

PELATIHAN EKONOMI KREATIF UNTUK PEMUDA PADA MASA KKN-DR DI KELURAHAN NGAMPEL MOJOROTO KOTA KEDIRI

Nurul Farida¹, Ahmad Badi²,

^{1,2}UIT Lirboyo Kediri

¹nfarida372@gmail.com, ²badifauzan00@gmail.com

Article History:

Received: 01-06-2022

Revised: 05-11-2022

Accepted: 10-01-2023.

Keywords:

Training, Creative Economy, KKN-DR.

Abstract:

The purpose of this activity is to encourage the youth economy and market it on social media. youths are trained to make beads, paintings, and calligraphy to be further marketed through social media. This community service activity uses the ABCD or Asset Based Community Development (ABCD) approach which prioritizes the utilization of assets and potential in the community. ABCD stages include: Discovery, Dream, Design, Define, and Destiny. KKN-DR conducted in the Ngampel Village, Mojoroto District, Kediri City with a focus on creative economy training targeting hard and soft skills. Where are the hard skills on the ability to make beads, paint, and calligraphy. Meanwhile, soft skills aim at mastering online-based technology to market the products that have been made. The making of beads, painting, and calligraphy did not encounter significant obstacles, bearing in mind that there are many materials for making beads in the Ngampel Mojoroto area. In product marketing through social media and marketplaces, it takes observation and experience to understand promotional language and also compare existing product prices.

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata yang disingkat KKN merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat di Perguruan Tinggi. Kegiatan KKN selain mendarmakan kompetensi berbasis bidang keilmuan juga bisa menjadi eksperimentasi gagasan yang dimiliki mahasiswa. Dengan demikian KKN merupakan ruang dialektika dan pembuktian kompetensi mahasiswa di masyarakat. Pada tahap ini mahasiswa dan Perguruan Tinggi bisa mengabdikan diri untuk lebih dekat dan dalam dengan masyarakat.

KKN-DR merupakan Kuliah Kerja Nyata yang di desain secara integratif antara pengabdian kepada masyarakat dengan praktik profesi sesuai kompetensi keilmuan yang pelaksanaannya berbasis dari rumah (kompasiana.com, 2021). Desain ini diterapkan dalam situasi pandemi COVID-19 sebagaimana Surat Edaran dari Dirjen Pendis No. 697/03/2020 tentang Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan PTKIN dan Surat Direktur Diktis No. B-713/DJ.I/Dt.I.III/TL.00/04/2020 sebagai tindak lanjut Surat Edaran Dirjen Pendis di bidang Litapdimas (Penelitian, Publikasi, Ilmiah, dan Pengabdian Pada Masyarakat) mewajibkan seluruh Perguruan Tinggi Keagamaan Islam baik Swasta maupun Negeri untuk menyelenggarakan Kuliah Kerja Nyata berbasis online atau KKN-IK DR.

Mahasiswa dalam KKN-DR akan melaksanakan pengabdian diri kepada masyarakat sesuai kompetensi program studi di tempat tinggal masing-masing dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. KKN-DR menggunakan dan memanfaatkan basis internet untuk sebagian besar kegiatannya. Seperti sosial media dan aplikasi pendukung lain untuk melaksanakan KKN. KKN-DR membutuhkan kreatifitas dan kompetensi mahasiswa dengan baik. Salah satunya adalah bagaimana mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi dan media sosial yang ada seperti FB, IG, dan youtube.

KKN-DR meskipun dilakukan dalam kondisi yang penuh penyesuaian dan

dilaksanakan oleh seorang mahasiswa, namun membutuhkan kerjasama dan koordinasi dengan banyak pihak. Misalkan dalam pelaksanaannya tetap koordinatif dan sinergi dengan pemangku kebijakan di lokasi KKN. Sementara untuk mengasah ketajaman analisa dan kemampuan menghadirkan *problem solving* yang baik, ditunjang oleh pembekalan yang mumpuni dan partisipasi aktif DPL.

