

PRODUK KREATIF DAN KEWIRASAHAAN (MULTIMEDIA)

(CB) KELAS XI

Penulis :

Rudi Nurcahyo, S.Kom

Emilia Santi Setyorini, S.Kom

PT. KUANTUM BUKU SEJAHTERA

PRODUK KREATIF DAN KEWIRASAHAAN (MULTIMEDIA)

SMK/MAK Kelas XI

Penulis	: Rudi Nurcahyo, S.Kom Emiliana Santy Setyorini, S.Kom
Editor	: Tim Quantum Book
Perancang sampul	: Tim Quantum Book
Perancang letak isi	: Tim Quantum Book
Penata letak	: Tim Quantum Book
Illustrator	: Tim Quantum Book
Tahun terbit	: 2019
ISBN	: 978-623-7398-35-6
Alamat	: Jl. Pondok Blimbing Indah Selatan X N6 No 5 Malang - Jawa Timur

Tata letak buku ini menggunakan program Adobe InDesign CS3, Adobe Illustrator CS3, dan Adobe Photoshop CS3.

Font isi menggunakan Myriad Pro (10 pt)

B5 (17,6 × 25) cm

vi + 148 halaman

© Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang menyebarluaskan dalam bentuk apapun
tanpa izin tertulis

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72 Ketentuan Pidana Sanksi Pelanggaran.

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan; memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Kata Pengantar

Pendidikan memiliki pengaruh penting dalam menciptakan generasi muda pada suatu negara yang mencakup kompetensi dalam ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tujuan pendidikan nasional sebagaimana telah dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Buku Produk Kreatif dan Kewirausahaan ini disusun berdasarkan paradigma pengajaran dan pembelajaran kurikulum 2013 yang dapat dijadikan sumber belajar bagi peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas XI program keahlian Multimedia, karena pokok bahasan yang dimuat dalam buku ini lengkap, disertai contoh soal baik itu soal pilihan ganda, soal uraian dan tugas kelompok atau tugas proyek, yang berbasis HOTS (*High Order Thinking Skill*).

Penulis mohon kritik dan saran yang positif guna memperbaiki dan menyempurnakan buku siswa ini. Penulis berharap buku ini dapat memberikan tambahan ilu bagi kemajuan dunia pendidikan di Indonesia.

Malang, Mei 2019

Penulis

Daftar Isi

Bab 1	Sikap Dan Perilaku Kewirausahaan	1
A.	Pengertian Kewirausahaan	3
B.	Karakteristik Wirausaha	4
C.	Karakteristik Kewirausahaan.....	5
D.	Identifikasi Produk Kreatif Bidang Multimedia	7
	Uji Kompetensi	16
Bab 2	Peluang Usaha Produk Barang Dan Jasa.....	21
A.	Pengertian Peluang Usaha	23
B.	Peluang Usaha Produk Barang/Jasa.....	23
C.	Unsur-Unsur Peluang Usaha.....	27
D.	Analisis Swot.....	28
E.	Memahami Risiko Usaha	29
	Uji Kompetensi	32
Bab 3	Hak Atas Kekayaan Intelektual	35
A.	Pengertian HAKI.....	37
B.	Sejarah Singkat UU HKI.....	37
C.	Perlindungan Mendaftar Hak Kekayaan Intelektual	39
D.	Membangun Merek Dagang	43
	Uji Kompetensi	46
Bab 4	Prototipe Dan Kemasan Produk	49
A.	Prototipe.....	51
B.	Pengertian Prototipe	51
C.	Tipe Prototipe.....	51
D.	Manfaat Prototipe.....	51
E.	Kategori Prototipe	53
F.	Tahapan Desain Prototipe	54
G.	Alur Proses Produksi Multimedia	56
	Uji Kompetensi	62
Bab 5	Proses Kerja Pembuatan Prototipe Produk Barang Dan Jasa.....	65
A.	Proses Kerja Pembuatan Prototipe	67
B.	Faktor Yang Mempengaruhi Desain Produk	70
C.	Alur Kerja Prototipe.....	71
D.	Alur Kerja Multimedia	72
E.	Pengawasan Dan Pemecahan Masalah	74
	Uji Kompetensi	78
Bab 6	Gambar Kerja Untuk Pembuatan Prototipe Produk Barang Dan Jasa....	82
A.	Perancangan Gambar Kerja	85
B.	Kegiatan Merancang Prototipe	85
C.	Jenis-Jenis Perancangan	87

D.	Membuat Gambar Kerja Prototipe Produk Barang Atau Jasa.....	88
E.	Unsur-Unsur yang Diperlukan Dalam Membuka Usaha (<i>Digital Printing</i>)	90
F.	Lain-Lain.....	92
G.	Penutup.....	93
	Uji Kompetensi	95
Bab 7	Biaya Produksi Prototype Produk Barang/Jasa	99
A.	Pengertian Biaya Produksi	101
B.	Unsur-Unsur Biaya Produksi.....	102
C.	Perencanaan Dan Pengawasan Biaya Produksi	103
D.	Pengawasan Biaya Produksi.....	105
E.	Jenis-Jenis Biaya Produksi.....	106
F.	Contoh Biaya Produksi	108
G.	Menghitung Modal dan Harga Jual Jasa Fotografi.....	110
	Uji Kompetensi	113
Bab 8	Membuat Prototipe Produk	117
A.	Proses Kerja Pembuatan Prototipe Produk Barang Dan Jasa.....	119
B.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Desain Produk	120
C.	Alur Dan Proses Kerja Pembuatan Prototipe Produk Barang/ Jasa.....	122
D.	Jenis-Jenis Pengawasan Mutu Produk	124
E.	Tahapan Prototipe	125
	Uji Kompetensi	129
Bab 9	Menguji Prototipe Produk.....	133
A.	Metode Pengujian Konsep Produk.....	135
B.	Membuat Prototipe Atau Layanan Pilot	135
C.	Pengujian Pasar	136
D.	Komersialisasi.....	137
E.	Peluncuran Produk.....	138
F.	Produk Multimedia Interaktif	138
G.	Pengujian Multimedia Interaktif.....	139
	Uji Kompetensi	143
Daftar Pustaka	147	
Biodata Penulis	148	

