
**SOSIALISASI KEWIRAUSAHAAN PADA PEKERJA MIGRAN
INDONESIA DENGAN DESIGN THINKING**

Nur Cahyadi¹, Heru Baskoro²

**^{1,2}Dosen Program Studi Manajemen, Universitas Muhammadiyah Gresik
Email : *¹nurchayadi@umg.ac.id, ²herbas.gresik@umg.ac.id**

ABSTRAK

Banyaknya Pekerja Migran Indoensia (PMI yang berkerja di Taiwan dengan minimnya Pendidikan baik Pendidikan secara akademik maupun Pendidikan non akademik, sehingga perlu adanya pembekalan wirausaha sebagai modal para Pekerja Migran Indonesia pada saat kembali ke Tanah Air Indoensia. Untuk dapat memberikan sebuah keahlian khusus diluar Pendidikan formal yaitu perlu adanya upaya yang bertujuan memberikan sosialisasi Pendidikan yang berkaitan dengan Pendidikan kewirausahaan, sebuah pelatihan berbasis vokasi dan Pendidikan yang berkaitan dengan softskill. Melalui kegiatan sosialisasi kewirausahaan kepada para Pekerja Migran Indonesia (PMI) diharapkan PMI mampu menciptakan atau bahkan mengembangkan sebuah bisnis yang dibutuhkan oleh konsumen atau bisa dikatakan bahwa berdasarkan kebutuhan pasar, bukan hanya menghasilkan produk yang berkualitas tetapi tidak memiliki banyak pelanggan. Memberikan kemudahan kepada mereka dalam memahami dan menentukan permasalahan yang dialami oleh pelanggan secara tepat dan memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut melalui produk dan layanan bisnisnya secara tepat sehingga menjadi pilihan yang tak tergantikan. Melalui mekanisme prototype dan penerapatan tes secara tepat, cepat dan terukur, serta memiliki rancangan kerangka inovasi yang tepat sasaran yang dilakukan oleh para Pekerja Migran Indonseia (PMI) nantinya akan menghasilkan sebuah produk yang unik, tetapi dapat diterima oleh pasar. Dalam menciptakan sebuah inovasi tidaklah mudah, harus dilakukan secara tepat sampai dirasa layak bagi pelaku bisnis dalam melalukan investasi dan menguasai keterampilan yang diperlukan seperti halnya yaitu Critical Thinking & Problem Solving, kemampuan dalam memahami akar permasalahan, cara pengembangan solusi, kemampuan kolaborasi produktif, goal setting, serta kreatif dan inovatif.

