



**PENYELENGGARAAN *EVENT*
OLEH *GREN BOXX EVENT ORGANIZER***

SKRIPSI

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

oleh

**Ferdian
1102412078**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM & TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2019**

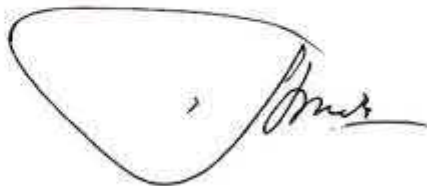
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Penyelenggaraan *Event* oleh *Green Boxx Event Organizer*.” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke panitia sidang ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa

Tanggal : 30 Juli 2019

Dosen Pembimbing I



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195610261986011001

Dosen Pembimbing II



Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Si

NIP. 197907272006041002

Mengetahui

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Penyelenggaraan Event Oleh Green Boxx Event Organizer"

karya,

Nama : Ferdian

NIM : 1102412078

Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang pada hari Jumat 02 Agustus 2019

Ketua

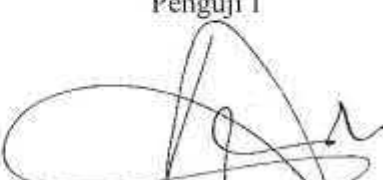
Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.

NIP. 195908211984031001

Sekretaris

Drs. Sugeng Purwanto., M.Pd.

NIP. 195610261986011001

Penguji I

Drs. Wardi., M.Pd.

NIP. 196003181987031002

Penguji II

Drs. Sugeng Purwanto., M.Pd.

NIP. 195610261986011001

Penguji III


Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Si

NIP. 197907272006041002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan menjiplak dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan saya ini saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 30 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



Ferdian

NIM. 1102412078

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kesuksesan adalah buah dari usaha-usaha kecil yang diulang hari demi hari. Setiap Hal kecil yang dilakukan harus dengan sepenuh hati, dan jangan pernah Berhenti melakukan usaha tersebut sebelum mencapai tujuan.”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Jurusan Teknologi Pendidikan
3. Almamaterku Universitas Negeri Semarang
4. Untuk Sahabat dan Teman Teman Satu Jurusan
5. Kedua Orangtuaku Yang Selalu Mendoakan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Penyelenggaraan *Event* Oleh *Green Boxx Event Organizer*” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di *Green Boxx Event Organizer* Jakarta.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan pengarahan dan kemudahan administrasi kepada penulis selama menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
4. Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.

5. Yudhika Diah Permanayadi selaku direktur *Green Boxx Event Organizer* Jakarta yang mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Dian Shintia selaku reporter (admin) *Green Boxx Event Organizer* Jakarta yang telah memberikan informasi bagi kelangsungan penelitian dan sebagai narasumber utama dalam proses penelitian.
7. Budi Agung Santoso selaku Koordinator Desain *Green Boxx Event Organizer* Jakarta yang telah memberikan informasi bagi kelangsungan penelitian dan sebagai narasumber utama dalam proses penelitian.
8. Seluruh dosen dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang mendidik dan membimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
9. Kedua Orang Tuaku Komarudin dan Bintari, Nenekku Sri Sawarsi serta ketiga adikku Jebi Abrina, Elsa dan Noel yang selalu memberikan kasih sayang, do'a dan semangat.
10. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Atas segala do'a, bantuan, dan pengorbanan kepada penulis, semoga amal dan bantuan yang telah diberikan mendapat berkah yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan berguna bagi pembaca pada umumnya.

Semarang , 30 Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

Ferdian. 2019. *Penyelenggaraan Event oleh Green Boxx Event Organizer*. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Pembimbing II Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Si.

Kata Kunci: *event*, perencanaan, pengeorganisasian, pengawasan, *Green Boxx Event Organizer*

Pada Penyelenggaraan event harus melalui proses manajemen yang baik, meliputi proses perencanaan, proses pengorganisasian, proses pengawasan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui penyelenggaraan *event* oleh *Green Boxx Event Organizer*; (2) Mengetahui apakah mata kuliah program studi Teknologi Pendidikan menjadi dasar ilmu dalam menyelenggarakan *event organizer*..

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dan dokumentasi. Teknik Keabsahan data menggunakan triangulasi, adapun triangulasi yang dilakukan dengan tiga macam teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber data, metode, dan teori. Untuk itu, maka peneliti dapat melakukan dengan cara: (a) Mengajukan berbagai variasi pertanyaan (b) Membandingkan data hasil pengamatan (observasi) dengan wawancara (c) Mengeceknnya dengan berbagai sumber data (d) Memanfaatkan berbagai metode agar pengecekan data dapat dilakukan. Hasil Penelitian ini yaitu seluruh proses manajemen yang dilakukan oleh *Green Boxx Event Organizer* dalam menyelenggarakan *event* sangat baik dan ada relevansinya dengan mata kuliah program studi Teknologi Pendidikan. Proses perencanaan dan proses pengorganisasian sudah dipelajari oleh mahasiswa teknologi pendidikan pada mata kuliah kewirausahaan. Sehingga mahasiswa Teknologi pendidikan sudah memiliki modal untuk menyelenggarakan event dengan mengatur dan mengontrol penyelenggaraan *event*. Proses pengawasan dilakukan dengan melihat hasil fotoyang di buat dengan hasil foto baik dan sesuai dengan kriteria. Hasil foto tersebut apabila dikaitkan dengan ilmu fotografi yang didapatkan oleh mahasiswa Teknonologi Pendidikan pada mata kuliah fotografi pembelajaran, dimanfaatkan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan dengan maksimal. Sehingga mahasiwa Teknologi pendidikan memiliki modal tambahan dalam menyelenggarakan *event* yaitu dari pengembangan mata kuliah fotografi pembelajaran yaitu ilmu fotografi yang baik. Secara keseluruhan mahasiswa Teknologi Pendidikan sudah dibekali ilmu dari tiga mata kuliah yaitu mata kuliah kewirausahaan, mata kuliah fotografi pembelajaran, mata kuliah pengembangan media grafis. Ilmu yang didapatkan dari tiga mata kuliah tersebut sudah menjadi modal yang baik untuk mahasiswa mengembangkan diri terutama dibidang penyelenggaraan *event*. Harapan kedepan mahasiswa Teknologi Pendidikan berhasil dalam penyelenggaraan Event dan mampu secara kualitas mendirikan sebuah *Event Organizer*.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.5.1 Tujuan Umum	6
1.5.2 Tujuan Khusus	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	6
1.6.2 Manfaat Praktis	7
1.7 Sistematika Skripsi	7
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1 Tinjauan Tentang Konsep Teknologi Pendidikan.....	9
2.1.2 <i>Event Organizer</i>	15
2.1.3 Manajemen.....	19
2.1.4 Pengembangan Media Grafis	22
2.1.5 Kewirausahaan	25
2.1.6 Fotografi Pembelajaran	46

2.2	Kerangka Berfikir	50
2.3	Kajian Terdahulu	53
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....		54
3.1	Pendekatan Penelitian.....	54
3.2	Desain Penelitian	54
3.3	Fokus Penelitian	55
3.4	Sumber Data Penelitian	55
3.5	Teknik Pengumpulan Data	55
3.5.1	Interview/Wawancara	56
3.5.2	Dokumentasi	56
3.6	Teknik Keabsahan Data.....	57
BAB 4 HASIL PENELITIAN		61
4.1	Gambaran Umum <i>Green Boxx Event Organizer</i>	61
4.1.1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	62
4.1.2	Pengorganisasian (<i>Organizing</i>)	63
4.2	Pembahasan	68
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN.....		82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Definisi Teknologi Pendidikan, AECT 2018	11
Gambar 2. 2 Kawasan Teknologi Pendidikan.....	12
Gambar 2.3 Kerangka berfikir	51
Gambar 4 1 Mekanisme PUBG Competition	70
Gambar 4 2 Gambar Kebutuhan <i>Event Demand Generation Erafone</i>	71
Gambar 4 3 Pemandu Acara di tengah peserta <i>PUBG Competition</i>	74

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Struktur Organisasi <i>Green Boxx Event Organizer</i>	64
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Observasi Lapangan	83
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	86
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian	95
Lampiran 4 Surat Hasil Penelitian	96
Lampiran 5 Surat Keterangan Mitra Kerja.....	97
Lampiran 6 <i>Invoice Event</i>	98
Lampiran 7 Desain Poster	99
Lampiran 8 Foto <i>Event</i>	100
Lampiran 9 Dokumentasi.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian. Dalam latar belakang masalah akan dibahas mengenai masalah-masalah yang menjadi dasar dalam penelitian yang akan dilaksanakan peneliti, berikut adalah uraian selengkapnya.

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak zaman dahulu, banyak kegiatan yang dilakukan manusia untuk menandai hari-hari penting dalam kehidupan manusia. Pentingnya penyelenggaraan peringatan bagi banyak masyarakat ditandai dengan seringnya kegiatan semacam festival perayaan digelar, baik bersifat pribadi, organisasi atau kelompok masyarakat dan dilakukan secara periodik atau beberapa kali dalam jangka waktu tertentu. Perayaan sering dilakukan secara tradisional atau berupa upacara kegiatan keagamaan yang sering dilakukan secara turun temurun.

Sejarah merupakan inti dari penyelenggaraan event, namun di dunia yang telah modern ini banyak hal yang berhubungan dengan sejarah justru merupakan faktor pendukung perubahan penyelenggaraan suatu *event*. *Event* keagamaan sering diselenggarakan karena menarik bagi banyak orang. Walaupun *event* keagamaan atau tradisional berlangsung tetapi kegiatan ini telah menjadi atraksi bagi turis dan tidak sedikit pada sebagian daerah menjadikan *event* seperti ini sebagai pendapatan bagi daerahnya.

Segala macam jenis *event* dapat diselenggarakan dengan maksimal jika didalamnya terdapat orang yang berhasil mengatur *event* dengan baik. Tidak semua orang dapat dengan mudah dapat mengatur *event* dengan baik, sehingga banyak orang perlu belajar bagaimana cara menyelenggarakan *event* dengan baik. Dan tidak sedikit pula orang biasa mempercayakan promotor dan *event organizer* sebagai penanggung jawab dengan kegiatan atau *event* yang diinginkan.

Event Organizer terdiri dari dua kata bahasa Inggris yaitu *event* dan *organizer*. *Event* berarti acara, sedangkan *organizer* dapat diartikan sebagai sekumpulan orang yang mengatur acara. *Event Organizer* adalah bisnis yang menerapkan konsep manajemen secara berkesinambungan dan konsisten dalam mengeksplorasi dunia *entertainment* sedalam-dalamnya. Yang dibangun dari sebuah tim yang mencatat dari memilih acara, mengemas acara, memenuhi pembayaran, mengurus perizinan, dan lain-lainnya. Sedangkan promotor adalah orang atau agen yang mempromosikan sesuatu yang berupa barang atau jasa. Jadi promotor berarti penyelenggara suatu acara atau usaha dan orang tersebut bertanggungjawab atas acara atau usaha tersebut.

