

**Peningkatan Pengetahuan dan Minat Berwirausaha Pada Industri Kreatif di
Kecamatan Pemulutan Ogan Ilir**

Eduktivita Mardetini

Universitas Sriwijaya, Indonesia, edutivia_mardetini83@yahoo.com

Riswan Jaenudin

Universitas Sriwijaya, Indonesia, riswanjaenudin@gmail.com

Siti Fatimah

Universitas Sriwijaya, Indonesia, siti_fatimahfkip@yahoo.co.id

Firmansyah

Universitas Sriwijaya, Indonesia, firman0807@gmail.com

Dian Eka Amrina

Universitas Sriwijaya, Indonesia, dianekaamrina@gmail.com

ABSTRACT

Pemulutan is one of the sub-districts in Ogan Ilir region that has abundant natural potential in agriculture and livestock. The community has taken advantage of this potential but has not yet optimized its potential in creative industries. Whereas there are many business sectors that can be developed in accordance with the potential of the region owned. The purpose of this dedication is to provide insight into the entrepreneurship of the creative industries for young generation and to increase participants' interest in entrepreneurship at the creative industries. This devotion is carried out in Ogan Ilir Pemulutan Sub-district, which is targeted by youth of cadets as many as 27 people. Model devotion used is the accompaniment with the method of delivering material about entrepreneurship in the creative industry. Evaluation is done through knowledge test and entrepreneurship interest questionnaire in creative industries. The results from participants' initial tests on entrepreneurial knowledge in the creative industries are average of 5.63, and average of 6.93 in the final test, and the increase of 0.28 with the low categories. The increase was accompanied by a very strong interest by participants to entrepreneurship in the creative industries by 82.13%. In conclusion, this dedication activity can provide basic knowledge and stimulate interest to youth for entrepreneurship in creative industries.

Keywords: Entrepreneurial, entrepreneurial interest, creative industries

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Kemajuan suatu negara salah satunya dilihat dari pendapatan perkapita penduduknya. Dengan semakin tingginya pendapatan perkapita masyarakat di suatu negara, maka semakin maju negara tersebut. Untuk memperoleh pendapatan perkapita yang tinggi, maka pendapatan perseorangan yang diperoleh oleh penduduknya juga harus merata. Namun, kemampuan pemerintah untuk menyediakan lapangan pekerjaan yang sangat terbatas menyebabkan pendapatan masyarakat belum merata. Kondisi ini terlihat dimana pertumbuhan lowongan pekerjaan bagai deret hitung sedangkan pertumbuhan Sumber Daya Manusia (SDM) usia produktif bagai deret ukur, menyebabkan ketimpangan antara jumlah lowongan kerja dengan pencari kerja. Hal tersebut menyebabkan makin banyaknya pengangguran di usia produktif. Dengan semakin banyak pengangguran dapat mengakibatkan menurunnya kemampuan ekonomi yang dapat meningkatkan angka kejahatan, dan semakin menurunnya tingkat pendapatan perkapita.

Negara Indonesia merupakan negara yang memiliki Sumber Daya

Alam yang melimpah di berbagai sektor. Hal tersebut dapat dijadikan modal awal dalam meningkatkan pendapatan dan menurunkan tingkat pengangguran yaitu dengan mengoptimalkan peran SDM khususnya di usia produktif. SDM diarahkan tidak hanya sebagai pencari kerja tetapi menjadi individu yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan sendiri.

Dewasa ini kecenderungan yang berkembang adalah banyak orang-orang yang ingin mencapai keberhasilan dengan cara yang instan tanpa mau melewati proses yang harus dilalui. Padahal untuk mencapai keberhasilan seseorang harus berusaha keras dalam melalui prosesnya. Salah satu strategi atau wawasan yang harus dimiliki SDM era sekarang yaitu memiliki pemahaman mengenai wirausaha.

Banyak masyarakat beranggapan bahwa kewirausahaan adalah bakat bawaan dari lahir yang tidak dapat diajarkan, dan hanya etnis – etnis tertentu saja yang memiliki bakat bawaan tersebut dan yang berpotensi menjadi wirausaha. Mitos – mitos tersebut tidaklah benar, sebab kewirausahaan bukan berpijak pada bakat lahir, melainkan erat dengan tindakan atau aksi.

Jadi tindakan tersebutlah yang dapat menentukan seseorang sukses menjadi wirausaha atau tidak.

Kewirausahaan merupakan kegiatan yang memadukan perwatakan pribadi, keuangan dan sumber daya di lingkungan (Ghunadi, 2006:5). Dunia kewirausahaan mulai berkembang pada saat ini, hal tersebut terlihat dari banyaknya SDM usia produktif yang tertarik pada dunia wirausaha. Mereka mulai mempersiapkan diri dengan bekal pengetahuan dan keterampilan karena dengan memiliki banyak keahlian dan keterampilan dapat membuka peluang menjadi wirausaha.

Kecamatan Pemulutan merupakan salah satu kecamatan di Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Dengan luas kurang lebih 116,92 km², jumlah penduduk sebanyak 41,812 orang. Jumlah angkatan kerja di kecamatan pemulutan berjumlah 211.841 (BPS). Tetapi masih banyak penduduknya hidup dibawah garis marginal secara ekonomi. Mereka masih mengandalkan sektor pertanian dan perikanan, dengan jumlah wirausahawan yang masih relatif sedikit dan masih bersifat tradisional dalam menjalankan usahanya tersebut. Berdasarkan hasil

wawancara dengan camat pemulutan pada saat melakukan studi pendahuluan, dapat diketahui bahwa sebagian besar masyarakat di kecamatan pemulutan bekerja di sektor pertanian. Dimana mereka bekerja bukan dilahan yang milik mereka sendiri, melainkan milik orang lain. Hal tersebutlah yang membuat kualitas hidup masyarakat tidak mengalami peningkatan.

