

Seminar Peluang Industri Kreatif di bidang Nada Sambung Pribadi (NSP) Generasi Muda Pengurus Dewan Eksekutif Mahasiswa STIT Mumtaz

¹⁾Sumarno, ²⁾Azizul Makris

Manajemen Pendidikan Islam Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Mumtaz
Karimun

sumarno@stitmumtaz.ac.id, azizulmakris1@gmail.com

Abstrak

Salah satu contoh industri kreatif yang berkembang pesat di Indonesia adalah NSP. Jumlah transaksi yang dihasilkan dari industri ini juga sangat besar, namun faktanya masih didominasi oleh artis. Hal ini disebabkan belum banyak generasi muda yang tahu dan berminat untuk bergerak di industri tersebut. Seminar ini dilaksanakan berteepatan dengan pelantikan kepengurusan Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA) STIT Mumtaz yang merupakan generasi muda potensial sekaligus perwakilan pilihan setiap angkatan. Kegiatan seminar ini bertujuan memberikan wawasan dan motivasi bagi generasi muda tentang peluang NSP di Indonesia sehingga diharapkan dapat berminat dan bergerak di bidang ini. Metode umum yang digunakan dalam seminar adalah mengemukakan permasalahan nyata berkaitan dengan industri kreatif di Indonesia, memberikan langkah-langkah praktis untuk memulai dan memberikan contoh-contoh nyata tentang usaha yang telah dimulai dan dilakukan. Sedangkan metode penyampaian materi menggunakan appreciative inquiry dengan empat tahap, yaitu mencari hal yang positif, menemukan dan menentukan pilihan visi yang muncul dari hal-hal positif tersebut, melakukan usaha untuk merealisasikan visi yang telah ditentukan dan evaluasi hasil yang telah dicapai. Kegiatan ini akan bisa mencapai dua tahap awal, namun untuk dua tahap berikutnya akan diserahkan secara mandiri kepada peserta. Hasil dari seminar adalah mahasiswa akan mampu memahami perkembangan NSP saat ini, hal-hal apa saja yang dapat dilakukan untuk mengembangkan industri kreatif.

Kata kunci: industri kreatif, NSP, generasi muda

1. PENDAHULUAN

Kreativitas berada dimanapun, kreativitas dapat diperoleh dari imajinasi, pengetahuan yang telah dimiliki dan kemudian diolah menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain, masukkan dari orang lain yang memberikan inspirasi, berdasarkan kebutuhan sehingga memancing untuk berpikir keras menciptakan sesuatu sehingga dapat mempermudah aktivitas tersebut dan masih banyak sekali definisi kreativitas[1]. Definisi kreativitas adalah sebuah bentuk imajinasi yang diolah sedemikian rupa

sehingga menghasilkan sebuah proses atau sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan orang lain. Seiring dengan waktu, kreativitas berkembang dan keluar sebuah istilah yang menjadi trend, yaitu industri kreatif. Industri kreatif didefinisikan sebagai sebuah ide yang menghasilkan sesuatu dan memberikan manfaat bagi peningkatan taraf hidup orang banyak. Industri kreatif memiliki banyak jenis, antara lain: Arsitektur, Periklanan, Film /Fotografi /video, Musik, Penerbitan, Pasar seni dan budaya, Kerajinan, Fashion, Desain, Permainan Interaktif, Web Desain, Seni Pertunjukan, Penerbitan dan

SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH (STIT) MUMTAZ KARIMUN

Percetakan, Riset dan Pengembangan[2]. Hal-hal ini merupakan gambaran besar dari industri kreatif, dimana industri kreatif dapat masuk ke dalam berbagai lini industri. Industri kreatif memiliki beberapa kelebihan antara lain: (1) meningkatkan kreativitas, dimana kebebasan untuk berkreasi (dalam batas-batas yang positif), dapat memberikan keuntungan bagi diri kita dan orang lain [3]; (2) integrasi antara talenta atau bakat yang dimiliki dengan teknologi informasi sehingga menghasilkan produk/jasa dengan tingkat efektifitas dan efesiensi yang tinggi[4]; (3) membentuk sebuah komunitas khusus yang menghasilkan orang-orang cerdas dalam memberikan solusi kreatif kepada masyarakat. Tentunya hal ini juga tidak lepas dari beberapa kelemahan yang ada, antara lain: (1) tanpa dukungan sumber daya manusia yang handal, maka industri kreatif ini akan sulit dalam menghasilkan sesuatu yang inovatif[5]; (2) infrastruktur ataupun tempat dimana orang-orang dapat berkumpul untuk berdiskusi, menciptakan atau menghasilkan sesuatu, infrastruktur juga dapat meliputi ketersediaan teknologi informasi sebagai pendukung utama dalam mempercepat proses industry kreatif[6]; (3) dukungan dari berbagai pihak dan sistem mentoring yang harus berjalan dengan baik, artinya dukungan dapat meliputi aturan-aturan tetap yang mendukung berkembangnya industry kreatif dan juga mentor yang merupakan orang-orang yang sudah berpengalaman di bidangnya masing-

masing untuk dapat membimbing orang-orang yang bergerak di bidang industry kreatif[7]. NSP yang merupakan salah satu bidang utama di industri kreatif, dapat bersifat kompleks, dimana NSP terdapat aturan dan pengaruh budaya. Dengan berkembangnya industri kreatif, maka terjadi banyak perubahan paradigma dan konsep. NSP tidak lagi hanya bersifat sebagai sebuah kesenangan, tetapi sebagai sarana dalam mengembangkan kreativitas dan peluang penghasilan, sehingga arahnya menjadi suatu industri.

Seminar ini dilaksanakan sempena pelantikan Pengurus Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA) STIT Mumtaz yang terdiri mahasiswa pilihan setiap angkatan angkatan yang potensial. Seminar ini bertujuan memberikan wawasan dan motivasi bagi generasi muda, tentang peluang industri NSP di Indonesia sehingga diharapkan dapat berminat dan bergerak di bidang ini. Hasil dari pelatihan dan pengabdian masyarakat ini adalah mahasiswa akan mampu memahami perkembangan NSP saat ini, hal-hal apa saja yang dapat dilakukan untuk mengembangkan industri NSP, cara meningkatkan kreativitas dengan menghadirkan Bapak Abdul Rasyid Baharuddin, S.Pd Pemenang Creation of The Year di gelaran Indonesia Music Award 2021.

2. METODE



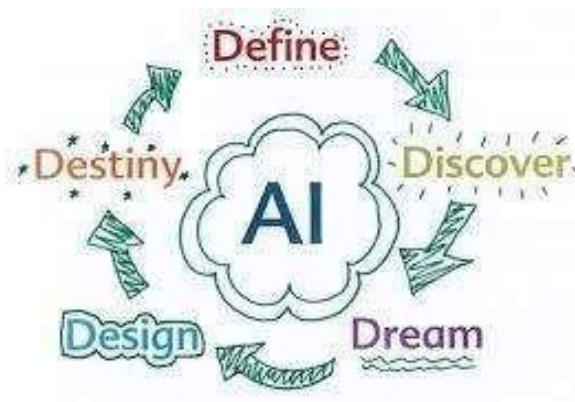


Gambar 1. Rangkaian Proses Kegiatan Seminar

Pada gambar 1, dijelaskan tahapan kegiatan. Tahap pertama adalah dilakukan diskusi berkaitan dengan rangkaian kegiatan pelantikan kepengurusan DEMA, tahap berikutnya adalah mendengarkan permasalahan apa saja dan hal-hal apa saja yang dibutuhkan oleh calon pengurus DEMA yang terpilih mewakili angkatan dalam rangka meningkatkan kreativitas kemudian menemukan metode yang akan kami gunakan untuk meningkatkan kreativitas tersebut; tahap ketiga adalah melakukan seminar dan menjelaskan tentang konsep industri kreatif dan menunjukkan NSP yang telah berhasil menjadi pemenang Creation of The Year hasil kreasi Bapak Abdul Rasyid Baharuddin sehingga mahasiswa akan termotivasi dalam industri kreatif dan memahami dengan details apa-apa saja yang harus dilakukan jika ingin berkecimpung dalam industri ini.