Dalam menyelenggarakan *event organizer* harus memiliki lima modal yaitu : 1) visi, 2) kemampuan (*skill*), 3) jaringan (*networking*), mentalitas, dan uang. Secara ideal membangun bisnis *event organizer* harus memiliki kelima modal tersebut, tetapi dibandingkan bisnis lain bisnis *event organizer* menempatkan uang diurutan terakhir karena bergerak dibidang jasa sehingga tidak butuh produksi dan pembelian barang.

Ada salah satu mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dari Universitas Negeri Semarang yang sekarang menjadi mitra dari salah satu *Event Organizer* yang ada di Jakarta yaitu *Greenboxx Event Organizer*. Mahasiswa tersebut bernama Ferdian merupakan mahasiswa angkatan tahun 2012 dengan Nomor Induk Mahasiswa yaitu 11012078. Mahasiswa tersebut masih tercatat sebagai mahasiswa aktif di Universitas Negeri Semarang, namun sudah menjadi mitra *Greenboxx Event Organizer* sejak November 2017 sampai dengan sekarang serta sudah menyelenggarakan banyak *event* di daerah Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur. Mahasiswa tersebut mampu menyelenggarakan suatu *event* dengan sangat bagus, terbukti dengan hasil laporan dan juga kepuasan dari klien. Namun hal tersebut tentu nya tak lepas dari sebuah kendala-kendala di lapangan selama sebuah *event* tersebut berlangsung. Ada beberapa hal yang perlu di garis bawahi mengenai kendala dalam penyelenggaraan *event*, supaya *event* dapat berjalan dengan lancar kendala tersebut harus bisa diatasi.

Adapun kendala sebuah penyelenggaraan *event* yang paling mendasar yaitu Perencanaan dalam menyelenggarakan sebuah *event* yang kurang bagus. Perencanaan disini di fokuskan kepada koordinasi dari *event organizer* dengan klien. Misalnya terjadi suatu kesalahpahaman awal yaitu keinginan klien yang terlalu membayangkan *event* berlangsung sangat megah tetapi untuk biaya penyelenggaraan *event* tersebut sangat minim. Hal tersebut tentunya membuat *event organizer* harus membuat perencanaan yang sangat mendadak. Contoh berikutnya yaitu sering kali klien tidak matang dalam membuat mekanisme *event* yang akan dilaksanakan. Sering sekali *event* yang dilaksanakan mendadak,

sehingga persiapan mengenai distribusi kebutuhan *event* terkendala. Misalnya pengiriman pamflet promo, *manual book* (mekanisme *event*), materi promo, hadiah dan lain sebagainya.

Kendala selanjutnya dalam menyelenggarakan sebuah *event* yaitu pemilihan orang sebagai sebuah satu kesatuan dalam sebuah team yang kurang tepat. Kinerja sebuah team dalam event organizer sangat penting sekali, dimana seseorang tersebut harus mampu bekerja sama dengan baik, mampu bekerja cepat, dan harus mampu menyelesaikan permasalahan dalam waktu yang sangat krusial. Bukan suatu hal yang mudah memilih orang dalam menyelenggarakan *event*, harus lebih teliti dalam melihat kemampuan dari orang tersebut, tidak hanya melihat dari satu sudut pandang saja, namun alangkah baiknya harus punya pengalaman *event* yang banyak.

Melihat latar belakang diatas maka mahasiswa Teknologi Pendidikan memiliki modal utama dalam menyelenggarakan *event organizer* untuk masyarakat. Mata kuliah yang mendukung juga menjadi modal yang positif bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan, sebagai contoh adalah mata kuliah fotografi pembelajaran, pengembangan media grafis, dan kewirausahaan. Namun apakah hal tersebut ada relevansinya dengan kendala-kendala dalam menyelenggarakan sebuah event, agar penelitian ini lebih spesifik maka peneliti memfokuskan pada Penyelenggaraan *Event* Oleh *Green Boxx Event Organizer*. Apakah kemampuan mahasiswa tersebut berdasarkan modal pengetahuan yang sudah di pelajari selama perkuliahan di Jurusan Teknologi Pendidikan, atau hal tersebut adalah bakat dari lahir atau semua itu bisa di pelajari secara ortodidak. Hal ini yang membuat

peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “**Penyelenggaraan *Event* Oleh *Green Boxx Event Organizer*.**”

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang dapat dijabarkan adalah sebagai berikut:

- a. Rencana dalam menyelenggarakan sebuah *event* yang kurang bagus.
- b. Pemilihan Sumber Daya Manusia (SDM) atau pekerja *event* kurang tepat.
- c. Mata kuliah program studi Teknologi Pendidikan sebenarnya menjadi dasar ilmu dalam menyelenggarakan *event*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang muncul cukup kompleks sehingga perlu dibatasi agar pembahasan masalah ini tidak terlalu luas. Peneliti membatasi permasalahan yang akan menjadi penelitian dengan memfokuskan penelitian pada penyelenggaraan *event* oleh *Green Boxx event Organizer* yang dihubungkan dengan mata kuliah program studi Teknologi Pendidikan sebenarnya menjadi dasar ilmu dalam menyelenggarakan *event*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

- a. Bagaimana penyelenggaraan *event* oleh *Green Boxx Event Organizer*?

- b. Bagaimana hasil dari penyelenggaraan *event* oleh *Green Boxx Event Organizer* yang relevansinya dengan mata kuliah program studi Teknologi Pendidikan?

1.5 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan peneliti mempunyai tujuan yang terdiri dari tujuan khusus, yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Tujuan Umum

Dapat mengetahui secara umum mengenai Penyelenggaraan *Event* oleh *Green Boxx Event Organizer* .

1.5.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui Penyelenggaraan *Event* oleh *Green Boxx Event Organizer*.
- b. Mengetahui apakah Mata kuliah program studi Teknologi Pendidikan menjadi dasar ilmu dalam menyelenggarakan *event organizer*.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis dan secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat menambah wawasan bagi peneliti, Penyelenggaraan *Event* oleh *Green Boxx Event Organizer*.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan sebagai referensi bagi semua pihak yang membutuhkannya.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat, hasil dari penelitian ini dapat dipergunakan sebagai bahan masukan, saran, memberikan informasi bagi pembaca mengenai *event organizer*.
- b. Bagi lembaga diklat, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Jawa Tengah dalam hal informasi tentang *event organizer*.
- c. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman mengenai *event organizer*.

1.7 Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi secara umum terdiri dari tiga bagian, yaitu (1) bagian awal skripsi, (2) bagian isi skripsi, dan (3) bagian akhir skripsi. Berikut adalah penjabaran dari ketiga bagian skripsi :

1. Bagian awal skripsi

Pada bagian awal skripsi memuat judul, pengesahan, pernyataan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan daftar gambar.

2. Bagian isi skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB 1 Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 Landasan Teori

Berisi tentang kajian teori dan kerangka berfikir.

BAB 3 Metodologi Penelitian

Berisi tentang metode penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB 4 Hasil dan Pembahasan

Berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB 5 Penutup

Berisi tentang simpulan dan saran.

3. Bagian akhir skripsi

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran penunjang dalam penulisan skripsi.

BAB 2

LANDASAN TEORI

Pada bab dua akan diuraikan mengenai kajian teori dan kerangka berfikir. Kajian teori terdiri teori-teori dari para ahli dan sumber lainnya yang terkait dengan penelitian. Kerangka berfikir yang dijelaskan berupa gambaran singkat penelitian. Berikut adalah penjelasan landasan teori yang lebih rinci.

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Tinjauan Tentang Konsep Teknologi Pendidikan

2.1.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan

The Association for Educational Communications and Technology (AECT) merupakan asosiasi komunikasi dan teknologi pendidikan yang setelah bekerja selama 14 tahun berhasil mengembangkan dan mengesahkan definisi teknologi pendidikan. Definisi teknologi pendidikan pun mengalami beberapa perkembangan diantaranya definisi tahun 1994 dan 2004.

Menurut AECT tahun 1994 dalam Seels & Rita, teknologi pendidikan adalah :

“Instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management, and evaluation of processes and resources for learning”.

Pada penjelasan diatas terdapat definisi yang mengandung pengertian bahwa dalam teknologi pendidikan ada empat komponen, yaitu ((a) teori dan

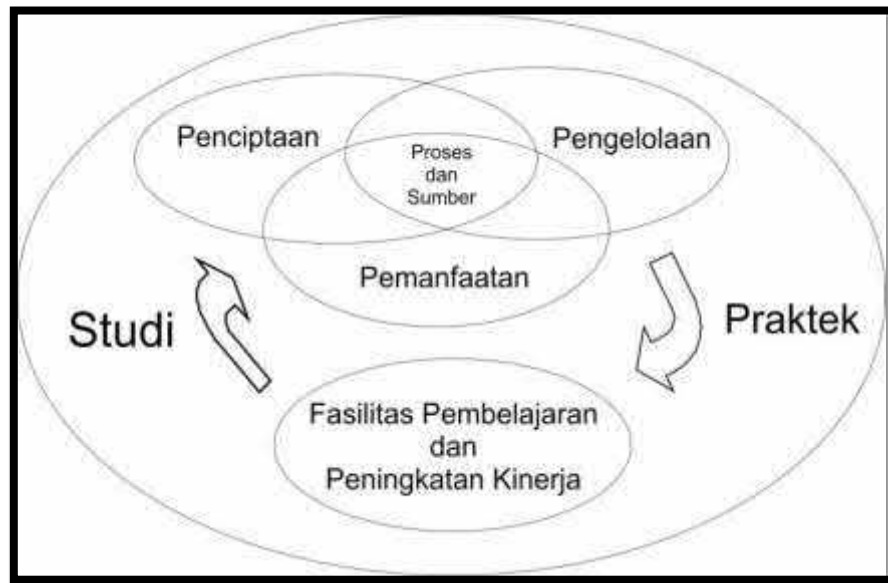
praktik, (b) desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian, dan penelitian, (c) proses, sumber, dan sistem, (d) belajar.

Namun pada tahun 2004 teknologi pendidikan menurut AECT dalam Seels & Rita memiliki pengertian yang berbeda pada tahun 1994, yaitu :

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”.

