

PERAN MAHASISWA DALAM MENUMBUHKAN POTENSI KEWIRAUSAHAAN DI LINGKUNGAN KAMPUS FSRD ISBI BANDUNG

**Gerry Rachmat,
Nani Sriwardani**

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang semakin cepat, pesat dan dinamis, yang menjadikan fokus kelulusan mahasiswa juga dituntut untuk bersinergi dengan perkembangan zaman. Hal ini juga sejalan dengan mempersiapkan lulusan mahasiswa yang mandiri dan mampu menciptakan lapangan pekerjaannya sendiri telah menjadi fokus utama bagi perguruan tinggi. Pengembangan entrepreneur di kalangan mahasiswa bertujuan untuk mengatasi jumlah lulusan pengangguran yang terus meningkat tiap tahunnya. Oleh karenanya membangun ekosistem kewirausahaan diharapkan menghasilkan entrepreneur yang mampu menciptakan lapangan kerja dan mengurangi beban pemerintah (Hayati, Rahmadon, 2018). Mahasiswa sekarang mampu mengaktualisasikan dirinya, organisasi bahkan kampusnya melalui berbagai media sosial sehingga menjadi sangat dikenal. Secara tidak langsung mahasiswa mampu mempromosikan dirinya, dan segala sesuatu di lingkungannya untuk diketahui oleh khalayak lebih luas. Potensi ini menjadi salah satu dari banyak hal yang bisa menjadi modal bagi mahasiswa dalam memulai kewirausahaan.

Potensi kewirausahaan saat ini telah menjadi perhatian utama khususnya di perguruan tinggi. Hal ini sebagai langkah dalam menjawab tantangan dan persaingan di dunia kerja setelah mahasiswa lulus dari perguruan tinggi. Menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan sebagai cara usaha yang harus diwujudkan untuk menciptakan lapangan kerja sekaligus menyerap tenaga kerja sehingga memberi dampak positif bagi pertumbuhan ekonomi (Hayati, 2022; Sugiarto, 2021; Turnia et al., 2020). Dibutuhkan ide, kreatifitas, inovasi serta keinginan dalam melihat peluang untuk memulai berwirausaha. Hal ini memperlihatkan bagaimana keinginan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan sumber daya berupa tenaga kerja atau SDMnya, bahan, dan modal untuk menghasilkan sebuah produk (Andayanti & Harie, 2020).

Fakultas Seni Rupa dan Desain, merupakan salah satu fakultas yang memiliki karakteristik unik. Sumber kreatifitas dan inovatif lahir dari fakultas yang menghasilkan karya-karya bernilai artistik. Ide dan karya inovatif ini merupakan potensi bisnis nyata yang bernilai jika dikembangkan dengan terencana. Kehidupan kampus di fakultas seni rupa dan desain ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk

berkolaborasi, bereksperimen, serta menghasilkan karya-karya yang unik dan inovatif juga bernilai ekonomi atau berdaya jual tinggi. Peran mahasiswa dalam menumbuhkan potensi kewirausahaan di lingkungan kampus fakultas seni rupa dan desain menjadi sangat penting. Hal ini dikarenakan mahasiswa tidak hanya diberikan pemahaman konsep seni dan desain, namun diarahkan untuk dapat mewujudkan dan mengelola ide-ide kreatifnya menjadi peluang bisnis yang berkelanjutan. Mahasiswa juga perlu dipersiapkan mental dan *mindset* untuk berkomitmen dan siap berinisiatif dalam menjalankan bisnis terutama di bidang seni rupa dan desain. Oleh karenanya proses berwirausaha di kampus dimulai melalui pengenalan dan merubah *mindset* mahasiswa untuk tidak hanya menjadi pekerja namun menciptakan lapangan kerja melalui berwirausaha (Hardana, 2018). Dukungan dari kampus juga memberi lingkungan positif dalam membangun potensi kewirausahaan seperti melalui pengembangan mata kuliah kewirausahaan menjadi praktik langsung, inkubator bisnis, bimbingan dosen yang sekaligus sebagai *role model*, dan kolaborasi dengan pelaku industri, sehingga kesempatan berwirausaha sudah bisa di rintis sebelum lulus kuliah.

