELATIHAN *CREATIVE DESIGN THINKING START UP ENTREPRENEUR*
DI KALANGAN SISWA KELAS XII SMK INDUSTRI KREATIF KOTA
BANDAR LAMPUNG**

Arif Sugiono , Suropto, Supriyanto

Universitas Lampung, Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Kota Bandar,
Lampung, Indonesia
arif.sugiono@fisip.unila.ac.id

Abstract

Creative Industry Vocational High School (Formerly SMKN 5 Bandar Lampung), annually graduates skilled workers in the creative industry sector, especially the craft sub-sector. However, in general, after graduation the graduates are still job seeker oriented, and experience failure when starting a business. On the other hand, the number of start-up entrepreneurs in the creative industry sector in Indonesia in general, and Bandar Lampung in particular is still lacking. Departing from these conditions, training on start-up entrepreneurs and design thinking in starting a business is important and relevant to be carried out at Creative Industry Vocational Schools, especially students in class XII. The method used is discussion, lectures and discussing interesting cases about start-up entrepreneurs. By holding this training, it is hoped that a strong motivation will be formed to become someone who pioneers a new business / startup entrepreneur; good and correct understanding of design thinking about how to establish and become a start-up entrepreneur in the creative industry and design a good start-up business model. After carrying out the service activities using the above method, the results of the pretest and posttest showed an increase in the training participants' understanding of the training material.

Keywords: *Start Up Entrepreneurs, Design Thinking, Creative Industries*

Abstrak

SMK Industri Kreatif (Dahulu SMKN 5 Bandar Lampung), setiap tahunnya meluluskan tenaga terampil di bidang industri kreatif, khususnya sub sektor kriya. Namun, pada umumnya, setelah lulus para lulusannya masih berorientasi pada *job seeker*, dan mengalami kegagalan pada saat memulai sebuah usaha. Di sisi lain, jumlah *start up entrepreneur* di bidang Industri Kreatif di Indonesia pada umumnya, dan Kota Bandar Lampung pada khususnya masih kekurangan. Berangkat dari kondisi tersebut, maka pelatihan tentang start up entrepreneur dan design thinking dalam memulai bisnis menjadi penting dan relevan untuk dilakukan di SMK Industri Kreatif, khususnya siswa kelas XII. Metode yang digunakan adalah diskusi, ceramah dan membahas kasus-kasus yang menarik, tentang *start up entrepreneur*. Dengan diadakannya pelatihan ini, diharapkan akan terbentuk motivasi yang kuat untuk menjadi seorang yang merintis sebuah bisnis baru/ *startup entrepreneur*; pemahaman *design thinking* yang baik dan benar tentang bagaimana mendirikan dan menjadi *start up entrepreneur* di industri kreatif dan mendesain model bisnis *start up* yang baik. Setelah dilakukan kegiatan pengabdian dengan metode diatas, hasil pretest dan post test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta pelatihan tentang materi pelatihan.

Kata Kunci: *Start Up Entrepreneur, Design Thinking, Industri Kreatif*

Submitted: 2020-09-17

Revised: 2020-12-22

Accepted: 2020-12-26

Pendahuluan

Dinamika lingkungan makro di bidang teknologi informasi, kondisi sosial, budaya, ekonomi, politik dan kompetisi global yang semakin dinamis menuntut kita sebagai bangsa harus melakukan transformasi ekonomi, dari aktivitas ekonomi yang berbasis sumber daya alam (primer), menuju ke arah ekonomi yang mempunyai nilai tambah yang berbasis pengetahuan, teknologi, ide dan kreativitas. Industri yang relevan dalam merespon transformasi ekonomi tersebut, adalah industri kreatif. Karena industri kreatif adalah satu-satunya industri yang berorientasi nilai tambah yang berbasis ide, ilmu pengetahuan yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (Howkins, 2009; Kemenparekraf RI, 2014).