Menurut Hackbarth (1996), Teknologi Pendidikan adalah konsep multidimensional yang meliputi: 1) suatu proses sistematis yang melibatkan penerapan pengetahuan dalam upaya mencari solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan masalahmasalah belajar dan pembelajaran; 2) produk seperti buku teks, program audio, program televisi, *software* komputer dan lain-lain; 3) suatu profesi yang terdiri dari berbagai kategori pekerjaan; dan 4) merupakan bagian spesifik dari pendidikan. (Hackbarth, 1996 dalam Bambang Warsita, 2008: 17)

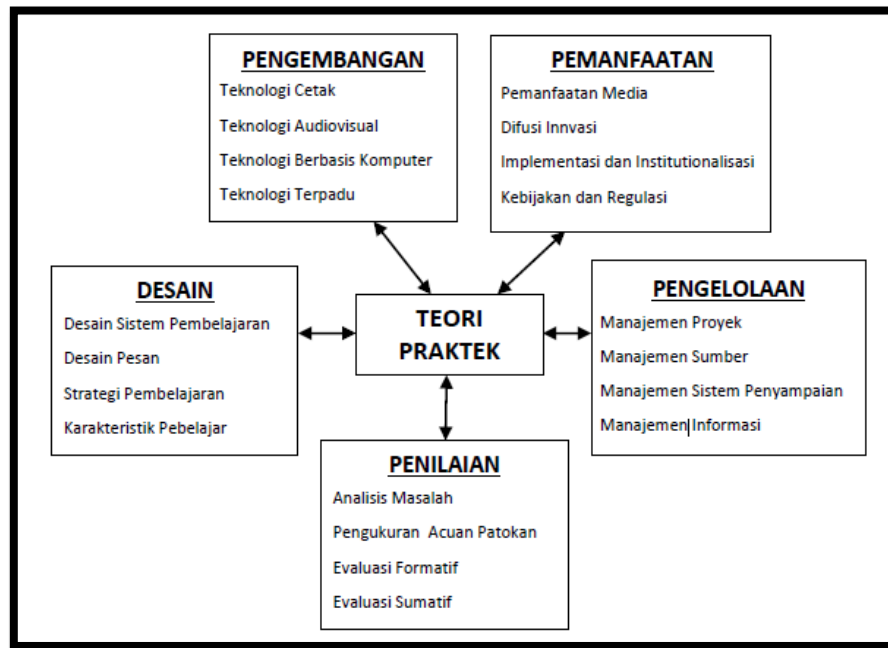
Selain beberapa definisi di atas, AECT (2008), juga telah mengemukakan definisi teknologi pendidikan yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bahwa Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya (Januszewski & Molenda, 2008). Definisi ini mengandung beberapa kata kunci di antaranya studi, etika praktek, fasilitasi, pembelajaran, peningkatan, penciptaan, pemanfaatan, pengelolaan, teknologi, proses, dan sumber daya. Berikut adalah gambar definisi teknologi menurut AECT 2008:



Gambar 2. 1 Definisi Teknologi Pendidikan, AECT 2018

2.1.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan mempunyai lima kawasan (domain) yang menjadi bidang garapannya berlandaskan definisi AECT (1994: 28), yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian tentang proses dan sumber untuk belajar. Dari definisi di atas Seel, Barbara B dan Richey, Rita C (1994: 29) menyatakan antara kelima domain tersebut saling berhubungan erat dan sinergis. Adapun hubungan yang sinergis antara kelima domain tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. 2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Berikut adalah domain-domain yang ada pada kawasan Teknologi Pendidikan :

- 1) Domain desain, meliputi desain sistem intruksional, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik. Merupakan pengklasifikasian kondisi untuk belajar dengan tujuan menciptakan strategi dan pendidikan pada level makro seperti program satuan pelajaran dan modul.
- 2) Domain pengembangan, meliputi teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berasaskan komputer dan teknologi terpadu. Domain pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya, mencakup berbagai variasi teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran.

- 3) Domain pemanfaatan, meliputi pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, serta peraturan dan kebijakan, arti dan tujuannya memilih wawasan yang paling utama dari domain-domain Teknologi Pendidikan.
- 4) Domain pengelolaan, meliputi manajemen proyek, manajemen sumber daya, manajemen penyampaian, dan manajemen sistem informasi. Domain manajemen merupakan keterampilan mengorganisasi program, supervisi personel, merencanakan dan mengadministrasikan dana serta fasilitas dan melaksanakan perubahan.
- 5) Domain evaluasi, meliputi evaluasi masalah, pengukuran kriteria patokan, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Tugas evaluasi adalah sebagai kegiatan manusia yang sudah lazim dilakukan sehari-hari, antara lain kegiatan atau peristiwa menurut sistem itu.

Sementara pada definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT (2008), mengandung beberapa kata kunci, yaitu: Study (studi) merupakan pemahaman teoritis yang diperlukan dalam praktek teknologi pendidikan untuk konstruksi dan perbaikan pengetahuan melalui penelitian dan refleksi praktek pembelajaran. Ethical Practice (etika praktek) mengacu pada standar etika praktis sebagaimana yang didefinisikan oleh Komite Etika AECT tentang apa saja yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan. Fasilitating (fasilitasi) hadir sebagai akibat adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang memberikan peran dan tanggung jawab lebih besar kepada peserta didik sehingga peran teknologi pendidikan berubah menjadi pemfasilitasi. Learning (pembelajaran)

selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman. Tugas pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan pada berbagai taksonomi.

Pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. *Improving* (peningkatan) berkaitan dengan peningkatan kualitas produk yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata. *Performance* (kinerja) berkaitan dengan kesanggupan peserta didik untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya. *Creating* (penciptaan) mengacu pada penelitian, teori dan praktek dalam pembuatan materi pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan sistem pembelajaran dalam beberapa *setting* yang berbeda, formal dan nonformal. *Using* (pemanfaatan) mengacu pada teori dan praktek yang terkait dengan membawa peserta didik berhubungan dengan kondisi dan sumber belajar. *Managing* (pengelolaan) berkaitan dengan manajemen perorangan dan manajemen informasi yang mengacu pada masalah pengorganisasian orang-orang dan perencanaan, pengendalian, penyimpanan dan pengolahan informasi. *Technological* (teknologi) mengandung arti aplikasi sistematis atau ilmu atau pengetahuan yang terorganisir untuk tugas-tugas praktis. *Processes* (proses) dapat didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang diarahkan pada hasil yang spesifik. *Resources* (sumber daya) telah diperluas dengan inovasi teknologi dan dengan pengembangan pemahaman baru mengenai bagaimana alat-alat teknologi dapat membantu peserta didik belajar.

Definisi-definisi yang dikeluarkan AECT adalah saling berkaitan dan berhubungan, sehingga ketika definisi baru dikeluarkan bukan berarti definisi

sebelumnya sudah tidak layak digunakan. Dari penjelasan definisi dan domain di atas, maka penelitian ini lebih tepat masuk ke dalam domain pemanfaatan. Dengan mata kuliah yang dipelajari oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan dapat mengaplikasikan ilmunya untuk menyelenggarakan *Event Organizer* yang baik.

Penelitian ini termasuk kedalam salah satu domain dari kawasan teknologi pendidikan yaitu domain pengelolaan dan termasuk kedalam manajemen proyek. Domain manajemen merupakan keterampilan mengorganisasi program, supervisi personel, merencanakan dan mengadministrasikan dana serta fasilitas dan melaksanakan perubahan. Sedangkan manajemen proyek yaitu sebuah aktivitas untuk perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengawasan, pengontrolan sumber daya organisais yang berguna untuk mencapai tujuan tertentu dalam waktu tertentu dan sumber daya tertentu.

2.1.2 *Event Organizer*

Event organizer merupakan sebuah pihak yang mengelola dan mengatur suatu acara yang diselenggarakan atas permintaan klien. *Event organizer* merupakan seni mengatur dan mengelola. *Event* yang dimaksud dalam kategori media promosi ialah suatu rangkaian kegiatan yang diselenggarakan oleh pemilik *brand* sehingga terjalin interaksi antara pelanggan dengan produk dalam suatu aktivitas tertentu.

Ragam aktivitas *event* antara lain *entertainment event* dalam bentuk pertunjukkan musik, nonton bersama, pentas seni, dan teatrikal. Disamping itu bentuk *event* lain yang sering dimanfaatkan pemasar untuk mempromosikan

produknya ialah *sport event*, *exhibition*, seminar atau *convention event*, perlombaan dan lain.lain. pemilihan bentuk *event* tentu saja sangat dipengaruhi oleh sejauh mana *relevansi event* terhadap segmen pasar mereka.

Menurut Noor (2013) event adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu. Karena perkembangan event yang terus menerus berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi dan kegiatan masyarakat maka membuat jenis event yang ada pun lebih beraneka ragam dan tidak terbatas pada kegiatan yang memiliki nilai keagamaan, adat dan budaya saja.

Penyelenggaraan event telah berkembang pula sesuai dengan keinginan konsumen untuk dapat melihat event tersebut, misalnya event yang bersifat olahraga, event peluncuran produk baru, event pameran, event gathering atau lainnya. Sedangkan menurut Kotler dalam buku yang dikarang oleh Gera (2012) event adalah suatu kejadian yang dirancang atau diatur untuk menyampaikan pesan kepada target penonton. Dengan pengertian tersebut menyatakan bahwa suatu event merupakan rangkaian suatu konsep yang telah direncanakan sebelumnya, disesuaikan untuk mencapai tujuan klien untuk mencapai dan mempengaruhi target penonton dengan memberikan sebuah pengalaman indrawi dan sebuah kesempatan untuk berinteraksi dua arah.

Tujuan dari sebuah event itu sendiri adalah untuk membuat interaksi langsung diantara target penonton dan klien untuk mencapai dampak yang

diinginkan. Interaksi langsung membuat komunikasi antara klien dan penonton lebih mudah. Menurut Pudjiastuti terdapat lima elemen yang berguna untuk merancang sebuah event. Berikut adalah paparan lima elemen tersebut (Pudjiastuti, 2011) :

a. Elemen *What*

Menjawab seputar bentuk event yang ingin diselenggarakan dan apakah sesuai dengan sumber daya yang tersedia

b. Elemen *When*

Menjawab seputar waktu pelaksanaan yang tepat dan berapa lama durasi event.

c. Elemen *Where*

Menjawab seputar tempat dan lokasi yang strategis untuk mengadakan event

d. Elemen *Who*

Menjawab seputar khalayak sasaran dan siapa saja yang mengambil bagian dalam event

e. Elemen *Why*

Menjawab tujuan yang ingin dicapai dalam event

f. Elemen *How*

Menjawab seputar bagaimana konsep event dan perancangan yang sesuai untuk mencapai tujuan.

Semua elemen ini dibutuhkan dalam pertimbangan dan perencanaan untuk membuat sebuah event. Elemen ini membantu perusahaan dalam menentukan

rincian kegiatan, khalayak sasaran, lokasi, konsep, waktu dan bagaimana event ingin dilaksanakan. Setiap elemen diatas digunakan dalam membentuk event Philips Annual Distributor & Conference 2015.

Menurut Noor (2013) MICE merupakan event bisnis yang sering dilakukan oleh perusahaan. Alasan mengapa perusahaan melaksanakan event ini adalah untuk membangun hubungan baik dengan sesama karyawan maupun dengan customer perusahaan. Noor juga mengatakan meskipun dalam event tidak terjadi transaksi bisnis, tetapi setelah event berlangsung terjadi peningkatan penjualan pada perusahaan yang akan berdampak pada peningkatan keuntungan perusahaan.