ISI

Potensi kewirausahaan di lingkungan kampus, terutama di Fakultas Seni dan Desain (FSRD) ISBI Bandung, merupakan salah satu modal utama untuk dikembangkan. Mahasiswa sebagai pemeran utama sekaligus sebagai bagian dari komunitas akademik berperan dalam menumbuhkan dan menggerakkan potensi kewirausahaan. Mengungkap peran mahasiswa di FSRD ISBI Bandung yang berpotensi dalam menumbuhkan lingkungan kewirausahaan dilakukan melalui tahapan pendataan. Hal ini sebagai tahap awal untuk selanjutnya ke tahap pengembangan dilangkah berikutnya. Tahapan pendataan di maksudnya untuk mengetahui kebutuhan dan pendataan potensi serta kendala yang dimungkinkan untuk di cari pemecahan dan pengembangan ke tahap berikutnya (Yunus et al., 2021).

Tahapan pendataan di lakukan dengan pengumpulan data lapangan yang berkaitan dengan peluang produk dan jasa yang dihasilkan mahasiswa untuk dijadikan potensi bisnis. Data juga berupa kuesioner yang berkaitan pengetahuan, kebutuhan dan kendala tentang kewirausahaan bagi mahasiswa sebagai calon pelaku perintis bisnis di

lingkungan kampus, serta data dari berbagai literatur. Sehingga secara garis besar, tahapan pendataan bertujuan untuk mengungkapkan kekuatan mahasiswa yang berperan dalam menumbuhkan minat kewirausahaan di lingkungan kampus, kelemahan dan kendala dalam mewujudkan peluang bisnis di lingkungan kampus, peluang atau potensi yang memungkinkan untuk mewujudkan dan menciptakan kewirausahaan di lingkungan kampus serta ancaman yang akan menghambat bisnis kewirausahaan ini berkelanjutan.



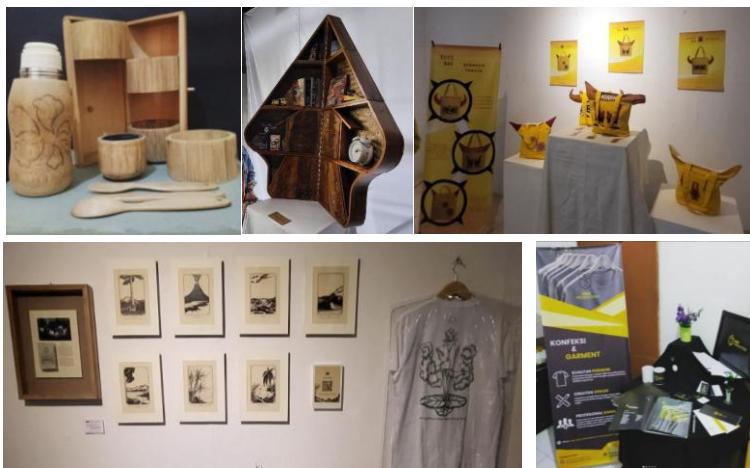
Gambar 1. Contoh tahapan proses desain produk box musik
(sumber: ig @desain_and _kriya_isbibandung)

Pendataan dari lapangan, mahasiswa sebagai pemegang peran utama dalam membangun potensi kewirausahaan seperti mencakup keinginan serta pengalaman mahasiswa dalam kewirausahaan. Hasilnya adalah setelah lulus 41% ingin berwirausaha atau membuka lapangan pekerjaan sendiri yang berkaitan dengan keilmuannya, dan pilihan lainnya adalah melanjutkan studi dan bekerja di perusahaan tertentu. Selain itu 90% lebih mahasiswa pernah berpengalaman memulai atau terlibat dalam bisnis. Kedua pertanyaan tersebut sejalan dengan ketertarikan mahasiswa yang cukup antusias untuk memulai bisnis khusus di bidang seni dan desain seperti produk kriya, grafis, fashion, interior dan sebagainya. Selain itu kekuatan lain yang dimiliki mahasiswa FSRD ISBI Bandung adalah, kurikulum perkuliahan selain teori dan pemahaman konsep seni dan desain tentunya terdapat kuliah yang bersifat praktik dengan capaian lulusannya adalah mampu menghasilkan produk yang inovatif, yang sesuai dengan kaidah seni dan desain. Produk seni rupa dan desain yang dihasilkan sebagian besar dapat dikategorikan sebagai produk tersier atau bukan sebagai murni produk kebutuhan pokok. Produk yang dihasilkan juga dapat berupa

jasa kreatifitas mahasiswa berupa desain atau rancangan bahkan gagasan atau analisa studi kelayakan suatu produk. Hal ini menjadikan produk dan jasanya memiliki nilai jual dan segementasi yang berbeda dari produk lain pada umumnya.

