

## PELATIHAN KECAKAPAN HIDUP SISWA PKBM BANGUN BANGSA KOTA SEMARANG BERBASIS IT-PRENEURSHIP

Susetyo Darmanto<sup>1</sup>, Djoko Darmawan<sup>2</sup>, Bukirom<sup>3</sup>

susetyodarmanto@untagsmg.ac.id<sup>1</sup>, kwankonghu@hotmail.com<sup>2</sup>, omegakom@gmail.com<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas 17 Agustus 1945 Semarang

### Abstrak

*Warga masyarakat yang menuntut ilmu sebagai siswa program kesetaraan Kejar Paket C di PKBM Bangun Bangsa perlu mendapatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang teknologi informasi. Namun keterbatasan sumber daya manusia, menjadikan program pelatihan kecakapan hidup tersebut tidak dapat dijalankan. Menjawab persoalan tersebut, tim pengabdian masyarakat Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Semarang menyelenggarakan pelatihan keterampilan praktis di bidang teknologi seni kreasi grafis digital, sebagai bekal berwiraswasta setelah menyelesaikan pendidikan. Tujuan kegiatan ini selain kemampuan hard skill yang berupa keterampilan membuat berbagai produk kreasi dari digital, juga memberikan kemampuan soft skill berupa pengetahuan tentang dunia wirausaha (IT-preneurship), sikap optimis dalam menghadapi hari esok dan sikap untuk tidak mudah menyerah. Metode pelaksanaan program meliputi: penyusunan diktat pelajaran, ceramah kewirausahaan, penyampaian teori, dan praktek keterampilan pembuatan kreasi desain grafis digital. Hasil yang telah dicapai adalah peserta pelatihan memiliki keterampilan mengoperasikan program CorelDraw dan Adobe Photosop, serta menghasilkan berbagai kreasi produk desain grafis.*

*Kata Kunci: Pelatihan Desain Grafis, IT-Preneurship, PKBM.*

### Pendahuluan

Bisnis kecambah (tauge) di Jawa Timur khususnya di Kota Surabaya mulai berkembang pesat seiring dengan kebutuhan pola makan yang sehat serta makin berkembangnya jajanan dan makanan khas Jawa Timur, seperti menu rawon, lontong balap, serta aneka jajanan/makanan yang berbahan baku taugé. Taugé tersebut dibuat dan dipasarkan secara tradisional di pasar-pasar wilayah Surabaya. Prospek kecambah ini sangat menjanjikan terutama dari segi citra rasa khas menu makanan tersebut dan harga yang sangat terjangkau bagi konsumen karena menjadi pelengkap menu makanan yang sangat digemari bagi penggemar kuliner khas Jawa Timur khususnya Surabaya.

Di Kelurahan Kertajaya, khususnya wilayah Pucangan dan Juwining Kecamatan Gubeng Kota Surabaya Jawa Timur terdapat kelompok pembuat taugé,

dimana usaha pembuatan taugé oleh warga ini belum dilaksanakan secara profesional, tetapi masih bersifat tradisional. Umumnya produk khas taugé diproduksi oleh mitra per hari berkisar 200-400 kg taugé, sedangkan permintaan untuk Kota Surabaya masih cukup tinggi.

Keberadaan puluhan pembuat yang terkonsentrasi dalam satu wilayah tersebut, telah diambil dua mitra yang merupakan kelompok representatif secara geografis merupakan suatu wilayah Kota Surabaya, dimana warga tersebut sebagian mengandalkan sumber pendapatan utamanya berasal dari usaha pembuatan taugé yang menerima pesanan dan melayani agen-agen yang dijual ke pasar wilayah Surabaya. Keadaan masyarakat yang sangat beragam dalam sudut pandang sosial dan budaya, tetapi dalam mata pencaharian sebagian besar penduduknya adalah pegawai swasta dan wirausaha skala rumah tangga. Dalam proses pembuatan taugé

sebagian besar pembuat masih menggunakan teknologi atau alat sederhana serta masih mengandalkan cara-cara tradisional dengan tenaga manual dan jumlahnya yang terbatas. Saat adanya permintaan yang tinggi untuk memenuhi kebutuhan agen-agen penjualan di Pasar Kota Surabaya dan juga memenuhi atau melayani pesanan taugé dari tempat lain, sehingga dalam upaya untuk meningkatkan target penjualan yang optimal serta efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga selama pembuatan taugé tersebut, maka jika ditangani secara profesional dengan menggunakan alat proses yang lebih baik dalam pembuatan taugé diharapkan akan meningkatkan kualitas dan kuantitas produksi taugé. Kegiatan pembuat taugé di kampung ini telah berlangsung selama puluhan tahun secara terus menerus dari ketrampilan orang tua yang diturunkan ke anaknya karena dianggap menjanjikan dapat menopang kesejahteraan keluarga, sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi pelaku wirausaha skala rumah tangga (UMKM) di Kelurahan Kertajaya Surabaya selama ini.

