

# BAB I

## PENDAHULUAN

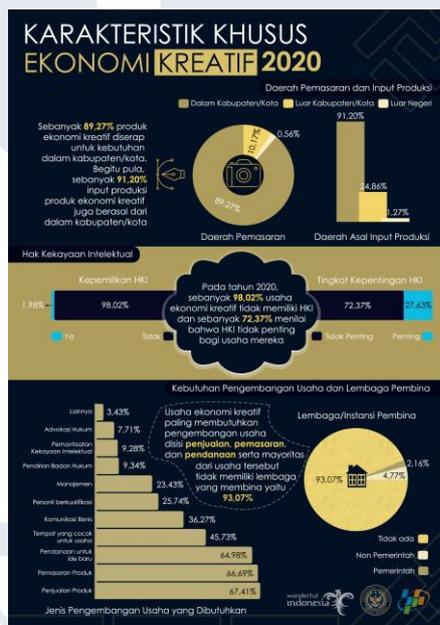
### 1.1 Latar Belakang Karya

Upaya untuk memulihkan kembali suatu wilayah di masa pasca-bencana merupakan hal yang sangat sulit dilakukan karena dipengaruhi beberapa faktor seperti sosial, politik, dan ekonomi daerah yang terdampak bencana (Puri dkk., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan resiliensi dalam masyarakat yang hidup di wilayah rawan bencana alam. *Community resilience* didefinisikan sebagai kemampuan masyarakat untuk merencanakan, menyerap, pulih dari, bahkan beradaptasi dengan semua kemungkinan yang akan terjadi (Tariq dkk., 2021). Setelah bencana alam erupsi Gunung Merapi 2010, faktor ekonomi menjadi salah satu indikator yang sulit dipenuhi karena masyarakat sulit memulai usaha atau bisnis (Rahman dkk., 2016). Pemulihan ekonomi menjadi tantangan tersendiri bagi wilayah yang terdampak langsung bencana alam (Tariq dkk., 2021). Salah satu bentuk dukungan terhadap peningkatan *community resilience* di bidang ekonomi adalah mempersiapkan generasi muda yang mau dan berani berwirausaha sebagai bekal untuk menghadapi segala situasi yang akan terjadi di kemudian hari.

Masyarakat adalah penggerak utama pembangunan sehingga Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memegang peran yang sangat penting untuk mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat (Hastuti dkk., 2020). Hal ini yang coba dikembangkan oleh Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) sebagai salah satu cara membangun resiliensi dalam masyarakat dengan cara mengajak berbagai pihak untuk memulai dan melanjutkan usaha dengan metode-metode yang kreatif serta inovatif. Generasi muda menjadi perhatian khusus untuk bisa menjadi pelaku ekonomi kreatif yang dapat membantu terwujudnya Lebak Selatan yang resilien. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif melalui Data Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia

(2021), Ekonomi Kreatif adalah penciptaan nilai tambah melalui ide yang lahir dari kreativitas orang-orang kreatif dan berbasis ilmu pengetahuan.

Data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) Republik Indonesia pada tahun 2020 menunjukkan bahwa 93,07% usaha ekonomi kreatif membutuhkan pembinaan serta pendampingan di 3 aspek, yaitu penjualan, pemasaran, serta pendanaan. Namun demikian, usaha ekonomi kreatif yang sudah mendapatkan pembinaan dari lembaga non-pemerintah hanya mencapai angka 4,77% dan yang mendapatkan pembinaan dari lembaga pemerintah hanya berada di angka 2,16%. Data ini menunjukkan bahwa masih banyak pelaku ekonomi kreatif di Indonesia yang masih kesulitan untuk mengembangkan usaha mereka.