Penduduk yang berwirausaha telah mengembangkan beberapa produk disana seperti telur asin, kemplang panggang, dan ikan asin. Usaha-usaha tersebut dilakukan hanya sebagai usaha turun temurun dari orang tua mereka. Penduduk masih terfokus ke pada kegiatan tersebut belum bisa melihat potensi lain dari daerahnya yang bisa dikembangkan. Misalnya menghasilkan produk kreatif sektor kerajinan seperti hiasan dari cangkang telur bebek atau ayam dan membuat anyaman dari tumbuhan. Selain itu, dari sektor kuliner seperti menghasilkan variasi warna pada kemplang panggang dengan bentuk kemplang yang lebih menarik dan unik, atau menciptakan makanan kreasi baru yang berbahan dasar telur ayam atau telur bebek. Hal ini dikarenakan masih banyak

penduduk di daerah tersebut belum memiliki pengetahuan tentang berwirausaha khususnya pada industri kreatif sehingga mempengaruhi minat mereka untuk berwirausaha. Masyarakat Pemulutan hanya bertahan sebagai petani dan menjalankan usaha secara turun temurun. Seharusnya mereka bisa menjadi Raja di kampung sendiri dengan menggali potensi daerah melalui berwirausaha dan pada akhirnya dapat meningkatkan penghasilan keluarga.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah di atas yaitu melalui pengenalan berwirausaha mandiri pada industri kreatif untuk masyarakat usia produktif. Dengan pengenalan berwirausaha, diharapkan mampu membangkitkan keinginan atau minat untuk berwirausaha. Industri kreatif adalah aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan menciptakan dan penggunaan pengetahuan informasi. Melalui industri kreatif ini diharapkan akan semakin banyak bermunculan industri kreatif yang dapat mengatasi masalah pengangguran di usia produktif yang nantinya berdampak pula meningkatnya perekonomian keluarga. Industri kreatif merupakan terobosan

terbaru dari pemerintah untuk meningkatkan kesejahteraan penduduk dan menekan angka pengangguran. Skala pengembangan industri kreatif pada umumnya berbasis seni dan budaya. Untuk mengembangkan industri kreatif, masyarakat harus memiliki kreatifitas dan inovasi dalam membuat desain produk serta pola-pola pemasaran yang lebih dinamis dengan melihat berbagai peluang. Pengembangan industri kreatif di Kecamatan Pemulutan harus didukung oleh kegiatan sosialisasi atau pemberian informasi mengenai kewirausahaan, yang bertujuan agar bermunculan para *entrepreneur* muda baru dan mampu mendukung program pemerintah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan camat Pemulutan tentang masyarakat usia produktif disana, ternyata mereka sangat membutuhkan pengetahuan mengenai kewirausahaan mandiri pada industri kreatif, sehingga dapat merangsang minat masyarakat untuk berwirausaha pada industri kreatif.

Perumusan Masalah

Dari hasil identifikasi, dapat dirumuskan permasalahan:

- a. Masih banyak warga usia produktif yaitu usia 18 tahun sampai dengan 45

tahun yang belum memiliki pengetahuan berwirausaha di industri kreatif

- b. Masih banyak warga usia produktif yang belum memiliki minat untuk menggali peluang usaha dan mengembangkan bidang industri kreatif di daerahnya

Tujuan

Tujuan utama kegiatan pembinaan kewirausahaan industri kreatif usia produktif ini adalah:

- a. Memberikan wawasan atau pengetahuan mengenai kewirausahaan industri kreatif untuk usia produktif;
- b. Meningkatkan minat pemuda karang taruna untuk berwirausaha pada industri kreatif.

Manfaat

Berdasarkan tujuan tersebut, kegiatan ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat di Kecamatan Pemulutan, yaitu Masyarakat memiliki pengetahuan mengenai kewirausahaan industri Kreatif sehingga mereka berminat untuk berwirausaha pada industri kreatif dengan mampu melihat peluang usaha di daerahnya secara efisien dan tepat.

KAJIAN TEORITIK

Pengertian Kewirausahaan

Secara harfiah Kewirausahaan berasal dari kata wira dan usaha. Wira berarti keberanian, pejuang, atau gagah berani dan usaha berarti kegiatan bisnis yang komersial atau non-komersial, Sehingga kewirausahaan dapat pula diartikan sebagai keberanian seseorang untuk melaksanakan suatu kegiatan bisnis. Dalam bahasa Inggris wirausaha adalah *enterpenuer*, istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Richard Cantillon (1755), seorang ekonom Prancis. Menurutnya, entrepreneur adalah “*agent who buys means of production at certain prices in order to combine them*” (Gunadhi, 2013).

Dalam waktu yang tidak terlalu lama, ekonom Perancis lainnya- Jean Baptista Say (1803) menggunakan istilah kewirausahaan untuk menggambarkan para pengusaha yang mampu memindahkan sumber daya ekonomis dari tingkat produktivitas rendah ke tingkat produktivitas tinggi serta menghasilkan lebih banyak lagi (Suryana dan Bayu, 2010:24). J. B Say menekankan konsep entrepreneur sebagai pemimpin.

Kewirausahaan adalah sebuah proses mengkreasikan dengan menambahkan nilai sesuatu yang dicapai melalui usaha keras dan waktu yang tepat dengan memperkirakan dana pendukung, fisik, resiko sosial, dan akan menerima reward berupa keuangan dan kepuasan serta kemandirian personal.