Sedangkan metode penyampaian

materi menggunakan appreciative inquiry dengan empat tahap, yaitu mencari hal yang positif, menemukan dan menentukan pilihan visi yang muncul dari hal-hal positif tersebut. Sedangkan metode penyampaian materi menggunakan appreciative inquiry dengan empat tahap, yaitu mencari hal yang positif, menemukan dan menentukan pilihan visi yang muncul dari hal-hal positif tersebut, melakukan usaha untuk merealisasikan visi yang telah ditentukan dan evaluasi hasil yang telah dicapai. Kegiatan ini akan bisa mencapai dua tahap awal, namun untuk dua tahap berikutnya akan diserahkan secara mandiri kepada peserta melakukan usaha untuk merealisasikan visi yang telah ditentukan dan evaluasi hasil yang telah dicapai. Kegiatan ini akan bisa mencapai dua tahap awal, namun untuk dua tahap berikutnya akan diserahkan secara mandiri kepada peserta. Metode appreciative inquiry (AI) ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Appreciative Inquiry (AI)

Pada gambar 2, menjelaskan, AI pertama kali dikenalkan oleh professor David Cooperrider dan Suresh Srivastva di tahun 1987, mereka menjelaskan bahwa AI memiliki dua kata penting yang disebut Appreciative (A) dan Inquiry (I). A adalah menyadari kehebatan orang-orang atau

dunia di sekitar kita, menyatakan kekuatan, kesuksesan, dan potensial masa lalu atau masa sekarang. I sendiri berarti untuk menanyakan; terbuka dalam melihat potensi dan kemungkinan baru. Appreciative Inquiry (AI) merupakan sebuah konsep dasar dalam memanusiakan manusia

SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH (STIT) MUMTAZ KARIMUN

dimana dalam kehidupan di sekitar kita lebih mudah memandang sisi negatif, kekurangan, kelemahan dari orang lain dibandingkan dengan sisi positif atau kelebihan orang lain. Pendekatan dari AI sendiri berfokus tak hanya pada masalah yang sedang dihadapi tetapi juga pada kekuatan dan potensi dalam menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Pendekatan ini melihat kapasitas orang tersebut untuk memecahkan berbagai masalah di mana tak hanya dari pengalaman dalam menyelesaikan masalah, namun juga dilihat dari inovasi, pikiran mendalam, karakter dan sifat, nilai kehidupan, ekspresi kebijaksanaan, dan visi dari suatu nilai dan masa depan yang mungkin terjadi. Metode AI ini terdiri dari 4 kunci utama yaitu Discover, Dream, Design, dan Deliver. Metode AI yaitu suatu proses penggalian potensi-potensi yang sudah ada dan menghargainya (memberi respon positif) sehingga lebih mudah untuk meningkatkan potensi-potensi tersebut yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Dalam kehidupan sehari-hari kita juga mengenal namanya reinforcement (penguatan) dan punishment (hukuman). Reinforcement (penguatan) adalah konsekuensi yang menguatkan tingkah laku (frekuensi tingkah laku) atau meningkatkan probabilitas terjadinya suatu perilaku. Reinforcement ini menurut bentuknya terbagi menjadi dua yaitu reinforcement positif yaitu konsekuensi yang diberikan untuk menguatkan atau meningkatkan perilaku seperti hadiah dan reinforcement negatif yaitu menarik diri dari situasi yang tidak menyenangkan untuk menguatkan tingkah laku atau meningkatkan perilaku. Sedangkan punishment adalah konsekuensi yang menurunkan probabilitas terjadinya suatu perilaku atau apa saja yang menyebabkan sesuatu respon atau tingkah laku menjadi berkurang atau bahkan langsung dihapuskan atau ditinggalkan. Dalam bahasa sehari-hari, hukuman dilakukan untuk mencegah perilaku yang tidak diinginkan terjadi[8].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN**A. Kegiatan Diskusi**