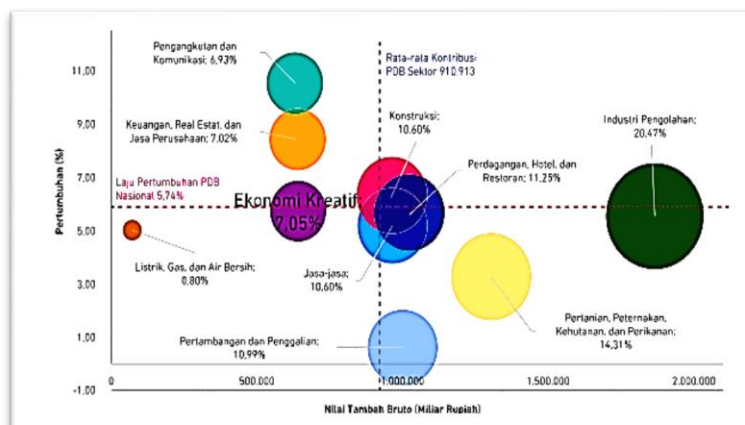
Pada perkembangannya, Industri kreatif, hadir sebagai gelombang ekonomi baru, dan merupakan *emerging industry* di berbagai negara, tanpa terkecuali Indonesia. Banyak negara sudah mengambil berbagai langkah akselerasi, guna meningkatkan peran industri kreatif dalam

perekonomian negara. Sehingga, kontribusi industri kreatif diberbagai negara, semakin meningkat. (Lihat Tabel 1).

Tabel 1. Kontribusi Industri Kreatif di Beberapa Negara

No	Negara	Kontribusi Industri Kreatif	
		PDB	Tenaga Kerja
1	Amerika Serikat	11,5 %	8,51 %
2	Australia	10,3 %	8 %
3	Korea Selatan	9,89 %	6,24 %
4	Hungaria	7,42 %	7,28 %
5	RRT	6,37 %	6,52 %
6	Panama	6,35 %	3,17 %
7	Malaysia	5,70 %	7,50 %
8	Filipina	9,89 %	6,24 %
9	Meksiko	4,77 %	11,01 %
10	Kroasia	7,42 %	7,28 %
11	Indonesia	4,11 %	3,75 %
12	Afrika Selatan	4,1 %	4,08 %
13	Kolumbia	3,3 %	5,8 %
14	Ukraina	2,85 %	3,90 %
15	Peru	4,1 %	4,08 %

Khusus di Indonesia, Di tengah usaha penguatan industri kreatif, kontribusi industri ini menunjukkan angka yang menggembirakan. Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2014), dan hasil survei ekonomi kreatif, hasil kerja sama BEKRAF RI dan BPS (2018), menunjukkan selama 4 (empat) tahun terakhir (2012 sampai 2016), kontribusi ekonomi kreatif, menunjukkan kecenderungan yang meningkat. Pada tahun 2010-2013, nilai PDB Atas Dasar Harga Berlaku (ADHB), ekonomi kreatif rata-rata sebesar Rp. 555 triliun dengan kontribusi rata-rata 7,1 % terhadap PDB nasional. Pada tahun 2010, industri kreatif berkontribusi sebesar Rp. 473 triliun. Selanjutnya, pada tahun 2012 meningkat menjadi Rp.573,89 triliun atau setara 6,9 % terhadap Produk Domestik Bruto (PDB). Karena pada tahun 2013 terjadi krisis/pelambatan ekonomi global, kontribusi industri kreatif mengalami penurunan, sehingga kontribusi industri kreatif terhadap PDB menjadi Rp.486,1 triliun. Besarnya kontribusi tersebut, menjadikan industri kreatif berada di atas sektor ekonomi utama keuangan, real estate, dan jasa perusahaan ; pengangkutan dan komunikasi ; dan Listrik, Gas.



