

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) merupakan salah satu bentuk upaya yang ditempuh oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DP2M), Ditjen Dikti dalam meningkatkan kualitas peserta didik (Mahasiswa) di perguruan tinggi agar kelak dapat menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan/atau professional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian serta memperkaya budaya nasional.

Program Kreativitas Mahasiswa dilaksanakan pertama kali pada tahun 2001, yaitu setelah dilaksanakannya program restrukturisasi di lingkungan Ditjen Dikti. Kegiatan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang selama ini sarat dengan partisipasi aktif mahasiswa, diintegrasikan ke dalam satu wahana yang diberi nama Program Kreativitas Mahasiswa.

Program Kreativitas Mahasiswa dikembangkan untuk mengantarkan mahasiswa mencapai taraf pencerahan kreativitas dan inovasi berlandaskan penguasaan sains dan teknologi serta keimanan yang baik. Dalam rangka mempersiapkan diri menjadi pemimpin yang cendekiawan, wirausahawan, mandiri

dan arif, mahasiswa diberi peluang untuk mengimplementasikan kemampuan, keahlian, sikap tanggungjawab, membangun kerjasama tim maupun mengembangkan kemandirian melalui kegiatan yang kreatif dalam bidang ilmu yang ditekuni.¹

PKM Kewirausahaan (PKMK) merupakan kreativitas penciptaan keterampilan berwirausaha dan berorientasi pada profit, umumnya didahului oleh survey pasar, karena relevansinya yang tinggi terhadap pasar, karena relevansinya yang tinggi terhadap terbukanya peluang perolehan profit bagi mahasiswa. Perlu ditegaskan disini bahwa penciptaan keterampilan berusaha yang dimaksud adalah untuk mahasiswa pengusul PKMK, begitu juga perilaku aktivitas usaha/bisnis yang didanai dalam PKMK adalah mahasiswa pengusul PKMK. Mahasiswa pengusul sebagai wirausahawan baru bisa menjalin kerjasama dengan kelompok masyarakat produktif, namun dana PKMK tidak dimaksudkan untuk membantu peningkatan ekonomi kelompok masyarakat tertentu. Dalam PKMK sama sekali tidak diijinkan dilakukannya penelitian/percobaan untuk mencari temuan.

Kerajinan tangan adalah kegiatan menciptakan suatu produk atau barang yang dilakukan oleh tangan dan memiliki fungsi pakai atau keindahan sehingga memiliki nilai jual yang

¹Ditjen Dikti, "Panduan Pengelolaan Program Hibah DP2M," VII., 2006, h. 331.

tinggi. Apalagi kerajinan tangan dari benang wol bisa dibuat menjadi tas, boneka, shal dan kerajinan tangan lainnya. Dimana hasil kerajinan tangan ini digunakan sebagai Mercedes untuk nasabah lembaga keuangan syariah.²

Untuk membuat sebuah kerajinan tentunya kita membutuhkan sebuah Tali Kur. Ada banyak tali kur diluar sana yang harus kita sesuaikan dengan proyek kerajinan yang akan kita buat untuk membuat *Merchandise* tentunya membutuhkan tali kur yang halus dan tidak tipis.

Pada pembuatan *Merchandise* ini saya menggunakan Tali Kur sebagai bahan utamanya. Dimana Tali Kur adalah Tali yang paling populer dan banyak digunakan untuk membuat kerajinan tangan. Terbuat dari bahan Alami, Tali Kur memiliki tekstur lembut, tipis dan memiliki varian banyak warna.

Merchandise ialah sesuatu yang diberikan kepada orang lain tanpa adanya timbal balik atau kompensasi secara langsung, tak hanya berupa barang, hadiah juga bisa berbentuk lainnya seperti uang tunai maupun jasa. *Merchandise* ialah jenis produk yang ditunjukkan untuk umum agar dikenal oleh masyarakat luas. Salah satu bentuk hadiah yang sering kali digunakan oleh sejumlah pihak saat sedang mengadakan sebuah acara maupun

²Timbul Raharjo, “*Seni Kriya Dan Kerajinan,*” Yogyakarta: Nuansa Cendekia, 2011.h 11.

event untuk menarik minat pengunjung dan memeriakannya.³ Tidak hanya itu, Merchandise juga suatu kegiatan perencanaan dan pengendalian dalam pembelian dan penjualan barang atau jasa guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁴

Adapun fungsi *Merchandise* yaitu: *Merchandise* dapat menjadi branding produk bagi perusahaan, sebagai tanda terima kasih dalam suatu moment atau peristiwa tertentu, sebagai daya tarik konsumen terhadap produk perusahaan, sebagai media pembeda dengan perusahaan lainnya.