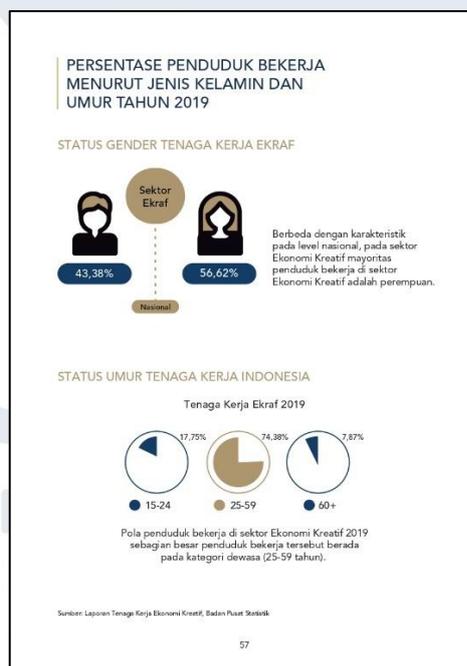
Gambar 1.1 Data Ekonomi Kreatif 2020

Sumber: <https://satudata.kemenparekraf.go.id/> (2021)

Meskipun ekonomi kreatif dianggap sebagai sebuah potensi yang sangat besar untuk pertumbuhan ekonomi nasional, potensi tersebut akan lebih bisa berkembang dan mendorong pertumbuhan nasional melalui inovasi teknologi digital (Bangsawan, 2023). Oleh karena itu, para pelaku ekonomi kreatif dituntut untuk bisa memanfaatkan perkembangan

teknologi digital agar bisa meraih keuntungan yang maksimal dari usaha yang mereka jalankan.

Wirausahawan muda menjadi komponen yang penting dalam pengembangan bisnis karena pemuda memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang unik bagi pertumbuhan ekonomi dan masyarakat di suatu daerah (de Guzman dkk., 2020). Para pemuda yang hidup di era perkembangan teknologi digital, memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi sebagai salah satu media untuk meningkatkan potensi usaha ekonomi kreatif. Namun demikian, Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia (2021) menunjukkan bahwa pelaku ekonomi kreatif di kalangan muda (usia 14-25 tahun) masih sangat rendah, yaitu sejumlah 17,75%. Hal ini menunjukkan kurangnya minat anak-anak muda di Indonesia untuk berwirausaha sebagai pelaku ekonomi kreatif.



Gambar 1.2 Statistik Ekonomi Kreatif 2020  
Sumber: Data Kemenparekraf RI (2021)

Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia (2021) juga menunjukkan adanya ketidakseimbangan sebaran pelaku ekonomi kreatif di Provinsi Banten. Lebih dari 70% pelaku ekonomi kreatif tersebar di wilayah Kota

Tangerang, Kabupaten Tangerang, serta Kota Tangerang Selatan. Sedangkan wilayah lain di Provinsi Banten hanya memiliki angka sebaran pelaku ekonomi kreatif sebesar 18,62%. Data ini menunjukkan bahwa wilayah lain di Banten memerlukan peningkatan kesadaran serta pengetahuan mengenai pentingnya usaha ekonomi kreatif dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi di suatu daerah serta apa dampaknya bagi kehidupan masyarakat.

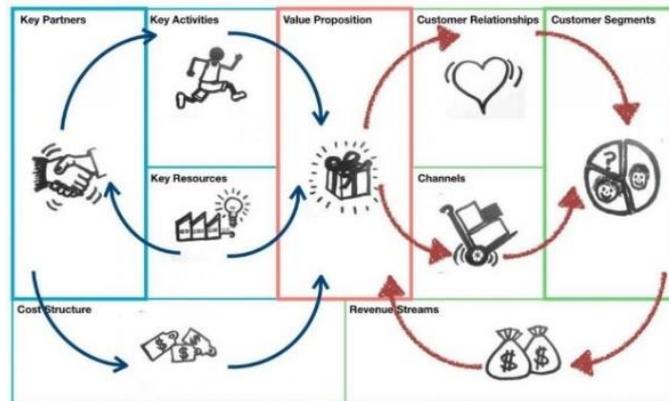
Dalam memulai sebuah usaha, kemampuan (*skill*) kewirausahaan merupakan hal yang sangat penting. Oleh karena itu, untuk mengasah kemampuan tersebut, diperlukan metode belajar yang efektif (Pařová et al., 2020). Salah satu metode belajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan dasar berwirausaha adalah *Project-Based Learning*. *Project-Based Learning* adalah proses belajar yang berpusat pada siswa dan memberikan siswa ruang untuk belajar melalui hal-hal yang terjadi di dunia nyata melalui sebuah rancangan proyek (Pařová et al., 2020). Metode belajar ini memberikan siswanya kemampuan untuk mencoba langsung bagaimana rasanya menjadi seorang pengusaha yang ingin merintis usahanya.

Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS) menjalankan berbagai program *Community Resilience* yang berfokus pada pengembangan kapasitas serta pemberdayaan masyarakat. Salah satu bidang yang menjadi fokus utama GMLS adalah ekonomi masyarakat. GMLS adalah sebuah lembaga atau komunitas yang didirikan oleh Anis Faisal Reza (Abah Lala) bersama keluarga dan melibatkan beberapa masyarakat Desa Panggarangan, Kab. Lebak sebagai sebuah inisiatif masyarakat untuk membangun masyarakat Lebak Selatan yang siaga dan tangguh menghadapi situasi bencana khususnya di tahap mitigasi, kesiapsiagaan, tanggap darurat bencana, dan pemulihan pasca-bencana. Melalui program-program *community resilience*, GMLS bertujuan mengembangkan masyarakat mandiri yang mampu bangkit dan pulih dari situasi pasca-

bencana (*Gugus Mitigasi Lebak Selatan*, 2023). Setelah dilakukan riset lapangan di wilayah Lebak Selatan, ditemukan bahwa kebanyakan pemuda di Lebak Selatan cenderung memilih untuk bekerja sebagai buruh setelah lulus sekolah dan peminat untuk berwirausaha sangat sedikit, selain itu penulis juga menemukan bahwa kebanyakan pelatihan kewirausahaan diadakan oleh pemerintah dan tidak banyak peminatnya.

Salah satu cara untuk menjalankan program *community resilience* di bidang ekonomi adalah melalui *special event* yang bisa mendorong masyarakat untuk sadar dan mau menjadi roda penggerak ekonomi desa melalui kewirausahaan. Menurut Shone & Parry (2019), *special event* merupakan sebuah fenomena yang muncul dari kesempatan tertentu dengan maksud rekreasi, pribadi, budaya, maupun organisasi yang berbeda dari kegiatan manusia sehari-hari dan bertujuan mencerahkan, menghibur, serta menantang pengalaman sekelompok orang. Dalam hal ini, hasil yang ingin dicapai adalah meningkatnya pengetahuan dan minat berwirausaha para pemuda di Lebak Selatan, secara spesifik di Desa Panggarangan, Lebak dalam rangka membangun *community resilience*. *Special Event* yang merupakan kolaborasi antara GMLS dan UMN ini berjudul “Niskala Camp 2024”.

Salah satu materi utama yang dibawakan dalam *Entrepreneurship Bootcamp: Niskala 2024* ini adalah *Entrepreneurship Workshop* yang bertujuan memperkenalkan serta mengedukasi para peserta tentang apa saja yang diperlukan untuk menjadi seorang pengusaha serta bagaimana cara memulai sebuah usaha. *Project-Based Learning* menjadi metode yang digunakan pada materi ini. Para peserta akan membuat sebuah rancangan usaha sendiri dan akan mencoba melakukan *breakdown* melalui *Business Model Canvas*.



Gambar 1.3 Business Model Canvas  
 Sumber: [www.glcworld.co.id](http://www.glcworld.co.id) (2019)

## 1.2 Tujuan Karya

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan pembuatan karya ini adalah untuk menerapkan strategi penyelenggaraan *special event* yang sudah dipelajari di kelas *Special Event and Brand Activation* untuk memenuhi kebutuhan yang ingin dicapai oleh Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Melalui *special event* ini, hasil yang diharapkan adalah para peserta yang terlibat dapat memperoleh peningkatan pengetahuan serta minat dalam dunia kewirausahaan.

## 1.3 Kegunaan Karya

Adapun kegunaan dari skripsi berbasis karya ini adalah sebagai berikut:

### 1.3.1 Kegunaan Akademis

Karya ini adalah karya yang berfokus untuk meningkatkan kapasitas dan memberdayakan masyarakat khususnya anak muda dalam berwirausaha. Skripsi karya ini dapat digunakan sebagai acuan dan referensi bagi karya serupa di masa yang akan datang.

### 1.3.2 Kegunaan Sosial

Karya ini dapat menjadi bahan pembelajaran serta edukasi bagi para pemuda di Lebak Selatan khususnya di Desa Panggarangan mengenai kewirausahaan.