BAB

1

Sikap dan Perilaku Kewirausahaan

Kompetensi Dasar

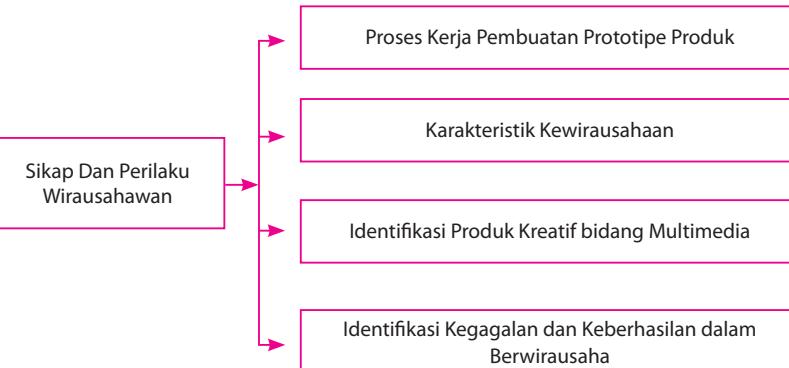
- 3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan
- 4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan

Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai mempelajari bab ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Memahami pengertian wirausaha
2. Mengidentifikasi produk kreatif bidang multimedia

Peta Konsep



Materi Pembelajaran

A. Pengertian Kewirausahaan

Bidang kewirausahaan atau yang sering disebut dengan (*entrepreneurship*) sungguh menjadi topik yang banyak diminati bahkan sering menjadi bahan materi dalam suatu pelatihan. Perkembangan dan perubahan seorang manusia dapat dikatakan berhasil dan tidaknya seseorang kadang tergantung dari bidang pekerjaan yang dia geluti, atau bisnis dan usaha yang dia lakukan. Opini tersebut ada benarnya juga, situasi demikian sungguh bergantung pada kehendak manusia itu sendiri untuk berusaha menuju ke arah perubahan yang lebih baik dari keadaan yang sebelumnya.

Motivasi untuk menumbuhkan jiwa wirausaha sangat penting guna menentukan masa depan dan keberlangsungan perekonomian diri sendiri, keluarga, warga sekitar, bangsa dan negara kita pada umumnya, sehingga mencapai tingkat perekonomian yang baik dan mapan memang diperlukan pengetahuan dan keinginan yang kuat untuk pencapaian tujuan tersebut.



Gambar 1.1 Keputusan untuk menekuni bidang wirausaha

Sumber: <https://www.google.com>

Entrepreneurship berasal dari bahasa Perancis, yaitu *Entreprendre* yang berarti petualang, pencipta, dan pengelola usaha. Kata *entrepreneur* oleh Savary pada tahun 1723 dalam bukunya "Kamus Dagang". *Entrepreneurship* adalah bentuk usaha untuk menciptakan nilai lewat pengakuan terhadap peluang bisnis, manajemen pengambilan risiko yang sesuai dengan peluang yang ada, dan lewat keterampilan komunikasi dan sumber daya yang diperlukan untuk membawa sebuah proyek sampai berhasil. (Peter Kilby. 1971). *Entrepreneurship and Economic Development*, New York: The Free Press, 1971). Terkadang, kewirausahaan pun diartikan sebagai *Adventurisme* (berpetualang), *Risk taking* (mengambil risiko) dan *Thrill-seeking* (pencari kegantaran)

Berikut ini pandangan dari para tokoh tentang kewirausahaan, antara lain sebagai berikut.

1. Richard Cantillon

Kewirausahaan seorang yang bekerja sendiri (*self-employment*), seorang wirausahawan membeli barang saat ini pada harga tertentu dan menjualnya pada masa yang akan datang dengan harga yang tidak menentu, jadi definisi ini lebih banyak menekankan pada bagaimana seseorang menghadapi risiko atau ketidakpuasan.

2. Edit Tilton Penrose

Kegiatan wirausahaan mencakup identifikasi peluang-peluang di dalam sistem ekonomi, kapasitas atau kemampuan manajerial berbeda dengan kapasitas kewirausahaan.

3. Suharto Prawiro
Kewirausahaan sebagai suatu nilai yang diperlukan untuk memulai sebuah usaha dan pengembangan usaha.
4. Ahmad Sanusi
Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku dasar, tujuan, trik, taktik, tenaga penggerak, proses dan hasil dari bisnis.
5. INPRES No.4 Tahun 1995 tentang GNMMK (Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan).
Kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari menciptakan, menerapkan cara kerja dan teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberi pelayanan yang lebih baik dan keuntungan yang lebih besar.
6. Gede Prama
Wirausaha adalah orang yang berani memaksakan diri untuk menjadi pelayan bagi orang lain.



Gambar 1.2 Gede Prama, motivator kewirausahaan
Sumber: <https://www.google.com>

Jiwa dan keinginan berwirausaha sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal dari seorang individu tersebut. Faktor lingkungan yang mempengaruhi di antaranya adalah faktor pembiasaan, dukungan dan peluang atau kesempatan. Oleh karena itu, inovasi perkembangan hingga menjadi seorang wirausahawan tentunya melalui proses yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam dirinya, keluarga, dan lingkungan atau organisasi.

B. Karakteristik Wirausaha

Seorang wirausahawan yang sukses pastinya tidak terlepas dari sifat dan sikap baik dan kuat yang melekat pada pribadinya. Mungkin beberapa orang akan mengatakan bahwa seseorang dapat sukses dalam bisnisnya karena mempunyai faktor keberuntungan besar di dalam kehidupannya. Kemungkinan saja itu benar, tetapi bahwa sebuah usaha/bisnis atau suatu pekerjaan akan dapat berjalan bila individu tersebut mempunyai karakteristik, kepribadian dan jiwa berwirausaha dengan tekad kuat.