Gambar 1. Pertumbuhan, Nilai Tambah Bruto dan Kontribusi Sektor Ekonomi (2013)

Pada dimensi empiris, agenda transformasi ekonomi dan penguatan peran dan kontribusi industri kreatif di Indonesia masih menemukan berbagai kendala pada berbagai level, baik pada level makro, meso dan mikro.(Nee, 2003; Sugiono & Isololipu, 2010;, Fitriani, 2015). Selanjutnya, Sugiono, et.al (2018), mengidentifikasi beberapa hambatan pada level mikro/pelaku usaha, diantaranya yang paling dominan adalah belum meratanya kualitas sumber daya manusia/SDM yang masih minim, sehingga belum memungkinkan terbangunnya sebuah *mindset start up entrepreneur* yang baik dan benar, minimnya kreativitas, ide sehingga belum bisa menciptakan model bisnis yang diterima pasar dengan baik. Atau dengan kata lain, *sustainability competitive advantage yang rendah*. Belum meratanya kualitas SDM dan berbagai permasalahan diatas, menjadikan pelaku *start up entrepreneur* yang mampu berkontribusi terhadap perekonomian daerah/nasional masih didominasi di sebagian kecil wilayah yang ada di Pulau Jawa. Sedangkan wilayah di luar Pulau Jawa (khususnya Kota Bandar Lampung), masih belum berkontribusi secara significant. BPS dan Bekraf RI, (2018).

Metode

Proses dilakukan dengan pembelajaran kelas dengan menggunakan metode *blended learning*, yakni pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial. Untuk metode *face to face*, bentuk pelaksanaan kegiatan adalah ceramah, diskusi, pembahasan kasus-kasus dan tanya jawab. Sedangkan metode *on line*, adalah mengakses video dari berbagai sumber yang relevan, memebentuk komunitas *on line* lewat media sosial sehingga memungkinkan untuk terus berinteraksi dan diskusi.

Tabel 2. Prosedur Kerja

No.	Kegiatan	Person In Charge	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	Tim Pengabdian	Peserta akan dibagikan serangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk mengungkap sejauh mana tingkat pemahaman peserta tentang Start up entrepreneur dan design thinking dalam memulai start up entrepreneur
2	Ceramah/Penyampaian Materi	Dr. Arif Sugiono Dr. Suropto Supriyanto, M.Si	Memberikan pemahaman tentang start up entrepreneur dan <i>creative design thinking</i> dalam memulai start up entrepreneur
3	<i>Post-test</i>	Tim Pengabdian	Peserta akan dibagikan serangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman peserta tentang materi yang telah disampaikan.

1. Pihak-pihak yang Terlibat

Adapun pihak-pihak yang terlibat di dalam kegiatan ini ialah tim pengabdian dari jurusan Ilmu Administrasi Bisnis FISIP Universitas lampung dengan pihak sekolah, yang meliputi (Kepala Sekolah, Guru dan Siswa Kelas XII).

2. Partisipasi Mitra

Partisipasi mitra dalam kegiatan pengabdian ini meliputi, penyediaan gedung pelaksanaan, peserta yang akan mengikuti kegiatan ini.

3. Rencana Evaluasi & Keberlanjutan Program

Evaluasi kegiatan akan dilakukan dengan mengukur tingkat pemahaman peserta terkait *start up entrepreneur* dan *creative design thinking*. Keberlanjutan program adalah manifestasi *blended learning*, dengan mengedepankan pola diskusi on line dengan membentuk komunitas, selanjutnya akan difasilitasi dalam program inkubasi bisnis yang dilakukan oleh Laboratorium Bisnis, jurusan Ilmu Administrasi Bisnis.

Hasil dan Pembahasan

1. Pemahaman Awal Peserta Sebelum Pelatihan

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh siswa kelas XII SMK Indsutri Kreatif yang berjumlah 23 orang (absensi peserta terlampir), dengan tetap menerapkan protocol covid-19 (sebagaimana dapat di lihat pada foto-foto kegiatan / dokumentasi selama kegiatan). Untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta akan materi pelatihan, khususnya pemahaman awal, dilakukan *pre-test* yang berbentuk pilihan benar dan salah. Jumlah *pre-test* sebanyak 10 (sepuluh) pertanyaan dan dikerjakan selama sepuluh menit (*soal pre-test terlampir*). Materi *pre-test* merupakan rangkuman dari materi yang akan disampaikan dalam pelatihan. Kriteria hasil *pre-test* yang digunakan adalah sebagai berikut: (hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel pre-test).