Pada masa pandemi covid-19 masyarakat Kelurahan Ngampel Kecamatan Mojoroto Kota Kediri merasakan dampak adanya pembatasan kegiatan sosial. Selain ASN, pendapatan wiraswasta dalam hal ini pedagang mengalami penurunan cukup tajam (W.01.2021). Mengingat segala aktivitas di luar rumah selama masa pandemi dibatasi cukup ketat untuk kepentingan medis dan kemanusiaan. Dalam kegiatan kemasyarakatan lain, adanya pembatasan sosial menjadikan turunnya intensitas kegiatan mengingat masyarakat dianjurkan untuk tetap berada di rumah demi kebaikan bersama.

IAI Tribakti Lirboyo Kediri sebagai salah satu Perguruan Tinggi yang ada di Kota Kediri sebagaimana Surat Edaran dari Dirjen Pendis No. 697/03/2020 dan Surat Direktur Diktis No. B-713/DJ.I/Dt.I.III/TL.00/04/2020 menyelenggarakan Kuliah Kerja Nyata berbasis online atau KKN-IK DR. Pelaksanaan KKN-DR IAI Tribakti Lirboyo Kediri tentunya disesuaikan dengan tiga fakultas yang ada dan basis kompetensi mahasiswa. Bentuk program yang dilakukan dalam masa KKN-DR sangatlah beragam. Bisa berfokus pada kegiatan pendidikan, keagamaan, maupun sosial ekonomi laing di masyarakat. Sementara yang menjadi fokus tim adalah pelatihan ekonomi kreatif pada pemuda. Dimana dalam hal ini pemuda diajari membuat kaligrafi maupun manik-manik untuk selanjutnya dipasarkan melalui media sosial. Pemilihan fokus pada kegiatan ekonomi pemuda didasari oleh refleksi dan observasi awal tim. Mengingat di sekitar tempat tinggal tim selama masa pandemi dan diberlakukannya PPKM, masyarakat mengalami penurunan pendapatan yang cukup tajam. Selain itu para pemuda usia produktif kebingungan melakukan aktivitas sehari-hari (Obs, 2021). Dengan adanya pelatihan membuat lukisan dan manik-manik yang nantinya dipasarkan secara online akan membantu pemuda mengolah kreativitasnya serta memiliki nilai ekonomi yang baik.

Pelatihan kreativitas tersebut didukung oleh beberapa teknik pemasaran digital. Sehingga meskipun dalam masa pandemi, para pemuda yang terlibat dalam pelatihan kerajinan nantinya mampu menciptakan dan menghadirkan pasar. Hudson (2016) menyatakan bila, pemasaran melalui digital atau online sudah menjadi hal yang wajib dalam memaknai persaingan jual beli, internet, *display advertising*, dan juga media digital. Pasar digital selama beberapa tahun terakhir, dan puncaknya pada masa pandemi, memiliki nilai strategis mendongkrak perekonomian warga. Hal ini tampak terlihat dari begitu banyaknya kurir-kurir online yang hilir mudik ditengah masa pandemi (W.02.2021), (Obs, 2021).

METODE

Kegiatan Pengabdian ini menggunakan pendekatan ABCD atau *Asset Based Community Development*, (ABCD) yang mengutamakan pemanfaatan aset dan potensi yang ada di masyarakat. *Asset* bermakna luas tidak merujuk pada benda atau materi. Akan tetapi makna asset bisa juga potensi intelektual, potensi kultural, potensi budaya, sistem, yang ada di masyarakat dan dapat digunakan untuk pijakan perubahan sosial. ABCD membutuhkan perangkat lain untuk definisi operasional yaitu; *Problem Based Approach*, *Need Based Approach*, *Right Based Approach*, *Asset Based Approach*.

Problem Based Approach merupakan potensi yang dimiliki oleh masyarakat berupa masalah itu sendiri. Dengan adanya masalah masing-masing orang atau kelompok membuat

seseorang sadar akan melakukan sebuah perubahan atau berusaha paling tidak untuk menyelesaikan masalah tersebut (Wijayanti, 2011).

Kriteria *Need Based Approach* ini menggunakan kebutuhan seseorang sendiri. Kebutuhan merupakan hal yang harus dipenuhi dalam kehidupan karena berkaitan dengan kenyamanan dan kesejahteraan. Kebutuhan masyarakat berupa tempat tinggal, sandang, pangan dan papan, merupakan hal yang paling harus ada dalam diri masyarakat sebagai wujud tercukupinya kebutuhan dasar. Indikator itulah yang digunakan untuk memancing seseorang dalam melakukan perubahan dalam dirinya sendiri (Wijayanti, 2011).