Para pembuat taugé selama ini terus berupaya menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi supaya dapat tetap eksis mempertahankan kelangsungan usahanya. Salah satu upaya nyata yang dilakukan oleh para pembuat untuk mendukung perkembangan usahanya adalah melalui pengelolaan tenaga kerjanya agar bisa bekerja lebih efektif dan efisien. Namun tetapi, dalam perkembangannya upaya tersebut pun tidak dapat terlaksana dengan baik karena kebanyakan tenaga kerja pada industri kecil memiliki tingkat produktivitas yang rendah. Hal ini salah satunya disebabkan para tenaga kerja tersebut memiliki tingkat pendidikan yang rendah, sehingga umumnya kemampuan manajerial yang mereka miliki merupakan proses hasil belajar secara mandiri yang menyebabkan pekerjaan yang mereka lakukan pun belum efektif dan efisien.

### **Metode**

Kewirausahaan IT-Preneurship kreasi desain grafis digital dilaksanakan mulai tanggal 21 Juli 2020 sampai dengan 18

Agustus 2020. Kegiatan berjalan selama 12 pertemuan kurang lebih 2 jam, dimulai jam 19.00 WIB sampai dengan 21.00 WIB, diikuti 10 orang peserta pelatihan. Metode kegiatan meliputi: focus group discuss, ceramah kewirausahaan, penyampaian teori, demonstrasi, dan praktek tentang desain grafis digital.

### **Hasil dan Pembahasan.**

Membuang Pelatihan kecakapan hidup berbasis IT-preneurship ini dilaksanakan selama satu bulan dan berjalan dengan baik. Mayoritas peserta berhasil menyelesaikan program pelatihan, sehingga diharapkan memiliki bekal membuka ataupun mengembangkan usaha. Pelaksanaan pelatihan kreasi desain grafis digital terdiri atas tiga tahap kegiatan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi/hasilkan.

### **Perencanaan**

Kegiatan pada tahap perencanaan dilakukan melalui focus group discuss, membahas antara lain: analisis identifikasi kebutuhan pelatihan (training need analysis), penyusunan program pelatihan - kurikulum – silabus – rencana pembelajaran - penyusunan modul pelatihan, melakukan rekrutmen dan seleksi peserta pelatihan, menyusun rencana pelatihan, penetapan SDM pelatihan, penyediaan fasilitas pelatihan, menyusun jadwal pelatihan, dan menyiapkan administrasi pelatihan. Kurikulum disusun mengacu pada skema Program Pelatihan Berbasis Kompetensi bidang Desainer Grafis, serta diperkaya dengan materi kewirausahaan.

Seleksi peserta didik dilakukan melalui wawancara untuk menggali informasi motivasi, minat dan bakat. Penetapan pengajar didasarkan pada keahlian, pengalaman, mental dan tanggung jawab. Penyiapan sarana meliputi kebutuhan perangkat keras (hardware), dan perangkat lunak (software) desain grafis CorelDraw dan Adobe Photoshop

### **Pelaksanaan**

Berdasarkan hasil seleksi rekrutmen dan seleksi, terpilih 10 orang warga belajar Kerja Paket C PKBM Bangun Bangsa.

Peserta pelatihan seimbang antara laki-laki dan perempuan dengan usia produktif sebanyak 9 orang, dan berdomisi di Kota Semarang sebanyak 9 orang (Tabel 1).

Tabel 1. Deskripsi Peserta Pelatihan

Demografi	F	%
<b>Jenis Kelamin</b>		
• Laki-laki	5	50
• Perempuan	5	50
<b>Umur</b>		
• < 18 tahun	1	10
• >=18 tahun	9	90
<b>Asal Kota</b>		
• Semarang	9	90
• Luar Semarang	1	10

Kegiatan pelatihan dibuka oleh ketua tim pengabdian UNTAG Semarang (Gambar 1). Hadir dalam pembukaan ketua PKBM Bangun Bangsa, instruktur, peserta pelatihan, dan tamu undangan. Sehubungan dengan masa pandemi, kegiatan menerapkan protokol kesehatan meliputi: menjaga jarak, mencuci tangan dengan hand sanitizer, dan memakai masker-pelindung wajah (Gambar 2).



Gambar 1. Pembukaan Pelatihan



Gambar 2. Penyerahan Bahan Pelatihan kepada Peserta Pelatihan



Gambar 3. Presentasi Materi Kewirausahaan

Kegiatan IT-Preneurship selanjutnya adalah penyampaian teori dan praktek desain grafis digital. Kegiatan harian pelatihan diawali dan salam, berdoa, meng-absen peserta, memberikan motivasi, penyampaian teori, demonstrasi, praktek, penguatan materi, tanya jawab, dan diakhiri dengan doa. Materi diberikan dalam bentuk buku informasi (modul) dan buku kerja. Unit kompetensi yang diajarkan meliputi: menggunakan perangkat komputer, menggunakan peralatan peripheral, mengaplikasikan prinsip dasar desain, menerapkan prinsip dasar komunikasi, menerapkan design brief, menetapkan strategi desain, menetapkan konsep desain, mengoperasikan perangkat lunak desain, dan menciptakan karya desain. Beberapa proyek desain yang diajarkan antara lain ID card, kartu nama, spanduk, standing banner, Stempel, mug, pin, gantungan kunci, cover buku, dan kaos distro. Pelaksanaan praktek desain menggunakan perangkat lunak CorelDraw dan Adobe Photoshop (Gambar 4).