MICE dapat diartikan sebagai berikut :

a. *Meeting*

Merupakan pertemuan atau rapat yang rutin diadakan perusahaan untuk koordinasi internal. Namun tidak jarang banyak perusahaan melakukan bisnis lintas wilayah yang membutuhkan koordinasi khusus.

b. *Insentive*

Merupakan jenis event yang berbentuk perjalanan insentif untuk tujuan bisnis dan wisata. Dan dilakukan dengan tujuan untuk mencapai tujuan perusahaan. Wisata yang dimaksud adalah perjalanan ke suatu tempat dan bisnis yang dimaksud adalah menghadiri kegiatan seperti seminar, workshop dan lain-lain

c. *Conference*

Merupakan jenis event yang mempertemukan orang secara langsung dalam jumlah besar untuk berdiskusi mengenai suatu masalah, kasus, negosiasi, membangun hubungan dan jaringan bisnis, meningkatkan performa individu atau perusahaan.

d. *Exhibition*

Merupakan jenis event yang menampilkan beragam jenis produk perusahaan yang dihadiri oleh pengunjung yang banyak untuk membeli produk.

Event Philips Annual Distributor & Conference 2015 merupakan sebuah event yang digolongkan termasuk jenis MICE (Meeting, Incentive, Conference, dan Exhibition).

2.1.3 Manajemen

Kata “manajemen” Jika kita lacak akar bahasanya ternyata berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata manus yang berate tangan, dan agree yang berarti melakukan. Kata-kata “manager” yang artinya menangani. Kata manager ini jika diterjemahkan ke dalam bahasa inggris dalam bentuk kata kerja to manage, dengan kata benda management, dan manager untuk orang yang melakukan kegiatan manajemen. Akhirnya management di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi manajemen atau pengelolaan. Secara etimologi, kata manajemen merupakan terjemahan dari management Kata management sendiri berasal dari kata manage atau magiare yang berarti melatih kuda dalam melangkah kakinya. Sementara secara maknawiah berarti “memimpin, membimbing dan mengatur”. Menurut George R. Terry (1990: 15) sebagaimana

yang dikutip Mulyono yaitu manajemen merupakan sebuah proses yang khas, yang terdiri dari tindakan-tindakan : perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan, yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah diterapkan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lain.

Perencanaan merupakan tindakan merumuskan apa, bagaimana, siapa, dan bilamana suatu kegiatan akan dilakukan. Kategori perilaku ini termasuk membuat keputusan mengenai sasaran, prioritas, strategi, struktur formal, alokasi, sumber-sumber daya, menunjukkan tanggung jawab, dan pengaturan-pengaturan kegiatan. Perencanaan sering disebut juga sebagai jembatan yang menghubungkan kesenjangan atau jurang antara keadaan masa kini dengan keadaan yang diharapkan terjadi pada masa yang akan datang. Oleh karena itu perencanaan yang baik hendaknya memperhatikan sifat-sifat kondisi yang akan datang, dimana keputusan dan tindakan efektif dilaksanakan.

Pengorganisasian menurut Handoko (1992:168) menyatakan bahwa pengorganisasian merupakan suatu proses untuk merancang struktur formal, mengelompokkan, dan mengatur serta membagi tugas-tugas atau pekerjaan antara para anggota organisasi, agar tujuan organisasi dapat dicapai dengan efisien. Selanjutnya dijelaskan bahwa proses pengorganisasian dapat di tunjukkan dalam tiga langkah prosedur sebagai berikut :

- a.** Pemerincian seluruh pekerjaan yang harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan organisasi;

- b. Pembagian beban pekerjaan total menjadi kegiatan-kegiatan yang secara logis dapat dilaksanakan oleh satu orang;
- c. Pengadaan dan pengembangan suatu mekanisme untuk mengkoordinasikan pekerjaan para anggota organisasi menjadi kesatuan yang terpadu dan harmonis.

Pergerakan (*Actuating*) merupakan fungsi fundamental dalam manajemen. Diakui bahwa usaha-usaha perencanaan dan pengorganisasian bersifat vital, tetapi tidak akan ada *output* konkrit yang dihasilkan tanpa ditindaklanjuti kegiatan untuk menggerakkan anggota organisasi untuk melakukan tindakan. Menurut Terry (1990:313) menyatakan bahwa *actuating* merupakan usaha untuk menggerakkan anggota-anggota kelompok sedemikian rupa sehingga mereka berkeinginan dan berusaha untuk mencapai sasaran-sasaran organisasi.

Pengawasan yang efektif harus melibatkan semua tingkat manajer dari tingkat atas sampai tingkat bawah, dan kelompok-kelompok kerja. Konsep pengawasan efektif mengacu kepada pengawasan mutu terpadu atau *Total Quality Control* (TQC). Beberapa kondisi yang harus diperhatikan untuk mewujudkan pengawasan yang efektif yaitu :

1. Pengawasan harus dikaitkan dengan tujuan dan kriteria yang dipergunakan dalam suatu perusahaan.
2. Menentukan standard yang masih dapat dicapai diluar dari tujuan utama.
3. Pengawasan hendaknya disesuaikan dengan sifat dan kebutuhan organisasi.
4. Frekuensi pengawasan harus dibatasi
5. Sistem pengawasan harus dikemudi (*steering control*)

6. Pengawasan hendaknya mengacu pada prosedur pemecahan masalah.

3.1.4 Pengembangan Media Grafis

Media grafis atau visual diam dalam pengertian praktis dapat diartikan sebagai media yang mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar dalam bentuk cetak (Wina, 2010 : 27).

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang digunakan adalah mengutamakan indra penglihatan (visual). Agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol komunikasi yang digunakan adalah simbol visual (Arif, 1990 : 29).

Secara khusus dapat dikatakan bahwa media grafis berfungsi untuk:

- a. Menarik perhatian
- b. Memperjelas sajian ide
- c. Mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak divisualkan
- d. Media grafis sederhana dan mudah pembuatannya
- e. Media grafis termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya (Ibid, 2001 : 31).

Media grafis mempunyai jenis yang bermacam-macam, beberapa di antaranya yaitu:

- a. Media Bagan (chart)

Suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang. Pesan yang akan disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting.

b. Grafik (graph)

Grafik merupakan gambar sederhana yang disusun menurut prinsip matematika, dengan menggunakan data berupa angka-angka. Grafik mengandung ide, objek, dan hal-hal yang dinyatakan dengan simbol dan disertai dengan keterangan-keterangan singkat. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas

c. Media Diagram

Diagram merupakan susunan garis-garis dan menyerupai peta dari pada gambar. Diagram sering juga digunakan untuk meningkatkan letak bagian-bagian sebuah alat atau mesin serta hubungan satu bagian dengan bagian yang lain.

d. Poster

Poster merupakan gabungan antara gambar dan tulisan dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok. Poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas.

e. Karikatur dan kartun

Karikatur dan kartun merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, beda antara poster dan karikatur terletak pada; karikatur kadang-kadang lebih menggigit dan kritis.

f. Media gambar/foto

Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistik. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama

g. Media Gambar Sederhana dengan Garis Lingkaran

Bagi guru yang kurang pandai menggambar dapat mempergunakan gambar sederhana dalam menerangkan materi pelajaran hanya dengan membuat garis dan lingkaran (*stick figure*). Gambar semacam ini digunakan hampir untuk semua tingkat pelajaran atau kecerdasan. Penggunaannya tidak saja menarik tetapi juga dapat mengikat perhatian dan memperjelas ide atau informasi yang dikemukakan.

h. Media komik

Komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mmudah dipahami. Oleh sebab itu media komik dapat berfungsi sebagai media informatif dan edukatif. Sungguhpun demikian penggunaan komik sebagai media pengajaran, guru harus hati-hati sebab seringkali lebih bersifat komersil tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkan (Ibid, 2001 : 33-56)

2.1.5 Kewirausahaan

Kewirausahaan merupakan petualang, pengambil risiko, kontraktor, pengusaha (orang yang mengusahakan sesuatu pekerjaan tertentu, dan pencipta yang menjual hasil ciptaannya (Hendro, 2011: 29). Kemudian menurut Hisrich (2001) mengemukakan bahwa kewirausahaan diartikan sebuah proses guna menciptakan tambahan kekayaan oleh individu yang telah siap menanggung risiko dalam hal modal dan waktu, selain itu juga menambah nilai dari suatu barang atau jasa.

Kemudian Hisrich (2001) juga menjelaskan bahwa kewirausahaan (entrepreneurship) adalah proses penciptaan sesuatu yang baru pada nilai menggunakan waktu dan upaya yang diperlukan, menanggung risiko keuangan, fisik, serta risiko sosial yang mengiringi, menerima moneter yang dihasilkan, serta kepuasan dan kebebasan pribadi. Selain itu, menurut Saiman (2009: 43) kewirausahaan adalah hal-hal atau upaya-upaya yang berkaitan dengan penciptaan kegiatan atau usaha atau aktivitas bisnis atas dasar kemauan sendiri dan atau kemampuan sendiri.

Kemudian menurut Lambing & Kuehl dalam (Hendro, 2011: 30) kewirausahaan adalah suatu usaha yang kreatif yang membangun suatu value dari yang belum ada menjadi ada dan dapat dinikmati oleh orang banyak. Dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan merupakan suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk menciptakan, mengubah atau menambah nilai suatu barang atau jasa dengan berharap memperoleh keuntungan dan siap menanggung risiko yang ada.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa wirausaha adalah orang yang memiliki, mengelola, melembagakan usahanya sendiri, melakukan usaha-usaha kreatif dan inovatif, mengembangkan ide dan *manage* sumber daya yang ada serta memanfaatkan peluang untuk mencapai kehidupan yang lebih baik.

Banyak ahli menjabarkan karakteristik kewirausahaan dengan konsep yang berbeda-beda. Meredith dalam Suryana (2009: 24) mengemukakan karakteristik dan watak seorang wirausahawan antara lain sebagai berikut :

- a. Percaya diri dan optimis, memiliki watak kepercayaan diri yang kuat, ketergantungan terhadap orang lain, dan bersikap individual.
- b. Berorientasi pada tugas dan hasil, memiliki kebutuhan untuk berprestasi, berorientasi pada keuntungan finansial, mempunyai motivasi yang kuat, energik, tekun, tabah, memiliki tekad untuk bekerja keras, dan inisiatifnya tinggi.
- c. Berani mengambil risiko dan menyukai tantangan, dan mampu mengambil risiko yang wajar.
- d. Memiliki jiwa kepemimpinan, mudah beradaptasi dengan orang lain, dan terbuka terhadap saran dan kritik dari orang lain.
- e. Orisinalitas tinggi, memiliki watak inovatif, kreatif, dan fleksibel.
- f. Berorientasi, memiliki visi dan perspektif terhadap masa depan.

