

Kewirausahaan Berbasis Mahasiswa (KBM) bidang Ekonomi Kreatif

Imam Tahyudin*¹, Melia Dianingrum², Helli Hermawan³, Ranggi Praharaningtyas
Aji⁴, Widya Cholid Wahyudin⁵

¹Magister Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

²Prodi Bisnis Digital, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

³Prodi Informatika, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

⁴Prodi Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

⁵Prodi Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

e-mail: *imam.tahyudin@amikompurwokerto.ac.id

meliadianingrum@amikompurwokerto.ac.id hellikhermawan@amikompurwokerto.ac.id

ranggi.p.aji@amikompurwokerto.ac.id, widyacholidwahyudin@umkudus.ac.id

Abstrak

*Pengembangan usaha kampus melalui program kewirausahaan berbasis Mahasiswa sangat bermanfaat dan penting untuk diterapkan. Pengembangan usaha kampus dalam bidang ekonomi kreatif **urgen** untuk memberikan pengalaman belajar yang baru bagi mahasiswa dalam merintis usaha, dan meningkatkan citra kampus di mata masyarakat. **Tujuan** dari kegiatan ini adalah untuk melatih mengembangkan usaha bidang ekonomi kreatif dengan memberdayakan mahasiswa. Untuk mewujudkan usaha tersebut dilakukan melalui beberapa langkah diantaranya tahap persiapan yaitu seleksi peserta KBM, Pembekalan usaha KBM ekonomi kreatif, proses pendampingan. selanjutnya tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 30 mahasiswa peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan yang mencakup penyusunan business plan, manajemen keuangan usaha, strategi pemasaran, dan pengelolaan usaha di berbagai bidang ekonomi kreatif (fashion, desain grafis, coffee shop, kuliner). Peserta mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dengan membentuk 11 kelompok rintisan usaha yang telah beroperasi dan melaksanakan pelaporan berkala mencakup omset serta kendala operasional. Program ini juga memberikan pengakuan akademik berupa konversi nilai maksimal 20 SKS, dipublikasikan pada media massa Harian Radar Banyumas, dan didokumentasikan dalam konten video di kanal YouTube.*

Kata kunci: Kewirausahaan, mahasiswa, usaha rintisan, industri, kreatif.

1. PENDAHULUAN

Ekonomi Kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi [1]. Industri kreatif juga dikenal dengan nama lain Industri Budaya atau juga Ekonomi Kreatif [2]. Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplotasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Salah satu strategi yang diterapkan untuk mencapai target tersebut adalah melalui pemberdayaan wirausaha pemuda (Mahasiswa) [3]. Pemuda Indonesia memiliki potensi kontribusi yang besar. Hal ini didukung dengan proyeksi puncak bonus demografi yang mencapai puncaknya pada tahun 2030 [4]. Namun, potensi ini belum teroptimalkan dalam bidang kewirausahaan, khususnya di kalangan mahasiswa. Rektor IPB University menyebutkan bahwa 43% mahasiswa baru di IPB berminat untuk menjadi wirausaha [5], namun realisasinya

sangat rendah. Tracer study dari beberapa universitas menunjukkan bahwa hanya sekitar 4% lulusan yang benar-benar menjadi wirausaha, sementara 61% lebih memilih menjadi karyawan [6]. Kondisi ini menunjukkan urgensi program pemberdayaan wirausaha mahasiswa seperti KBM untuk mengkonversi minat menjadi kenyataan [7].

Ekonomi Kreatif terdiri dari tujuh belas sub sector yang tercipta dari pemanfaatan serta keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu untuk bisa membuat lapangan pekerjaan baru dan juga bisa menciptakan kesejahteraan di daerah [8]. Terdapat berbagai macam sektor yang termasuk kedalam industri kreatif, diantaranya sektor arsitektur, periklanan, pasar barang seni, kerajinan, design, fashion, video, film dan fotografi, serta kuliner. Industri kreatif tidak hanya mengandalkan kreatifitas secara manual, namun saat ini industri kreatif sudah meluas hingga mencakup sektor teknologi, seperti sektor industri permainan, industri musik, industri layanan komputer dan perangkat lunak atau aplikasi, dan industri pertelevisian [9], [10].