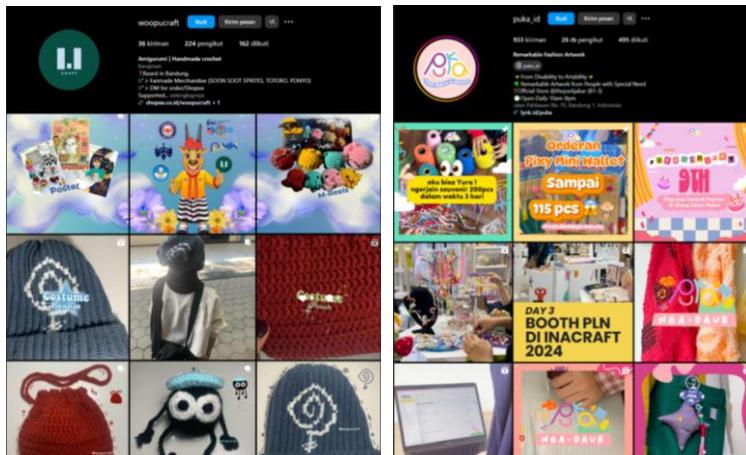
Selain menghasilkan karya dengan desain yang unik, kekuatan mahasiswa FSRD ISBI Bandung adalah berada di lingkungan kampus seni yang berpeluang untuk bereksperimen dalam mengolah berbagai material, desain, bentuk dan sebagainya, sehingga kendala teknis pada produk akan segera diketahui dan dicari penyelesaian solusinya agar karya tersebut layak pakai dan dipasarkan. Selain itu, respon dari audience terhadap hasil karya juga dapat dijadikan tolak ukur segmen pasar dan keberhasilan produk melalui apresiasi pengunjung di ruang pameran hasil karya seni dan desain mahasiswa. Umumnya mahasiswa di tahap ini hanya sampai kepada *dummy/prototype* saja, namun dapat dipastikan wujud produknya dapat menjadi karya yang siap dipasarkan. Pengetahuan dan pengalaman ini tidak hanya sampai di tahap menghasilkan produk, namun agar bernilai ekonomis maka perlu dipikirkannya secara kesatuan seperti *packing* produk, panduan penggunaan produk dan prosedur atau SOP yang perlu diketahui oleh konsumen terhadap produknya. Produk seni dan desain yang siap digunakan akan memberikan nilai lebih dan mudah untuk diingat agar jenis produk dan jasa lebih dikenal dan diingat serta memberi kesan positif.

Ini menjadi kekuatan mahasiswa FSRD ISBI Bandung, yaitu adanya produk nyata yang dapat dipasarkan sebagai produk bisnis. Komitmen mahasiswa dibutuhkan untuk mampu memenuhi permintaan produk yang sesuai dengan yang ditawarkan. Dan ini serta merta juga menjadi kendala atau kelemahan. Komitmen ini tidak dapat dipegang jika modal tidak ada sehingga tidak dapat memenuhi permintaan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa tantangan terbesar yang dihadapi mahasiswa dalam memulai bisnis adalah kendala modal yang terbatas. Selain itu kurangnya akses ke jaringan profesional, kurangnya pengetahuan tentang bisnis, minimnya pengetahuan tentang target pasar, fasilitas kampus yang terbatas dan kurangnya dukungan dari lingkungan kampus. Oleh karenanya dukungan yang paling dibutuhkan oleh mahasiswa adalah adanya akses modal, fasilitas seperti studio, alat produksi, teknologi yang mendukung bisnis, adanya kolaborasi dan akses ke jaringan industri kreatif, pelatihan bisnis dan manajemen, kerjasama lintas disiplin keilmuan dan dukungan lainnya yang bersifat meningkatkan keterampilan kewirausahaan.



