



PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Editor Officer : PPPM Institut Teknologi Pagar Alam Jl Masik Siagim No.75
Kec Dempo Tengah Kota Pagar Alam Sumatera Selatan Indonesia
Email : Ngabdimas@lppmsttpagaralam.ac.id
Alamat Jurnal : <https://ejournal.pppmitpa.or.id/>

IMPLEMENTASI WIRAUUSAHA KREATIF PADA MAHASISWA FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS POTENSI UTAMA MELALUI *EVENT KALAALAYA EXHIBITION*

¹⁾Sri Wahyuni*, ²⁾Siti Indah Lestari, ³⁾Suryanto, ⁴⁾Yuli Sarah, ⁵⁾Mutiara Rindu

^{1,2,3)}Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni dan Desain

^{4,5)}Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Potensi Utama

Jl. KL. Yos Sudarso KM 6,5 No. 3A Tanjung Mulia Medan

*Email: sriwahyuni290992@gmail.com

Abstrak

Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama sering menghadapi beberapa tantangan utama dalam mengembangkan kompetensi kewirausahaan kreatif mereka. Salah satu masalah yang dihadapi adalah kurangnya pengalaman praktis. Meskipun mereka telah mempelajari berbagai konsep kewirausahaan dan manajemen dalam kelas, keterbatasan dalam mengaplikasikan pengetahuan ini ke dalam situasi nyata membuat pemahaman dan keterampilan mereka kurang optimal. Selain itu, wawasan tentang bisnis kreatif juga sering kali terbatas. Banyak mahasiswa yang memiliki kemampuan teknis yang baik dalam seni dan desain, namun kurang memiliki pengetahuan tentang cara mengkomersialkan karya mereka dan mengelola bisnis kreatif.

Kegiatan "Implementasi Wirausaha Kreatif pada Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama melalui *Event Kalaalaya Exhibition*" memiliki tujuan utama yang berkaitan dengan pengembangan kompetensi dan pengalaman praktis mahasiswa, serta kontribusi terhadap masyarakat dan industri kreatif.

Kata Kunci : *Wirausaha Kreatif, Event Kalaalaya.*

1. PENDAHULUAN.

Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama sering menghadapi beberapa tantangan utama dalam mengembangkan kompetensi kewirausahaan kreatif mereka. Salah satu masalah yang dihadapi adalah kurangnya pengalaman praktis. Meskipun mereka telah mempelajari berbagai konsep kewirausahaan dan manajemen dalam kelas, keterbatasan dalam mengaplikasikan pengetahuan ini ke dalam situasi nyata membuat pemahaman dan keterampilan mereka kurang optimal. Selain itu, wawasan tentang bisnis kreatif juga sering kali terbatas. Banyak mahasiswa yang memiliki kemampuan teknis yang baik dalam seni dan desain, namun kurang memiliki pengetahuan tentang cara mengkomersialkan karya mereka dan mengelola bisnis kreatif.

Sarana untuk memamerkan karya mahasiswa juga terbatas, yang berdampak pada minimnya kesempatan untuk mendapatkan apresiasi dan membangun jaringan dengan industri dan masyarakat. Keterbatasan ini menghambat eksplorasi dan pengembangan peluang usaha kreatif mereka. Selain itu, interaksi dengan industri kreatif masih minim, sehingga mahasiswa kurang mendapatkan masukan dan pemahaman tentang tren dan kebutuhan pasar yang terus berkembang. Ini mengurangi kemampuan mereka untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang relevan dan inovatif.

Masalah lain yang dihadapi adalah rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya industri kreatif. Kurangnya perhatian dan dukungan dari masyarakat umum terhadap karya kreatif mahasiswa dapat mempengaruhi motivasi dan semangat mereka dalam mengembangkan keterampilan kewirausahaan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap industri kreatif, serta memberikan mahasiswa platform untuk memamerkan karya mereka dan berinteraksi dengan praktisi industri. Dengan memahami masalah-masalah ini, *event "Kalaalaya Exhibition"* dirancang untuk menjawab tantangan-tantangan tersebut melalui pendekatan praktis yang terintegrasi dengan kurikulum berbasis capaian (OBE), sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia industri kreatif.