Merchandise ialah jenis produk yang di jual pedagang eceran kepada konsumen yang berbentuk pernak-pernik. Salah satu bentuk hadiah yang sering kali digunakan oleh sejumlah pihak saat sedang menghela sebuah acara maupun event untuk menarik minat pengunjung dan memeriakannya.⁵

Dalam masyarakat pemberian hadiah sering difungsikan sebagai tindakan untuk mendapatkan hubungan sosial dengan baik. Banyak jenis usaha yang dilakukan oleh masyarakat seperti usaha mikro kecil, menengah ke atas yang mulai menjual berbagai hasil dari kerajinan tangan pelaku usaha tertarik untuk memulai usaha dibidang kerajinan tangan karena salah satu usaha yang menjanjikan dipasarkan saat ini.

³ Widya Cristina, *Manajemen Barang dagangan dalam bisnis ritel*, Malang: Bayu Media. 2017, h 17

⁴Sugiono, *Metode Penelitian Bisnis*, Jakarta: Gramedia, 2008, h 21Maharani,

Dengan pertimbangan diatas maka peneliti ingin mencoba untuk membuka usaha dibidang kerajinan tangan. Yang membedakan produk ini dengan produk lokal yaitu produk ini sudah memiliki Nomor Induk Berusaha (NIB) Dan sudah memiliki Hak Kelayakan Intelektual (HaKI) dalam arti produk ini bukan produk yang illegal dan layak untuk dipasarkan.

Dalam *merchandise* ini akan bekerjasama dengan koperasi Al Muawanah Syariah UINFAS Bengkulu dalam sistem penanaman modal dari badan koperasi. Dimana dana yang dikelola untuk membuat *merchandise* ini dan digunakan dengan baik.

Inovasi produk pun diartikan sebagai upaya yang dilakukan pelaku usaha untuk membuat produk, memperbaiki produk, meningkatkan dan mengembangkan produk yang di produksi selama ini. Inovasi merupakan perubahan yang baru menuju kearah perbaikan yang lain ataupun berbeda dari yang sudah ada sebelumnya, yang dilakukan dengan sengaja dan berencana atau tidak secara kebetulan.

Inovasi sebagai keberhasilan ekonomi berkat adanya pengenalan cara atau kombinasi baru dari cara-cara lama dalam mentransformasi input dan output yang menghasilkan perubahan secara drastis dalam perbandingan antara nilai guna produk suatu barang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana nilai ekonomi *merchandise* kerajinan tangan tas tali kur?

C. Tujuan Program

1. Memproduksi *Merchandise* kerajinan tangan tas tali kuryang menarik.
2. Membuka lapangan baru untuk mahasiswa agar dapat menyalurkan kemampuannya berwirausaha dengan menciptakan keanekaragaman *Merchandise* kerajinan tangan tas dari tali kur.

D. Manfaat Program

1. Bagi Fakultas

Dapat memberikan informasi kepada mahasiswa dalam pemanfaatan tali kur menjadi menjadi *Merchandise* yang bernilai ekonomis serta terciptanya mahasiswa yang kreatif dalam berekprimen untuk menciptakan inovasi baru.

2. Bagi Masyarakat

- a. Dapat menjadikan kerajinan tangan tastali kur sebagai salah satu kerajinan tangan yang memiliki nilai jual serta bisa diminati semua kalangan masyarakat.

- b. Terciptanya peluang usaha kecil bagi masyarakat.
 - c. Meningkatkan pendapatan masyarakat dengan adanya peluang usaha baru.
3. Bagi Peneliti

Dapat memberi wawasan dan pengetahuan serta pengalaman langsung bagaimana cara memproduksi tas tali kur menjadi Merchandise kerajinan tangan yang bernilai ekonomis.

E. Luaran yang Diharapkan

program ini dapat menghasilkan luaran yang diharapkan dari program Kreativitas Mahasiswa di Bidang Kewirausahaan yaitu:

1. Dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan masyarakat dalam mengolah tali kur menjadi merchandise kerajinan tangan yang bernilai ekonomis sehingga bisa diminati semua kalangan masyarakat.
2. Dapat menciptakan sebuah usaha mandiri bagi masyarakat di Bengkulu dengan adanya kreativitas baru dari tali kur yang memiliki nilai jual yang tinggi.
3. Dapat menjadikan kerajinan tangan tas tali kur yang mempunyai nilai ekonomis.