Ciri dan Sifat Wirausaha

Wirausaha merupakan tindakan-tindakan seseorang yang berani mengambil resiko, guna mencapai tujuannya. Tindakan-tindakan yang dilaksanakan didorong oleh kekuatan dalam diri seseorang, sehingga dapat diketahui bahwa wirausaha memiliki ciri dan sifat sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Wirausahawan

CIRI-CIRI	WATAK/SIFAT
Percaya diri	Yakin, tidak tergantung dengan orang lain
Berorientasi tugas dan hasil	Kebutuhan akan prestasi, berorientasi laba, kerja keras, dan inisiatif
Pengambil resiko	Menyukai tantangan, kemampuan mengambil resiko
Kepemimpinan	Dapat menerima saran dan kritik, dapat bergaul dengan yang lainnya
Keorisinilan	Inovatif, Kreatif dan fleksibel
Berorientasi ke masa depan	Perspektif masa depan

(Geoffrey G. Meredith. Et.all, dalam Purwanto:2006)

Seorang wirausaha pastinya memiliki beberapa kriteria tersebut untuk menjalankan usahanya secara sukses. Senada dengan pendapat tersebut, Sari (2014) mengemukakan

bahwa Seorang wirausahawan adalah seseorang yang memiliki jiwa dan kemampuan tertentu dalam berkreasi dan berinovasi. Ia adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk mencipta-

kan sesuatu yang baru dan berbeda (*ability to create the new and different*) atau kemampuan kreatif dan inovatif. Kemampuan kreatif dan inovatif tersebut secara riil tercermin dalam kemampuan dan kemauan untuk memulai berbisnis (*start-up*), kemampuan untuk mengerjakan sesuatu yang baru (*creative*), kemauan dan kemampuan untuk mencari peluang (*opportunities*), kemampuan dan keberanian untuk menanggung risiko (*risk bearing*) dan kemampuan untuk mengembangkan ide dan meramu sumber daya yang tersedia.

Penjelasan tersebut mengemukakan bahwa minat berwirausaha adalah keinginan, ketertarikan serta kesediaan untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berdikari atau berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut dengan resiko yang akan terjadi, serta senantiasa belajar dari kegagalan yang dialami.

Pengertian Industri Kreatif

Industri kreatif bisa disebut juga dengan sebuah aktifitas ekonomi yang terkait dengan menciptakan atau penggunaan pengetahuan informasi. Di Indonesia Industri Kreatif biasa disebut juga dengan Industri budaya atau ekonomi kreatif. Industri kreatif tercipta dari pemanfaatan serta keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu untuk

bisa membuat lapangan pekerjaan baru dan juga bisa menciptakan kesejahteraan di daerah. Industri kreatif merupakan hasil dari kreatifitas dan daya cipta setiap individu.

John Howkins merupakan tokoh yang pertama kali memperkenalkan istilah ekonomi kreatif, melalui bukunya yang berjudul "*Creative Economy, How People Make Money from Ideas*". Menurut definisi Howkins (Pujiastuti, 2015), Ekonomi Kreatif adalah kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah Gagasan. Ia menjelaskan bahwa ekonomi kreatif merupakan suatu proses menyeluruh yang melibatkan orang yang kreatif, industri kreatif, dan tempat yang kreatif. Definisi tersebut mengartikan bahwa gagasan adalah hal terpenting dari ekonomi kreatif.

Department of Culture, Media, and Sport (DCMS) mendefinisikan Industri kreatif sebagai: "*Creative Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill & talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content* (Affif, 2012).

Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008:4) mendefinisikan Industri Kreatif di Indonesia sebagai

industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Industri kreatif yang bertitik tolak dari gagasan kreatif memberikan peranan penting terhadap perekonomian suatu negara. Peran industri kreatif bisa meningkatkan ekonomi secara global. Sebagian orang berpendapat bahwa kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama. Sehingga saat ini banyak sektor industri yang lahir dari kreatifitas dan inovasi dari setiap individu. Di Indonesia terdapat berbagai macam sektor yang termasuk kedalam industri kreatif dan perkembangan setiap tahunnya semakin meningkat.

Sektor Industri Kreatif di Indonesia

Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008) mengelompokkan industri kreatif menjadi 14 sub sektor, dan dalam perkembangannya ditambah satu sub sektor yaitu:

- **Sektor Arsitektur**

Sektor Arsitektur termasuk kedalam jenis industri Kreatif yang berkaitan dengan Design Bangunan, perencanaan Konstruksi bangunan,

pengawasan konstruksi dan konservasi Bangunan warisan.

- **Sektor Periklanan**

Sektor Periklanan termasuk kedalam jenis Industri kreatif yang berkaitan dengan jasa periklanan. Industri kreatif ini berkaitan dengan produksi dan distribusi iklan yang nantinya akan dilakukan riset pasar dan juga perencanaan pengembangan iklan tersebut. Yang mencakup kedalam sektor periklanan adalah membuat iklan di luar ruangan, produksi material iklan, proses promosi iklan tersebut.

- **Sektor Pasar Barang Seni**

Sektor pasar barang seni merupakan aktifitas perdagangan barang-barang asli unik dan langka yang mempunyai nilai seni yang tinggi. dalam prosesnya industri pasar barang seni akan menjual barangnya melalui lelang, membuka galeri, dan juga melalui internet. Yang termasuk kedalam sektor pasar barang seni adalah berbagai macam jenis alat musik kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan.

- **Sektor Kerajinan**

Sektor kerajinan merupakan jenis industri kreatif yang di dalam meliputi proses kreasi, produksi dan

juga distribusi dari suatu produk kerajinan yang dihasilkan. Sektor kerajinan ini di buat oleh tenaga pengrajin mulai dari Design sampai proses hasil penyelesaiannya. Sektor kerajinan memanfaatkan serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, dan kayu dan nantinya akan dibuat menjadi seni kerajinan yang memiliki nilai jual yang tinggi.

▪ **Sektor Desain**

Sektor desain merupakan jenis industri kreatif yang terkait dalam membuat desain grafis, desain interior dan desain produk.