Jenis-Jenis Usaha

Terdapat berbagai jenis bidang usaha dalam dunia wirausaha antara lain:

- 1) Bidang usaha produksi atau industri, yaitu usaha yang menjual barang dari mulai mengubah bahan atau barang menjadi barang lain yang berbeda bentuk maupun sifatnya sehingga memiliki nilai tambah.
- 2) Bidang usaha jasa, yaitu usaha yang menjual jasa servis, layanan yang membutuhkan keahlian ataupun tidak membutuhkan keahlian khusus.

- 3) Bidang usaha *Online*, yaitu usaha yang menjual jasa atau barang dengan menggunakan layanan internet atau aplikasi di dunia maya.
- 4) Bidang usaha industri kreatif, yaitu usaha yang menawarkan hasil inovasi dan kreasi dalam penciptaan hasil karyanya dan pencapaian informasi melalui teknologi serta pengetahuan.

C.

Karakteristik Kewirausahaan

Karakteristik adalah sifat atau tingkah laku dari seseorang, sehingga dapat diartikan bahwa karakteristik wirausaha adalah sifat dan tingkah laku dari wirausahawan. Seorang wirausaha yang ingin sukses pastinya tidak lepas dari sifat dan sikapnya serta tingkah laku dan kebiasaan dari orang tersebut. Oleh karena itu, sifat, sikap dan kebiasaan seorang wirausaha haruslah baik serta berkepribadian yang kuat. Mungkin beberapa orang yang berhasil dan sukses dalam usahanya karena memiliki faktor pendukung yang kuat, baik itu faktor pendidikan, pembiasaan baik itu dari keluarga ataupun lingkungan. Mungkin saja itu benar, tetapi sebuah usaha atau bisnis dapat berjalan baik bila si pelaku usaha mempunyai karakteristik dan jiwa berwirausaha.

Sebelum memulai sebuah usaha, tentukan dahulu tujuan apa yang akan dikehendaki, bukan semata-mata mendapatkan keuntungan saja, tetapi jauh ke depan yaitu menciptakan *image* pada produk yang akan kita tawarkan. Siap menjadi wirausahawan tentunya membutuhkan kesiapan atau kematangan mental serta sikap dan perilaku yang dewasa. Seorang wirausahawan haruslah memiliki karakteristik sikap berikut ini.

a. Percaya Diri

Tumbuhkanlah sikap percaya diri pada diri kita, agar apa yang akan dikerjakan dapat berhasil dengan maksimal. Rasa percaya diri yang dimiliki oleh seorang wirausahawan, tentu akan sangat mempengaruhi suatu ide, gagasan, karsa, inisiatif, kreativitas, keberanian, semangat bekerja, ketekunan, dalam menjalankan usahanya. Karena faktor keberhasilan suatu pekerjaan kunci pokoknya terletak pada diri kita sendiri.

b. Orientasi Hasil

Hasil dari suatu pekerjaan bukan hanya perolehan uang semata, tetapi lebih pada bagaimana produk yang kita tawarkan tersebut bisa diterima oleh pelanggan yang akhirnya dapat menjadi *image*, *icon* bagi produk tersebut, sehingga dalam jangka panjang nantinya usaha atau bisnis yang kita jalankan ini berjalan stabil, memiliki pelanggan tetap dan pelanggan tersebut menunggu inovasi-inovasi baru dari produk kita. Kata lain, berorientasilah pada hasil. Ini akan menjadi suatu motivasi besar pada diri kita sendiri.

c. Berani Mengambil Risiko

Jika kita sudah memutuskan untuk menekuni bidang wirausaha, tentunya akan banyak sekali hambatan dan masalah yang akan terjadi sepanjang perjalanan usaha tersebut, tetapi janganlah takut untuk memulai hal baru. Berani mengambil risiko, berarti kita akan belajar cara mengatasi masalah dan mencari solusi dari masalah yang sedang kita hadapi. Kegagalan akan membuat kita menjadi dewasa dalam mengambil suatu keputusan.

d. Memiliki Jiwa Kepemimpinan

Memimpin kru atau karyawan dalam suatu tim tentunya membutuhkan rasa percaya diri dan sikap mental serta keyakinan dengan tingkat mengendalikan diri yang kuat, menjadi pemimpin yang baik, bukan hanya bisa memberikan perintah, tetapi juga bisa

menjadi teladan, panutan bagi orang yang kita pimpin walau kadang kita akan dibenci oleh tim kita tersebut. Menjadi pemimpin pada suatu tim bukan berarti memimpin orang lain, tetapi yang terpenting adalah mampu memimpin dirinya sendiri dari sikap emosi, egois dan sebagainya.

e. **Disiplin**

Kerja keras dan disiplin merupakan modal dasar untuk keberhasilan seseorang dalam menjalankan usaha. Selain kerja keras kitapun juga harus disiplin dalam menjalankan komitmen. Para wirausahawan yang mempunyai kemauan keras dengan tingkat disiplin yang baik akan dapat menjadi motivasi bagi orang lain dalam tim tersebut, sehingga disiplin diri yang kita jalankan akan menyebar dan memberikan energi positif bagi orang lain di sekeliling kita.

f. **Jujur**

Dua keuntungan dari aspek kejujuran yaitu (1) Kepentingan intern atau kedalam tim: memiliki kejujuran yang baik salah satu contoh pada bidang administrasi keuangan, kita akan lebih mudah memantau baik itu segi pembukuan atau segi keuangan sekalipun sehingga bila terjadi suatu hambatan, kita dapat dengan mudah untuk mencari titik kelemahan, kesalahan dan mudah untuk memperbaikinya. (2) Kepentingan eksternal atau luar tim: sikap jujur dalam berwirausaha, artinya bahwa seorang wirausaha harus mampu mengatakan apa adanya, kejujuran dan keterbukaan lambat laun akan mendapat kepercayaan dari masyarakat.