2. METODE

Metode dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui tahapan pemberian materi mengenai kewirausahaan di kelas yang kemudian dilanjutkan dengan praktek di lapangan secara langsung. Partisipan dalam kegiatan ini yaitu seluruh mahasiswa Fakultas Seni dan Desain yang memiliki Matakuliah Wirausaha. Adapun metode yang digunakan dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dalam implementasi wirausaha kreatif yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Seni dan Desain pada *Event Kalaalaya Exhibition* sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Pada gambar 1 diatas dapat dijelaskan bahwa aktivitas dimulai dengan pembentukan tim kerja yang terdiri dari mahasiswa program studi film dan televisi, desain komunikasi visual dan desain interior. Kemudian dilakukannya perumusan rencana kegiatan yang mana berlandaskan kolaborasi antar matakulia. Selanjutnya dilakukannya list sarana dan prasarana. Tim panitia melakukan promosi dan publikasi sekaligus mencari sponsorship untuk pendanaan kegiatan *Event Kalaalaya Exhibition*. Selanjutnya Tim Panitia melakukan simulasi sebelum kegiatan di laksanakan. Setelah perencanaan dan persiapan sudah selesai maka kegiatan dapat di laksanakan dengan sukse dan lancar.

3. PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1. REALISASI PEMECAHAN MASALAH

1. Persiapan Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat

Persiapan kegiatan pengabdian pada masyarakat merupakan langkah awal yang krusial untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan kegiatan "Implementasi Wirausaha Kreatif pada Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama melalui *Event Kalaalaya Exhibition*". Langkah-langkah persiapan ini melibatkan beberapa sub kegiatan yang harus dilakukan secara sistematis dan terorganisir.

A. Pembentukan Tim Kerja

Langkah pertama adalah pembentukan tim kerja yang akan bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Tim ini terdiri dari dosen pembimbing, mahasiswa dari berbagai mata kuliah terkait, serta staf yang terkait. Setiap anggota tim diberikan peran dan tanggung jawab yang jelas sesuai dengan keahlian dan kapasitasnya. Pembentukan tim kerja yang solid adalah kunci untuk memastikan koordinasi dan komunikasi yang efektif sepanjang kegiatan.

B. Perumusan Rencana Kegiatan

Setelah tim kerja terbentuk, langkah berikutnya adalah merumuskan rencana kegiatan yang rinci. Rencana ini mencakup tujuan kegiatan, sasaran yang ingin dicapai, metode yang akan digunakan, jadwal kegiatan, serta anggaran yang diperlukan. Dalam perumusan rencana kegiatan, tim harus mempertimbangkan masukan dari semua pemangku kepentingan, termasuk mahasiswa, dosen, fakultas dan lainnya. Rencana kegiatan yang matang akan menjadi panduan utama dalam pelaksanaan kegiatan.

C. Kolaborasi Antar Mata Kuliah

Kegiatan ini melibatkan kolaborasi antar berbagai mata kuliah seperti Kewirausahaan, Kewirausahaan dan Bisnis Kreatif, Manajemen Tata Kelola, dan Exhibition Design. Oleh karena itu, perlu dilakukan koordinasi antara dosen pengampu mata kuliah terkait untuk menyelaraskan silabus dan jadwal kuliah. Kolaborasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa mahasiswa dapat mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai mata kuliah dalam pelaksanaan kegiatan.

D. Penyusunan Materi dan Modul Pembelajaran

Tim kerja perlu menyusun materi dan modul pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan. Materi ini mencakup teori dan praktik kewirausahaan, teknik manajemen pameran, strategi bisnis kreatif, serta keterampilan desain pameran. Modul pembelajaran disusun sedemikian rupa agar mahasiswa dapat memahami konsep dengan baik dan dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan pameran.

E. Penyediaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang memadai sangat penting untuk mendukung kelancaran kegiatan. Tim kerja harus memastikan tersedianya tempat yang layak untuk pameran, peralatan yang diperlukan (seperti display stand, pencahayaan, dan alat multimedia), serta fasilitas pendukung lainnya. Selain itu, perlu dipastikan juga bahwa lokasi pameran mudah diakses oleh publik untuk meningkatkan partisipasi dan apresiasi masyarakat.

