

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Dewasa ini, di Indonesia sedang berupaya meningkatkan jumlah wirausaha diberbagai sektor seperti manufaktur, dagang, jasa, agribisnis dan kreatif data pusat statistic (BPS) menunjukkan bahwa jumlah usaha menurut hasil sementara pendaftaran usaha sensus ekonomi (SE) 2016 sebanyak 26,7 juta wirausahawan non-pertanian atau naik sekitar 4 juta orang dari hasil SE 2006 sebesar 22,7 juta wirausahawan (BPS,2016).

Pertumbuhan tersebut mampu memberikan sumbangan pada pertumbuhan ekonomi bangsa, namun demikian jumlah wirausaha Indonesia masih belum mencapai angka ideal yakni dua persen dari jumlah penduduk Indonesia. Data terkini dari Global Enterpreneurship Monitor (GEM) menunjukna bahwa indonesia mempunyai sekitar 1,65 persen pelaaku wirausaha dari total jumlah penduduk sekitar 250 juta jiwa. (bisnis keuangan kompas tanggal 20 Maret 2017)

Menurut kompas tahun 2017, data jumlah wirausaha yang ada diindonesia menunjukkan bahwa jumlah pengusaha Indonesia masih tertinggal dari negara ASEAN yang lainnya dilihat dari jumlah penduduk yaitu Singapura sebanyak 7 persen, Malaysia 5 persen, dan Thailand 3 persen. Kendati begitu, menurut GEM hasrat rakyat Indonesia akan menjadi pelaku wirausaha masih tinggi yakni menempati posisi kedua. Posisi ini Cuma satu level dibawah Filipina.

Diera masyarakat ekonomi ASEAN yang semakin banyak tantangan, peluang dan persaingan membutuhkan lebih banyak pengusaha muda untuk menggerakkan perekonomian dibanding negara tetangga ASEAN yang lain jumlah pengusaha yang ada di Indonesia masih sangat kurang banyak berkiprah. Bangsa ini berharap para pengusaha muda mampu meningkatkan daya saing bangsa, produktivitas dan pergerakan ekonomi bangsa dengan cara berwirausaha agar menciptakan kemandirian ekonomi negara Indonesia.

Pada kenyataan di Indonesia lulusan perguruan tinggi cenderung lebih banyak sebagai pencari kerja daripada menciptakan lapangan pekerjaan. Kondisi ini kemungkinan disebabkan oleh masih banyaknya sistem pembelajaran di perguruan tinggi menerapkan konsep mahasiswa yang cepat lulus dan mendapatkan pekerjaan. Perguruan tinggi kurang berfokus terhadap mahasiswa lulusan yang siap berwirausaha dan siap menciptakan pekerjaan. Untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan di kalangan muda perlu adanya upaya khusus sejak menempuh pendidikan di perguruan tinggi.

Di Indonesia, usaha-usaha untuk menanamkan jiwa kewirausahaan dan semangat kewirausahaan di perguruan tinggi terus ditingkatkan tentunya dengan berbagai metode dan strategi yang membuat mahasiswa tertarik untuk berwirausaha. Kementerian riset teknologi dan pendidikan tinggi Republik Indonesia memiliki program strategi perguruan tinggi mewujudkan *Enterprenerial Campus* untuk menanamkan jiwa dan semangat kewirausahaan di perguruan tinggi terus digalakkan dan ditingkatkan, tentunya dengan berbagai metode dan strategi yang membuat pengembangan kewirausahaan dipandang sebagai langkah strategi

dalam upaya turut mengatasi permasalahan ekonomi bangsa. Pertumbuhan ekonomi ekonomi bangsa digerakkan oleh adanya aktivitas ekonomi yang dijalankan oleh kalangan dunia usaha. Namun demikian jumlah pengusaha di Indonesia masih relatif sedikit yaitu 1,65 % dari penduduk Indonesia (Republika.co.id 2015).

Pemikiran menjadi pengusaha harus diwujudkan dalam pengetahuan dan upaya berbagai pendekatan bisnis yang berbasis praktik, pengusaha tidak dituntut untuk memiliki pikiran praktis kritis tetapi pengusaha juga wajib memiliki pengetahuan pemahaman tentang keuangan. Menurut Asmani (2011) menyatakan bahwa dasarnya kewirausahaan bergerak dari kebutuhan dasar manusia untuk berprestasi. Bisa dilihat pengertian tersebut jiwa kewirausahaan mendorong manusia atau individu berpikir kreatif serta inovatif untuk membuat sesuatu.

