



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Technopreneurship merupakan proses dalam membentuk suatu usaha yang melibatkan teknologi. Usaha ini diharapkan dapat menciptakan strategi dan inovasi yang tepat dalam penggunaan teknologi untuk meningkatkan ekonomi nasional (Sudarsih, 2013, p. 57).

Wirausaha adalah orang yang memiliki kreativitas dan inovatif yang dijadikan sebagai dasar dalam menciptakan nilai tambah pada barang atau jasa. Seorang wirausaha juga harus memiliki keberanian untuk menghadapi resiko (Mulyadi, 2011, p. 29).

Karakteristik yang harus dimiliki seseorang dalam menjadi wirausaha adalah memiliki motivasi yang tinggi, pekerja keras, tidak mudah menyerah, dan memiliki komitmen. Seseorang yang tidak memiliki karakteristik seorang wirausahawan tidak akan bisa menjadi seorang *entrepreneur* yang sukses (Suryana. Y. & Bayu, 2011, p. 64).

Berdasarkan riset dari SMERU, jumlah pengusaha atau *entrepreneur* terhadap populasi di Indonesia masih sangat rendah jika dibandingkan dengan beberapa negara di Asia Tenggara, yaitu sebesar 3.1% (Lidwina, 2019). (Gambar 1.1)



Sumber: KataData.co.id, 2019

Gambar 1. 1 Rasio Jumlah Pengusaha Terhadap Populasi

Berdasarkan hasil survei IDN *Research Institute* yang bekerjasama dengan Alvara *Research Center* menyatakan bahwa *millennial* tidak puas hanya menjadi seorang karyawan tetapi ingin menjadi seorang pemilik bisnis. *Millennial* junior berambisi membangun bisnis sendiri dengan persentase 69.7% dan 68.3% *millennial* senior mempunyai cita-cita yang sama (Times, 2019) (Gambar 1.2)



Sumber: IDN Times/Sukma Shakti, 2019

Gambar 1. 2 Mayoritas *Millennial* Ingin Jadi Pengusaha

Yayasan Jogjakarta Berdaya (YJB) adalah lembaga sosial yang bergerak di bidang ekonomi dan kesejahteraan masyarakat. Berdasarkan penelitian fenomena yang telah dilakukan YJB, terdapat tiga alasan mengapa orang takut memulai usaha. Alasan-alasannya adalah takut dengan resiko usaha, tidak berani keluar dari zona nyaman, dan bingung harus memulai darimana (Midway, 2018).

Anak-anak muda membutuhkan tindakan yang tepat, gagasan inovatif, dan ide kreatif untuk menjadi seorang wirausaha. Para milenial harus membekali diri agar dapat menjadi seorang *entrepreneur* sukses. Salah satu cara untuk membekali setiap *young entrepreneur* adalah *upgrade* ilmu. Ilmu dapat ditingkatkan dengan mengikuti kursus, pelatihan, dan seminar. Hal-hal ini dapat meningkatkan kreativitas dan *skill* yang semakin berkembang (Idrus & Armiwaty, 2015, p. 4).

Pada akhir tahun 2019, terdapat penyakit pernapasan akut yang disebabkan oleh *Covid-19* (*Corona virus 2019*). Virus ini pertama kali diidentifikasi di Wuhan dan menyebar secara global. Indonesia adalah salah satu negara yang terkena *Covid-19*. Pandemi virus ini menyebabkan penerapan Pembatasan Sosial Berskala besar (PSBB) terutama di Jakarta. PSBB dilakukan pada tanggal 10 April 2020 hingga 22 Mei 2020. Hal ini menyebabkan seminar *offline* tidak bisa diselenggarakan namun seminar *offline* dapat dialihkan ke seminar *online* yang dinamakan *webinar*.

Webinar atau seminar *online* adalah inovasi pada bidang teknologi yang menawarkan *platform* bagi orang untuk berinteraksi melalui batas geografis yang luas (Verma & Singh, 2010, p. 132).

Webinar memiliki kelebihan dibandingkan dengan seminar *offline*, yaitu penghematan biaya, waktu, informasi peserta independen dari lokasi, administrasi atau pendaftaran mudah, mencapai banyak peserta sekaligus, acara dapat disimpan, dan evaluasi bebas masalah (Durahman, Noer, & Hidayat, 2019, p. 114).

Webinar Win Your Dream melakukan riset awal untuk mengetahui faktor-faktor yang menghambat anak muda menjadi seorang *entrepreneur*. Riset ini juga menentukan tema dan topik dari seminar yang akan diselenggarakan. Hasil riset awal dapat dilihat pada gambar berikut. (Gambar 1.3)



Sumber: Riset Pribadi, 2020

Gambar 1. 3 Grafik Alasan Anak Muda Susah Menjadi *Entrepreneur*

Riset awal dilakukan pada 109 responden. Alasan utama anakmuda susah menjadi *entrepreneur* adalah bingung cara memulainya atau kurangnya pengetahuan dalam berbisnis dengan persentase sebesar 67.9%. Alasan kedua dengan persentase sebesar 54.1% adalah masih banyak anak

muda yang tidak mengetahui bisnis yang ingin dijalankannya. Alasan ketiga adalah takut gagal dalam berbisnis dengan persentase 45% dan alasan terakhir adalah belum mempunyai modal dengan persentase 34.9%.

Berdasarkan pertimbangan data di atas, maka *webinar* ini mengambil tema “*Win Your Dream*” dengan topik *How to Start Becoming an Entrepreneur* dirancang untuk memotivasi dan meningkatkan pengetahuan mengenai cara memulai suatu bisnis berbasis teknologi sehingga memudahkan anak muda untuk menjadi seorang pengusaha muda. Diharapkan dengan seminar ini, mahasiswa UMN dan Universitas lainnya mendapatkan pengetahuan cara memulai bisnis sendiri dan menjadi seorang *entrepreneur*.

1.2 Tujuan Karya

Karya ini berupa *webinar* atau seminar *online* yang bernama “*Win Your Dream*” dengan tujuan memotivasi atau meningkatkan pengetahuan mengenai cara memulai buka bisnis. Tujuan lainnya adalah menjadikan anak muda lebih berani mengambil langkah untuk menjadi seorang pengusaha sukses dengan menggunakan *platform digital* yang sudah tersedia. Karya ini ditujukan untuk mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara dan mahasiswa di kampus lainnya. Pembicara yang diundang adalah CEO dari PT. Walepay Finansial Teknologi Indonesia yang merupakan perusahaan *Financial Technology*.

1.3 Kegunaan Karya

Karya ini diharapkan dapat membantu banyak pihak dan kegunaan dari karya tersebut terbagi menjadi:

1. Manfaat Teoritis

Penyelenggaraan *webinar* atau *event* berbasis *online* mengalami peningkatan pesat ketika *pandemic Covid-19*. Karya ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi sebuah *event online* yang dapat digunakan sebagai bahan perkuliahan *event management*.

2. Manfaat Praktis

Karya ini diharapkan dapat menambah ilmu serta pengetahuan untuk para perancang karya, peneliti komunikasi strategis, dan industri *event online* dalam membuat strategi perencanaan *event online/ webinar*.