Sukardi dalam As'ad (2002: 147) mengemukakan bahwa seorang wirausaha yang berhasil mempunyai karakteristik psikologik tertentu, antara lain :

- a. Supel dan fleksibel dalam bergaul, mampu menerima kritik dan mampu melakukan komunikasi secara efektif dengan orang lain.
- b. Mampu memanfaatkan peluang usaha yang ada.
- c. Berani mengambil risiko yang telah diperhitungkan sebelumnya mengenai sesuatu yang akan dikerjakan serta menyenangi tugas yang dikerjakan secara efektif bersama orang lain.
- d. Memiliki pandangan ke depan, cerdik, lincah, dan fleksibel terhadap berbagai macam situasi.
- e. Oto-aktivitasnya mampu menemukan sesuatu yang orisinal dari pemikiran sendiri dan mampu menciptakan hal-hal baru yang kreatif.
- f. Percaya pada kemampuan untuk bekerja mandiri, optimis, dinamis serta mempunyai kemampuan untuk menjadi pemimpin.
- g. Mampu dan menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun, menjalankan, dan mencapai tujuan usaha, manajemen umum dan berbagai bidang pengetahuan lain yang menyangkut dunia usaha.
- h. Memiliki motivasi yang kuat untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik, mengutamakan prestasi, selalu memperhitungkan faktor pendorong dan penghambat, tekun, kerja keras, teguh dalam pendirian dan memiliki kedisiplinan yang tinggi.
- i. Perhatian pada lingkungan sosial untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik bagi semua orang.

Zimmerer dalam Suryana (2009: 24) mengemukakan bahwa terdapat delapan karakteristik kewirausahaan, antara lain sebagai berikut :

- a. *Desire for responsibility* yaitu memiliki rasa tanggung jawab terhadap usaha yang dilakukannya, sehingga akan selalu mawas diri.
- b. *Preference for moderate risk* yaitu selalu berusaha menghindari berbagai macam risiko, baik risiko kecil maupun risiko yang berat.
- c. *Confidence in their ability to success* yaitu memiliki kepercayaan diri untuk memperoleh kesuksesan.
- d. *Desire for immediate feedback* yaitu selalu menginginkan umpan balik dengan segera.
- e. *High level of energy* yaitu memiliki semangat dan kerja keras untuk mewujudkan keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
- f. *Future orientation* yaitu memiliki orientasi, perspektif dan wawasan jauh ke depan.
- g. *Skill at organizing* yaitu memiliki keterampilan dalam mengorganisasikan sumber daya untuk menciptakan nilai tambah.
- h. *Value of achievement over money* yaitu lebih menghargai prestasi yang telah dicapai daripada uang atau keuntungan finansial.

Menurut Sukardi dalam As'ad (2002: 157) menyatakan bahwa keberhasilan seorang wirausaha apabila ditinjau dari karakteristik psikologi mereka mempunyai profil psikologis tertentu, yaitu :

- a. Kepercayaan diri

Percaya terhadap kemampuan diri sendiri untuk bekerja dengan ide kreatif, bersikap optimis dan dinamis, mempunyai kemampuan untuk menjadi pemimpin.

b. Bersifat Orisinal

Merupakan kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru, tidak terikat pada pola-pola yang sudah ada, kreatif dan cakap dalam berbagai bidang dan mempunyai pernyataan maupun pengalaman yang cukup banyak.

c. Berorientasi Pada Orang Lain

Ciri wirausahawan yang berhasil dalam tindakannya selalu menggunakan orang lain sebagai umpan balik terhadap apa yang sudah dikerjakan, baik langsung maupun tidak langsung.

d. Berorientasi Pada Tugas

Merupakan tingkah laku yang bertujuan menjelaskan tugas, adanya dorongan kuat untuk mengambil risiko dan menerima segala konsekuensi yang terjadi dari apa yang telah diputuskan sehubungan dengan tugasnya.

e. Berpandangan Pada Masa Depan

Memiliki orientasi kedepan mengenai hal-hal yang terjadi dan mempengaruhi perlakuan dalam usahanya, menunjukkan kemampuan menganalisa kejadian-kejadian yang akan terjadi secara rasional berdasarkan informasi dan kegiatan pendukungnya.

f. Berani Mengambil Risiko

Kemampuan untuk mengambil risiko atas hal-hal yang dikerjakan. Apabila risiko yang diperoleh adalah sebuah kegagalan, maka wirausaha harus menganalisis sumber kegagalan atau hambatan dalam pencapaian tujuan dari semua usaha yang telah dikerjakannya.

Zimmerer dalam Suryana (2009: 26) mengemukakan beberapa karakteristik seorang wirausaha yang berhasil, diantaranya:

- a. Proaktif, yaitu berinisiatif serta tegas dalam mengambil tindakan dan keputusan..
- b. Berorientasi pada prestasi yang tercermin dalam pandangan dan tindakan terhadap peluang, orientasi efisiensi, mengutamakan kualitas pekerjaan, penuh perencanaan, dan mengutamakan pengawasan.
- c. Memiliki komitmen yang kuat kepada orang lain, misalnya dalam mengadakan kontrak dan hubungan kerjasama.

Peneliti menyimpulkan bahwa seorang wirausaha yang sukses harus memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut :

- a. Percaya diri dan optimis, memiliki kepercayaan diri yang kuat.
- b. Berorientasi pada tugas dan hasil, memiliki kebutuhan untuk berprestasi yang tinggi, berorientasi pada keuntungan finansial, mempunyai motivasi yang kuat, energik, tekun, tabah, memiliki tekad untuk bekerja keras, dan inovatif.
- c. Berani mengambil risiko dan menyukai tantangan, mampu mengambil risiko yang wajar.

- d. Memiliki jiwa kepemimpinan yang tinggi, mudah beradaptasi dengan orang lain, dan terbuka terhadap saran dan kritik.
- e. Orisinil, inovatif, kreatif, dan fleksibel terhadap segala masalah dan situasi.
- f. Memiliki orientasi, visi dan perspektif terhadap masa depan.

Vries dalam Sjabadhyni (2001: 265) menggolongkan tipe wirausaha berdasarkan lingkungan mana wirausahawan berasal, yaitu:

- a. Wirausaha craftsmans, berasal dari pekerja kasar dengan pengalaman dalam teknologi rendah, genius dalam hal mekanik, mempunyai pengalaman di bidang industri, dan tidak termasuk dalam manajemen ataupun organisasi buruh tertentu.
- b. Wirausaha Oportunistik, berasal dari golongan kelas menengah sampai chief executive, banyak berhubungan dengan manajemen di atasnya dan dikenal oleh manajemen.
- c. Wirausaha dengan bekal pengalaman teknologi tinggi dan memiliki pendidikan formal yang tinggi.

Zimmerer dalam Suryana (2009: 76) mengelompokkan beberapa profil wirausaha sebagai berikut :

- a. Part-time entrepreneur, yaitu wirausaha yang hanya bekerja setengah waktu, biasanya dilakukan karena hobi dan kegiatannya hanya bersifat sampingan.
- b. Home based new venteres, yaitu wirausaha yang memulai usahanya dari rumah atau tempat tinggal.

- c. Family owned business, yaitu usaha yang dilakukan atau dimiliki oleh beberapa anggota keluarga secara turun temurun.
- d. Capreneurs business, yaitu usaha yang dilakukan oleh dua orang wirausaha yang bekerja sama sebagai pemilik dan menjalankan usahanya secara bersamasama.

Roopke dalam Suryana (2009: 76) mengelompokkan wirausaha berdasarkan perannya, antara lain :

- a. Wirausaha rutin Yaitu wirausaha yang melakukan kegiatan sehari-hari cenderung fokus pada pemecahan masalah dan perbaikan prestasi secara manual. Wirausaha ini cenderung berusaha untuk menghasilkan suatu barang, jasa, pasar, dan teknologinya sendiri. Wirausaha rutin mendapat keuntungan berupa gaji yang dibayarkan setiap bulannya oleh sebuah tempat usaha.
- b. Wirausaha arbitrase Yaitu wirausaha yang selalu mencari peluang melalui kegiatan penemuan dan pemanfaatan. Kelebihan wirausaha tipe ini adalah tidak menciptakan.membuat suatu barang, tidak membutuhkan modal pribadi yang besar dan hanya melakukan spekulasi terhadap perbedaan harga jual dan harga beli.
- c. Wirausaha inovatif Yaitu tipe wirausaha yang menciptakan ide dan kreasi baru yang berbeda. Wirausaha kelompok ini cenderung menjadi promotor suatu usaha, tidak hanya memperkenalkan teknik dan produk baru, tetapi juga menciptakan pasar, pengelolaan manajemen dan pemasaran.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa seorang wirausaha harus memiliki profil diantaranya sebagai berikut:

- a. Wirausaha rutin yang bekerja, melakukan aktivitas sesuai jadwal yang telah disepakati sebelumnya dan mendapat gaji yang dibayarkan setiap bulan.
- b. Wirausaha arbitrase yang jeli melihat peluang yang ada, tidak menciptakan barang baru, tidak memerlukan modal besar, berani melakukan spekulasi harga jual beli, bebas menentukan pendapatannya sendiri sesuai besarnya usaha yang dilakukannya.
- c. Wirausaha inovatif yang menciptakan ide dan kreasi baru, berorientasi pada masa depan, senang bereksplorasi, tidak hanya memperkenalkan teknik dan produk baru, tapi juga menciptakan pasar, pengelolaan

Pada proses pengelolaan usaha terdapat beberapa aspek yang menjadi katalisator seseorang menentukan kariernya sebagai seorang wirausaha (Bird dalam Sjabadhyni, 2001: 277) antara lain :

- a. Aspek Ekonomi Membutuhkan modal cukup dan tepat sasaran, sudah diperhitungkan sesuai kebutuhan dalam membentuk usaha baru atau menjalankan usaha yang sudah ada.
- b. Aspek Politik Adanya kebebasan berusaha dan peraturan yang memudahkan mendapatkan surat ijin untuk memulai usaha, termasuk diantaranya mudahnya menghubungi orang-orang yang memiliki posisi kunci di dalam pemerintahan.

- c. Aspek Teknis Yaitu adanya waktu dan tempat tertentu yang memiliki ruang kosong yang dapat dimanfaatkan sebagai kantor atau tempat usaha. manajemen dan pemasaran untuk output usahanya.
- d. Semangat Yang Tinggi Tidak mudah menyerah merupakan modal awal untuk memulai suatu usaha, demikian juga semangat kelompok yang senang berusaha dapat memotivasi seseorang menjadi wirausaha.

Dapat disimpulkan bahwa dalam pengelolaan usahanya, wirausaha harus memperhatikan beberapa aspek antara lain aspek ekonomi, aspek politik, aspek teknis, dan semangat yang tinggi.