Generasi muda menjadi target utama program pendidikan kewirausahaan berbagai upaya dilakukan di perguruan tinggi untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan terutama dengan merubah *mindset* generasi muda yang hanya berminat setelah lulus menyandang gelar sarjana mencari pekerjaan bukan membuka lapangan pekerjaan. Dalam hal ini harusnya para mahasiswa diperguruan tinggi mendapatkan pendidikan kewirausahaan menyeluruh dan mendetail. Melihat fenomena lulusan perguruan tinggi sebanyak 6300.000 orang sarjana masih menganggur data ini diperoleh dari kompas tahun 2018 kondisi ini sangat mengkhawatirkan mengingat persaingan untuk mendapatkan pekerjaan akan semakin ketat dengan datangnya revolusi industri 4.0.

Pemerintah telah mencanangkan agar pendidikan kewirausahaan diperguruan tinggi diterapkan disetiap perguruan tinggi agar menghasilkan lulusan yang berkompeten dan ahli dalam bidangnya sehingga bisa membantu pemerintah dalam mengurangi pengangguran dan menciptakan lapangan pekerjaan.

Dilain sisi keterampilan juga perlu diasah dengan adanya organisasi-organisasi kemahasiswaan yang ada diharapkan para mahasiswa bisa memanfaatkan organisasi-organisasi tersebut untuk mengasah potensi diri agar bisa menciptakan kreativitas dan inovatif, Wirausaha adalah orang yang berjiwa kreatif dan inovatif yang mampu mendirikan, membangun, mengembangkan, memajukan, dan menjadikan perusahaannya unggul. Eddy Soeryanto Soegoto (2009:3) dalam Trustorini Handayani dan Yusuf Tanjung (2017). Sehingga mahasiswa tersebut bisa memotivasi untuk berwirausaha setelah menyandang gelar sarjana. Daya dorong yang ada didalam diri seseorang sering disebut motif, daya dorong diluar diri seseorang, harus ditimbulkan dari pemimpin dan agar hal-hal diluar diri seseorang itu turut mempengaruhinya. (Rizaldi, 2017).

Program studi desain komunikasi visual universitas komputer Indonesia merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Bandung. Sudah menerapkan mata kuliah wajib pendidikan kewirausahaan yang harus diambil oleh mahasiswa semester 6 program studi desain komunikasi visual, pendidikan kewirausahaan yang berupa teori diberikan didalam kelas. Sesuai dengan program studi desain komunikasi visual universitas komputer Indonesia yaitu menjadi program studi desain komunikasi visual yang unggul pada tahun 2020 dalam bidang keilmuan desain komunikasi visual yang berbasis teknologi informasi 4

multimedia, berwawasan global serta memiliki jiwa kewirausahaan untuk mendukung pembangunan nasional yang beorientasi pada kepentingan masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam penelitian ini penulis melakukan penyebaran kuesioner awal, dimana penyebaran kuesioner ini mempunyai tujuan untuk mengetahui motivasi berwirausaha mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia .

Hal tersebut dijelaskan pada tabel berikut :

**Tabel 1.1**  
**Data Survei Awal Motivasi Berwirausaha Pada Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia Bandung**

PERTANYAAN	JAWABAN	
	YA	TIDAK
1. Apakah ada semangat menjadi wirausaha dalam diri anda ( <i>motivasi berwirausaha</i> )	<b>23</b> <b>77%</b>	<b>7</b> <b>23%</b>
2. Apakah anda memiliki imajinasi yang kuat ( <i>motivasi berwirausaha</i> )	<b>24</b> <b>80%</b>	<b>6</b> <b>20%</b>
3. Apakah anda mampu menciptakan produk yang berbeda dengan yang sudah ada ( <i>motivasi berwirausaha</i> )	<b>14</b> <b>46%</b>	<b>16</b> <b>54%</b>
4. Apakah anda menyukai pekerjaan yang banyak resiko ( <i>motivasi berwirausaha</i> )	<b>8</b> <b>27%</b>	<b>22</b> <b>73%</b>

Sumber : *data yang diolah, 2019*

Berdasarkan hasil survey awal yang dilakukan 30 responden, maka diperoleh hasil 77% responden menyatakan ada semangat menjadi wirausaha dalam diri dan sisanya 23% responden menjawab tidak, 80% responden menjawab memiliki imajinasi yang kuat sedangkan 20% responden menjawab tidak, sebagian

besar 54% responden menyatakan tidak mampu menciptakan produk yang berbeda dengan yang sudah ada dan sisanya 46% responden menjawab mampu menciptakan produk yang berbeda dengan yang sudah ada. sedangkan sisanya 73% responden menyatakan tidak menyukai pekerjaan yang banyak resiko dan sisanya 27% responden menjawab menyukai pekerjaan yang banyak resiko. Penulis menyimpulkan bahwa ada permasalahan sebagian besar diantaranya responden mahasiswa desain komunikais visual menyatakan tidak mampu menciptakan produk yang berbeda dengan yang sudah ada dan tidak menyukai pekerjaan yang banyak resiko.