▪ **Sektor Fashion**

Sektor *fashion* termasuk kedalam jenis industri kreatif yang terkait dalam pembuatan suatu produk pakaian, pembuatan aksesoris pakaian. Serta membuka konsultasi fashion dan mendistribusikan produk fashion yang telah di ciptakan

▪ **Sektor Video, film dan Fotografi.**

Sektor ini mencakup berbagai hal dari mulai pembuatan sebuah film, produksi suatu film sampai memasarkan produk yang telah diciptakan termasuk kedalam industri kreatif ini.

▪ **Sektor permainan interaktif**

Sektor ini memberikan penekanan kegiatan kreatif dalam permainan meliputi kreasi, produksi dan distribusi permainan komputer dan video. Sektor ini memberikan edukasi dan ketangkasan otak tergantung dari jenis permainannya

▪ **Sektor Musik**

Sektor musik berkaitan dengan kegiatan kreasi, pertunjukan, reproduksi, dan reproduksi dari rekaman suara. seperti kreasi musik, komposisi sebuah lagu, menciptakan lagu hingga proses produksi saat rekaman.

▪ **Sektor Pertunjukan**

Sektor industri kreatif ini berkaitan dengan, membuat kreasi, proses produksi hingga Pengemasan acara televisi.

▪ **Sektor Penerbitan dan Percetakan**

Sektor ini berkaitan dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal sampai dengan penerbitan prangko, uang kertas, materai dan lain-lain

▪ **Televisi dan Radio**

Sektor ini berkaitan dengan kreasi dalam pengemasan siaran radio dan televisi.

▪ **Riset dan Pengembangan**

Kegiatan pada sektor ini terfokus pada penemuan ilmu dan teknologi

dan penerapan ilmu pengetahuan untuk memperbaiki dan mengembangkan produk.

▪ **Sektor Kuliner**

Sektor kuliner ini meliputi dari pembuatan kuliner khas daerah, dan juga pemasaran produk khas daerah di Indonesia.

• **Sektor industri layanan komputer dan Perangkat Lunak**

Sektor industri ini berkaitan dengan pengembangan suatu teknologi yang di dalamnya meliputi, jasa layanan komputer, pengolahan data, pembuatan website, periklanan berbasis internet, desain sistem dan desain portal termasuk perawatannya.

Kelima belas sektor tersebut menjadi alternatif pilihan dalam mengembangkan industri kreatif, sesuai dengan kemampuan dari individu terfokus pada sektor kegiatan yang mana.

Hal Yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Kreatif

• *Kreativitas*

Dalam dunia industri kreatif tentu harus memiliki kreatifitas yang tinggi. karena pelaku industri kreatif kebanyakan anak muda

sehingga kreatifitas dan potensi mereka tanpa batas. Sehingga bisa membantu mendorong perkembangan industri kreatif di Indonesia.

• *Kemajuan Teknologi*

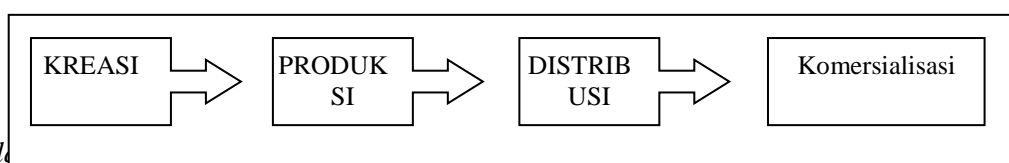
Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi industri kreatif tanah air. Seperti yang kita tahu kecanggihan teknologi sudah menjadi pendukung bagi pelaku industri kreatif menengah.

• *Media sosial*

Tidak bisa dipungkiri lagi peran media sosial sangat memberikan potensi besar bagi pelaku bisnis tak terkecuali pelaku industri kreatif. Karena bisa menawarkan barang untuk di jual melalui media sosial, sehingga ikut membantu dalam perkembangan industri kreatif (www.agribisnis.co.id).

Rantai Penciptaan Nilai pada Industri Kreatif

Industri kreatif mengutamakan dalam penciptaan produk yang membutuhkan kreatifitas individu dalam penciptaan nilai industri kreatif. Berikut ini rantai penciptaan nilai dalam industri kreatif:



Bagan 1. Rantai Penciptaan Nilai Industri Kreatif

Rantai tersebut merupakan hal mendasar yang dapat memahami posisi dan penentuan strategi pengembangan industri kreatif.

1. Kreasi, terdiri dari edukasi, inovasi, ekspresi, kepercayaan diri, pengalaman dan proyek, proteksi, agen talenta.
2. Produksi, terdiri dari teknologi, jaringan *outsourcing* jasa, skema pembiayaan.
3. Distribusi, terdiri dari negosiasi hak distribusi, internasionalisasi, infrastruktur.

Komersialisasi terdiri dari pemasaran, penjualan, layanan, dan promosi (Pujiastuti, 2015)

MATERI DAN METODE

Kerangka Pemecahan Masalah

Dalam pengabdian pada masyarakat ini, peserta diberikan pelatihan berupa pra pelatihan, pelatihan dan setelah pelatihan.

Realisasi Pemecahan Masalah

Kegiatan ini dilakukan secara langsung pada saat pra pelatihan, pelatihan dan setelah pelatihan yang meliputi:

1. Prapelatihan yaitu meninjau pengetahuan awal pemuda karang taruna mengenai kewirausahaan industri kreatif yang dilakukan dengan memberikan *pretest* sebanyak 10 soal pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman awal pemuda pemudi karang taruna mengenai kewirausahaan industri kreatif.
2. Pelatihan, pada tahap ini dilakukan pemantauan mengenai perkembangan pemahaman pemuda pemudi karang taruna mengenai kewirausahaan industri kreatif dari keaktifan dalam diskusi dan tanya jawab.
3. Pasca pelatihan yaitu meninjau pengetahuan setelah pelatihan mengenai kewirausahaan industri kreatif yang dilakukan dengan memberikan *posttest*.