Untuk menjadi wirausaha yang sukses, seseorang harus memiliki ide atau visi usaha yang jelas, kemauan dan keberanian dalam menghadapi risiko. Apabila ada kesiapan dalam menghadapi risiko, langkah selanjutnya adalah membuat perencanaan usaha, mengorganisasikan dan menjalankannya. Selain bekerja keras, agar usaha tersebut berhasil, wirausaha harus mampu mengembangkan hubungan baik dengan mitra usaha maupun pihak yang terkait dengan kepentingan perusahaan. Berikut ini adalah tahapan dalam membangun kewirausahaan yang sukses yang dikemukakan Steinhoff dan Burgess dalam Suryana (2009: 66).

Suryana (2009: 67) mengemukakan tiga faktor penyebab keberhasilan seorang wirausaha, antara lain:

- a. Kemampuan dan kemauan. Orang yang memiliki kemampuan tetapi tidak memiliki kemauan dan orang yang memiliki kemauan tetapi tidak memiliki kemampuan, keduanya tidak akan menjadi seorang wirausaha yang sukses. Misalnya seseorang yang memiliki kemauan untuk

membuka toko tapi tidak memiliki kemampuan untuk mengelolanya, maka lama kelamaan tokonya akan tutup. Begitu juga dengan orang yang memiliki kemampuan mengelola usaha tetapi tidak memiliki kemauan untuk membuka usaha, maka selamanya orang tersebut tidak pernah memiliki usaha.

- b. Tekad yang kuat dan kerja keras. Orang yang tidak memiliki tekad kuat tetapi mau bekerja keras dan orang yang tidak mau bekerja keras tetapi memiliki tekad yang kuat, keduanya tidak akan menjadi wirausahawan yang sukses.
- c. Kesempatan dan peluang Mengenal peluang yang ada dan berusaha meraihnya ketika ada kesempatan merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan seorang wirausaha.

Technopreneurship

Apa itu technopreneur? Kalau kata enterpreneur sudah tidak asing bagi kebanyakan orang, sedangkan kata technopreneur tampak masih asing. Technopreneur secara sederhana dapat diartikan sebagai seorang peminat teknologi yang berjiwa enterpreneur. Tanpa jiwa enterpreneur, seorang peminat teknologi hanya menjadi teknisi dan kurang dapat menjadikan teknologi yang digelutinya sebagai sumber kehidupannya. Bill Gates yang mengawali keberhasilannya di sebuah garasi rumahnya, Linus Trovaldi yang mengawali debutnya dengan menggulirkan software open source Linux, Onno W. Purbo dan Michael Sunggiardiyang menggulirkan gagasan gagasan tentang warung internet

(warnet), internet RT/RW dan majalah Neotek tampaknya dapat dinobatkan sebagai sosok yang dapat menjadi panutan dalam mengembangkan jiwa technopreneur. Di Indonesia, masyarakat sangat mengenal teh botol Sosro yang diciptakan oleh Soetjipto Sosrodjojo menciptakan teh botol Sosro. Produk ini merupakan contoh sukses inovasi yang luar biasa, karena memberikan nilai tambah, diterima oleh masyarakat luas, dan menciptakan pasar baru yang belum ada pesaingnya.

Para wirausahawan dalam bidang teknik mesin juga termasuk dalam technopreneur. Bidang usaha teknik mesin tersebut antara lain bengkel bubut dan bengkel las. Terdapat perbedaan antara entrepreneurship biasa dan technopreneurship (technology entrepreneurship). Technopreneur harus sukses pada dua tugas utama, yakni: menjamin bahwa teknologi berfungsi sesuai kebutuhan target pelanggan, dan teknologi tersebut dapat dijual dengan mendapatkan keuntungan (profit). Entrepreneur biasa umumnya hanya berhubungan dengan bagian yang kedua, yakni menjual dengan mendapatkan profit.

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan dan dipahami oleh seorang untuk menjadi technopreneur diantaranya :

- a. Belajar dari pengalaman para pelaku technopreneurship.
- b. Mengeksplorasi ide.
- c. *Softskill* dan *mindset* yang diperlukan oleh technopreneur.
- d. Validasi Ide dan Penilaian Peluang.
- e. Pengembangan Produk Teknologi.

- f. Hak Kekayaan Intelektual.
- g. Analisis Pasar.
- h. Model Usaha.
- i. Penyusunan *Business Plan*.
- j. Keuangan.
- k. *Marketing Plan* dan Penyusunan *Marketing Plan*.

Calon wirausahawan dapat belajar dari para seniornya sebelum memulai berwirausaha. Calon wirausahawan juga harus mengeksplorasi ide yang dimiliki untuk menentukan usaha yang akan dijalani dapat untuk menemukan peluang yang ada. Calon wirausahawan juga dituntut memiliki softskill yang nantinya akan berguna dalam manajerial usahannya. Setelah menemukan ide untuk berwirausaha, maka calon wirausaha harus sudah menganalisa ide tersebut dan menilai peluang yang telah ditemukan apakah dapat dilaksanakan atau tidak. Wirausahawan juga harus melakukan inovasi produk-produk yang telah dihasilkan. Selain inovasi produk, wirausahawan juga harus melakukan inovasi sistem kerja agar lebih efektif dan efisien. Wirausahawan juga harus menganalisa kebutuhan pasar sebelum memulai berwirausaha atau akan meluncurkan produk baru dari usahanya agar sesuai dengan kebutuhan pasar. Agar pemasaran produk dapat sesuai dengan target yang ditentukan maka wirausahawan perlu menyusun marketing plan. Hal ini dilakukan agar produk dapat menjangkau semua konsumen.

Technopreneurship bersumber dari invensi dan inovasi. Invensi adalah sebuah penemuan baru yang bertujuan untuk mempermudah kehidupan. Inovasi adalah proses adopsi sebuah penemuan oleh mekanisme pasar. Invensi dan inovasi ada dua jenis, yakni: invensi dan inovasi produk serta invensi dan inovasi proses.

Berbagai kemajuan yang dicapai diawali dengan riset dan temuan-temuan baru dalam bidang teknologi (invensi) yang kemudian dikembangkan sedemikian rupa sehingga memberikan keuntungan bagi penciptanya dan masyarakat penggunanya. Fenomena perkembangan bisnis dalam bidang teknologi diawali dari ide-ide kreatif di beberapa pusat penelitian (kebanyakan dari perguruan tinggi) yang mampu dikembangkan, sehingga memiliki nilai jual di pasar. Sebagai contoh Jurusan Teknik Mesin UNNES telah menciptakan Microcar hasil kerjasama dengan PT. VIAR. Selain itu Jurusan Teknik Mesin UNNES juga membuat BIOPORI yang merupakan hasil kerjasama dengan Pertamina. Pengagas ide dan pencipta produk dalam bidang teknologi tersebut sering dikenal dengan nama technopreneur (teknopreneur), karena mereka mampu menggabungkan antara ilmu pengetahuan yang dimiliki melalui kreasi/ide produk yang diciptakan dengan kemampuan berwirausaha melalui penjualan produk yang dihasilkan di pasar. Dengan demikian, technopreneurship merupakan gabungan dari teknologi (kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi) dengan kewirausahaan (bekerja sendiri untuk mendatangkan keuntungan melalui proses bisnis).

Technopreneurship juga dapat diarahkan untuk memberikan manfaat kepada masyarakat yang memiliki kemampuan ekonomi lemah dan untuk

meningkatkan kualitas hidup mereka. Dengan demikian, technopreneurship diharapkan dapat mendukung pembangunan berkelanjutan (sustainable development).

Technopreneurship dapat memberikan memiliki manfaat atau dampak, baik secara ekonomi, sosial, maupun lingkungan. Dampaknya secara ekonomi adalah:

- a. Meningkatkan efisiensi dan produktivitas.
- b. Meningkatkan pendapatan.
- c. Menciptakan lapangan kerja baru.
- d. Menggerakkan sektor-sektor ekonomi yang lain.

Manfaat dari segi sosial diantaranya adalah mampu membentuk budaya baru yang lebih produktif, dan berkontribusi dalam memberikan solusi pada penyelesaian masalah-masalah sosial. Manfaat dari segi lingkungan antara lain adalah:

- a. Memanfaatkan bahan baku dari sumber daya alam Indonesia secara lebih produktif.
- b. Meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya terutama sumberdaya energi.

Ada beberapa bidang invensi dan inovasi yang dapat diprioritaskan untuk memberikan manfaat kepada masyarakat ekonomi lemah terdiri dari: air, energi, kesehatan, pertanian, dan keanekaragaman hayati (water, energy, health, agriculture, dan biodiversity, yang biasa disingkat WEHAB). Di bidang-bidang di atas masyarakat ekonomi lemah di Indonesia banyak menghadapi permasalahan.

Pengembangan technopreneurship dapat diarahkan sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Bagaimana agar invensi dan inovasi dapat memberikan manfaat bagi masyarakat ? Beberapa kriteria berikut ini dapat digunakan untuk mengembangkan invensi dan inovasi agar bermanfaat bagi masyarakat, yaitu inovasi dan invensi itu harus :

- a. Memberikan performansi solusi lebih baik dan lebih efisien.
- b. Menjawab permasalahan dan memenuhi karakteristik kebutuhan masyarakat.
- c. Merupakan ide orisinal.
- d. Dapat diterapkan ke pasar dan memenuhi kriteria kelayakan ekonomi.
- e. Memiliki skala pasar dan skala manfaat yang memadai.
- f. Dapat dipasarkan sebagai produk atau jasa.
- g. Meningkatkan produktivitas, pendapatan, dan lapangan kerja bagi masyarakat.

Pada saat ini di Indonesia secara umum, dukungan terhadap invensi dan inovasi domestik masih terbatas, belum integratif dan tidak berorientasi pasar, sehingga banyak invensi dan inovasi yang “layu sebelum berkembang”. Ada kesenjangan yang besar antara penawaran dan permintaan solusi teknologi bernilai tambah. Selain itu, dana penelitian dan pengembangan nasional masih terbatas dan kemampuan technopreneurship domestik masih rendah.

Menurut Sylvana (2012) menyatakan bahwa karakteristik *entrepreneur* dan *technopreneur* sebagai berikut :

Karakteristik enterpreneur yaitu :

- a. Kesehatan fisik yang baik.
- b. Kemampuan konseptual dan pemecahan masalah yang superior.
- c. Mempunyai pemikiran yang luas.
- d. Mempunyai kepercayaan diri yang tinggi dan toleransi pada keinginan.
- e. Mempunyai daya dorong yang kuat.
- f. Mempunyai kebutuhan dasar untuk mengontrol dan mengatur.
- g. Mempunyai keinginan untuk mengambil resiko yang menengah.
- h. Sangat realistik.
- i. Memiliki keterampilan di dalam diri [interpersonal] yang menengah.
- j. Memiliki stabilitas emosi yang cukup.