Kejujuran dalam berwirausaha merupakan hal utama, karena akan menyangkut relasi, dan hubungan dengan pihak luar. Bila kita sedikit saja tidak jujur dan diketahui oleh kolega kita, maka secepat kilat hilanglah kepercayaan dari kolega kita tersebut. Oleh karena itu, kejujuran dapat pula diartikan dengan rasa tanggung jawab dan tingkat kepercayaan pihak lain terhadap kita.

g. **Pantang Menyerah**

Menjalankan suatu usaha kadangkala berjalan mulus, tetapi kadang terjadi suatu masalah. Ibarat pepatah mengatakan kadang roda berada di atas, tetapi roda itu juga berputar kadang di bawah. Saat kita berada dalam kesulitan janganlah mudah menyerah dan patah arang. Memiliki banyak rekanan, relasi dan koneksi memungkinkan kita untuk memiliki banyak saran, bantuan dan akhirnya akan menemukan solusi dari masalah yang sedang dihadapi.

h. **Kreativitas yang Tinggi**

Kreativitas adalah hal pokok yang dibutuhkan oleh seseorang untuk membangun sebuah usaha, tanpa kreativitas maka usahanya tidak akan berkembang. Kreatif dan inovatif berarti adanya suatu proses untuk mengubah peluang menjadi sebuah gagasan baru yang berdaya guna untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru. Oleh karena itu, ide kreatif dan inovatif selalu dibutuhkan untuk dapat mengembangkan produk yang sudah ada, sehingga akan membuat pelanggan bergairah untuk mengkonsumsi, memakai dan membeli. Salah satu penyebab kegagalan dalam berwirausaha biasanya karena tidak ada kreativitas, dan inovasi dalam produk tersebut, sehingga konsumen merasa jemu, dan akhirnya meninggalkan produk kita.

i. **Mandiri**

Memiliki sikap mandiri ini kita tidak akan mudah terpengaruh dan bergantung pada orang atau pihak lain. Usahakan kita mampu menyelesaikan masalah yang sedang terjadi dan mendayagunakan sumber daya yang kita punya untuk memecahkan masalah yang ada dengan baik. Hendaknya, kita biasakan dengan mengandalkan kekuatan diri

sendiri atau tim yang ada dalam menyelesaikan suatu masalah.

j. **Optimis**

Sikap selalu berpikir positif dan berpikir baik terhadap segala sesuatu yang sedang dihadapi adalah sangat dianjurkan bagi para wirausahawan. Apabila wirausahawan memiliki sikap ini, dalam memandang suatu keadaan pikiran kita akan selalu baik dan positif, sehingga akan meningkatkan semangat dalam menjalankan usaha dan tidak berpandangan negatif terhadap siapa dan apa pun. Energi positif akan berkembang dan berpengaruh kepada pekerjaan, rekan serta relasi atau koneksi kita. Berpikirlah positif (*positive thinking*), dan memandang segala sesuatu tidak hanya lewat satu sudut pandang.

k. **Mengendalikan Emosi**

Seorang wirausahawan harus mampu untuk mengendalikan dan mengontrol ego atau emosi pada dirinya sendiri. Seorang wirausahawan yang berkepribadian mantap, harus tahu cara mengendalikan emosi, sehingga dapat membuat diri tetap nyaman dalam menjalankan usaha. Pengendalian emosi dilakukan dari berbagai macam amarah atau emosi.

l. **Tahap Kedewasaan**

Menjalankan suatu usaha tentunya akan mengalami suatu proses pengembangan untuk menuju kedewasaan, berikut ini adalah tahapan menuju ke arah pengembangan.

1) **Tahap Memulai**

Pada tahap ini seseorang memiliki niat dan tekad untuk melakukan sesuatu dengan mulai mempersiapkan segala yang diperlukan, apakah pada bidang pertanian, industri, atau produksi suatu barang ataupun bidang jasa.

2) **Tahap Melaksanakan**

Tahap ini seorang wirausahawan mulai untuk mengelola berbagai aspek yang terkait dengan usahanya, mencakup pembiayaan, kepemilikan, penyusunan tim, SDM, taktik kepemimpinan bagaimana mengambil risiko, keputusan suatu masalah, model pemasaran, serta evaluasi yang harus dilakukan.

3) **Mempertahankan usaha**

Hasil usaha yang telah dicapai perlu dilakukan analisis perkembangannya, untuk kemudian ditindaklanjuti sesuai dengan kondisi yang diperlukan.

4) **Mengembangkan usaha,**

Bila usaha yang kita geluti sudah mengalami perkembangan, maka perluasan usaha atau biasa disebut dengan inovasi akan menjadi pilihan yang harus dilakukan agar konsumen tetap setia pada produk yang kita hasilkan.

D. Identifikasi Produk Kreatif Bidang Multimedia

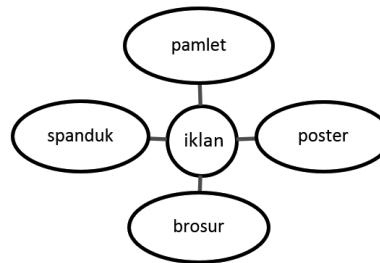
Banyaknya teknologi baru yang saat ini sering muncul memungkinkan menjadi sebuah peluang usaha di bidang multimedia dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada. Suatu kreativitas dan inovasi dari produk yang sudah ada menjadi tuntutan kita selaku produsen. Berikut adalah jenis produk kreatif pada bidang multimedia yang paling menguntungkan.

a. **Periklanan (*Advertising*)**

Iklan adalah komunikasi satu arah yang dilakukan oleh seseorang, instansi atau perusahaan ditujukan kepada masyarakat umum, yang isi untuk mengajak atau

mendorong agar tertarik untuk membeli produk yang ditawarkan. Iklan biasanya ditawarkan pada media sosial baik itu *offline* misalnya spanduk, poster dan gambar, pamflet, lillet, edaran, brosur atau reklame ataupun media *online* misalkan televisi, situs berita, blog, dan lainnya. Bentuk iklan *offline* pun akan berbeda dari yang dibaca di luar ruangan dengan iklan yang berada di dalam ruangan.