Kata Kunci : Kewirausahaan, Pekerja Migran Indonesia (PMI), Design Thinking

1. PENDAHULUAN

Pekerja Migran Indonesia merupakan tenaga kerja Indonesia yang telah memenuhi syarat untuk dapat bekerja di luar negeri. Tenaga kerja Indonesia tersebut harus terdaftar pada instansi pemerintah di tingkat Kabupaten/Kota yang bertanggung jawab pada bidang ketenagakerjaan. Sesuai dengan UU Nomor 18 tahun 2017 dimana Tenaga Kerja Indonesia (TKI) telah digantikan istilahnya menjadi Pekerja Migran Indonesia (PMI). Pekerja Migran Indonesia merupakan salah satu sektor yang telah memberikan sumbangsih devisa negara yang terbesar. Taiwan merupakan salah satu negara tujuan para pekerja migra Indonesia untuk bekerja. Salah satu alasannya adalah Taiwan merupakan negara yang dirasa cukup maju terutama di wilayah Asia, banyak industry yang telah didirikan mulai dari industry dengan skala kecil sampai pada industry dengan skala besar dan juga sampai berkembang home industry. Di Taiwan juga banyak Warga Negara Indonesia (WNI) yang bekerja di sektor informal dan formal, namun keterbatasan waktu selama masa bekerja (maksimal 12 tahun) selakanya negara ikut memikirkan kemana mereka berkerja setelah kembali ke Indonesia, hamper 270.000 PMI di Taiwan perlu adanya konsep dan formulasi program yang dapat dijalankan oleh para Pekerja Migran Indonesia di Taiwan selama mereka masih tinggal dan berkerja di Taiwan, kita bekali mereka dengan Pendidikan dan pelatihan berbasis vokasi dan juga softskill, yang nantinya memiliki manfaat jika kela para pekerja migran indoensia kembali ke Indonesia sehingga siap terjun ke dunia industry dan dunia usaha. Hal ini dapat kita lakukan kerana masih banyaknya Pekerja Migran Indoensia (PMI) di Taiwan yang memiliki minim Pendidikan dan perlu adanya pembekalan wirausaha sebagai bekal para Pekerja Migran Indonesia saat kembali ke tanah air Indonesia, sehingga perlu adanya pembekalan Pendidikan kewirausahaan, pelatihan berbasis vokasi dan Pendidikan softskill. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah memberikan sosialisasi kewirausahaan kepada para pekerja migran khususnya di Taiwan dengan menggunakan design thinking sehingga kedepannya para Pakerja Migran Indoensia (PMI) saat kembali di Indonesia dapat menciptakan sebuah bisnis sesuai dengan kebutuhan konsumen atau dapat dikatakan sesuai dengan kebutuhan pasar sebagai targetnya. Pekerja Migran Indonesia (PMI) juga mampu memahami dan menentukan permasalahan yang dihadapi oleh pelanggan secara tepat dan juga memerikan solusi berupa produk serta dalam bentuk layanan bisnis sehingga nantinya akan menjadi pilihan yang tidak dapat tergantikan. Pengembangan sebuah inovasi melalui mekanisme penciptaan sebuah prototype dan tes secara tepat, cepat dan terukur, serta memiliki

sebuah kerangka inovasi yang tepat sasaran hal ini nantinya akan dapat menghasilkan produk yang mampu memenuhi permintaan pasar. Pembangunan suatu daerah dapat dilakukan melalui pembangunan sebuah sektor industry dengan cara memunculkan usaha-usaha baru yang kreatif dan inovatif seperti yang dilakukan oleh para pelaku Usaha Kecil dan Menengah (Cahyadi, 2022), sehingga diharapkan nantinya para pekerja migran Indonesia mampu melakukan pembangunan pada sektor industry di daerah masing-masing asal PMI tinggal. Design Thinking merupakan sebuah Teknik pendekatan baru dalam menciptakan sebuah inovasi dengan menempatkan customer insight sebagai referensi utama untuk menciptakan sebuah solusi, produk atau layanan bisnis melalui tahapan Emphati-Definisi-Ideasi-Prototipe-Tes. Metode Design Thinking merupakan salah satu metode yang mampu mengembangkan solusi dalam penentuan keberhasilan perusahaan.

2. METODE PELAKSANAAN

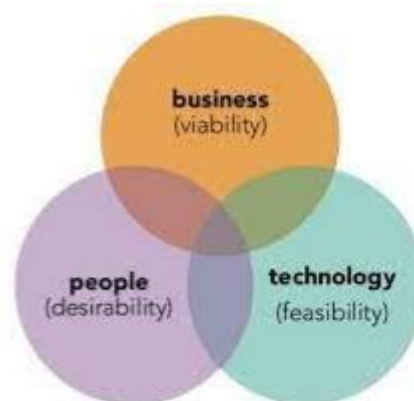
Kegiatan pelaksanaan sosialisasi kewirausahaan terhadap Pekerja Migran Indonesia dengan pendekatan design thinking dilakukan secara online atau dalam jaringan (daring) dengan memanfaatkan aplikasi zoom. Aplikasi zoom sangat efektif digunakan untuk komunikasi dan kolaborasi secara virtual sehingga mampu dilakukan kapanpun, dimanapun dan dengan siapapun. Hal ini dilakukan dikarenakan saat ini kondisi masih Pandemi Covid-19 dimana masih dilakukan pembatasan sosial untuk mengurangi resiko penularan Covid-19, sehingga metode sosialisasi tidak dilakukan tatap muka secara langsung melainkan menggunakan media virtual meeting menggunakan aplikasi zoom. Dampak terjadi Kegiatan ini dilaksanakan dengan adanya Kerjasama antara CLC-BJI dengan Universitas Muhammadiyah Gresik melalui program mengajarkan kewirausahaan kepada para Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang berada di Taiwan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut pendiri IDEO, Kelley and Kelley (2013) menyatakan bahwa design thinking as “a way of finding human needs and creating new solutions using the tools and mindsets of design practitioners.” Yaitu pemikiran desain merupakan cara untuk menemukan kebutuhan manusia dan menciptakan solusi baru menggunakan alat dan pola pikir praktisi desain. Ketika kita menggunakan istilah "desain" saja, kebanyakan orang bertanya apa yang kami pikirkan tentang tirai mereka atau di mana kami membeli kaca mata kami. Tetapi pendekatan “pemikiran desain” berarti lebih dari sekadar