- a. 0% - 49,9%: Belum Memahami
- b. 50% - 74,9% : Cukup Memahami
- c. 75% - 100% : Sangat Memahami

Berdasarkan hasil *pre-test* pada tabel dibawah diketahui bahwa rata-rata tingkat pemahaman awal peserta adalah 27%. Hal ini berarti seluruh peserta masuk dalam kriteria belum memahami materi pelatihan. Lebih jelas, tentang detail pemahaman awal peserta pelatihan dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Pre Test

No.	Nama Peserta	(Pre-Test)	Tingkat Pemahaman Awal Peserta (%)
1.	Lusi Efrilia Rahma	5	25
2.	Rasya Ferdalita	6	30
3.	Nanda Aulia	5	25
4.	Riska Oktavia	4	20
5.	Ryan Fauziah	5	25
6.	Ferdenan Julio Nendy	7	35
7.	Abdul Arif P	6	30
8.	M. Fadly Asmansharin	5	25
9.	Anisa Rahmawati	7	35
10.	Pendi Pratama	5	25
11.	Daffa RDG	6	30
12.	Asep Saipudin	5	25
13.	Uswatun Khasanah	5	25
14.	Uswatun Nisa	5	25
15.	Dyah Ayu Dwi PS	4	20
16.	Muhammad Azri Basri	5	25
17.	JP Fadellah	6	30
18.	Irfan Fadhil	5	25
19.	Wanda Ramadhori	7	35
20.	Sekar Iman	5	25
21.	Ikhsan Hanif N	5	25
22.	Maulana Rafi	5	25
23.	Siti Habsoh	7	35

Rata-Rata	5,40	27%
-----------	------	-----

2. Pemahaman Akhir Peserta Pelatihan.

Setelah mengikuti pelatihan, maka dalam rangka mengetahui pemahaman akhir peserta tentang materi yang sudah disampaikan selama pelatihan dilakukan dengan menggunakan *post-test*, dengan jumlah dan jenis soal yang sama ketika melakukan pre test. Sama dengan materi pre test, materi *post-test* merupakan rangkuman dari materi yang akan disampaikan dalam pelatihan. Kriteria hasil *post-test* yang digunakan sama dengan kriteria *pre-test*. Pemberian materi dilakukan secara *tutorial* (ceramah) yang dilanjutkan dengan dialog (tanya jawab) antara peserta dengan pemateri. Proses pemberian materi diakhiri dengan diskusi, simulasi dan pembahasan contoh-contoh kasus. Hasil *Post-Test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil *Post-test*

No.	Nama Peserta	(<i>Pre-Test</i>)	(<i>Post-Test</i>)	Tingkat pemahaman akhir Peserta (%)
1.	Lusi Efrilia Rahma	5	7	70
2.	Rasya Ferdalita	6	8	80
3.	Nanda Aulia	5	8	80
4.	Riska Oktavia	4	7	70
5.	Ryan Fauziah	5	9	90
6.	Ferdenan Julio Nendy	7	10	100
7.	Abdul Arif P	6	8	80
8.	M. Fadly Asmansharin	5	8	80
9.	Anisa Rahmawati	7	9	90
10.	Pendi Pratama	5	7	70
11.	Daffa RDG	6	8	80
12.	Asep Saipudin	5	7	70
13.	Uswatun Khasanah	5	9	90
14.	Uswatun Nisa	5	10	100
15.	Dyah Ayu Dwi PS	4	7	70
16.	Muhammad Azri Basri	5	8	80
17.	JP Fadellah	6	9	90
18.	Irfan Fadhil	5	8	80
19.	Wanda Ramadhori	7	10	100
20.	Sekar Iman	5	9	90
21.	Ikhsan Hanif N	5	8	80
22.	Maulana Rafi	5	9	90
23.	Siti Habsah	7	100	100
	Rata-Rata	5,40	8,30	83%