Karakteristik technopreneur yaitu:

- a. N-Ach (*Need for achievement*) yang tinggi.
- b. Memiliki kemampuan konseptual dan problem solving yang tinggi.
- c. Memiliki wawasan dan cara pikir yang luas.
- d. Percaya diri yang tinggi dan tolerans.
- e. Moderate risks taker. Moderat dalam mengambil resiko
- f. Realistik.
- g. Moderate Interpersonal skill
- h. Sufficient emotional stability.

Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses berwirausaha adalah kondisi internal dan eksternal pelaku wirausaha. Faktor-faktor internak dan faktor-faktor eksternal ini meliputi aspek teknis dan apek manajerial dalam

berwirausaha (technopreneur). Faktor-faktor internal ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman sebelumnya, dan perkembangan pada diri wirausahawan. Faktor internal antara lain berasal dari motivasi dan bakat dari masing-masing wirausahawan. Sama kompleksnya pada kondisi internal adalah kondisi eksternal yang ada di lingkungan wirausahawan.

Beberapa faktor eksternal seperti, keluarga, pendidikan, lingkungan dan masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, dalam berwirausaha. Faktor-faktor yang menimbulkan technopreneur tersebut adalah :

a. Motivasi

Menurut Handoko dalam Mahesa (2012: 14) motivasi adalah keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna mencapai tujuan. Selain itu menurut Siswanto dalam Mahesa (2012: 14) mengartikan motivasi sebagai keadaan kejiwaan atau menggerakkan dan mengarah atau menyalurkan perilaku kearah pencapaian kebutuhan yang memberi kepuasan atau mengurangi ketidakseimbangan. Lain halnya dengan Stevenson dalam Mahesa (2012: 14) yang mendefinisikan motivasi sebagai insentif, dorongan, atau stimulus untuk bertindak dimana motivasi adalah semua hal verbal, fisik atau psikologis yang membuat seseorang melakukan sesuatu sebagai respon.

Kebutuhan-kebutuhan yang disebut pertama (fisiologis) dan kedua (keamanan) kadang-kadang diklasifikasikan dengan cara lain, misalnya dengan menggolongkannya sebagai kebutuhan primer, sedangkan yang

lainnya dikenal pula dengan klasifikasi kebutuhan sekunder. Terlepas dari cara membuat klasifikasi kebutuhan manusia itu, yang jelas adalah bahwa sifat, jenis dan intensitas kebutuhan manusia berbeda satu orang dengan yang lainnya karena manusia merupakan individu yang unik. Juga jelas bahwa kebutuhan manusia itu tidak hanya bersifat materi, akan tetapi bersifat psikologikal, mental, intelektual dan bahkan juga spiritual. motivasi seorang individu sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Termasuk pada faktor internal adalah : (a) persepsi seseorang mengenai diri sendiri; (b) harga diri; (c) harapan pribadi; (d) kebutuhan; (e) keinginan; (f) kepuasan kerja; (g) prestasi kerja yang dihasilkan.

b. Keluarga

Pola asuh orang tua sangatlah menentukan pembentukan spirit technopreneur anak-anak mereka (terutama pada usia 2 tahun sampai 16 tahun) ada 3 bentuk pola asuh yakni otoriter, permisif, dan demokratis. Jika seseorang berasal dari keluarga yang berwirausaha maka sejak kecil akan memperoleh pengetahuan tentang wirausaha. Maka minat berwirausaha dapat timbul dari keluarga.

c. Pendidikan

Pendidikan dijalankan dengan penuh kesadaran, mempunyai tujuan, target, dan sasaran tertentu serta diberikan secara sistematis untuk mengembangkan potensi yang ada. Satu-satunya perjuangan atau cara untuk mewujudkan manusia yang mempunyai moral, sikap, dan

keterampilan wirausaha adalah dengan pendidikan. Dengan pendidikan, wawasan individu menjadi lebih percaya diri, bisa memilih dan mengambil keputusan yang tepat, meningkatkan kreativitas dan inovasi, membina moral, karakter, intelektual, serta peningkatan kualitas sumber daya manusia yang lain sehingga akhirnya mampu berdiri sendiri. Pendidikan juga berfungsi untuk membentuk kepribadian seseorang menjadi lebih kuat dan tahan hantaman. Kepribadian yang kuat merupakan salah satu modal pokok bagi seorang wirausahawan. Hanya perlu diingat bahwa untuk membentuk elemen kualitas sumber daya manusia yang diinginkan tersebut diperlukan waktu yang panjang, bahkan konsepsi pendidikan seumur hidup (*Life-long education*) menuntut partisipasi dari berbagai pihak, bukan hanya sekolah.

d. Lingkungan dan Masyarakat

Lingkungan usaha berpengaruh signifikan terhadap sifat wirausaha (Priyanto, 2005: 89). Teori Konvergensi Walgito dalam Wibowo (2011: 114) menyatakan bahwa lingkungan sekitar mempunyai peranan yang penting dalam perkembangan individu. Kenyataan yang banyak terjadi membenarkan teori ini. Seseorang yang tumbuh di lingkungan pedagang secara relatif akan mempunyai kesempatan yang lebih besar untuk menjadi pedagang. Demikian pula individu lain yang tumbuh di lingkungan petani, nelayan, wirausaha, guru, dan sebagainya. Secara garis besar lingkungan dapat dibedakan menjadi

dua, yakni lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam sekitar, misalnya keadaan tanah, perubahan musim, kekayaan alam dan sebagainya merupakan lingkungan fisik yang bisa mempengaruhi perkembangan jiwa seseorang. Lingkungan alam yang berbeda akan mencetak individu yang berbeda pula. Daerah pertanian sebagian besar penduduknya menjadi nelayan, daerah industri sebagian besar penduduknya akan mempunyai pekerjaan di bidang industri. Jiwa kewirausahaan juga bisa tumbuh dan berkembang karena pengaruh lingkungan fisik di sekitarnya.

Lingkungan sosial merupakan lingkungan di mana terjadi antara individu yang satu dengan yang lain. Lingkungan sosial ini ada yang primer dan ada yang sekunder. Lingkungan primer terjadi bila di antara individu yang satu dengan yang lain mempunyai hubungan yang erat dan saling mengenal dengan baik, misalnya keluarga. Lingkungan demikian akan mempunyai pengaruh yang mendalam terhadap perkembangan individu. Lingkungan sosial sekunder adalah suatu lingkungan di mana antara individu yang ada di dalamnya mempunyai hubungan dengan individu lainnya, pengaruh lingkungan ini relatif tidak mendalam.

Perilaku technopreneur dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal meliputi hak kepemilikan (*property right-PR*), kemampuan/kompetensi (*ability/competency-C*) dan insentif (*incentive-I*) sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan (*environment-E*). Menurut Ibnoe

Soedjono dalam Suryana (2006: 62), karena kemampuan afektif mencakup sikap, nilai, aspirasi perasaan, dan emosi yang semuanya sangat bergantung pada kondisi lingkungan yang ada, maka dimensi kemampuan afektif dan kemampuan kognitif merupakan bagian dari pendekatan kemampuan kewirausahaan. Jadi, kemampuan berwirausaha merupakan fungsi dari perilaku kewirausahaan dalam mengombinasikan kreativitas, inovasi, kerja keras, dan keberanian dalam menghadapi resiko untuk memperoleh peluang.

2.1.6 Fotografi Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Kata media pembelajaran juga sering digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2010: 15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis peserta didik. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya.

Pada proses belajar mengajar sangatlah penting digunakan media untuk mempermudah penyampaian materi, namun media pembelajaran, alat pembelajaran, alat peraga masih sukar dibedakan oleh guru. Arsyad (1998: 6) berpendapat bahwa di dalam kegiatan belajar mengajar seiring pemakaian media pembelajaran atau pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat

pandang dengar. Bahan pembelajaran, komunikasi pandang dengar, alat peraga pandang, teknologi pembelajarandan media penjelas untuk memperjelas istilah dari alat peraga, media pembelajaran, dan alat pembelajaran. Arikunto (2003: 11) mengemukakan bahwa sebuah benda mungkin dapat disebut sebagai alat pelajaran sekaligus alat peraga. Benda lain pada suatu saat menjadi alat pelajaran tetapi disaat lain berubah sebagai alat peraga. Jadi pemisah alat pembelajaran, alat peraga dan media pembelajaran adalah sewaktu benda yang kita dimaksud digunakan.

Media pembelajaran memberikan banyak manfaat dalam proses belajar mengajar seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (1997: 2) yaitu (1) pelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dan menimbulkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami peserta didik dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran (3) metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga jika guru mengajar disetiap jam pelajaran dan (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan,dan memerankan.

Sedangkan media fotografi merupakan salah-satu media yang sangat dikenal di dalam setiap kegiatan pengajaran. Hal itu disebabkan kesederhaannya, tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak perlu diproyeksikan untuk diamati. Sudjana dan Rivai (2005: 70) mengatakan bahwa media fotografi merupakan

salah satu media pengajaran yang dapat membantu mendorong dan membangkitkan minat peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa serta membantu menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks. Arsyad (2010: 127) memperkuat pendapat di atas bahwa media fotografi dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran, dikarenakan media fotografi dapat membantu membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, dan membantu peserta didik mengingat isi pelajaran yang berkenaan dengan foto tersebut, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan pengertian fotografi menurut Feniger (1996: 9) bahwa fotografi adalah hail teratur dari bentuk tertua komunikasi percetakan. Tujuan dari fotografi adalah komunikasi.

Ada beberapa keuntungan dan kerugian dari penggunaan media fotografi dalam hubungan proses belajar mengajar :

- a. Keuntungan dari penggunaan media fotografi Sudjana dan Rivai (1999: 71) yaitu:
 1. Mudah dimanfaatkan di dalam kegiatan belajar mengajar karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa.
 2. Harganya relatif lebih murah dari pada jenis-jenis media pengajaran lainnya dan cara memperolehnya pun mudah tanpa memerlukan biaya dengan memanfaatkan majalah, surat-kabar dan bahan-bahan grafis lainnya.

3. Fotografi dapat dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran.
4. Fotografi dapat menerjemah konsep atau gagasan yang abstrak yang menjadi realistic

Kelebihan lain dari media fotografi juga diungkapkan oleh Sadiman (2003: 9).

1. Sifatnya kongkrit, gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan dibanding dengan media lain.
2. Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu.
3. Media gambar atau fotografi dapat mengamati keterbatasan pengamatan.
4. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.
5. Murah harganya dan gampang didapat.

Di samping fotografi mempunyai banyak kelebihan sebagai media pembelajaran, fotografi juga mempunyai kekurangan sebagai media pendidikan.