Gambar 4. Penyerahan Materi Teori dan Praktek Desain Grafis

Pada akhir kegiatan dilakukan pencetakan hasil desain ke media seperti mug, roll banner, pin, gantungan kunci, dan lainnya. Hasil pelatihan selanjutnya diserahkan kepada pengelola PKBM (Gambar 5).



Gambar 5. Hasil Kreasi Desain Grafis Digital

### Evaluasi

Evaluasi IT-Preneurship Kreasi Desain Grafis Digital dilakukan dengan memberikan tugas kepada peserta pelatihan (Gambar 6). Dari 10 orang peserta, 9 orang mampu menyelesaikan pelatihan sehingga kepadanya diberikan sertifikat.



Gambar 6. Penyerahan Sertifikat Pelatihan

Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan berbasis

kompetensi kreasi desain grafis digital ini dapat terlaksana dengan baik. Peserta pelatihan dapat menyerap materi yang diberikan oleh narasumber. Faktor pendukung keberhasilan pelatihan adalah adanya instruktur / narasumber yang telah memiliki kompetensi, baik kompetensi teknik maupun kompetensi metodologi pelatihan. Faktor pendukung lainnya adalah keseriusan peserta dalam mengikuti pelatihan, serta motivasi dari pengelola kepada warga belajar untuk memiliki keterampilan (life skill). Faktor pendukung yang tidak kalah penting adalah sarana-prasarana pelatihan. Ketersediaan daya listrik yang besar memungkinkan dapat dihidupkan semua komputer dan perangkat display (LCD) secara bersamaan. Selain itu, adanya jaringan internet tanpa kabel (wifi) menunjang pencarian berbagai bahan desain. Faktor penghambat kegiatan pelatihan adalah gangguan cuaca (hujan) dan masih mewabahnya pandemik virus Covid-19 membuat instruktur harus menjaga jarak dengan peserta pelatihan. Faktor penghambat lainnya adalah hujan deras disertai angin kencang sehingga terkadang pelatihan tidak dapat diikuti semua peserta.

### **Simpulan**

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan kecakapan hidup berbasis kompetensi tentang kreasi desain grafis digital untuk warga belajar Kejar Paket C PKBM Bangun Bangsa Kota Semarang dapat terlaksana dengan baik. Empat tahapan pembelajaran dalam memahami desain grafis dapat disampaikan, meliputi: merancang konsep awal produk sebelum mendesain, dilanjutkan dengan tahap desain baik secara digital, dan dilanjutkan dengan mencetak ke media yang diinginkan, dan menghitung estimasi biaya produksi serta harga jual. Hasil akhir peserta pelatihan memiliki keterampilan mengoperasikan program CorelDraw dan Adobe Photoshop, dan menghasilkan berbagai kreasi produk desain grafis.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Kementerian Riset dan Teknologi / Badan Riset dan Inovasi Nasional yang telah mendukung pendanaan kegiatan pelatihan berbasis kompetensi kreasi desain grafis digital ini melalui Hibah Program Kemitraan Masyarakat Tahun Anggaran 2020

### **Daftar Pustaka**

- Almaidah, S. 2017. Analisis Efektivitas Kinerja Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Dalam Menyelenggarakan Program Pendidikan Berbasis Masyarakat. *Media Ekonomi dan Manajemen*, 32(2), 162-177.
- Hadi, S. 2012. Evaluasi implementasi kurikulum berbasis kompetensi pada lembaga kursus dan pelatihan (LKP) program otomotif DIY. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 267-283.
- Hidayat, D. 2017. Pengelolaan pembelajaran berbasis kewirausahaan masyarakat program kejar paket C. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 1-10.
- Ismail, E., Samsudi, Widjanarko, D., Joyce, P., & Stearns, R. 2018. Implementation effect of productive 4-stage field orientation on the student technopreneur skill in vocational schools. Paper presented at the AIP Conference Proceedings.
- Marti'ah, S. 2017. Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Technopreneurship) dalam Perspektif Ilmu Pendidikan. *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 3(2), 75-82.
- Oetomo, B. S. D., & Santoso, S. 2016. Faktor-faktor Pembentuk Minat Menjadi It-preneur Di Kalangan Siswa SMA Sederajat. *Jurnal Eksplorasi Karya Sistem Informasi dan Sains*, 9(1), 38-47.
- Soleh, T. A., & Raharjo, T. J. 2018. Implementasi Pelatihan Pengelasan Warga Belajar Kejar Paket C di

UPTD SKB Susukan Kabupaten Semarang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 3(2), 184-192.

Sudarsih, E. 2013. Pendidikan Technopreneurship: Meningkatkan Daya Inovasi Mahasiswa Teknik dalam Berbisnis. Paper presented at the Proceeding Seminar Nasional “Inovasi dan Technopreneurship” IPB.