F. Promosi dan Publikasi

Promosi dan publikasi adalah langkah penting untuk menarik minat masyarakat dan mitra industri terhadap kegiatan pameran. Tim kerja perlu merancang strategi promosi yang efektif, termasuk pembuatan poster, spanduk, undangan, serta pemanfaatan media sosial dan media massa. Informasi tentang tujuan, jadwal, dan lokasi pameran harus disampaikan secara jelas dan menarik agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

G. Penggalangan Dana dan Sponsorship

Untuk mendukung pembiayaan kegiatan, tim kerja dapat melakukan penggalangan dana dan mencari sponsorship dari pihak-pihak yang terkait. Dalam hal ini Universitas Potensi Utama (UPU) sangat berperan mensupport dana pada kegiatan ini, selain itu dosen-dosen yang terlibat juga ikut andil dalam penganggaran pendanaan.

H. Pelatihan dan Simulasi

Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim kerja perlu mengadakan pelatihan dan simulasi bagi mahasiswa dan seluruh anggota tim. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan yang diperlukan, seperti cara berinteraksi dengan pengunjung, teknik presentasi,

serta pengelolaan pameran. Simulasi akan membantu mengidentifikasi dan mengatasi potensi masalah yang mungkin timbul selama pelaksanaan kegiatan.

Dengan persiapan yang matang dan sistematis, kegiatan "Implementasi Wirausaha Kreatif pada Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama melalui Event Kalaalaya Exhibition" diharapkan dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Persiapan yang baik juga akan memastikan bahwa mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal dan mampu mengembangkan keterampilan kewirausahaan kreatif mereka secara optimal.

2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat "Implementasi Wirausaha Kreatif pada Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama melalui *Event Kalaalaya Exhibition*" melibatkan serangkaian langkah yang dirancang untuk memastikan keberhasilan kegiatan dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Tahapan pelaksanaan ini melibatkan beberapa sub kegiatan utama yang dilakukan secara terstruktur dan terorganisir.

A. Pembukaan Acara

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan acara pembukaan yang bertujuan untuk memperkenalkan tujuan dan manfaat kegiatan kepada seluruh peserta dan tamu undangan. Acara pembukaan ini dapat melibatkan sambutan dari pimpinan universitas, ketua panitia sekaligus salah satu dosen pembimbing. Selain itu, dapat pula dihadirkan narasumber dari industri kreatif yang memberikan motivasi dan inspirasi kepada peserta.

B. Penyusunan dan Penataan Pameran

Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini akan bekerja sama dalam menyusun dan menata pameran. Proses ini melibatkan berbagai aspek, mulai dari perencanaan layout pameran, penataan display karya, hingga pengaturan pencahayaan dan dekorasi. Mahasiswa belajar untuk mengintegrasikan elemen-elemen desain dan estetika dengan aspek fungsionalitas dan kenyamanan pengunjung.

C. Pelaksanaan Pameran

Pameran merupakan inti dari kegiatan ini, di mana karya-karya kreatif mahasiswa dipamerkan kepada publik. Selama pameran berlangsung, mahasiswa bertugas sebagai guide yang menjelaskan konsep dan proses kreatif di balik karya mereka kepada pengunjung. Ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan komunikasi dan presentasi mereka, serta mendapatkan umpan balik langsung dari pengunjung.

D. Interaksi dengan Industri dan Masyarakat

Selama pameran, diadakan sesi interaksi antara mahasiswa dengan praktisi industri dan masyarakat. Sesi ini dapat berupa diskusi panel, sesi tanya jawab, atau networking session yang memberikan peluang bagi mahasiswa untuk membangun hubungan profesional dan mendapatkan wawasan dari pengalaman praktisi industri. Interaksi ini juga membuka peluang kerjasama dan kolaborasi di masa mendatang.