Berdasarkan hasil *post-test* pada tabel diatas diketahui bahwa rata-rata tingkat pemahaman akhir peserta adalah 83%. Nilai ini masuk dalam kriteria sangat memahami. Jika dibandingkan dengan hasil *pre-test* berarti secara rata-rata telah terjadi peningkatan pemahaman peserta tentang tentang materi pelatihan. Bahkan ada beberapa peserta (4 peserta), dalam pre test ini, mampu menjawab dengan benar semua soal. Selanjutnya, dari 23 peserta, terdapat 6 peserta yang mampu mengerjakan dengan hanya 1 (satu) soal yang salah dari jumlah total soal yang diberikan. Nilai terendah dalam post test ini berada pada angka 7 (tujuh), yang dicapai oleh 6 (enam) peserta pelatihan. Sehingga 5 (lima) siswa lainnya mendapat nilai 8 (delapan)

Sebaran nilai yang cukup mengembirakan tersebut, dapat diartikan bahwa hampir semua peserta, sangat memahami materi pelatihan. Dengan pemahaman yang sangat memahami, makadengan desginthingking yang benar, jaminan keberhasilan peserta dalam menjalankan start up

akan semakin besar. Selain itu, peserta yang pada umumnya sebagai generasi muda, akan lebih yakin dalam memilih dan menekuni jiwa *entrepreneur*.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan



Gambar 3. Foto Bersama Peserta Pelatihan

Kesimpulan

Berdasarkan informasi yang didapatkan dilapangan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, maka dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya : (1) Minat, motivasi generasi muda untuk menjadi entrepreneur, masih belum terlalu kuat, sehingga perlu upaya dari berbagai pihak untuk terus aktif berkolaborasi dengan berbagai pihak untuk membangun kesadaran kolektif bagi semua kalangan (terutama generasi muda) akan penting dan prospektif yang bagus terhadap profesi entrepreneur, (2) Peningkatan pemahaman peserta pelatihan cukup

mengembirakan. berdasarkan pretest dan post test, menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta berada pada kategori belum memahami, sedangkan setelah dilakukan pengabdian, menunjukkan angka sangat memahami.

Daftar Pustaka

- Arjati Restituta A & Mosal Reney L. (2012). *Start Up Indonesia : Inspirasi & Pelajaran dari Para Pendiri Bisnis Digital*. Penerbit Kompas. Jakarta.
- Cravens, David W and Piercy, Nigel F. (2006). *Strategic Marketing*. Mc Graw Hill. International Edition.
- Fitriani, Rachma. (2015). *Menguak Daya Saing UMKM Industri Kreatif : Sebuah Riset Tindakan Berbasis Soft System Methodology*. Yayasan Obor Indonesia.
- Howkins, John. (2009). *The Creative Ecologies : Where Thinking is a Proper Job*. University Of Queensland Press.
- Nee, Victor. (2003). The New Institutionalism in Economic and Sociology. *Center of Study Economy and Society*. Vol.4.November 2003.
- Ramadhan, Hendry E. (2016). *Startup Entrepreneur : Menjadi Entrepreneur Startup*. Penebar Plus.Jakarta.
- Sugiono, Arif & Kurnianing Isololipu. (2010). *Berani Hidup Kaya : Jurus Jitu Menjadi Entrepreneurial Handal*. Pustaka Timur. Yogyakarta.
- Sugiono, Arif, Ria A, Sam'un JR, Erna M. (2018). *Dynamic Capabilities : Strategi dan Kunci Sukses Persaingan dalam Bidang Industri Kreatif*. Penerbit Ombak. Yogyakarta.
- Sugiono, Arif. (2019). *Dinamika Organisasi Di Era Disruptive : Sebuah Kajian Substantif dan Kontemporer*. Arti Bumi Intaran. Yogyakarta.
- Sugiono, Arif. (2014). *Ekonomi Kreatif : Kekuatan Baru Indonesia menuju 2025*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.
- Sugiono, Arif. (2018). *Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif*. Badan Pusat Statistik Republik Indoneisa dan Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.