- b. Kekurangan dari penggunaan media fotografi.
 1. Fotografi diinterpretasikan secara personal dan subyektif.
 2. Fotografi hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia,

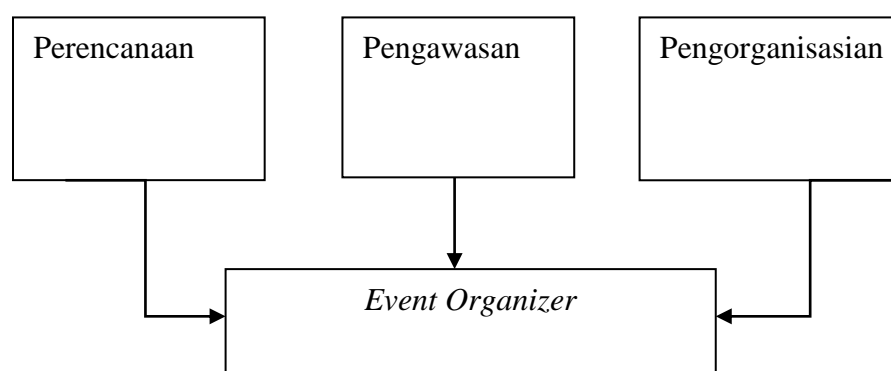
sehingga penghayatan dalam diri kita akan materi yang dibahas kurang sempurna.

3. Fotografi biasanya disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif untuk pengajaran.

Mengingat pentingnya media fotografi dalam proses pembelajaran dan juga melihat banyaknya manfaat media fotografi, maka perlu dicari upaya-upaya sehingga guru dapat memanfaatkan media fotografi secara optimal dengan harapan kualitas proses pembelajaran selalu meningkat. Dalam pembelajaran bahasa upaya tersebut dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik belajar dengan menggunakan media fotografi.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa media fotografi dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan *event organizer* yang efektif, menarik, mudah diingat, mudah dipahami, serta konsumen tidak merasa bosan dan mudah inga, akan tetapi media fotografi juga mempunyai beberapa kekurangan yaitu penampilan foto dengan ukuran kecil sehingga membuat penginterpretasi hanya bersifat subjektif dan personal.

2.2 Kerangka Berfikir



Gambar 2.3 Kerangka berfikir

Perencanaan merupakan tindakan merumuskan apa, bagaimana, siapa, dan bilamana suatu kegiatan akan dilakukan. Kategori perilaku ini termasuk membuat keputusan mengenai sasaran, prioritas, strategi, struktur formal, alokasi, sumber-sumber daya, menunjukkan tanggung jawab, dan pengaturan-pengaturan kegiatan. Perencanaan sering disebut juga sebagai jembatan yang menghubungkan kesenjangan atau jurang antara keadaan masa kini dengan keadaan yang diharapkan terjadi pada masa yang akan datang. Oleh karena itu perencanaan yang baik hendaknya memperhatikan sifat-sifat kondisi yang akan datang, dimana keputusan dan tindakan efektif dilaksanakan.

Pengorganisasian menurut Handoko (1992:168) menyatakan bahwa pengorganisasian merupakan suatu proses untuk merancang struktur formal, mengelompokkan, dan mengatur serta membagi tugas-tugas atau pekerjaan antara para anggota organisasi, agar tujuan organisasi dapat dicapai dengan efisien. Selanjutnya dijelaskan bahwa proses pengorganisasian dapat di tunjukkan dalam tiga langkah prosedur sebagai berikut :

- a. Pemerincian seluruh pekerjaan yang harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan organisasi;
- b. Pembagian beban pekerjaan total menjadi kegiatan-kegiatan yang secara logis dapat dilaksanakan oleh satu orang;

- c. Pengadaan dan pengembangan suatu mekanisme untuk mengkoordinasikan pekerjaan para anggota organisasi menjadi kesatuan yang terpadu dan harmonis.

Pengawasan yang efektif harus melibatkan semua tingkat manajer dari tingkat atas sampai tingkat bawah, dan kelompok-kelompok kerja. Konsep pengawasan efektif mengacu kepada pengawasan mutu terpadu atau *Total Quality Control* (TQC). Beberapa kondisi yang harus diperhatikan untuk mewujudkan pengawasan yang efektif yaitu :

- a. Pengawasan harus di kaitkan dengan tujuan dan kriteria yang dipergunakan dalam suatu perusahaan.
- b. Menentukan standard yang masih dapat dicapai diluar dari tujuan utama.
- c. Pengawasan hendaknya disesuaikan dengan sifat dan kebutuhan organisasi.
- d. Frekuensi pengawasan harus di batasi.
- e. Sistem pengawasan harus dikemudi (*steering control*)
- f. Pengawasan hendaknya mengacu pada prosedur pemecahan masalah.

Dengan ketiga proses manajemen yaitu perencanaan, pengorganisasian dan pengawasan sudah dapat dikatakan sebagai modal dasar untuk menyelenggarakan suatu *event*. Ketersediaan ilmu pendidikan diperkuliahan yang sangat membantu dan mempermudah mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam menyelenggarakan *Event Organizer*. Diharapkan mahasiswa Teknologi Pendidikan dapat menyelenggarakan *Event Organizer* dengan baik.

2.3 Kajian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Teguh Budhi Mulyanto Kariadi pada tahun 2010 yang berjudul “Kinerja Creative Design Dalam Sebuah Event Organizer di CV. Front Line Indonesia” bahwa seorang *creative design* harus mampu memilih media yaitu alat dan bahan yang akan digunakan sehingga desain yang dihasilkan benar-benar dapat menarik khalayak umum.

Penelitian yang dilakukan oleh Santo Medy Wibisono pada tahun 2016 yang berjudul “Strategi Komunikasi Event Organizer Movem dalam Memperkenalkan Merek Lokal Melalui Penyelenggaraan Event Samarinda Street Fest di Kota Samarinda” bahwa strategi komunikasi yang dijalankan oleh Movem telah berjalan dengan baik, hanya sedikit kekurangan dan ancaman yang dihadapi dalam pelaksanaannya, yang telah dikaitkan dengan model SWOT dapat dikatakan dalam menyelenggarakan event ini Movem memiliki kekuatan yaitu dari anggota-anggotanya sendiri. Anggota-anggota yang kompeten dalam bidangnya tentunya mengambil andil dalam kelancaran acara tersebut, mempermudah setiap strategi yang dijalankan serta memperkecil ancaman yang dapat terjadi.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil dan penelitian mengenai penyelenggaraan event oleh *Green Boxx event Organizer* terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Green Boxx event Organizer* melaksanakan perencanaan yang baik dan matang bersama dengan klien, untuk mengantisipasi adanya kesalahan-kesalahan ataupun kendala yang terjadi dilapangan.
2. *Green Boxx event Organizer* melaksanakan pengorganisasian dengan baik yaitu pembentukan team lapangan dan pemilihan vendor serta pengisi acara yang tepat sehingga penyelenggaraan *event* dapat berjalan dengan lancar dan meriah.
3. *Green Boxx event Organizer* melaksanakan pengawasan dengan baik dengan memantau hasil foto maupun video yang di buat oleh koordinator lapangan event.
4. Mata Kuliah program studi Teknologi Pendidikan menjadi modal dasar menyelenggarakan *event*. Proses perencanaan dan proses pengorganisasian sudah dipelajari oleh mahasiswa teknologi pendidikan pada mata kuliah kewirausahaan. Proses pengawasan dengan memantau hasil foto yang baik dan sesuai kriteria sudah dipelajari oleh mahasiswa teknologi pendidikan pada mata kuliah fotografi pembelajaran. Serta pembuatan poster promo

yang baik sudah dipelajari oleh mahasiswa teknologi pendidikan pada mata kuliah pengembangan media grafis.

5.2 Saran

1. Bagi masyarakat, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan masukan, saran, memberikan informasi bagi pembaca mengenai *event organizer*.
2. Bagi lembaga diklat, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Jawa Tengah dalam hal informasi tentang *event organizer*.
3. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman mengenai *event organizer*.
4. Diharapkan kepada *Green Boxx Event Organizer* dapat melakukan kegiatan publisitas dan humas secara intensif kepada para klien yang dianggap potensial baik instansi pemerintah maupun swasta, serta melakukan berbagai kegiatan sponsorship.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhsan, Fuji Awaludin. 2010. *Pemberdayaan Ekonomi dan Pendidikan Melalui Kegiatan Pameran Buku Islam di Yogyakarta oleh Syakaa Event Organizer*. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Alma, Bucari. 2018. *Kewirausahaan untuk Mahasiswa dan Umum*. Bandung : Alfabeta.
- Amalia. 2017. *Strategi Komunikasi Pemasaran Event Organizer Silent Studio Medan dalam Mendapatkan Kepercayaan Pelanggan*. Medan : Universitas Medan Area.
- AR, Nur Hikmah. 2013. *Strategi Komunikasi Promosi Event Organizer PT DEBINDO MEGAPROMO dalam Mengkonstruksi Brand Image Perusahaan di Makasar*. Makasar : UIN Alauddin Makasar.
- Ardiansyah. 2011. *Analisis dan Perancangan Sistem Manajemen Event Berbasis Mobile Push Notification*. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.
- Azh-zahra, Fatma Nurshuma Shalawat, dkk. 2017. *Peencanaan Special Event Pengajian Akbar Februari oleh Hijabers Community Bandung*. Bandung : Skripsi Fikom UNPAD.
- Hafidz, Ibnu Novel. 2017. *CEO (Chief Event Organizer)*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Kariadi, Teguh Budhi Mulyanto. 2010. *Kinerja Creative Design Dalam Sebuah Event Organizer di CV Front Line Indonesia*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Keizer, Donny Perdana de. 2011. *Event Organizer Sebagai Peluang Wirausaha*. Jakarta : Skripsi BINUS University.
- Kurniaty, Sri. 2007. *Analisis Strategi Pada Perusahaan Jasa Event Organizer*. Bogor : Institut Pertanian Bogor.
- Kusuma, Chusnu Syafira Diah. 2016. *Modul Manajemen Event*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mas'an, Masmuh Haromain. 2018. *Komunikasi Pemasaran Event Organizer Sound Station Surabaya*. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Maulana, M Zuhri. 2015. *Akad Kerjasama Event Organizer Konser Musik dalam Perspektif Ekonomi Islam Studi Kasus UKM Musik IAIN Walisongo*.

Semarang : IAIN Walisongo.

Noor, Any. 2017. *Manajemen Event*. Bandung : Alfabeta.

Permana, Tyas. 2015. *Event Organizer Sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran dalam Meningkatkan Minat Pendengar Radio UNISI Yogyakarta*. Yogyakarta : UNISI Yogyakarta.

Setyawan, Slamet. 2009. *Akibat Hukum Hubungan Kerjasama Antara EO (Event Organizer) dan Manajemen Band di Surakarta*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sulistyowati, Nina dan Eka. 2016. *Manajemen Event*. Jakarta : Politeknik Negeri Jakarta.

Wibisono, Santo Medy. 2016. *Strategi Komunikasi Event Organizer dalam Memperkenalkan Merek Lokal Melalui Penyelenggaraan Event Samarinda Street Fest di Kota Samarinda*. Samarinda : Universitas Mulawarman.

Widodo, Suparno Eko. 2018. *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.