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dari kegiatan ini adalah Pemuda dan pemudi karang taruna Kecamatan Pemulutan Indralaya yang berasal dari 25 desa di kecamatan pemulutan yang berjumlah 270 orang (Data Kecamatan Pemulutan). Teknik penarikan sample yang digunakan

adalah *purposive sampling*. Sampel diambil sebanyak 27 orang berdasarkan kesepakatan dengan camat Pemulutan dengan pertimbangan satu desa diwakili oleh satu pemuda karang taruna, ditambahkan dengan 1 orang ketua dan 1 orang sekretaris Karang taruna Kecamatan Pemulutan. Wakil yang terpilih diharapkan menjadi perintis, penerap dan penyebarluas hasil pelatihan kepada anggota karang taruna dan masyarakat lainnya.

Metode Kegiatan

Metode kegiatan yang dilaksanakan adalah pendampingan. Metode kegiatan yang digunakan adalah metode penyampaian materi, tim pengabdian mempresentasikan materi kewirausahaan industri kreatif. Kegiatan ini merupakan tahap awal untuk pengembangan industri kreatif dengan memberikan pengetahuan dan

merangsang minat untuk berwirausaha pada industri kreatif. Khalayak sasaran diajak secara aktif untuk berdiskusi dan tanya jawab berbagai hal yang menyangkut pengetahuan dan persepsi mereka terhadap wirausaha industri kreatif.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, terjadi peningkatan yang terjadi dari pengetahuan awal ke pengetahuan akhir dihitung dengan rumus *g* faktor (N-Gain) dengan rumus Hake (1999):

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} : Skor tes akhir

S_{pre} : Skor tes awal

S_{maks} : Skor maksimal

Kriteria tingkat gain adalah sebagai berikut:

Tabel. 2. Kategori Tingkat Gain

Batasan	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Selain itu, diberikan kuesioner guna mengetahui minat pemuda karang taruna untuk menekuni kewirausahaan

industri kreatif sebanyak 10 pernyataan. Indikator minat berwirausaha yang digunakan yaitu percaya diri,

pengambilan resiko, kepemimpinan, keorisinilan dan berorientasi ke masa depan (Geoffrey G. Meredith. Et.all, dalam Purwanto:2006).

Kuesioner yang disebarakan menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (4), setuju (3), Tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Skala likert ini

digunakan sebagai kriteria sikap khalayak sasaran mengenai berwirausaha pada industri kreatif.

Dengan Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Skor Maksimal

Dengan kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Intrepretasi Kuesioner

Skor	Kriteria
0% – 20 %	Sangat Lemah
21% – 40%	Lemah
41% – 60%	Cukup
61% – 80%	Kuat
81% – 100%	Sangat Kuat

(Riduwan, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagian besar masyarakat di kecamatan Pemulutan Indralaya bermata pencaharian sebagai petani dan peternak. Dari hasil pengamatan dan wawancara daerah tersebut masih memiliki banyak potensi sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan melalui berwirausaha pada industri kreatif.

Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan permintaan kecamatan pemulutan untuk mensosialisasikan kewirausahaan industri kreatif, karena

fakta dilapangan menunjukkan masih banyak potensi di daerah tersebut yang belum dapat digali oleh masyarakat khususnya pemuda karang taruna yang masih berada pada usia produktif. Hal tersebut sangat memungkinkan bagi dosen-dosen pendidikan ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya untuk mengadakan pelatihan kewirausahaan industri kreatif di kecamatan pemulutan.

Sebelum melakukan kegiatan pengabdian, dilaksanakan pertemuan antara pihak kecamatan dengan dosen-

dosen pendidikan ekonomi, guna membahas permasalahan yang dihadapi oleh warga kecamatan pemulutan mengenai kegiatan wirausaha. Setelah melakukan analisis kebutuhan, tim pengabdian dosen pendidikan ekonomi merancang kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di kecamatan pemulutan.

Kegiatan pengabdian tersebut dilaksanakan hari selasa, pada tanggal 19 September 2017. Yang bertempat dibalai desa kecamatan pemulutan, ogan ilir. Kegiatan tersebut dihadiri oleh camat Pemulutan beserta jajarannya, dan pemuda karang taruna sebanyak 27 orang. Tahap dari kegiatan ini meliputi perkenalan dari tim pengabdian pendidikan ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya, sambutan dari camat Pemulutan yang pada saat itu di wakikan oleh sekretaris camat pemulutan, sambutan dari ketua pelaksana pengabdian pada masyarakat, yang diikuti dengan kegiatan pelatihan dan diskusi.

Adapun hal yang dilakukan untuk melatih pemuda karang taruna mengenai kewirausahaan industri kreatif yaitu:

1. Kegiatan ini diawali dengan pemberian tes awal kepada pemuda karang taruna untuk mengetahui

pengetahuan awal mengenai kewirausahaan industri kreatif yang meliputi materi kewirausahaan dan industri kreatif

2. Tim pengabdian menyampaikan materi mengenai apa itu kewirausahaan, ciri-ciri wirausaha, ruang lingkup kewirausahaan industri kreatif yang meliputi definisinya, bidang usaha industri kreatif dan faktor-faktor yang mempengaruhi industri kreatif. Penyajian materi tersebut di ikuti dengan penayangan gambar-gambar yang berkaitan dengan industri kreatif, sehingga para pemuda karang taruna memiliki gambaran tentang jenis usaha yang dapat dilakukannya.
3. Melaksanakan diskusi tanya jawab, para peserta terlihat sangat antusias dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai kewirausahaan industri kreatif. Pada kegiatan diskusi dapat terlihat bahwa mereka memiliki keinginan yang tinggi untuk mengetahui tentang kewirausahaan industri kreatif.
4. Pemberian tes akhir mengenai kewirausahaan industri kreatif.
5. Pemberian kuesioner untuk mengetahui minat berwirausaha pada industri kreatif.