Melalui kegiatan Kewirausahaan Berbasis Mahasiswa (KBM) bidang Ekonomi Kreatif di Universitas Amikom Purwokerto dapat memotivasi mahasiswa sebagai pencipta lapangan pekerjaan, khususnya di bidang industri kreatif seperti fashion (bisnis kaos), desain grafis dan merchandise, coffee shop, serta kuliner (angkringan). Sesuai dengan visi dan misinya, Universitas Amikom Purwokerto mencetak Technopreneur.

Pembekalan Kewirausahaan Berbasis Mahasiswa (KBM) yang dilaksanakan pada tanggal 4 sampai 5 Agustus 2025 di Homestay Cikalima Baturraden merupakan sebuah program yang bertujuan membekali mahasiswa menjadi pengusaha dengan keterampilan dan pengetahuan kewirausahaan. Program ini didesain untuk mendorong munculnya semangat kewirausahaan di kalangan mahasiswa, dengan fokus tidak hanya pada pengembangan akademik, tetapi juga pada peningkatan kemampuan praktis yang diperlukan dalam dunia bisnis. Menghadapi tantangan ekonomi global yang semakin rumit, pelatihan ini menjadi sangat penting dalam membentuk generasi muda yang mandiri secara finansial, inovatif, dan kreatif.

KBM memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menghubungkan teori dengan praktik nyata di bidang kewirausahaan. Mahasiswa akan diperkenalkan pada berbagai aspek penting dalam menjalankan bisnis, seperti perencanaan usaha, manajemen keuangan, pemasaran, serta inovasi produk. Selain itu, program ini juga menyediakan ruang untuk kolaborasi, berbagi ide, serta pengembangan jaringan dengan pengusaha dan mentor yang berpengalaman.

2. METODE

2.1 Tahapan Persiapan

Tahapan atau langkah-langkah dalam mempersiapkan rencana pelatihan adalah sebagai berikut:

- 1) Pengumuman rekrutmen Calon peserta KBM
- 2) Seleksi Peserta KBM
- 3) Koordinasi persiapan pembekalan peserta KBM;
- 4) Pelaksanaan pelatihan KBM;
- 5) Pelaksanaan praktek kegiatan KBM.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dikordinasikan dengan baik dimulai dari proses rekrutmen sampai dengan pelaksanaan kegiatan. Jumlah peserta yang mendaftar sebanyak 35 Mahasiswa. Hasil proses seleksi ditetapkan 30 Mahasiswa. Kegiatan pembekalan dilaksanakan di Homestay Cikallima Baturaden pada tanggal 4-5 Agustus 2025. Setelah pembekalan Mahasiswa mulai praktek usaha dengan dibekali pengetahuan dan modal.

2.3 Tahap Evaluasi Kegiatan

Evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program dilakukan setelah kegiatan selesai, meliputi:

- 1) Evaluasi pembentukan usaha, dilakukan setelah pembekalan selesai untuk memastikan terbentuknya kelompok rintisan usaha.
- 2) Evaluasi keberlanjutan usaha, dilakukan secara berkala melalui sistem pelaporan perkembangan usaha yang mencakup omset dan kendala yang dihadapi [11].
- 3) Evaluasi berkelanjutan, dilakukan melalui monitoring dan pendampingan intensif untuk meminimalisir kegagalan usaha.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Persiapan

Pada tahap ini dilakukan proses pendaftaran dan seleksi peserta KBM. Peserta yang lulus seleksi sejumlah 30 Mahasiswa dari total pendaftar 35 peserta. Kegiatan diawali dengan pemberitahuan kegiatan melalui poster pada gambar 1 dan melakukan pendaftaran peserta. Selanjutnya dilakukan proses seleksi. Peserta yang lulus mengikuti pembekalan. Pelaksanaan pembekalan kegiatan diawali dengan kordinasi pihak terkait seperti ketua tim KBM dan pemilik Homestay Cikalima Baturraden.



Gambar 1. Poster pendaftaran KBM 2025

3.2 Pelaksanaan

Kegiatan pembekalan/bootcamp KBM dilaksanakan selama 2 hari. Mahasiswa dibekali materi pengelolaan usaha dalam berbagai bidang. Sesi pertama dibawakan oleh Dr. Eng. Imam

Tahyudin, M.M. dengan materi Motivasi Bisnis dan Penjelasan Business Plan, memberikan inspirasi serta arahan tentang pentingnya perencanaan dalam memulai usaha. Dilanjutkan dengan materi Bapak Turino, S.Kom. yang membahas tentang Manajemen Bisnis Kaos, membekali peserta dengan strategi usaha di bidang fashion.