Demikian juga iklan yang akan dimuat di media cetak (surat kabar, majalah) ataupun media elektronik (televisi dan radio), dari segi tampilan atau *layout*-nya, pemilihan jenis *font*, warna, dan foto/gambar yang akan ditampilkan. Aplikasi yang biasa dipakai adalah *Corel Draw, Photoshop*.

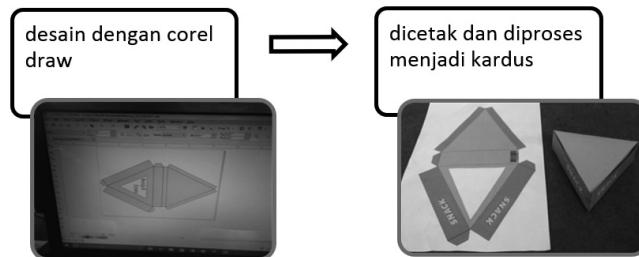


Gambar 1.3 Berbagai jenis iklan, berbeda pula tampilan atau *layout*-nya

b. **Desain**

Desain merupakan konsep untuk merencanakan pembuatan suatu obyek baik itu hanya bagian/komponen atau secara keseluruhan/sistem. Tingkat kreativitas seni seseorang akan sangat mempengaruhi suatu ide dan gagasan dalam bidang desain ini. Contoh pekerjaan bidang desain ini adalah desain grafis, desain interior, desain komunikasi visual, desainer *fashion*, dan sebagainya.

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk mendesain kemasan produk yaitu *Corel Draw, Adobe photoshop, adobe ilustrator, in desain, ink scape* dan lain-lain.



Gambar 1.4
Proses mendesain hingga menjadi kemasan kardus

c. **Interaktif (Pembelajaran dan Permainan)**

Media interaktif pada komputer sangat berpengaruh pada tingkat kecerdasan dan kreativitas dari si pembuat, karena produk ini menekankan pada interaksi dengan si pemakai (user). Aspek pembelajaran (edukatif) dan aspek permainan (*game*) yang keduanya dapat digabungkan sehingga pengguna akan sangat menikmati media ini. Interaksi ini bukan semata-mata sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran yang bersifat edukatif. Aplikasi yang digunakan yaitu *adobe flash* dan *shoting Swf*.



Gambar 1.5 Pembelajaran sekaligus permainan interaktif

d. Penerbitan dan Percetakan

Bidang penerbitan dan percetakan ini berkonsentrasi pada penulisan konten atau isi dari buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, serta konten digital, yang meliputi redaksi, foto, gambar dan bagan. Aplikasi yang digunakan adalah *Corel draw*, *PhotoShop*.



Gambar 1.6 Buku produk usaha bidang percetakan

e. Barang Seni

Berwirausaha pada bidang seni biasanya didahului dengan hobi yang dimiliki dan ditekuni dan dijadikan bisnis untuk mendapat keuntungan, atau bisa dikatakan bisnis yang diawali dari sebuah hobi. Nilai seni/estetika pada bidang ini memiliki pangsa pasar tersendiri. Contoh seni musik, percetakan, kerajinan, film, seni rupa dan lukis, dan perkembangan bidang teknologi yang merambah ke dunia *digital* baik itu foto *digital*, musik *digital* dan lain sebagainya. Aplikasi yang bisa digunakan untuk bidang seni ini yaitu *Corel draw*, dan *PhotoShop*.



Gambar 1.7 Contoh seni membuat gambar vektor dari aplikasi *android*

f. Musik

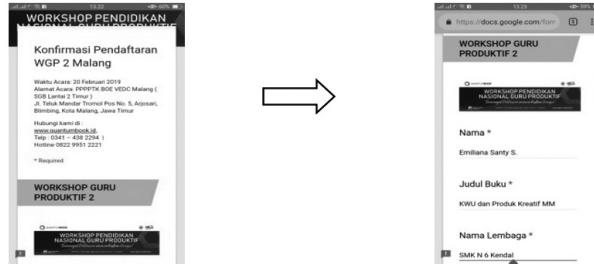
Industri musik juga membutuhkan tenaga yang ahli pada bidang teknologi informasi seperti komposisi musik, pertunjukan, reproduksi, rekaman suara serta editing yang memungkinkan untuk penambahan *sound* dan sebagainya. Aplikasi yang bisa digunakan yaitu *adobe audition* dan *cooleditpro*.



Gambar 1.8 Pekerjaan bidang musik membutuhkan keahlian khusus
Sumber: <https://www.google.com>

g. **Layanan Komputer dan Piranti Lunak (software).**

Bidang kreatif ini terkait dengan teknologi informasi, teknologi yang berkembang dengan sangat pesat sehingga ilmu yang kita miliki pun harus mengikuti perkembangan teknologi pula. Contoh dari pekerjaan ini adalah jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem. *Software* yang digarap biasanya dikerjakan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan si pemesan, misalnya menggunakan *software* baik itu komputer ataupun *android*.



Gambar 1.9 Layanan jasa pembuatan aplikasi/software

h. **Arsitektur**

Arsitektur merupakan kegiatan bidang kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan secara menyeluruhan, perencanaan konstruksi, konservasi bangunan, contohnya arsitektur taman, desain interior, desain rumah. Pekerjaan bidang ini biasanya menggunakan aplikasi *3D Blender*, *3max*, dan *Maya*.



