

PEMANFAATAN DIGITAL KUFU DALAM MENINGKATKAN TECHNOPRENEURSHIP PADA ORGANISASI PRISMA

Riski Annisa¹, Panny Agustia Rahayuningsih², Anna³, Reza Maulana⁴,

^{1,2,3,4}Jurusan Sistem Informasi Akuntansi Kampus Kota Pontianak,
Universitas Bina Sarana Informatika

e-mail: riski.rnc@bsi.ac.id, panny.par@bsi.ac.id, anna.nnz@bsi.ac.id,
reza.rza@bsi.ac.id

Abstrak

Remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, keterampilan sosial dan kemampuan menyesuaikan diri semakin penting ketika sudah menginjak masa remaja. Kegagalan remaja dalam menguasai keterampilan sosial akan menyebabkan remaja tersebut kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Masa remaja seharusnya dimanfaatkan untuk melakukan banyak kegiatan yang bermanfaat agar dapat bernilai guna, salah satu kegiatan yang bermanfaat adalah dengan mengenalkan pendidikan kewirausahaan di masa muda agar kedepannya dapat menggali kreatifitas para remaja. Berdasarkan kasus itu, tim mencoba memberi mereka beberapa pelatihan bagaimana mengenalkan dan mengajarkan para remaja mendesain kufi. Pelatihan diberikan kepada pengurus dan anggota organisasi prisma yang merupakan organisasi remaja mesjid al-amiin. Setelah dilakukannya pelatihan peserta mendapatkan ilmu mendisain logo, undangan, nama dalam bentuk kaligrafi kufi.

Kata kunci: Remaja, Kufi, Kewirausahaan

Abstract

Teenagers are a transition from childhood to adulthood, social skills and the ability to adjust to the more important when it was in adolescence. Failure of adolescents in mastering social skills will cause adolescents to have difficulty in adapting to the surrounding environment. Adolescence should be used to carry out many beneficial activities to be useful, one of the useful activities is to introduce entrepreneurship education in youth so that in the future it can explore the creativity of young people. Based on that case, the team tried to give them some training in how to introduce and teach teenagers to design kufi. The training was given to administrators and members of the prism organization which is a youth organization of Al-Amiin mosque. After doing the training the participants gained knowledge in designing logos, invitations, names in the form of kufi calligraphy.

Keywords : Teenagers, Kufi, Technopreneurship

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, keterampilan sosial dan kemampuan menyesuaikan diri semakin penting ketika sudah menginjak masa remaja. Kegagalan remaja dalam menguasai keterampilan sosial akan menyebabkan remaja tersebut kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Saat ini para remaja menghadapi banyak tuntutan, harapan, serta resiko-resiko dan godaan lebih banyak dari pada remaja masa lampau, resiko yang sering dialami dikalangan remaja seperti terjerumus narkoba, kenakalan remaja, kekerasan fisik, dan pencurian (Moerdiyanto, 2006). Masa remaja seharusnya dimanfaatkan untuk melakukan banyak kegiatan yang bermanfaat agar dapat bernilai guna (Zaini, 2018), salah satu kegiatan yang bermanfaat adalah dengan mengenalkan pendidikan kewirausahaan di masa muda agar kedepannya dapat menggali kreatifitas para remaja.

Pendidikan kewirausahaan merupakan salah satu faktor penting untuk menumbuhkan dan mengembangkan minat, jiwa, dan perilaku berwirausaha di kalangan generasi muda, untuk itu diperlukan pemahaman pendidikan kewirausahaan di kalangan remaja (Hasmidyani, Fatimah, & Firmansyah, 2017). Kewirausahaan merupakan sikap yang selalu aktif, kreatif, berdaya dan bercrepta, berkarsa dan bersahaja dalam berusaha dalam rangka meningkatkan pendapatan dalam kegiatan usaha. Wirausaha adalah orang yang terampil

memanfaatkan peluang dalam mengembangkan usaha dengan tujuan untuk meningkatkan kehidupannya (Moerdiyanto, 2006). Untuk meningkatkan wirausaha sukses diperlukan pemanfaatan teknologi tepat guna yang tumbuh pesat sekarang ini yaitu dengan menerapkan ilmu technopreneurship dalam berwirausaha.

Technopreneurship merupakan proses pembentukan usaha baru yang melibatkan teknologi dengan harapan penciptaan strategi dan inovasi yang tepat akan membuat teknologi sebagai salah satu faktor untuk mengembangkan ekonomi nasional (Marti'ah, 2017). Dalam konsep technopreneurship, pengembangan kewirausahaan berdasarkan adanya invensi dan inovasi dalam bidang teknologi yang tidak sekedar high-tech melainkan aplikasi pengetahuan pada kerja seseorang seperti penerapan akuntansi, ekonomi order quality, dan pemasaran secara lisan maupun online (Mopangga, 2015). Selain pendidikan kewirausahaan dan technopreneurship, untuk remaja mesjid sebagai perwujudan membangkitkan nilai-nilai islam maka dikenalkan pula mengenai digital kufi sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam dunia islam.

Kufi adalah gaya tulisan Arab yang memiliki karakter yang biasanya berbentuk persegi serta garis lurus, karakter kaligrafi kufi bentuknya sederhana sehingga mudah dipelajari, dan pada awal-awal perkembangan islam kufi digunakan sebagai tulisan untuk mushaf Al-Qur'an (Mimartwork, 2018).

Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan salah satu tri dharma perguruan tinggi yaitu kewajiban bagi dosen untuk menerapkan ilmu yang dimiliki kepada masyarakat di luar perguruan tinggi, adapun sasaran untuk kegiatan ini adalah peserta para pemuda dan remaja Masjid Al-Amiin Pontianak Barat yang merupakan masyarakat yang ingin mencoba memulai usaha desain. Kegiatan ini berkomitmen dalam bentuk kerjasama dimana bisa melaksanakan pengabdian dalam bentuk pelatihan guna menambah wawasan dan meningkatkan keterampilan, kreativitas. Selain itu sebagai pembentukan usaha baru yang melibatkan teknologi sebagai basisnya dengan harapan bahwa penciptaan strategi dan inovasi yang tepat kelak bisa menempatkan teknologi sebagai salah satu faktor untuk pengembangan ekonomi nasional.

METODE

Pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat "Pemanfaatan Digital Kufi untuk Meningkatkan Technopreneur pada Pemuda & Remaja Masjid Al-Amiin" menggunakan beberapa tahapan metode sebagai berikut:

1. Tahap Survey

Dalam tahap ini melakukan survey lokasi dan pendataan jumlah pengurus dan remaja Masjid Al-Amiin.

2. Tahap Sosialisasi

Dalam tahap ini dilakukan sosialisasi dan informasi mengenai kapan dan apa yang akan kami sampaikan dalam pelatihan

3. Tahap Pelatihan

Dalam tahap ini merupakan kegiatan inti dalam pengabdian kepada masyarakat yang terbagi menjadi 3 hari, susunan pelaksanaan kegiatan sebagai berikut: (1) Hari pertama, pengenalan basic kaligrafi kufi dan ilmu Kewirausahaan, (2) Hari kedua, praktik dan inovasi desain produk yang dihasilkan, (3) Pelatihan teknik pemasaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal yaitu dilakukan pendataan objek pelatihan. Pendataan dilakukan secara observasi oleh tim dan menemukan permasalahan di lingkungan calon peserta. Selanjutnya disusunlah materi pelatihan yang menarik untuk calon peserta. Kemudian didata jumlah peserta yang merupakan pengurus dan anggota organisasi tersebut. Selanjutnya tim dan pengurus organisasi menentukan waktu yang tepat untuk memulai pelatihan. Dibatilah pertemuan pelatihan sebanyak 3(tiga) kali pertemuan, pertemuan terdiri dari pengenalan materi, praktek, dan evaluasi.

Hari pertama pelatihan disampaikan oleh salah satu tim pelatihan yang menjadi pemateri pada hari itu dengan topik pengenalan basic kufi dan technopreneurship. Teknik pembelajaran yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab kepada para peserta. Disana para peserta pelatihan mendengarkan dengan sekasama apa yang disampaikan oleh pemateri. Para peserta ternyata baru mengenal teknik kufi, sebelumnya mereka hanya mengenal kaligrafi saja namun teknik penulisan dan teknik desainnya baru mereka pelajari di pelatihan ini.

Hari kedua pelatihan, peserta menggunakan laptop untuk praktik. Praktik disini disampaikan oleh tim, anggota tim membimbing peserta dalam pembuatan kufi. Teknik pembuatan kufi yang diajarkan tim dengan cara mendesain kufi dengan aplikasi Adobe Photoshop. Beberapa contoh desain diajarkan dengan harapan peserta nantinya mempunyai kemampuan membuat produk dari desain kufi dan dapat bernilai jual. Hari terakhir pelatihan, peserta diminta mendesain sendiri produk dari hasil yang telah diajarkan. Sebagai akhir dari pelatihan ini, peserta mampu mendesain dan kedepannya bisa membuat produk yang memiliki nilai jual di masyarakat. Berdasarkan hasil pelatihan maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini diperlukan untuk menambah kemampuan dan memotivasi para remaja untuk melakukan hal positif.

KESIMPULAN

Dari hasil pendataan sampai pelatihan selesai dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, tanya jawab, praktek, dan evaluasi. Dari segi kehadiran, peserta antusias mengikuti dari hari pertama hingga hari terakhir, suasana belajar dan praktik sangat baik didukung dengan fasilitas yang memadai selama pelatihan. Dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan memiliki wawasan ilmu tentang wirausaha dan technopreneurship, kemudian peserta dapat mempraktekkan dan membuat desain sendiri kaligrafi kufi, serta peserta mendapatkan ilmu mendisain logo, undangan, nama dalam bentuk kaligrafi

kufi dan kedepannya dapat membuat pruduk dari hasil tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasmidyani, D., Fatimah, S., & Firmansyah. (2017). Mengembangkan Jiwa Kewirausahaan Generasi Muda Melalui Pelatihan Penyusunan Rencana Usaha. *Jurnal Mitra*, 1(1), 32–47.
- Marti'ah, S. (2017). Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Technopreneurship) dalam Perspektif Ilmu Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 3(2), 75–82.
- Moerdiyanto. (2006). Pengembangan Model Pendidikan Kewirausahaan Bagi Remaja Putus Sekolah Korban Gempa Sebagai Usaha Pengentasan Kemiskinan, 1–21.
- Mopangga, H. (2015). Studi Kasus Pengembangan Wirausaha Berbasis Teknologi (Technopreneurship) di Provinsi Gorontalo, 14(1), 13–24.
- Zaini, M. (2018). Pendidikan Remaja dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 8, 99–117.