Pada sesi berikutnya, Bapak Mohammad Satrio menyampaikan pengalaman seputar Manajemen Desain Grafis & Merchandise yang relevan dengan tren ekonomi kreatif saat ini. Sesi keempat diisi oleh Bapak Heru Supriyanto, S.Kom. yang membahas Manajemen Bisnis Coffee Shop, membuka wawasan peserta mengenai peluang bisnis di sektor minuman kekinian.

Tidak kalah menarik, Bapak Teguh Sutanto memberikan materi tentang Manajemen Bisnis Angkringan, usaha yang dekat dengan masyarakat dan memiliki prospek menjanjikan. Terakhir, Bapak Slamet Priono, S.E. bersama Bapak Pujiyanto, S.E. membahas Manajemen Bisnis UMKM, menekankan strategi pengelolaan usaha kecil menengah agar mampu bertahan dan berkembang di era persaingan modern.

Pelaksanaan bootcamp dikemas dalam suasana santai namun serius. Dengan mengingat di lokasi kegiatan, peserta tidak hanya mendapatkan materi di ruang aula, tetapi juga terlibat dalam sesi sharing, mentoring, dan networking di luar jam formal. Hal ini memberikan pengalaman berbeda sekaligus membangun kebersamaan dan kerja tim antar peserta.

Kegiatan bootcamp tidak hanya diisi dengan sesi materi dan diskusi, namun juga dilengkapi dengan aktivitas refleksi dan kebersamaan. Pada malam hari, peserta dan panitia mengadakan grill/BBQ bersama, yang tidak hanya menjadi momen santai, tetapi juga sarana mempererat hubungan antar peserta. Keesokan harinya, kegiatan dimulai dengan senam pagi bersama di area homestay yang sejuk, menciptakan suasana segar dan penuh semangat untuk melanjutkan rangkaian acara.

Pada penutupan acara, peserta menyampaikan refleksi serta rencana tindak lanjut atas ide usaha yang telah dikembangkan. Pihak penyelenggara berharap bahwa melalui bootcamp ini, mahasiswa mampu menjadi generasi muda kreatif dan inovatif yang siap bersaing dalam dunia usaha, khususnya di sektor ekonomi kreatif yang kini menjadi salah satu penggerak perekonomian nasional.

Setelah pembekalan ditetapkan 11 kelompok rintisan usaha mahasiswa dan masing-masing diberi modal awal usaha. Selanjutnya mereka melaksanakan usaha dan didampingi oleh tim dosen. Pelaksanaan laporan perkembangan usaha dilakukan secara berkala untuk melaporkan usahanya termasuk omset dan kendalanya.



Gambar 2. Pelaksanaan pembekalan KBM

3. 3 Evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi, pelaksanaan program KBM menunjukkan keberhasilan dengan indikator sebagai berikut: (1) terbentuknya 11 kelompok rintisan usaha dari 30 peserta pembekalan, (2) terlaksananya sistem pelaporan perkembangan usaha secara berkala yang mencakup omset dan kendala operasional oleh seluruh kelompok, dan (3) terlaksananya monitoring dan pendampingan berkelanjutan untuk meminimalisir kegagalan usaha. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang ditetapkan. Semua pembicara hadir tepat waktu. Akomodasi dan konsumsi yang tersedia sangat memadai sehingga peserta fokus mengikuti kegiatan. Aspek yang perlu ditingkatkan yaitu kekompakan setiap kelompok. Monitoring pelaksanaan usaha secara berkelanjutan penting untuk dilakukan supaya meminimalisir kegagalan usaha. Untuk memastikan keberlanjutan usaha mereka disiapkan kantor bersama dan toko container untuk berjualan. Kantor bersama dan container seperti terlihat pada gambar 3 dan gambar 4. Kegiatan KBM dipublikasikan melalui harian Radar Banyumas seperti terlihat pada gambar 5. Untuk video kegiatan KBM bisa diakses melalui kanal youtube <https://www.youtube.com/@KelasStartupKBM>.