E. Penilaian dan Evaluasi Karya

Karya-karya yang dipamerkan akan dinilai oleh tim juri yang terdiri dari dosen, pengunjung dan praktisi industri. Penilaian ini bertujuan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada mahasiswa tentang kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan dalam karya mereka. Penilaian ini juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk peningkatan program di masa depan

F. Dokumentasi dan Publikasi

Selama pelaksanaan kegiatan, dilakukan dokumentasi yang menyeluruh meliputi foto, video, dan catatan penting dari setiap tahapan kegiatan. Dokumentasi ini berguna untuk keperluan laporan, evaluasi, dan publikasi. Hasil dokumentasi dipublikasikan melalui berbagai media, termasuk website universitas, media sosial, dan media massa untuk meningkatkan eksposur dan apresiasi terhadap kegiatan yang dilakukan.

G. Penutupan Acara dan Penghargaan

Kegiatan diakhiri dengan acara penutupan yang diisi dengan penyampaian laporan singkat hasil kegiatan. Acara penutupan ini juga menjadi momen refleksi dan apresiasi atas kerja keras dan kontribusi semua pihak yang terlibat dalam kegiatan. Pelaksanaan kegiatan yang terstruktur dan terorganisir ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi mahasiswa, meningkatkan keterampilan praktis mereka, serta memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan industri kreatif dan masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya belajar mengaplikasikan pengetahuan teoritis mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan kewirausahaan dan manajemen yang esensial untuk kesuksesan mereka di masa depan.

3. KHALAYAK SASARAN

Kegiatan "Implementasi Wirausaha Kreatif pada Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama melalui *Event Kalaalaya Exhibition*" dirancang untuk menjangkau berbagai khalayak sasaran yang berbeda, masing-masing dengan tujuan dan manfaat spesifik. Khalayak sasaran ini meliputi mahasiswa, dosen, praktisi industri kreatif, dan masyarakat umum.

1. Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain

Mahasiswa merupakan sasaran utama dari kegiatan ini. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan praktis dalam bidang kewirausahaan dan manajemen pameran. Melalui pelaksanaan pameran, workshop, mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan teoretis yang telah dipelajari di kelas ke dalam situasi nyata. Selain itu, kegiatan ini membantu mahasiswa untuk membangun portofolio yang dapat digunakan sebagai referensi dalam mencari pekerjaan atau memulai bisnis mereka sendiri.

2. Dosen atau Staf Pengajar

Dosen dan staf pengajar juga merupakan bagian penting dari khalayak sasaran kegiatan ini. Melalui keterlibatan dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan, dosen dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan industri. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi dosen untuk melakukan penelitian terapan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Serta menjadi sumber rekrutmen bagi perusahaan mereka di masa mendatang.

4. RELEVANSI BAGI MAHASIWA

Kegiatan pengabdian ini sangat memiliki relevansi dengan kebutuhan mahasiswa yang mana merupakan mahasiswa dari Fakultas Seni dan Desain agar untuk memberikan pengalaman praktis yang mendalam bagi mahasiswa dalam mengaplikasikan konsep-konsep kewirausahaan yang telah dipelajari di dalam kelas. Melalui keterlibatan langsung dalam perencanaan, pengelolaan, dan pelaksanaan pameran, mahasiswa dapat memperoleh wawasan dan keterampilan yang tidak hanya bersifat teoretis tetapi juga praktis. Pengalaman ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang dinamika bisnis dan industri kreatif.

4. HASIL KEGIATAN

1. Hasil Lokakarya dan Pelatihan

Berdasarkan hasil wawancara, diskusi dan pengamatan langsung terhadap mahasiswa-mahasiswi yang terlibat selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman mahasiswa-mahasiswi Fakultas Seni dan Desain secara praktik dalam mengaplikasikan teori yang telah dipelajari di dalam kelas.
2. Meningkatnya keterampilan mahasiswa Fakultas Seni dan Desain dikarenakan telah terjun langsung di lapangan sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman praktis.
3. Terimplementasinya Kurikulum Outcome Based Learning (OBE) yang mana bertujuan meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang kewirausahaan kreatif serta memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat.