Pada tahap pertama adalah melakukan diskusi



Gambar 3. Diskusi

Pada gambar 3, dijelaskan diskusi bersama Ketua STIT Mumtaz (H. Sumarno, M.Pd.I), Narasumber (Bpk. Abdul Rasyid Baharuddin, S.Pd), Waka. III Bid. Kemahasiswaan (Bpk. Muh. Vriyatna, M.I.Kom), dosen dan Ketua DEMA terpilih (Azizul Makris).

Pada gambar 4, merupakan kegiatan seminar, dimana gambar menjelaskan informasi mengenai NSP dan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan di masa depan. Disini cara penyampaian mengikuti metode appreciative inquiry dimana diawali dengan pencarian hal-hal yang positif. Pemateri menyampaikan peran NSP dalam perekonomian, dalam mengangkat sejarah, budaya dan konten lokal, serta sebagai sarana pendidikan dan pelatihan. Kemudian masuk tahap berikutnya, pemateri menyampaikan usaha-usaha yang dapat dilakukan, kemampuan dan kemauan yang diperlukan. Untuk tahap berikutnya, yaitu melakukan usaha merealisasikan visi dan evaluasi diserahkan mandiri kepada peserta.

4.KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah kami melakukan seminar, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Industri kreatif NSP merupakan salah satu industry yang bersifat positif dan dapat meningkatkan kemampuan dalam hal kreativitas, ide dan kecerdasan dalam analisis
2. Tantangan terbesar dari industry kreatif NSP adalah infrastruktur, sumber daya manusia dan dukungan dari berbagai pihak untuk peraturan-peraturan untuk mempermudah mengembangkan industry kreatif NSP ini
3. Membangkitkan jiwa entrepreneurship pada mahasiswa terutama pada industry kreatif NSP sehingga diharapkan dapat menghasilkan NSP di tingkat global dan mampu bersaing dengan perkembangan NSP pada saat ini

Springer Berlin Heidelberg, 2013, doi: 10.1007/978-3-642-40790-1.

- [5] F. Rusdi and G. G. Sukendro, "Analisis Industri Kreatif Dalam Memanfaatkan Identitas Kota Melalui Media Baru," *J. Komun.*, vol. 10, no. 1, p. 95, 2018, doi: 10.24912/jk.v10i1.1221.
- [6] A. Rochani, "Strategi Pengembangan Industri Kreatif Dalam Mewujudkan Kota Cerdas," *Inov. Dalam Pengemb.*, pp. 81–93, 2017.
- [7] C. Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia," *J. Komun.*, vol. 1, no. 5, p. 443, 2012, doi: 10.24329/aspikom.v1i5.47.
- [8] H. Haryanto, U. Rosyidah, and A. Kardanawati, "Model Elemen Game Imersif Berbasis Appreciative Learning Dan Kecerdasan Buatan Pada Game Pembelajaran," in *Prosiding SENDI*, 2018, pp. 978–979.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. S. Newbry, "The Journal of Macro Trends in Technology and Innovation Innovations in Company Design: Lessons from Valve Software," *J. MacroTrends Technol. Innov.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2013.
- [2] A. Purnomo, "Industri Kreatif , Solusi Kreatif Pengentasan Kemiskinan di Indonesia Abstrak," *Media UNPAS "Al-Mizan"*, no. July, pp. 1–5, 2008.
- [3] E. Lestariningsih, K. Maharani, and T. K. Lestari, "Measuring creative economy in Indonesia: Issues and challenges in data collection," *Asia-Pacific Sustain. Dev. J.*, vol. 2018, no. 2, pp. 99–117, 2019, doi: 10.18356/16fa938f-en.
- [4] K.-D. T. Jannicke Baalsrud Hauge, Heiko Duin, "Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics): Preface," in