memperhatikan estetika atau mengembangkan produk fisik. Pemikiran desain adalah sebuah metodologi. Dengan menggunakannya, kita dapat mengatasi berbagai masalah pribadi, sosial, dan tantangan bisnis dengan cara baru yang kreatif.

Pemikiran desain bergantung pada kemampuan alami dan dapat dilatih manusia untuk menjadi intuisi, untuk mengenali pola, dan untuk membangun ide-ide yang emosional bermakna dan juga fungsional. Kami tidak menyarankan siapa pun mendasarkan karier atau menjalankan organisasi hanya berdasarkan perasaan, intuisi, dan inspirasi. Sedangkan menurut Brown (2008), CEO of IDEO mendefinisikan design thinking sebagai “a discipline that uses the designer’s sensibility and methods to match people’s needs with what is technologically feasible and what a viable business strategy can convert into customer value and market opportunity” dari kedua definisi tersebut jika digabungkan maka akan menghasilkan makna dimana design thinking bermula dari kumpulan beberapa tim untuk memecahkan masalah rumit atau tidak dapat diketahui, dengan cara menata kembali dengan mengumpulkan beberapa ide -ide dalam sesi brainstorming, serta mengolah pendekatan langsung dalam tahapan awal merancang desain kemudian dilakukan uji coba yang dapat menghasilkan solusi dari bisnis riil yang sangat inovatif. Metode ini juga terdapat 3 elemen dalam design thinking:



Gambar 1. Elemen dalam Design Thinking

Pada Gambar 1 diatas menyatakan bahwa terdapat 3 (tiga) elemen penting dalam design thinking yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menciptakan sebuah ide yang dibutuhkan. Dalam mekanisme design thinking yang dipertimbangkan adalah kebutuhan pelanggan dalam hal ini adalah user atau bias akita sebut dengan desirability of people yang kemudian digabungkan dengan kemampuan teknologi yang sesuai atau bias akita sebut dengan feasibility of technology, sehingga dengan adanya penggabuan metode tersebut mampu menjadi sebuah produk bisnis yang baik atau viability of business, hal ini dikarenakan telah memberikan kelayakan serta solusi secara

efektif pada suatu permasalahan yang ditemukan.

menunjukkan bahwa dalam design thinking terdapat tiga elemen penting sebagai bahan pertimbangan dalam menciptakan ide yang dibutuhkan. Design thinking mempertimbangkan desirability of people atau kebutuhan pengguna (user) kemudian menggabungkannya dengan kemampuan teknologi yang sesuai (feasibility of technology), sehingga mampu menjadi produk bisnis yang baik (viability of business) karena memberikan kelayakan dan solusi efektif bagi suatu permasalahan. Menurut Kelley & Brown, (2018) dan Walter Brenner (2016) dalam Lazuardi dan Sukoco membagi design thinking memiliki tiga fungsi yaitu sebagai mindset, proses, dan toolbox. Melalui 3 (tiga) fungsi tersebut yaitu sebagai mindset atau pola pikir menyatakan bahwa design memiliki prinsip-prinsip yang esensial yaitu; (1) inovasi dibuat oleh manusia untuk manusia atau bias akita sebut dengan innovation is made by humans for humans, (2) menggabungkan pemikiran konvergen dan divergen (combining of divergent and convergent thinking), (3) sering gagal dan lebih awal (fail often and early), (4) membangun prototype yang dapat dijalankan (build prototypes that can be experienced), (5) menguji lebih awal dengan pelanggan (test early with customers), (6) desain tidak pernah berakhir (design never ends), serta (7) Design Thinking membutuhkan tempat (Design Thinking needs a special place). Sedangkan design thinking sebagai sebuah proses bahwa merupakan terdiri dari tahapan-tahapan dapat dinyatakan melalui gambar berikut ini:



Gambar 2. Lima Tahap Metode Pendekatan Design Thinking

1) *Empathize*

Metode pendekatan design thinking yang dilakukan untuk mebekankan proses untuk memahami situasi maupun kondisi yang dapat dialami oleh customer baik itu dalam bentuk keluhan, keinginan dan masalah lainnya dalam menciptakan sebuah inovasi.

2) *Define*

Setelah kita mencoba memahami proses yang dialami oleh customer melalui empati yang dapat digunakan untuk memilih dan mengungkapkan kebutuhan dari customer, dengan adanya problem statement yang dapat didefinisikan melalui informasi yang dapat diamati menggunakan empati pada tahap pertama. Pada tahap ini harus dilakukan pembedaan antara kebutuhan yang jelas dan kebutuhan yang tersembunyi. Kadang kalanya pada design thinking, kita sering berhasil menguraikan kebutuhan secara tersembunyi, yang akhirnya mampu memberikan sebuah solusi yang inovatif dan kompetitif. pada saat melakukan wawancara kepada pelanggan maka yang harus dilakukan adalah melakukan wawancara terlebih dahulu dengan ahli, literatur serta mencari informasi melalui website untuk membantu kita dalam pencapaian tingkat pengetahuan pelanggan.

3) *Ideate*

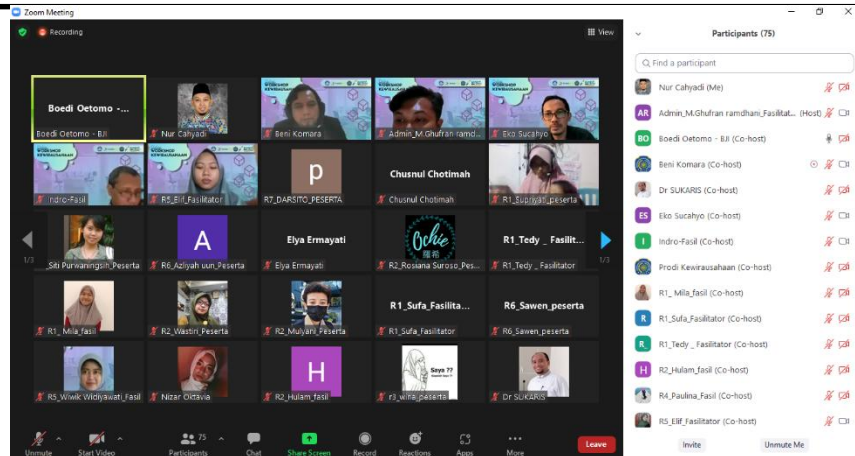
Tahap ideate tim didorong untuk mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide yang dapat dijadikan sebagai solusi terbaik melalui brainstorming. Brainstorming sangat penting dilaksanakan karena melalui brainstorming sebagai solusi kreatif dengan merumuskan banyak ide yang dihasilkan berdasarkan langkah-langkah yang sebelumnya dilakukan karena hal ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan pelanggan.

4) *Prototype*

yaitu representasi visual dari beberapa solusi agar nantinya menjadi lebih konkrit. Menurut kamus besar bahasa indonesia pengertian prototype adalah model yang mula-mula (model asli) yang dapat dijadikan sebuah contoh. Dalam pengembangan tahap prototype, beberapa prinsip kegagalan yang dapat dibuktikan langsung (fail quickly).