Analisis Data Tes

Kegiatan ini dapat dikatakan cukup berhasil jika dilihat dari antusias pemuda karang taruna dalam mencari

informasi mengenai kewirausahaan industri kreatif. Selain itu, hal tersebut dapat terlihat dari hasil analisis nilai tes pemahaman kewirausahaan industri kreatif. Yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil tes pemahaman kewirausahaan industri kreatif

TES	N	JUMLAH	RATA- RATA	N MIN	N MAX
AWAL	27	152	5,63	1	8
AKHIR	27	187	6,93	2	9

Dari tabel 4 tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata tes akhir lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata yang diperoleh peserta pada tes awal yaitu dengan selisih sebesar 1,30. Hal tersebut mengindikasikan bahwa telah terjadi peningkatan pemahaman peserta pada

materi kewirausahaan industri kreatif. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman awal ke pemahaman akhir peserta di hitung dengan rumus Gain, yang rekapitulasinya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. N- Gain Pemahaman kewirausahaan indusrti kreatif

N	JUMLAH	RATA- RATA	KRITERIA		
			R	S	T
27	7,68	0,28	14	12	1

Keterangan:

N : Jumlah peserta

R : Rendah

S : Sedang

T : Tinggi

Dari perhitungan gain, diketahui nilai rata-rata *gain* pemahaman kewirausahaan industri kreatif sebesar 0,28 yang termasuk pada kategori rendah. Selain itu dari hasil analisis per kriteria peningkatan diketahui bahwa

51,85% peserta masih termasuk kedalam kategori peningkatan yang rendah, 44,44% termasuk dalam kategori sedang

dan sisanya 3,70 termasuk kategori tinggi. Nilai gain per individu dapat dilihat pada diagram berikut ini:

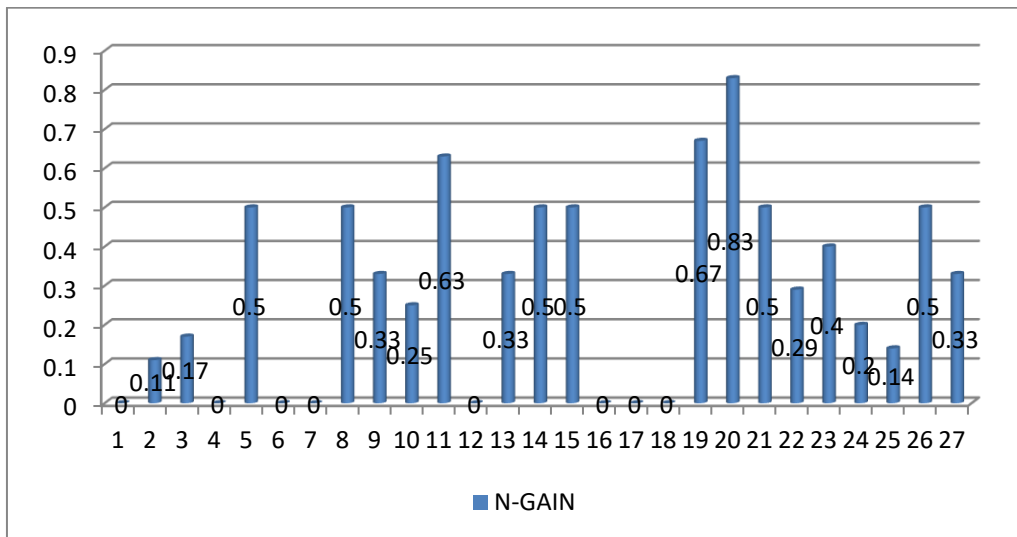


Diagram 1. Nilai gain per individu pemahaman kewirausahaan industri kreatif

Dari diagram tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi dari setiap peserta sangat beragam mulai dari yang tidak ada peningkatan, peningkatan rendah, sedang dan bahkan ada yang mengalami peningkatan yang tinggi.

Analisis Data Kuesioner

Kuesioner yang diberikan kepada peserta merupakan kuesioner yang digunakan untuk mengetahui minat peserta untuk berwirausaha pada industri kreatif. Kuesioner terdiri dari 7 indikator yang dijabarkan pada 10 pernyataan, peserta tinggal memberikan tanda ceklis saja pada pilihannya. Kuesioner ini di berikan pada akhir pertemuan pada saat pengabdian pada masyarakat dilakukan.

Pernyataan yang terdapat pada kuesioner terdiri dari enam pernyataan positif yaitu no 1, 5, 6, 7, 8, dan 9. Sedangkan, pernyataan negatif terdapat pada no 2, 3, 4, dan 10. Dari data yang di peroleh dapat di simpulkan pada tabel 6.

Dari tabel 6, dapat diketahui bahwa pendapat peserta terhadap pernyataan dalam kuesioner sangat beragam. Pada pernyataan pertama, 56% peserta sangat setuju bahwa menciptakan lapangan pekerjaan lebih baik dari pada mencari pekerjaan dan 48% peserta berpendapat tidak setuju untuk pernyataan kedua bahwa sangat sulit untuk mengembangkan usaha industri kreatif.

Tabel 6. Rekapitulasi data kuesioner setiap peserta untuk minat berwirausaha pada industri kreatif

PERNYATAAN	KRITERIA				Jumlah
	SS	S	TS	STS	
1	15	11	1	0	27
2	1	5	13	8	27
3	2	2	17	6	27
4	1	6	14	6	27
5	15	10	0	2	27
6	23	3	0	1	27
7	11	15	0	1	27
8	8	18	1	0	27

9	19	8	0	0	27
10	2	3	17	5	27
TOTAL					270

Keterangan :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS: Sangat tidak setuju

Pernyataan ketiga, diketahui 63% peserta menyatakan tidak setuju bahwa mereka merasa takut gagal saat memulai berwirausaha pada industri kreatif. Sedangkan pada pernyataan keempat 52% peserta menyatakan tidak setuju bahwa berwirausaha pada industri kreatif belum pasti mendapatkan untung besar.