Gambar 2. Contoh beberapa produk karya mahasiswa FSRD ISBI Bandung
(sumber: ig @desain_and_kriya_isbibandung)

Dari produk nyata dan kekuatan yang dimiliki oleh mahasiswa di lingkungan FSRD ISBI Bandung ini berpotensi untuk membuka bisnis dan memulai inkubator bisnis di lingkungan fakultas yang dikelola oleh mahasiswa langsung dengan bimbingan serta arahan dari dosen. Mahasiswa berpotensi melakukan pengembangan tahapan proses menuju bisnis kewirausahaan melalui berbagai riset dan kolaborasi awal untuk mengetahui segmen pasar, tren produk, dan pengembangan produk. Ini dapat dilakukan melalui kolaborasi bersama dosen, atau pendampingan langsung bersama dosen yang sesuai dengan minat dan keahliannya. Selain itu peluang kolaborasi juga dapat dilakukan dengan fakultas atau lintas keilmuan lainnya, baik bertujuan untuk mengetahui keterkaitan dengan produk ataupun bagian dari pengembangan promosi dan pemasaran produk melalui media alternatif lainnya. Proses persiapan menuju bisnis juga menjadi potensi dan pengalaman bagi mahasiswa dalam tahapan memperkenalkan produk baik melalui jalur media sosial maupun pameran, mencari sponsor atau modal dan proses persiapan pengembangan bisnis yang berkelanjutan. Pengalaman ini juga di hampir 82% mahasiswa sambil melakukan aktivitas bekerja di luar kegiatan perkuliahan, artinya hampir kebanyakan mahasiswa sudah mampu membagi waktunya untuk terjun ke dunia kerja.



Gambar 2. Contoh beberapa produk karya mahasiswa FSRD ISBI Bandung yang memulai berwirausaha atau bekerja di saat kuliah
 (sumber: ig @woopucraft & @puka_id)

Dalam membangun potensi kewirausahaan ini tentunya bukanlah tanpa hambatan atau ancaman yang di khawatirkan di masa yang akan datang. Ancaman terbesar adalah kurangnya dukungan dari kampus, unkonsistensi dosen untuk menjadi mentor bagi mahasiswa, dan mahasiswa itu sendiri yang belum siap dalam berbagai dinamika resiko dan krisis perekonomian global. Ancaman juga terjadi dari perkembangan revolusi industri dan perkembangan teknologi seperti *artificial intelligence* (AI) yang mampu memberikan alternatif hasil desain dan karya seni secara cepat. Oleh karenanya dibutuhkan kreatifitas, ide, dan inovasi yang unik dari mahasiswa seni rupa dan desain untuk menghasilkan produk yang unik, inovatif sekaligus diminati oleh pasar.

Dari paparan tersebut berikut beberapa aspek penting yang dapat dititikberatkan mengenai peran mahasiswa dalam menumbuhkan potensi kewirausahaan di lingkungan kampus FSRD ISBI Bandung, yaitu;

- Pentingnya kreatifitas dan inisiatif dari mahasiswa dalam mengembangkan gagasan atau ide jenis usaha bisnis. Ide kreatif produk usahanya ini dapat dimulai dari menganalisa permasalahan dan kebutuhan masyarakat sehingga produk yang dihasilkan merupakan jawaban atau solusi dari kebutuhan tersebut (*problem solving*)

- b. Memulai dan memanfaatkan inkubator bisnis di lingkungan kampus. Perlunya dukungan dari kampus dalam mewujudkan inkubator bisnis, yang artinya disediakan juga berbagai fasilitas sesuai dengan kebutuhan guna mendukung berhasilnya bisnis kewirausahaan. Inkubator bisnis juga menghasilkan pemetaan dosen sesuai keahliannya, sehingga dosen dapat berperan sebagai model dan mentor yang membimbing mahasiswanya yang sesuai dengan keahlian dan minatnya. Inkubator bisnis juga memfasilitasi pelatihan/workshop mentoring pengetahuan kewirausahaan baik bagi dosen maupun mahasiswanya. Inkubator bisnis juga memfasilitasi akses kolaborasi dan jejaring pemasaran, investor atau sumber pendukung lainnya.
- c. Mahasiswa seni rupa dan desain dapat menerapkan keilmuannya dalam dunia bisnis. Pengetahuan dan kaidah keilmuan seni rupa dan desain dapat menjadi landasan dalam berkarya dan menghasilkan produk yang juga bernilai komersil, sehingga dapat terus berinovasi menciptakan bisnis usaha berbasis industri kreatif dan menghasilkan produk yang bersaing di pasar global.
- d. Mahasiswa dapat berperan dalam kegiatan kerjasama atau kolaborasi antar lintas jurusan ataupun kegiatan, seperti pameran, seminar, kompetisi, festival, bazar dan event lainnya yang bertujuan memperkenalkan dan memperluas jangkauan produk dan jasa yang sedang dirintis. Kolaborasi juga membuka peluang produk yang lebih kaya dan beragam untuk di terima lebih ke segmen yang lebih luas.
- e. Tanggap dalam menggunakan teknologi informasi dan media sosial sebagai media pemasaran. Kreatifitas mahasiswa mendukung dirinya juga berperan sebagai desain visual, konten kreator yang juga memperkenalkan dan memasarkan produknya ke khalayak luas. Platform seperti instagram, tiktok, dan website lainnya dapat menjadi media untuk membranding dan membangun citra usaha. Selain itu pemanfaatan teknologi seperti Ai dan sejenisnya sebagai aplikasi yang mendukung dalam berkarya sesuai dengan etika bisnis bukan sebagai suatu ancaman.
- f. Mengembangkan keterampilan kewirausahaan melalui berbagai pelatihan atau memanfaatkan dengan maksimal