Right Based Approach merupakan kriteria pengembangan masyarakat dengan menggunakan kekayaan. Prinsip ini menggunakan kekayaan untuk pengembangan masyarakat sendiri, pemberian modal bagi seseorang guna menunjang kegiatan dalam proses keberdayaan seseorang. Keunggulan dalam hal ini dapat masuk dalam berbagai aspek, terkadang materi (uang) yang diberikan bisa juga digunakan untuk pengobatan dalam hal mendesak (Wijayanti, 2011).

Aset Based Approach, merupakan cara yang digunakan dengan menggunakan potensi dasar yang dimiliki oleh masyarakat sendiri. Potensi seperti kecerdasan, kepedulian, partisipasi, gotong royong, dll. Beberapa potensi inilah yang merupakan aset besar dalam melakukan pemberdayaan masyarakat. Melalui rasa kebersamaan, kerukunan dan solidaritas dalam diri masyarakat diharapkan akan memunculkan kecerdasan-kepekaan sosial, sehingga masyarakat dengan mudah mengetahui masalah dan mampu menyelesaiannya (Wijayanti, 2011).

Lima tahap ABCD menurut Dureau (2013) antara lain:

1. *Discovery* (Menemukan)

Proses menemukan kembali kesuksesan dilakukan lewat proses percakapan atau wawancara dan harus menjadi penemuan personal tentang apa yang menjadi kontribusi individu yang memberi hidup pada sebuah kegiatan atau usaha.

2. *Dream* (Impian)

Dengan cara kreatif dan secara kolektif melihat masa depan yang mungkin terwujud, apa yang sangat dihargai dikaitkan dengan apa yang paling diinginkan.

3. *Design* (Merancang)

Proses di mana seluruh komunitas (atau kelompok) terlibat dalam proses belajar tentang kekuatan atau aset yang dimiliki agar bisa mulai memanfaatkannya dalam cara yang konstruktif, inklusif, dan kolaboratif untuk mencapai aspirasi dan tujuan seperti yang sudah ditetapkan sendiri.

4. *Define* (Menentukan)

Kelompok pemimpin sebaiknya menentukan ‘pilihan topik positif’: tujuan dari proses pencarian atau deskripsi mengenai perubahan yang diinginkan. Pendampingan dengan masyarakat terlibat dalam *Focus Group Discussion* (FGD).

5. *Destiny* (Lakukan)

Serangkaian tindakan inspiratif yang mendukung proses belajar terus menerus dan inovasi tentang “apa yang akan terjadi.” Hal ini merupakan fase akhir yang secara khusus fokus pada cara-cara personal dan organisasi untuk melangkah maju.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN- DR) di Kel. Ngampel Kec. Majoroto Kota Kediri dilakukan dengan beberapa tahap mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi. Dimana semua prosesnya menjadi penentu sejauh mana KKN-DR berhasil. Perencanaan selain dilakukan oleh peserta KKN-DR juga melibatkan beberapa pihak demi kesuksesan kegiatan yang akan dilakukan. Jadwal yang ditetapkan antara lain sebagai berikut:

No	Hari/ Tgl	Jadwal / Pembahasan	Hasil	Bentuk Partisipasi
1	Selasa, 03/08/ 2021	Pembuatan materi yang akan di berikan kepada anak-anak desa berupa cara membuat manik- manik, melukis, dan kaligrafi	Mempersiapkan kepada mereka terkait bahan-bahan bentuk kerangka dan juga bahan gambar untuk dilukis dan membuat kaligrafi	- Berdiskusi serta persiapan bahan untuk manik-manik serta pembuatan bentuk- bentuk kerangka gambaran untuk dilukis dan kaligrafi
2	Rabu, 04/08/ 2021	Diskusi perihal harga jual, hasil karya, serta penentuan produk penjualan	Diskusi untuk menentukan nilai jual, hasil karya, dan penentuan penjualan	- Diskusi untuk mewujudkan nilai jual hasil karya yang akan dibuat
3	Kamis, 05/08/ 2021	Pembuatan kerajinan tangan untuk produk	Terbuatnya sebuah karya kerajinan tangan yang akan di jadikan produk	- Membuat kerajinan tangan dari flanel dan manik-manik untuk bahan produk
4	Jum'at, 06/08/ 2021	Persiapan produk yang sudah siap untuk di pasarkan	Produk telah siap di pasarkan melalui media online	- Mempersiapkan segala bentuk pemasaran produk via online berupa: memfoto Produk, Memilih Produk yang layak di pasarkan dan tidak, mengumpulkan produk dan mendata produk-produk yang akan di pasarkan
5	Sabtu, 7/08/ 2021	Tutorial mengupload produk untuk pemasaran online	Memiliki sarana dan aplikasi pemasaran online untuk penjualan dan produk telah terupload	- Memberi tutorial pemasaran produk dengan sistem online

6	Minggu, 19/08/ 2021	Pengemasan produk yang akan di pasarkan, dan memasarkan produk via online dari berbagai media sosial	Produk telah terkemas rapi dan telah dipromosikan	- Mengemas produk, - Mempromosikan produk di berbagai media sosial
---	---------------------------	--	---	---

Jadwal Kegiatan KKN-DR Kelurahan Ngampel Kecamatan Majoroto Kota Kediri

2. Pembahasan

Hasil pelatihan ekonomi kreatif pada pemuda dalam masa pandemi selama KKN-DR menitikberatkan pada *hard* dan *soft skill*. Dalam *hard skill*, pemuda dilatih untuk membuat manik-manik, melukis, dan kaligrafi. Pembuatan kerajinan tersebut ditopang oleh *soft skill* dalam bentuk kemampuan memasarkan dagangan mereka dalam pasar online. Dimana barang-barang yang telah diproduksi ditawarkan pada media sosial yang dimiliki oleh masing-masing pemuda. Penekanannya dalam masa KKN-DR merupakan dorongan yang menyatukan kemampuan individu dalam memproduksi dan memasarkan barang diera digital. Mengingat era pandemi kondisinya mendukung untuk siapapun memasarkan barang maupun jasa dengan media sosial yang dimilikinya.

Pemuda sebagai bagian dari masyarakat yang memiliki produktifitas tinggi tentunya akan mampu mendorong pertumbuhan perekonomian. Dimana media online sebagai media untuk mengenalkan produk yang ada serta memasarkannya secara luas. Khususnya pada masa pandemi covid-19, pembatasan kegiatan tidak berarti halangan untuk berkreasi dan menambah pendapatan. Tim dengan dukungan partisipasi aktif pemuda Ngampel Majoroto bereksperimentasi dalam hal pemasaran dalam media online sebagai bentuk luaran KKN-DR.

Pemanfaatan media sosial berbasis digital beserta marketnya mengalami pertumbuhan signifikan justru pada masa pandemi. Peralihan pasar konvensional ini pada satu sisi menguntungkan produsen dan konsumen karena terpangkasnya biaya yang dikeluarkan karena rantai pemasok menjadi berkurang. Akan tetapi pemuda di kawasan Ngampel Majoroto masih banyak yang kurang tertarik untuk terjun dalam market digital. Dimana mereka masih kurang memahami seluk beluk serta kemudahan yang didapat darinya. Tim KKN-DR memberikan penjelasan bahwa kemudahan dalam market digital sangat banyak seperti kemudahan menampilkan dagangan, tidak memerlukan stand seperti toko konvensional, dan pembeli langsung bisa terkoneksi dengan penjual secara langsung apabila ingin negosiasi harga. Kemudahan ini tentunya harus dicoba dan diyakinkan agar para pemuda selain memiliki skill ekonomi kreatif, juga berani mencoba bermain di market digital.