Pada pernyataan kelima terdapat 56 % peserta berpendapat bahwa mereka sangat setuju bahwa tidak takut kalah bersaing jika membuka industri kreatif. Sementara, 37% peserta setuju bahwa mereka tidak takut kalah bersaing jika membuka industri kreatif. 23 peserta dari 27 peserta memilih sangat setuju dengan pernyataan keenam yaitu tidak mudah menyerah adalah kunci keberhasilan wirausaha.

Pernyataan ketujuh menunjukkan bahwa 15 orang peserta berpendapat setuju jika wirausaha pada industri kreatif memiliki masa depan yang baik dan cerah. Sementara, peserta yang berpendapat sangat setuju jika wirausaha pada industri kreatif memiliki masa depan yang baik dan cerah hanya sebesar 41% atau 11 orang.

67% peserta berpendapat pada pernyataan kedelapan bahwa mereka setuju jika kegagalan dalam berwirausaha dalam industri kreatif adalah pengalaman untuk belajar. Hanya 30% peserta yang menyatakan sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Dari hasil analisis data dapat diketahui bahwa 19 orang peserta atau 70% peserta sangat setuju dengan pernyataan kesembilan bahwa berwirausaha pada industri kreatif dapat menjadikan kita mandiri, sisanya 30% berada pada pendapat setuju jika berwirausaha pada industri kreatif dapat menjadikan mandiri. Sedangkan pada pernyataan terakhir yaitu 63% peserta

berpendapat tidak setuju jika berwirausaha pada industri kreatif terlalu menguras waktu, tenaga, dan pikiran.

Hasil analisis data kuesioner secara keseluruhan juga menunjukkan bahwa minat peserta untuk berwirausaha pada industri kreatif termasuk dalam kategori sangat kuat. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil analisis data kuesioner yang menunjukkan bahwa minat peserta untuk berwirausaha pada

industri kreatif sebesar 82,13%. Yang diperoleh dari :

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{887}{1080} \times 100\% \\ &= 82,13\% \end{aligned}$$

Kuesioner minat berwirausaha pada industri kreatif jika di lihat dari ketujuh indikatornya yaitu sebagai berikut:

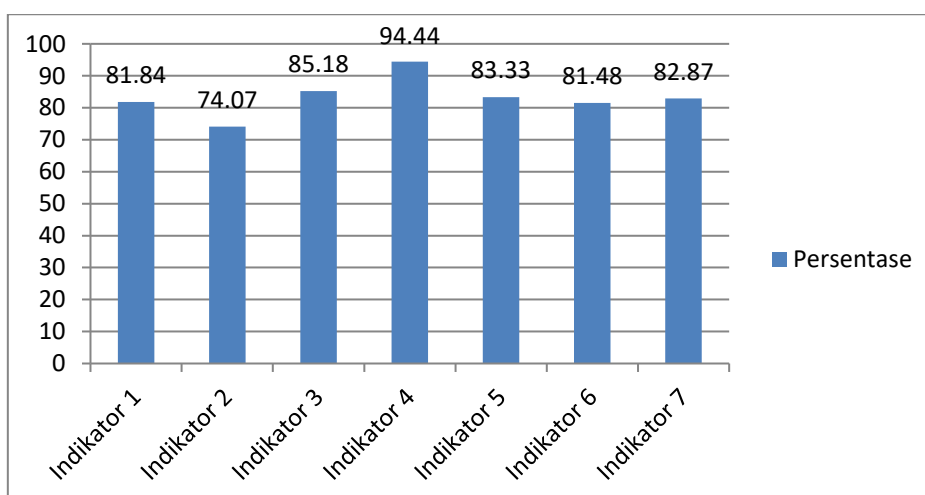


Diagram 2. persentase minat berwirausaha pada industri kreatif per indikator

1. Indikator 1 : Rasa Percaya Diri

Indikator minat berwirausahaan pada industri kreatif ini di wakilkkan oleh pernyataan nomor satu yaitu menciptakan lapangan pekerjaan lebih baik dari pada mencari pekerjaan dan nomor dua yaitu sangat sulit untuk

mengembangkan usaha industri kreatif. Dari hasil analisis data untuk indikator ini dapat disimpulkan bahwa peserta memiliki rasa percaya diri yang sangat kuat untuk berwirausaha pada industri kreatif yaitu sebesar 81,84%.

2. Indikator 2 : Dapat Mengambil Resiko

Kemampuan mengambil resiko dapat dilihat dari takut gagal saat memulai wirausaha pada industri kreatif dan berwirausaha pada industri kreatif belum tentu mendapatkan untung besar. Hasil analisis data pada indikator ini menunjukkan peserta merasa kuat mengambil resiko untuk memulai berwirausaha pada industri kreatif dengan persentase sebesar 74,07%.

3. Indikator 3 : Kreatif dan inovatif

Tidak takut kalah bersaing jika membuka usaha industri kreatif merupakan ciri bahwa seorang wirausaha harus bertindak kreatif dan inovatif. Hasil analisis pada indikator ini menunjukkan peserta memiliki keinginan yang sangat kuat untuk bersikap kreatif dan inovatif sebesar 85,18%.

4. Indikator 4 : Disiplin dan bekerja keras

Indikator ini diwakilkan oleh pernyataan nomor 6 yaitu tidak mudah menyerah adalah kunci keberhasilan wirausaha. Hasil analisis untuk indikator ini yaitu sebesar 94,44%, yang mengindikasikan bahwa peserta memiliki rasa disiplin dan bekerja keras

yang sangat kuat untuk berwirausaha pada industri kreatif.

5. Indikator 5 : Berorientasi ke masa depan

Hasil analisis data pada indikator ini menunjukkan bahwa tingkat orientasi peserta ke masa depan sangat kuat dengan persentase sebesar 83,33%.