Gambar 1.10
Mendesain menggunakan aplikasi 3D

i. **Televisi dan Radio**

Industri penyiaran baik itu radio, televisi bahkan siaran langsung atau *online* sangat membutuhkan tenaga yang handal, contohnya adalah siaran edukatif, hiburan, berita, *games*, kuis, *reality show*, *infotainment* dan lain sebagainya. Pekerja bidang ini harus menguasai penggunaan peralatan baik itu pengambilan gambar, pengambilan suara, *editing* bahkan online sekalipun. Aplikasi yang biasa dipakai untuk keperluan penyiaran ini adalah *adobe audition*, *audacity*, dan *cooleditpro*



Gambar 1.11
Industri bidang penyiaran

j. **Kerajinan**

Barang-barang dari hasil kerajinan biasanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil, dan biasanya barang tersebut diproduksi berdasarkan permintaan dari calon konsumen. Aplikasi yang dipakai yaitu *Macro Flash* dan *Corel Draw*



Gambar 1.12
Contoh produk kerajinan pada bidang multimedia desain hingga *printing*
Sumber: <https://www.google.com>

k. **Seni Pertunjukan**

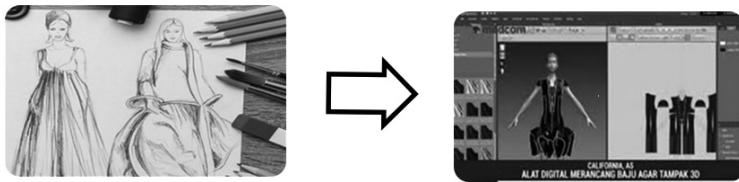
Pekerjaan pada bidang seni pertunjukan multimedia ini antara lain adalah mendesain/konsel *layout* dan tata panggung yang kembang ke arah *background digital*, animasi, serta tata pencahayaan/*lighting* yang membutuhkan tim kreatif. Aplikasi yang dapat dipakai *Blender*, *Cooleditpro*, dan *Photoshop*



Gambar 1.13
Seni pertunjukan yang menggunakan aspek multimedia untuk menunjang penampilan
Sumber <https://www.google.com>

l. **Fashion**

Kreasi pada bidang desain pakaian, aksesoris serta mode lainnya, produksi pakaian mode serta distribusi produk fesyen, pada industri ini bisa mendesain pakaian menggunakan teknologi komputer hingga model penjualan dipasarkan melalui dunia maya. Aplikasi yang digunakan *Ruler* dari *Xalpha Lab*, dan *ColorSnap*



Gambar 1.14
Desain pakaian dari sketsa diolah pada aplikasi komputer

m. Pengembangan Produk

Pengembangan dari suatu produk yang sudah menjadi produk atau barang baru, alangkah baik pula bila fungsi dan kegunaan dari produk tersebut menjadi multi fungsi, adanya ide, gagasan dan kreativitas sangat dibutuhkan untuk bidang pengembangan produk ini. Contohnya bantal kursi yang dulunya dibungkus dengan kain polos atau kotak, karena ada inovasi dengan bungkus kain kombinasi warna-warna yang menawan, berkembang lagi menjadi bantal dengan bordir atau printing foto, tentunya dengan market/pasar untuk anak sangat disukai.



Gambar 1.15
Pengembangan produk bantal kursi

Pemasaran semua produk pun mengalami pengembangan yaitu pemasaran secara *online*, sistem ini berkembang dengan pesat tak terkecuali di Indonesia. Melalui bisnis *online* kita harus mengikuti perkembangan teknologi informasi.

n. Identifikasi Kegagalan dan Keberhasilan Berwirausaha

1) Faktor kegagalan berwirausaha

Berwirausaha tentunya mencari suatu keuntungan, memang keuntungan finansial bukanlah faktor yang utama. Memiliki risiko kerugian dan kegagalan bisa pula dialami oleh setiap orang yang menjalankan wirausaha, baik itu para pemula maupun yang sudah lama menjalankan suatu wirausaha sekalipun. Berikut ini merupakan hal-hal yang bisa menyebabkan kegagalan dalam berwirausaha.

a) Rencana

Rencana atau disebut dengan program adalah langkah yang hendak dilakukan oleh seorang untuk mencapai tujuan tertentu. Tetapi hal ini bisa berakibat fatal jika suatu rencana tersebut tidak dilakukan baik dan matang. Biasanya suatu rencana yang tidak matang akan menjadi salah satu faktor penyebab kegagalan dalam berwirausaha.

b) Tidak memiliki manajemen yang baik

Menejemen dalam pengelolaan usaha sangat penting, karena dibutuhkan keahlian untuk mengatur, mengelola, mengorganisir sumber daya yang ada, yaitu tenaga kerja, modal, bahan baku dan lain-lain. Apabila tidak memiliki manajemen yang baik, ini akan menjadi faktor yang menyebabkan kegagalan dalam berwirausaha.

- c) **Tidak bersungguh-sungguh**
Memiliki kemauan yang sungguh-sungguh dan konsistensi dalam berwirausaha dengan tekun dan terus belajar akan menjadi faktor yang mendorong kemajuan dalam berwirausaha. Jika ini tidak dilakukan maka akan menjadi salah satu faktor penyebab kegagalan pula.
- d) **Tidak mampu menghadapi perkembangan**
Suatu produk haruslah mengikuti perkembangan atau melakukan inovasi, bila tidak maka produk tersebut akan mudah ditinggalkan oleh konsumen. Contoh hambatan yang dialami oleh suatu produsen yaitu lokasi yang tidak strategis, tetapi di era sekarang, faktor lokasi sudah tidak menjadi suatu hambatan lagi. Perubahan dalam bidang pemasaran dengan model online *sangat* perkembang pesat. Jika hal ini tidak disikapi dengan mengikuti perkembangan teknologi tersebut, maka tidak mustahil usaha kita bisa kalah dengan mereka yang melakukan pemasaran atau promosi menggunakan model *online*.