4. Terselenggaranya kegiatan wirausaha kreatif yang merupakan hasil dari luaran beberapa matakuliah yang saling berkolaborasi di Fakultas Seni dan Desain.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dari evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian, maka yang menjadi faktor-faktor pendukung serta penghambat adalah sebagai berikut:

1. Faktor Pendukung
 - a. Dukungan penuh dari Kampus Universitas Potensi Utama dalam mengadakan kegiatan Wirausaha Kreatif sehingga kegiatan ini bisa berjalan dengan lancar dan sukses.
 - b. Antusiasme peserta dan seluruh mahasiswa serta masyarakat sekitar yang turut meramaikan kegiatan wirausaha kreatif memberikan pengalaman yang luas dalam pengaplikasian praktik secara langsung.
2. Faktor Penghambat Keterbatasan waktu yang tersedia, karena pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diadakan pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung sehingga beberapa mahasiswa yang menjadi peserta harus izin untuk mengikuti kelas.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan *EVENT KALAALAYA EXHIBITION*

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pemaparan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dan pembahasannya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim Pengabdian Pada Masyarakat Fakultas Seni dan Desain mengintegrasikan pembelajaran berbasis capaian (*Outcome-Based Education/OBE*) dengan pengalaman praktis kewirausahaan kreatif. Hal ini untuk memberikan mahasiswa kesempatan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks nyata, serta memberikan kontribusi positif kepada masyarakat dan industri kreatif.
2. Kegiatan Kalaalaya Exhibition menjadi wadah dalam pengimplementasian Kewirausahaan kreatif yang mana berkolaborasi seperti Kewirausahaan, Kewirausahaan dan Bisnis Kreatif, Manajemen Tata Kelola, dan Exhibition Design, untuk memberikan mahasiswa kesempatan

mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks nyata, serta memberikan kontribusi positif kepada masyarakat dan industri kreatif.

6. SARAN

Setelah adanya kegiatan Kalaalaya Exhibitiion di Universitas Potensi Utama diharapkan :

1. Agar mahasiswa dapat mempraktekkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di dalam kelas dengan terjun langsung ke kegiatan nyata.
2. Dukungan Universitas Potensi Utama diharapkan dapat ditingkatkan seperti memberikan ruang bagi mahasiswa dengan memberikan bekal-bekal tambahan mengenai keilmuan wirausaha kreatif.
3. Untuk tindak lanjut dari kegiatan pelatihan diharapkan pihak Universitas dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bergabung di Batterfly Inkubator sebagai salah satu wadah dalam mengembangkan praktik wirausaha.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur Kami ucapkan kepada Allah SWT dan Nabi Besar Muhammad SAW karena kami telah dapat menyelesaikan kegiatan Abdimas ini. Tidak lupa kami juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama, LPPM, Masyarakat Umum, serta seluruh mahasiswa/mahasiswi yang terlibat dari 3 program studi yaitu Film dan Televisi, Desain Komunikasi Visual dan Desain Interior. Selain itu, penulis juga memberikan terima kasih kepada rekan-rekan dosen yang secara langsung dan tidak langsung telah ikut memberikan ide, masukan, saran dan pendapat yang membangun mengenai tema kegiatan yang dipilih sehingga kegiatan ini dapat berjalan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan di awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, B. (2020). *Kewirausahaan: Untuk Mahasiswa dan Umum* (5th ed.). Alfabeta.
- Anwar, S. (2017). *Manajemen Pameran: Strategi, Pelaksanaan, dan Evaluasi*. Rajawali Pers.
- Badan Ekonomi Kreatif Indonesia. (2020). *Laporan Tahunan Ekonomi Kreatif Indonesia 2020*. BEKRAF.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2021). *Pedoman Operasional BKD Tahun 2021 Nomor 12/E/KPT/2021*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kotler, P., & Keller, K. L. (2019). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Kurikulum Pendidikan Tinggi Berbasis Outcome-Based Education (OBE)*. Kemdikbud.
- Kuncoro, M. (2019). Strategi Pengembangan Usaha Kecil dan Menengah dalam Ekonomi Kreatif di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Kreatif Indonesia*, 5(3), 45-60.
- Mangkunegara, A. P. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan* (14th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, T., & Purnomo, A. (2022). Pengembangan Industri Kreatif di Indonesia: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 10(1), 12-25.
- Suyanto, M. (2021). *Desain Pameran: Teori dan Praktik*. Graha Ilmu.