Gambar 3. Kantor bersama usaha KBM



Gambar 4. Kontainer usaha KBM

4. KESIMPULAN

Program Kewirausahaan Berbasis Mahasiswa (KBM) bidang ekonomi kreatif telah berhasil melatih 30 mahasiswa dalam pengembangan usaha melalui pembekalan intensif selama 2 hari yang mencakup materi motivasi bisnis, business plan, dan manajemen usaha di berbagai bidang ekonomi kreatif (kaos, desain grafis, coffee shop, angkringan, dan UMKM). Kegiatan dirancang dan dilaksanakan dengan baik melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Evaluasi potensi peserta menjadi wirausaha menunjukkan hasil positif dengan terbentuknya 11 kelompok rintisan usaha dari 30 peserta yang telah memulai operasional usaha dengan pendampingan intensif dari mentor. Seluruh kelompok melaksanakan sistem pelaporan perkembangan usaha secara berkala yang mencakup omset dan kendala operasional, menunjukkan komitmen untuk mengembangkan usaha secara berkelanjutan. Untuk mendukung keberlanjutan, disediakan fasilitas kantor bersama dan container usaha. Tindak lanjut program untuk mengukur keberhasilan peserta menjadi wirausaha meliputi: (1) monitoring berkala untuk memastikan keberlangsungan 11 kelompok usaha yang telah terbentuk, (2) pendampingan intensif dalam aspek pemasaran dan pengelolaan keuangan, dan (3) evaluasi jangka menengah untuk mengidentifikasi secara kuantitatif jumlah dan persentase peserta yang berhasil menjadi wirausaha mandiri serta mengembangkan strategi pembinaan lebih lanjut bagi kelompok yang mengalami kendala.

5. SARAN

Pendampingan berkelanjutan untuk setiap usaha baik tata Kelola usaha maupun disiplin dalam pencatatan transaksi keuangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Kemdikti Saintek yang telah mendanai program KBM tahun ketiga. Selain itu, terima kasih kepada LPPM Universitas Amikom Purwokerto yang telah mendukung kegiatan KBM.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Industri, T. Perekonomian, And T. A. Nugroho, "Perkembangan Industri 5.0 Terhadap Perekonomian Indonesia," Vol. 1, No. 3, 2023.
- [2] E. Kreatif And S. Lokomotif, "Ekonomi Kreatif Sebagai Lokomotif Baru Perekonomian Indonesia Menuju Indonesia Yang Maju," Vol. 3, No. 2, Pp. 44–52, 2024.
- [3] M. B. Cárdenas *Et Al.*, "Entrepreneurship Skills In University Students To Improve Local Economic Development," *J. Innov. Entrep.*, Pp. 1–22, 2024, Doi: 10.1186/S13731-024-00408-1.
- [4] "Indonesian Youth In The 21st Century," P. 23371, 2021.
- [5] Admin Ehub, "43 Persen Mahasiswa Ipb Ingin Wirausaha," *Kementerian Umkm Republik Indonesia*, 2023. <https://Ehub.Kemendkopukm.Go.Id/News/43-Persen-Mahasiswa-Ipb-Ingin-Wirausaha>
- [6] Science.Uii, "Analisis Deskriptif Response Rate Tracer Study," *Science.Uii.Ac.Id*, 2022. <https://Science.Uii.Ac.Id/Tracer2023-1/>
- [7] M. Jurnal *Et Al.*, "Peran Program Wirausaha Merdeka Dan Magang Kewirausahaan Dalam Meningkatkan Jiwa Dan Kompetensi Kewirausahaan Mahasiswa," Vol. 3, 2025.
- [8] "Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015," 2015.
- [9] O. Ospino, L. O. Ospino, E. G. Sarmiento, And J. R. Perez, "Technology Trends In The

- Creative And Cultural Industries Sector : A Systematic Literature Review,” *J. Innov. Entrep.*, 2025, Doi: 10.1186/S13731-025-00497-6.
- [10] A. Daisy And A. Syafitri, “Perkembangan Serta Peran Ekonomi Kreatif Di Indonesia Dari Masa Ke Masa,” Vol. 2, No. 3, 2024.
- [11] N. P. Syahvinka, R. D. Setiawati, V. Arsita, M. C. Raharja, K. Rahman, And K. Banyumas, “Muda Melalui Program Kewirausahaan Kampus (Studi Pada Mahasiswa Febi Uin Saizu) Muda Melalui Program Kewirausahaan Kampus (Studi Pada Mahasiswa Febi Uin Saizu),” Vol. 3, No. 11, 2025.