Gambar 1.16
Ilustrasi jual beli produk melalui online
Sumber: <https://www.google.com>

- e) **Kurang Menganalisis Pasar**
Melakukan analisis pasar, bertujuan mengetahui kemauan pasar sangat berpengaruh untuk melangsungkan wirausaha yang sedang dijalankan. Bila analisis pasar ini tidak diindahkan bisa pula menjadi faktor kegagalan.
- f) **Kurang Inovasi dan Kreasi**
Berwirausaha haruslah selalu berinovasi dan berkreasi, karena tanpa menampilkan suatu yang unik dan menarik bisa jadi konsumen akan jenuh dan bosan. Inovasi tidaklah selalu dalam bentuk produk baru, tetapi bisa dalam bentuk layanan dan pemasarannya. Pemanfaatan layanan dan pemasaran menggunakan teknologi merupakan salah satu inovasi dalam berwirausaha.
- g) **Cepat Merasa Puas**
Suatu masalah besar jika wirausahawan memiliki sifat cepat merasa puas dan berhenti/stagnan tidak melakukan perubahan dan pengembangan dari produk yang sudah ada, teruslah untuk meningkatkan target dan buatlah trik-trik atau langkah untuk meningkatkan penjualan, terkadang dibutuhkan suatu *refreshing*, carilah referensi dari produk-produk lain yang dapat untuk menumbuhkan ide dan gagasan, sehingga produk kita tidak akan berhenti pada apa yang telah kita capai sekarang ini.
- 2) **Faktor Keberhasilan Berwirausaha**
Keberhasilan seorang wirausahawan dalam menjalankan usahanya tidak hanya tergantung pada pendidikan yang mereka miliki saja tetapi lebih mengutamakan pada keuletan, ketekunan dalam mengelola usaha yang sedang dijalannya. Bila secara kemampuan seorang wirausahawan dapat menanggulangi faktor risiko usaha maka bisa dikatakan bahwa usahanya berhasil, tetapi sebaliknya bila seorang

wirausahawan tersebut gagal dan tidak bisa mengatasi risiko usaha yang sedang terjadi, maka dapat dianggap gagal. Berikut ini adalah faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam menjalankan sebuah wirausaha.

a) Faktor-Faktor Keberhasilan Usaha

1. Adanya perencanaan yang matang dan terlaksana.
2. Komitmen yang tinggi dalam usaha untuk mencapai
3. Dana dan SDM (Sumber Daya Manusia) yang handal.
4. Manajemen yang baik, tepat dan realistik.
5. Keterampilan dan pengalaman dalam bidang usaha.

b) Modal Utama Menuju Keberhasilan dalam Berwirausaha

1. Pola pikir dan kebiasaan *positive thinking* yang mengarah pada sikap dan kemauan yang keras.
2. Kepribadian yang kuat dan mempunyai niat untuk sukses.
3. Kecakapan dan keterampilan dalam mengelola usaha.
4. Menerapkan manajemen usaha yang baik dan rapi.
5. Berani menanggung segala risiko dalam menjalankan usahanya serta upaya mencari solusi dari masalah yang dihadapi.

c) Syarat Keberhasilan dalam menjalankan usaha, antara lain sebagai berikut:

1. Memiliki kepribadian unggul di bidang tertentu.
2. Mengenal dan memahami dirinya sendiri, terutama dalam hal emosi dan ambisi.
3. Memperhatikan hambatan dan mencari solusi dari hambatan itu untuk menjadi sebuah peluang usaha.
4. Mempunyai keahlian atau kecakapan tertentu.
5. Memiliki mental, dan spiritual yang kuat.
6. Memiliki kemauan untuk bekerja keras.

Rangkuman

1. Wirausaha (*entrepreneurship*) adalah kemampuan seseorang untuk hidup sendiri atau berdikari di dalam menjalankan kegiatan usahanya atau bisnisnya yang bebas atau merdeka secara lahir dan batin. Sebagai seorang *entrepreneur* adalah sosok orang yang tidak mudah diam, biasanya menyukai inovasi terus-menerus dan perbaikan dari hal yang sudah ada.
2. Tahapan yang harus dilalui untuk menuju kesuksesan, antara lain sebagai berikut:
 - a. Tahap memulai
 - b. Tahap melaksanakan usaha
 - c. Mempertahankan usaha
 - d. Mengembangkan usaha
3. Karakteristik wirausahawan yaitu seorang wirausahawan yang sukses pastinya tidak terlepas dari sifat dan sikapnya. Mungkin beberapa orang akan mengatakan bahwa seseorang dapat sukses dalam bisnisnya karena mempunyai faktor keberuntungan besar di dalam kehidupannya.

4. Seorang wirausaha harus memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Percaya Diri
 - b. Berorientasi Hasil
 - c. Berani Mengambil Risiko
 - d. Mempunyai Jiwa Kepemimpinan
 - e. Disiplin
 - f. Jujur
 - g. Pantang Menyerah
 - h. Memiliki Kreativitas yang Tinggi
 - i. Mandiri
 - j. Optimis
 - k. Mampu Mengendalikan Emosi
5. Jenis-jenis kewirausahaan pada bidang multimedia, antara lain sebagai berikut:
 - a. Periklanan (*advertising*)
 - b. Desain
 - c. Permainan Interaktif
 - d. Penerbitan dan Percetakan
 - e. Barang Seni
 - f. Musik
 - g. Layanan Komputer dan Perangkat Lunak (*software*)
 - h. Arsitektur
 - i. Televisi dan Radio
 - j. Kerajinan
 - k. Seni pertunjukan
 - l. *Fashion*
 - m. Riset dan Pengembangan
6. Faktor yang mempengaruhi kegalahan dalam berbisnis, adalah sebagai berikut:
 - a. Tidak memiliki perencanaan usaha yang matang.
 - a. Tidak memiliki pendidikan yang relevan pada bidang usahanya.
 - b. Tidak berorientasi pada masa depan.
 - c. Kurang spesialisasi.
 - d. Tidak mengadakan inovasi dari produk yang sudah ada.
 - e. Tanpa pembukuan yang teratur dan rapi.
 - f. Tidak mengadakan analisis pasar.
 - g. Kurang pengetahuan hukum tentang peraturan.
 - h. Kurang mempelajari ilmu modern dan teknologi terbaru.
 - i. Merasa cepat puas diri.