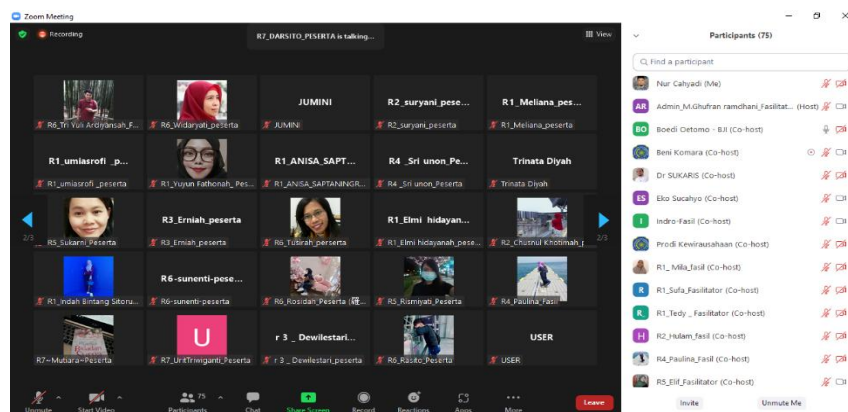
5) *Testing*

Tahap testing atau proses pengujian merupakan tahap kelanjutan dari prototype sebelumnya yang sudah ditemukan hasilnya akan diuji dengan pelanggan untuk mendapatkan umpan balik terkait solusi yang akan dibuat tersebut. Di tahap testing dapat diketahui feedback dari pengguna dengan lebih dalam lagi.



Gambar 3. Kegiatan Sosialisasi Kewirausahaan dengan PMI Taiwan

Pada saat kegiatan sosialisasi berlangsung Pekerja Migran Indonesia (PMI) ingin membangun sebuah bisnis mulai terfikirkan. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan pembekalan Pendidikan yang berkaitan kewirausahaan yang berbasis vokasi dan Pendidikan softskill sebagai modal ilmu yang dapat diterapkan Ketika memulai usaha baru saat kembali di Indonesia. Pemahaman tentang materi Design Thinking yang diberikan kepada para Pekerja Migran Indonesia adalah bagaimana peserta PMI bisa meliha dan memulai bisnis berbasis pelanggan dengan cara melihat situasi sesuai permasalahan dari customer dengan pemikiran desain dapat digunakan untuk mengatasi beberapa ide berbagai masalah dan tantangan dengan cara baru yang kreatif. Metode design thinkin dapat bermula dari kumpulan beberapa tim dalam memecahkan masalah rumit atau bisa dikatakan tidak dapat diketahui, dengan cara menata kembali dengan mengumpulkan beberapa ide-ide dalam sesi brainstorming, serta mengolah pendekatan langsung dalam tahapan awal merancang desain kembali dan dilakukan uji coba yang dapat menghasilkan solusi dari bisnis riil yang sangat inovatif.



Gambar 4. Kegiatan Diskusi Berkaitan Dengan Ide Wirausahaan oleh PMI

4. KESIMPULAN

Hasil kegiatan sosialisasi kewirausahaan kepada para Pekerja Migran Indoensia (PMI) dengan Design Thinking menunjukkan dampak yang sangat berarti, mereka sudah memiliki gambaran dalam menciptakan sebuah peluang usaha untuk dijalankan saat mereka kembali ke Tanah Air Indonesia. Melalui kegiatan ini pula mampu mengembangkan passion maupun skill yang dimiliki oleh para peserta sosialisasi yaitu Pekerja Migran Indoensia (PMI) khususnya yang berada di Taiwan. Metode design thinking yang dilakukan sangat efektif dalam proses penciptaan maupun pengembangan usaha oleh para pekerja migran Indonesia, meskipun masih terdapat beberapa hambatan yang mengganggu pada saat kegiatan sosialisasi seperti jaringan internetnya maupun kendala perihal kehadiran PMI yang berkaitan dengan pekerjaannya. Kegiatan sosialisasi ini melalui kerja sama antara CLC BJI dengan Universitas Muhammadiyah Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Tim. 2008. Harvard Business Review. Harvard Business School Publishing Corporation. All Rights Reserved.
- Cahyadi, Nur dan Baskoro, Heru. 2022. Era Pandemi Covid-19: Pemberdayaan Masyarakat Pengerajin Sangkar Burung Balongpanggung Untuk Meningkatkan Penghasilan. Jurnal Pengabdian Manajemen.
- Kelley, David and Tom Kelley. 2013. Creative Confidence. Published in the United States by Crown Business, an imprint of the Crown Publishing Group, a division of Random House LLC, a Penguin Random House Company, New York.