6. Indikator 6 : Memiliki rasa ingin tahu

Indikator ini diwakilkan oleh pernyataan, kegagalan dalam berwirausaha pada industri kreatif adalah pengalaman untuk belajar. hasil analisis untuk indikator ini sebesar 81,48% yang mengindikasikan peserta memiliki rasa ingin tahu yang sangat kuat terhadap berwirausaha pada industri kreatif.

7. Indikator 7 : Jujur dan mandiri

Indikator terakhir pada kuesioner minat berwirausaha di industri kreatif ini, di wakilkkan oleh dua pernyataan yaitu berwirausaha pada industri kreatif dapat menjadikan kita mandiri dan wirausaha pada industri kreatif terlalu menguras waktu, tenaga dan pikiran. Dari data kedua deskriptor tersebut dapat di ketahui bahwa pada indikator ini peserta memiliki sikap jujur dan mandiri yang sangat kuat untuk berwirausaha

pada industri kreatif yaitu sebesar 82,87%.

Penyampaian materi pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini mendapatkan respon yang positif dari pemuda karang taruna kecamatan Pemulutan, hal tersebut dapat terlihat dari interaksi tim pengabdian dengan para peserta. Para peserta memperhatikan penyampaian materi, bertanya ketika ada yang belum mereka pahami, dan saling bertukar pikiran mengenai berwirausaha pada industri kreatif.

Pemahaman peserta mengenai kewirausahaan pada industri kreatif meningkat dari rata-rata 5,63 pada tes awal menjadi 6,93 pada tes akhir atau setelah materi di sampaikan. Jika dilihat dari peningkatan per peserta dapat disimpulkan bahwa setiap peserta tidak ada yang mengalami penurunan. Walaupun peningkatan secara umumnya tidak dalam jumlah yang besar, yaitu hanya 0,28 dan termasuk kedalam peningkatan pemahaman kewirausahaan industri kreatif pada kategori rendah. Hal tersebut dapat terjadi karena peserta jarang menerima pelatihan-pelatihan atau pemaparan materi mengenai sesuatu

hal dan mereka lebih terlatih untuk langsung bertindak dari pada mendengarkan penyampaian teori.

Peningkatan tersebut di iringi dengan munculnya minat peserta untuk berwirausaha pada industri kreatif yang sangat kuat yaitu sebesar 82,13%. Minat inilah yang diharapkan menjadi modal bagi para pemuda karang taruna kecamatan Pemulutan untuk lebih meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan guna mengembangkan potensi daerahnya dan meningkatkan pendapatan hidup.

Beberapa indikator yang diukur pada kuesioner menunjukkan bahwa pemuda karang taruna memiliki kemauan yang kuat untuk menjalankan usaha pada bidang industri kreatif. Hal tersebut dapat terlihat dari mereka percaya diri, mau bertindak kreatif dan inovatif, disiplin dan bekerja keras, berorientasi ke masa depan, memiliki rasa ingin tahu, dan jujur dan mandiri. Walaupun di satu sisi mereka tetap merasa takut terhadap resiko yang akan mereka terima ketika berwirausaha pada industri kreatif. Resiko tersebut bisa berwujud kegagalan dalam menjalankan usahanya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan di Kecamatan Pemulutan, Kabupatenogan ilir ini dilaksanakan dengan model pendampingan dan metode penyampaian materi, dapat memberikan pengetahuan dasar dan minat mengenai berwirausaha pada industri kreatif kepada pemuda karang taruna di kecamatan Pemulutan. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya hasil tes pemahaman mengenai wirausaha pada industri kreatif sebesar 0,28 dengan kategori rendah, yang didukung oleh minat peserta untuk berwirausaha pada industri kreatif yang tergolong sangat kuat yaitu sebesar 82,13%.

Saran

Pengetahuan yang diberikan melalui kegiatan pengabdian ini merupakan modal awal dalam mengembangkan kewirausahaan pada industri kreatif sehingga pada akhirnya pemuda karang taruna kecamatan Pemulutan dapat mengembangkan potensi yang ada di daerahnya guna meningkatkan pendapatan. Selain itu,

kegiatan ini merupakan tahap awal untuk melakukan pendampingan kepada pemuda karang taruna kecamatan pemulutan untuk mengembangkan kewirausahaan pada industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Affif, Faisal. 2012. Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif. Tersedia : <http://sbm.binus.ac.id/files/2013/04/Kewirausahaan-dan-Ekonomi-Kreatif.pdf>. Di akses pada 24 November 2017
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia.2008: Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2025
- Gunadhi, Erwin. 2013. Kewirausahaan. Garut: Penerbit STT
- Hake, Richard. 1999. Gain Scores. Tersedia: <http://www.physics.indiana.edu/~sd/i/AnalyzingChange-Gain.pdf>. Di akses pada tanggal 10 Juni 2017
- Pujiastuti, Herlina. 2015. Industri Kreatif. Tersedia: <https://dokumen.tips/documents/industri-kreatif-55c0990dbf169.html>. Di akses pada tanggal 23 November 2017
- Purwanto. 2006. Diktat Kewirausahaan. Yogyakarta: UNY
- Riduan. 2012. Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta
- Sari, Annisa Ratna. 2014. Ekonomi Kreatif : Konsep, Peluang, dan Cara memulai. Tersedia: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/annisa-ratna-sari-msed/makalah-ppm-kelompok->

[2014-annisa.pdf](#). Di akses pada tanggal 24 November 2017
Suryana, Yuyus dan Kartib, Bayu. 2010.
Kewirausahaan:
Pendekatan Karakteristik
Wirausahawan Sukses. Jakarta:
Kencana Prenada Media

Badan Pusat Statistik Kabupaten Ogan
Ilir. 2013-
2014. www.agribisnis.co.id.
Industri Kreatif. Di akses pada
tanggal 10 Juni 2017