Pembuatan manik-manik dan kaligrafi pada lokasi KKN-DR di Kelurahan Ngampel Kecamatan Majoroto Kota Kediri dipilih mengingat selain tersedianya bahan yang melimpah, pemuda setempat untuk sementara masih bingung terkait bagaimana memasarkannya. Sementara dewasa ini dengan bergesernya pasar menjadi digital, adalah sebuah kesempatan untuk mengembangkan potensi tersebut menjadi dikenal dari daerah

manapun. Antusias pemuda Ngampel dalam rangkaian kegiatan tersebut menunjukkan apabila program KKN-DR sangat efektif untuk merekatkan hubungan antara Perguruan Tinggi dengan masyarakat dalam masa pandemi. Ditambah terdapat nilai ekonomi yang mampu mendorong pertumbuhan keuangan dimasa pandemi.

Pasca produk selesai dibuat dan menuju pemasaran, pertama kali para pemuda diajarkan untuk membuat tampilan yang menarik di sosial media masing-masing sebagai bentuk promosi. Sambil kemudian dikenalkan market online untuk melihat tampilan yang ada serta membandingkan harga dan kualitas produk antara hasil mereka dengan produk yang ditawarkan. Pengalaman ini mendorong para pemuda untuk terus berkreasi dan memberikan yang terbaik mengingat mereka terpacu akan produk yang ada di *marketplace*. Sofyan (2018) menjelaskan bila, pemanfaatan yang baik dari komunikasi online dapat menjadi saluran multikomunikasi yang cepat di seluruh media online baik dalam maupun luar negeri oleh tiap orang tanpa memperhatikan siapa mereka. Sehingga produk para pemuda Ngampel Majoroto Kota Kediri menyebarluas dalam hitungan detik ke seluruh penjuru dunia berkat bantuan teknologi digital.

KESIMPULAN

KKN-DR yang dilakukan di Kelurahan Ngampel Kecamatan Majoroto Kota Kediri dengan fokus pelatihan ekonomi kreatif menyasar pada *hard and soft skill*. Dimana *hard skill* pada kemampuan membuat manik-manik, melukis, dan kaligrafi. Sedangkan *soft skill* bertujuan penguasaan teknologi berbasis online untuk memasarkan produk yang telah dibuat. Pembuatan manik-manik, melukis, dan kaligrafi tidak mengalami hambatan berarti mengingat untuk bahan pembuatan manik-manik banyak terdapat di sekitar kawasan Ngampel Majoroto. Demikian juga untuk melukis dan kaligrafi dikarenakan para pemuda yang ikut pelatihan memiliki hobi dan ketekunan yang menunjang dua hal tersebut. Pada pemasaran produk melalui sosial media maupun *marketplace*, dibutuhkan pengamatan dan pengalaman untuk memahami bahasa promosi dan juga membandingkan harga produk yang ada.

Rekomendasi dari kegiatan ini adalah, perlunya banyak pihak untuk mendukung kebangkitan pemuda di bidang perekonomian mengingat selama masa pandemi siapapun bisa memanfaatkan peluang untuk maju dan berkembang. Support positif dari semua pihak akan perkembangan pemuda sangat dibutuhkan untuk mendorong para pemuda menggerakkan roda perekonomian selama dan pasca pandemi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim mengucapkan terima kasih kepada seluruh warga Kelurahan Ngampel Kecamatan Majoroto Kota Kediri selama kegiatan yang berlangsung. Kepada Rektor IAI Tribakti, Direktur LP3M, panitia KKN-DR, segenap dosen serta civitas lain, dan beberapa pihak yang tidak bisa disebut satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Hudson, S., Huang, L., Roth, M. S., & Madden, T. J. (2016). The influence of social media interactions on consumer–brand relationships: A three-country study of brand perceptions and marketing behaviors. *International Journal of Research in Marketing*, 33(1), 27–41.
- Rozaki, A. (2014). *Bahan Ajar Mata Kuliah Managemen Pengembangan Masyarakat*. UIN Sunan Kalijaga.
- Sofyan, H. (2018). Peran Media Digital dalam Perkembangan Industri Kreatif Riset Ilmiah Menejemen dan Akuntansi. *Program Studi Teknik Industri Sekolah Tinggi Teknologi Texmaco*.
- Sudarman, M. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Raja Wali Press.
- Zainuddin, (2014). *Model Participatory Action Research (PAR) untuk Pengorganisasian Masyarakat (Community Organizing)*. UIN Sunan Ampel Press.