perkuliahan kewirausahaan dalam bidang seni dan desain ke dalam praktik nyata. Menghadirkan para entrepreneur, praktisi atau alumni yang telah sukses menjalankan bisnis kewirausahaan untuk menjadi motivator atau pemateri sehingga dapat menjadi pembelajaran bagi mahasiswa. Pengetahuan tersebut seperti teknik pemasaran, manajemen usaha dan resiko, membaca segmen pasar atau pengelolaan manajemen keuangan.

- g. Mahasiswa sebagai penggerak kewirausahaan membangun organisasi atau komunitas, sehingga ekosistem kewirausahaan akan terus berkelanjutan. Mahasiswa sebagai pelaku bisnis juga sebagai leadership SDM sehingga dapat mengembangkan usaha lebih luas. Organisasi atau komunitas tersebut juga sebagai ruang dalam berdiskusi mengungkapkan permasalahan dan saling mencari solusi terbaik serta menampung berbagai ide gagasan kewirausahaan. Kedepannya pengembangan wirausaha diharapkan memiliki jangkauan dan kolaborasi lebih luas lagi, serta memberi dampak peningkatan ekonomi tidak hanya di lingkungan kampus tapi juga masyarakat.

PENUTUP

Mahasiswa FSRD FSRD ISBI Bandung memiliki peran strategis dalam membangun potensi kewirausahaan di lingkungan kampus. Kelebihan dan kekuatan yang dimiliki mahasiswa seni rupa dan desain adalah kemampuan dalam menciptakan produk yang unik, indah, dan inovatif. Melalui kreativitas mahasiswa, akses inkubator bisnis, pemanfaatan fasilitas dan teknologi, dan kolaborasi serta didukung oleh inisiatif serta motivasi dan keinginan kuat maka mahasiswa mempunyai mental pengusaha dan menciptakan peluang bisnis kreatif yang berdaya saing di dunia industri kreatif. Mahasiswa dapat berperan dalam menciptakan lapangan pekerjaan serta menumbuhkan perekonomian kreatif di Indonesia.

REFERENSI

- Andayanti, W., & Harie, S. (2020). Entrepreneurial Motivation Impact toward Entrepreneurship Interest of College Student. *Jurnal Pendidikan Intelektum*, 1(2), 107–114.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37010/int.v1i2.187>

- Hardana, A. (2018). Model Pengembangan Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 6(2), 31–50.
<https://doi.org/10.24952/masharif.v6i2.1146>
- Hayati, Rahmadon, T. M. (2018). Peran Dosen Dalam Mengembangkan Semangat Entrepreneurship di Kalangan Mahasiswa Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh. *Jurnal Studi Pemikiran, Riset Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 10(2), 57–74.
- Hayati, L. A. (2022). Peran Dosen Wirausaha dalam Meningkatkan Motivasi Wirausaha di Kalangan Mahasiswa. *COMSERVA Indonesian Jurnal of Community Services and Development*, 1(11), 964–969. <https://doi.org/10.36418/comserva.v1i11.177>
- Sugiarto, E. C. (2021). Kewirausahaan UMKM dan Pertumbuhan Ekonomi. *Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia*.
https://www.setneg.go.id/baca/index/kewirausahaan_umkm_dan_pertumbuhan_ekonomi
- Turnia, M. T., Marlin, S., Oktasari, E., & Babys, S. (2020). PENGEMBANGAN POTENSI KEWIRAUSAHAAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS BUNG KARNO. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 9(4), 254–256.
- Yunus, P. P., Satriadi, & Muhaemin, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Kewirausahaan pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. *Wiyatamandala : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 179–191.