Unjuk Kerja (berbasis STEM)

1) *Refleksi*

Analisis peluang usaha sangat penting dilakukan untuk menunjang keberhasilan suatu bisnis. Sering kali seorang entrepreneur mengalami dilema saat mendefinisikan produk atau jasa yang hendak ditawarkan. Bahkan merasa ragu apakah produk tersebut unik dan layak untuk dijual atau tidak. Oleh karena itu, analisis yang kuat sangat berguna sebelum menjalankan suatu usaha.

2) *Research*

- Buatlah kelompok yang masing-masing terdiri dari 3 peserta didik.
- Lakukan analisa berikut ini!

Analisa Pasar

No.	Lokasi	Segmen Pasar	Kebutuhan	Peluang Bisnis
1.	Pasar			
2.	Perumahan			
3.	Perkantoran			

3) *Discovery*

Rencana Mencapai Tujuan

No.	Tujuan yang Akan Dicapai	Rencana untuk Mencapai Tujuan	Kendala	Cara Mengatasi Masalah
1.				
2.				
3.				

4) *Application dan Communication*

Tulislah pada kertas folio, diskusikan dengan teman kelompok, dan presentasikan di muka kelas!

Uji Kompetensi

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

- Seorang wirausahawan dalam memutuskan sesuatu tidak boleh berubah-ubah, oleh karena itu ia harus memiliki sikap yang....
 - tegas
 - fair
 - mercusuar
 - konsisten
 - pantang menyerah

2. Sifat atau tingkah laku dari seseorang, sehingga sifat dan tingkah laku serta kekuatan enerjik dan memiliki daya tarik yang luar biasa pengikutnya disebut....
- jujur
 - tegas
 - mandiri
 - mercusuar
 - karakteristik
3. Pekerjaan yang dapat diselesaikan dengan tepat waktu sesuai rencana yang telah ditetapkan. Berarti pekerjaan itu dapat dilaksanakan secara....
- efektif
 - efisien
 - kreatif
 - prestatif
 - persuasif
4. Seorang wirausaha harus mampu melihat peluang dan dapat mencari solusi adalah contoh dari perilaku wirausaha dilihat dari aspek....
- kerja keras
 - kerja cerdas
 - kerja tuntas
 - kerja ikhlas
 - kerja mawas
5. Kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang baru baik itu berupa gagasan, kemampuan, berusaha melalui karya nyata. Ini disebut dengan istilah ...
- efektif
 - motivasi
 - inovatif
 - motivatif
 - kreativitas
6. Suatu karakter wirausaha yang perlu dikembangkan adalah sikap....
- pendiam
 - tidak suka bergaul
 - gengsi dalam berwirausaha
 - kesabaran dan ketabahan
 - pemalu dalam berkomunikasi
7. Salah satu keuntungan dalam berwirausaha adalah....
- bekerja keras
 - risikonya sangat besar
 - menyediakan lapangan pekerjaan
 - tanggung jawabnya sangat besar
 - memperoleh pendapatan yang tidak terduga
8. Salah satu karakteristik wirausahawan dalam hal sangat memperhatikan faktor-faktor kritis secara rinci, ini termasuk aspek....
- doers
 - dream
 - destiny
 - details
 - devotion
9. Berikut yang tidak termasuk karakteristik wirausahawan, adalah....
- percaya diri
 - pemikiran kreatif
 - pemecah masalah
 - mengembangkan ide-ide
 - bekerja dengan jam tertentu

10. Saat menghadapi masalah dalam suatu tim atau organisasi, dengan berusaha mencari keuntungan disebut....
- diberi uang yang banyak
 - dilaporkan kepada pihak yang berwajib
 - memperbesar masalah dengan kekerasan
 - membiarkan masalah tersebut tanpa ditangani
 - diambil berkaitan dengan efisiensi dan untung rugi
11. Pemberian pelatihan yang dilaksanakan dengan mengerjakan semua tugas dengan sebaik-baiknya disebut dengan....
- training
 - job training
 - the job training
 - on the job training
 - apprentice training
12. Kegagalan adakalanya dialami dalam suatu kegiatan usaha, hal ini disebabkan karena....
- saingan banyak
 - modal pinjam dari bank
 - tidak memiliki tempat usaha
 - tidak memiliki tenaga sarjana
 - kurang teliti dan ketekunan
13. Suatu kemampuan berinovasi dari seorang wirausaha, yaitu....
- modal dasar untuk menjadi wirausaha yang sukses
 - hasil kerja keras dan dorongan dari teman bisnis
 - tujuan hidup untuk memenuhi keinginan berprestasi
 - proses penelitian dan pengembangan kewirausahaan
 - proses mengubah peluang suatu gagasan/ide yang dapat dijual
14. Melakukan analisa perkembangan usaha dan menindaklanjutinya, merupakan fase dari ... (HOTS)
- memunculkan ide
 - mengambil alih usaha
 - memanfaatkan peluang
 - mengembangkan usaha
 - mempertahankan usaha
15. Faktor yang harus dihindari dalam penerapan prinsip inovatif adalah(HOTS)
- berlagak pintar
 - memulai dari pekerjaan yang besar
 - melakukan inovasi untuk masa depan
 - mengerjakan macam-macam pekerjaan
 - melakukan inovasi berdasarkan gagasan yang muluk-muluk

B. Soal Uraian

1. Jelaskan perbedaan antara wirausaha dan wiraswasta!
2. Jelaskan yang harus dilakukan agar usahanya yang dilakukan terus berkembang dan tidak mengalami kegagalan!
3. Bukan hanya modal, tetapi Anda juga harus memiliki mental dan karakter *entrepreneur* yang kuat. Karakteristik apa saja yang bisa mendukung seseorang bermental wirausaha? (HOTS)
4. Sebutkan contoh peluang usaha di bidang jasa multimedia!
5. Kegagalan dalam berbisnis menjadi suatu hal yang wajar, mengingat dalam menjalankan suatu bisnis memang perlu beberapa proses yang mampu meraih kesuksesan. Hal apa saja yang menyebabkan pelaku bisnis mengalami kegagalan? (HOTS)