**Tabel 1.2**

**Data Survei Awal Pendidikan Kewirausahaan Pada Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia Bandung**

PERTANYAAN	JAWABAN	
	YA	TIDAK
1. Apakah metode yang digunakan membuat anda paham konsep kewirausahaan ( <i>pendidikan kewirausahaan</i> )	<b>19</b> <b>63%</b>	<b>11</b> <b>37%</b>
2. Apakah anda memahami isi silabus kewirausahaan ( <i>pendidikan Kewirausahaan</i> )	<b>14</b> <b>46%</b>	<b>16</b> <b>54%</b>
3. Apakah setelah mengikuti pembelajaran kewirausahaan menumbuhkan niat berwirausaha anda ( <i>pendidikan kewirausahaan</i> )	<b>17%</b> <b>57%</b>	<b>13%</b> <b>43%</b>
4. Apa anda sadar ada peluang bisnis setelah mengikuti pendidikan kewirausahaan ( <i>pendidikan kewirausahaan</i> )	<b>18</b> <b>60%</b>	<b>12</b> <b>40%</b>

Sumber : *data yang diolah, 2019*

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan 30 responden, maka diperoleh hasil 63% responden mahasiswa mereka menyatakan metode yang digunakan membuat mahasiswa paham akan konsep kewirausahaan sedangkan

sisanya 37% menyatakan tidak paham dengan metode pembelajaran yang diberikan, sedangkan sebagian besar 54% responden menyatakan tidak memahami isi silabus kewirausahaan dan sisanya 46% memahami isi silabus yang diberikan, 57% responden sebagian besar menyatakan setelah mengikuti pembelajaran kewirausahaan menumbuhkan niat berwirausaha responden, sebagian besar 60% responden menyatakan ada peluang bisnis setelah mengikuti pendidikan kewirausahaan dan sisanya 40% menjawab tidak. Penulis menyimpulkan bahwa ada permasalahan sebagian besar diantaranya adalah 54% responden mahasiswa desain komunikais visual tidak memahami isi silabus kewirausahaan yang diberikan.

**Tabel 1.3**  
**Data Survei Awal Keterampilan usaha Pada Mahasiswa Program Studi**  
**Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia Bandung**

PERTANYAAN	JAWABAN	
	YA	TIDAK
1. Apakah anda mampu merencanakan sesuatu dengan baik sebelum bertindak ( <i>keterampilan usaha</i> )	<b>23</b> <b>77%</b>	<b>7</b> <b>23%</b>
2. Apakah anda mampu menyelesaikan masalah dengan baik dan tenang ( <i>Keterampilan usaha</i> )	<b>19</b> <b>63%</b>	<b>11</b> <b>37%</b>
3. Apakah anda mampu menjadi pemimpin yang teladan dan adil ( <i>keterampilan usaha</i> )	<b>25</b> <b>83%</b>	<b>5</b> <b>17%</b>
4. Apakah anda mempunyai kemampuan yang baik dalam berkomunikasi pada orang disekeliling ( <i>keterampilan usaha</i> )	<b>14</b> <b>46%</b>	<b>16</b> <b>54%</b>
5. Apakah anda mampu mengkordinir kegiatan usaha yang ada dengan cara keterampilan yang anda kuasai ( <i>keterampilan usaha</i> )	<b>13</b> <b>44%</b>	<b>17</b> <b>56%</b>

Sumber : data yang diolah, 2019

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan 30 responden, maka diperoleh hasil 77% sebagian besar responden menjawab mampu merencanakan sesuatu dengan baik sebelum bertindak sisanya 23% responden memilih tidak sedangkan hasil yang diperoleh mampu menyelesaikan masalah dengan baik diperoleh hasil 63% responden dan sisanya memilih tidak 37%. Sebagian besar responden 83% responden menjawab mampu menjadi pemimpin yang baik dan sisanya hanya 17% responden yang menjawab tidak ,sedangkan sebagian besar 54% responden menjawab tidak mampu berkomunikasi baik dengan orang sisanya sekitar 46% responden menyatakan mampu berkomunikasi baik dengan orang disekitar. Sedangkan sebagian besar 56 % responden menjawab tidak mampu mengkoordinir usaha dengan keterampilan yang dimilikinya sisanya 44% menyatakan mampu mengkoordinir kegiatan usaha yang ada dengan cara dan keterampilan yang kuasai. Berdasarkan data survei awal yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa sebagian besar responden mahasiswa desain komunikasi visual belum mempunyai kemampuan yang baik dalam berkomunikasi pada orang disekeliling dan belum mampu mampu mengkoordinir kegiatan usaha dengan keterampilan yang dikuasai.

Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara, dimana wawancara ini dilakukan kepada mahasiswa program studi desain komunikasi visual universitas komputer indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara saya dengan mahasiswa program studi desain komunikasi visual universitas komputer Indonesia ada beberapa permasalahan yang



terjadi diantaranya tidak menyukai pekerjaan yang banyak resiko, belum bisa mengkoordinir kegiatan usaha dengan cara dan keterampilan yang dikuasai dan belum mampu menciptakan produk yang berbeda dengan yang sudah ada.

Hal tersebut bisa diidentifikasi karena kurang pelatihan yang diberikan kepada para mahasiswa sehingga mahasiswa tersebut mengikuti pembelajaran di kelas hanya menerima teori saja tapi tidak mengerti cara praktekin di kehidupan sehari-hari.

Penulis beranggapan permasalahan tersebut penting untuk dikaji dan dicari solusi pemecahannya, karena mengingat pendidikan kewirausahaan dan keterampilan usaha cukup membantu dalam menciptakan lapangan pekerjaan dan membantu pemerintah dalam mengurangi pengangguran. Mengingat pentingnya berdasarkan permasalahan yang ada, akhirnya penulis tertarik dalam penelitian ini mengambil judul “PENGARUH PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN DAN KETERAMPILAN USAHA TERHADAP MOTIVASI BERWIRAUSAHA MAHASISWA PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA BANDUNG”

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka ada beberapa fakta yang menjadi permasalahannya yaitu :

1. Sebagian besar responden menyatakan tidak memahami isi silabus kewirausahaan

2. Sebagian besar responden menyatakan tidak mempunyai kemampuan yang baik dalam berkomunikasi pada orang sekitar
3. Sebagian besar responden menyatakan tidak mampu mengkoordinir kegiatan usaha yang ada dengan cara keterampilan yang dikuasai
4. Sebagian besar responden menyatakan tidak mampu menciptakan produk yang berbeda dengan yang sudah ada
5. Sebagian besar responden menyatakan tidak menyukai pekerjaan yang banyak resiko

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang penelitian yang dikemukakan oleh penulis di atas, maka penulis mencoba merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini. rumusan masalahnya antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan pada mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia.
2. Bagaimana Pengaruh keterampilan usaha pada mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia.
3. Bagaimana Pengaruh Motivasi Berwirausaha pada Mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia..
4. Seberapa Besar pengaruh pendidikan kewirausahaan dan keterampilan usaha terhadap motivasi berwirausaha mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia.

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Penelitian ini bermaksud untuk mencari, mengumpulkan dan mengolah data mengenai Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan Usaha Terhadap Motivasi Berwirausaha yang akan penulis gunakan dalam rangka menyusun penelitian.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia Bandung.
2. Untuk Mengetahui Pengaruh keterampilan usaha pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia Bandung.
3. Untuk Mengetahui Pengaruh motivasi berwirausaha pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia Bandung.
4. Untuk Mengetahui Seberapa Besar pengaruh pendidikan kewirausahaan dan keterampilan usaha terhadap motivasi berwirausaha mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia Bandung.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan dilakukan penelitian ini, penulis berharap bahwa penelitian ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Hasil penelitian ini diharapkan berguna baik secara langsung maupun tidak langsung bagi semua kalangan baik bagi aspek keilmuan (teoritis) maupun bagi aspek guna laksana (praktis)

### **1.4.1 Kegunaan Praktis**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi pengetahuan mahasiswa tentang pendidikan kewirausahaan dan keterampilan usaha terhadap motivasi berwirausaha dsalam membentuk kemandirian dan karakter untuk meningkatkan keterampilan usaha dan morivasi berwirausaha

### **1.4.2 Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis, kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan kita semua mengenai pentingnya pengaruh Pendidiksn Kewirusahaan dan Keterampilan Usaha Terhadap Motivasi Berwirausaha.

Kemudian, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kemampuan jiwa kewirausahaan dan kreativitas dalam berwirausaha.

## 1.5 Lokasi Dan Waktu Penelitian

### 1.5.1 Lokasi Penelitian

Untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam penyusunan usulan penelitian ini, penulis melakukan penelitian pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2019

### 1.5.2 Waktu Penelitian

**Tabel 1.4**  
**Jadwal Kegiatan Penelitian**

Keterangan	Februari				Maret				April				Mei				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul																				
Pencarian Data																				
Penulisan Laporan																				
Sidang																				