

DESAIN EDUPRENEURSHIP DALAM MEMBUAT DIGITAL ART MELALUI VIDEO TUTORIAL

Atikah Taqiyyah¹, Khoerul Umam²

1,2 University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Depok, 16425, Indonesia

Email: 1 atikahtaqiyyah@uhamka.ac.id 2 khoerul.umam@uhamka.ac.id

Submitted: 20xx-mm-dd

Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd

DOI: 10.24036/dekave.v11i1.xxxx

Abstrak

Pandemi covid-19 membuat banyak orang kehilangan pekerjaan sehingga mengharuskan mencari pekerjaan baru. Salah satu pekerjaan yang menjadi alternative banyak orang adalah membuka usaha kecil. Usaha kecil dapat berupa usaha kebutuhan primer ataupun sekunder. Usaha juga dapat dilakukan dalam dunia pendidikan. Pekerjaan freelance bisa menjadi alternative dalam manambah pundi-pundi rupiah. Dari segi waktu, pekerjaan freelance lebih fleksibel dibanding pekerjaan dengan kontrak disuatu perusahaan. Menggambar adalah salah satu hobi yang cukup banyak diminati. Digital Art merupakan gambar yang dibuat secara digital menggunakan aplikasi pendukung seperti *adobe photoshop*, *clip studio paint*, *paint tool SAI*, dan lain-lain. Penggunaan *paypal* disarankan untuk transaksi luar negeri. Desain edupreneurship dijelaskan serta penjabaran kelemahan dan kekurangan desain.

Kata kunci: *Edupreneurship, Digital Art, Paypal, Design*

Pendahuluan

Salah satu pekerjaan yang menjadi alternative banyak orang adalah membuka usaha kecil. Usaha kecil dapat berupa usaha kebutuhan primer ataupun sekunder. Usaha juga dapat dilakukan dalam dunia pendidikan. Pekerjaan freelance bisa menjadi alternative dalam manambah pundi-pundi rupiah. Dari segi waktu, pekerjaan freelance lebih fleksibel dibanding pekerjaan dengan kontrak disuatu perusahaan. Hal ini dapat dijadikan pemasukan tambahan selain pemasukan utama.

Menggambar adalah salah satu hobi yang cukup banyak diminati. Salah satu jenisnya adalah Digital Art. Digital Art merupakan gambar yang dibuat secara digital menggunakan aplikasi pendukung seperti *adobe photoshop*, *clip studio paint*, *paint tool SAI*, dan lain-lain. Media pendukung bisa berupa pen tablet, cintiq, dan lain-lain. Hobi biasanya dilakukan saat waktu luang, sehingga bisa dimanfaatkan untuk menambah pemasukan dengan membuka jasa gambar. Digital art cenderung lebih hemat karena tidak perlu membeli alat warna, semua sudah tersedia di aplikasi. Modal yang digunakan bisa cepat tertutupi jika harga yang dipasang sudah tinggi.

Peneliti memulai memahami pekerjaan freelancer sejak tahun 2015, tepatnya pada saat peneliti menginjak sekolah kelas 11 Sekolah Menengah Atas. Peneliti sudah

memulai membuka jasa menggambar sejak 2012, tepat saat peneliti menginjak kelas 8 Sekolah Menengah Pertama. Saat itu peneliti tidak terlalu paham bagaimana memasang harga jika ingin membuka jasa menggambar. Seiring berjalannya waktu, peneliti dapat memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi harga sebuah jasa gambar. Peneliti juga mengetahui perbandingan konsumen Indonesia dan konsumen luar negeri. Freelancer yang mendapat pesanan dari luar negeri cenderung lebih sejahtera karena mereka menghargai sebuah karya yang sudah dibuat. Mereka memahami mengapa para penjual jasa gambar ini memasang harga yang cukup tinggi. Hal ini menjadikan peneliti tertarik dengan dunia Freelancer dengan target pasar untuk konsumen luar negeri. Penjual jasa gambar jika menargetkan pasar untuk orang luar negeri harus memahami bagaimana proses transaksi yang dilakukan, pembayaran dapat dilakukan via PayPal.

Tahun 2022 sudah memasuki era digital, bahkan tidak sedikit anak Sekolah Dasar yang mempunyai cita-cita sebagai Youtuber. Pernyataan tersebut langsung dialami Peneliti sebagai guru di Sekolah Dasar. Youtube bisa dijadikan salah satu alternatif media belajar secara online. Penelitian yang sudah dilakukan tentang Youtube sebagai media pembelajaran online mendapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran Youtube efektif dalam proses pembelajaran daring.

Metode

Secara harfiah edupreneurship merupakan gabungan dua kata, yaitu education (pendidikan) dan entrepreneurship (kewirausahaan) sehingga edupreneurship dapat juga diartikan sebagai pendidikan kewirausahaan. Dalam dunia pendidikan, edupreneurship diberikan dengan tujuan berkembangnya mental entrepreneur dari peserta didik yang merupakan bekal penting ketika terjun ke dunia masyarakat (Faruq & Alnashr, 2018).

Freelancer dapat disebut sebagai 'pekerja kontrak', 'pekerja mandiri', 'pekerja portofolio' atau 'pekerja tidak tetap'. *Freelancer* tidak terikat pada sebuah perusahaan seperti pekerjaan pada umumnya. Sebuah studi oleh *McKinsey Global Institute* (MGI) menggambarkan pekerja independen sebagai "orang yang memiliki otonomi tingkat tinggi di tempat kerja, menerima pembayaran berdasarkan penugasan atau penjualan, memiliki kontrak kurang dari 12 bulan (jika ada), dan memiliki hanya hubungan jangka pendek dengan klien mereka" (MGI, 2016, dalam Zadik et al., 2019). Sebagai kontraktor independen, *freelancer* bukanlah karyawan; mereka membuat kontrak langsung dengan klien dan menentukan hasil kerja dalam kontrak. Mereka biasanya dipekerjakan berdasarkan proyek sementara dan dapat bekerja untuk banyak klien secara bersamaan.

Paypal adalah transaksi yang lebih aman dan lebih mudah untuk membayar dan dibayar secara online. Layanan ini memungkinkan siapa saja untuk membayar dengan cara yang sesuai, termasuk melalui kartu kredit, rekening bank, atau saldo rekening, tanpa mengungkapkan informasi keuangan mereka. Hal ini dikarenakan paypal menggunakan email atau id paypal sebagai identitasnya. Sehingga pihak lain mengetahui alamat email yang tidak memerlukan akun paypal untuk mengekspos nomor rekening bank. Untuk melakukan pembayaran cukup masuk ke Paypal dan dapat dengan cepat memeriksa beberapa klik. Saat ini Paypal adalah pemimpin global dalam solusi pembayaran online dengan lebih dari 153 juta akun di seluruh dunia (Sinulingga, 2012). *Freelancer* dengan target pasar untuk orang luar negeri biasanya memakai *PayPal* untuk

transaksi mereka karena *Paypal* tersedia di 190 negara dan 24 mata uang di seluruh dunia, *Paypal* mendukung *e-commerce global* dengan memungkinkan di berbagai lokasi, mata uang, dan Bahasa (Sinulingga, 2012).

Youtube adalah situs media untuk berbagi video online yang paling populer di dunia internet. Youtube juga merupakan layanan perpustakaan video yang diberikan secara gratis kepada guru dan siswa untuk membentuk karakter pembelajar yang mandiri dan kreatif (Latifah & Prastowo, 2020, dalam Rahmatika et al., 2021). Berdasarkan latar belakang, peneliti ingin membuat rancangan edupreneurship dalam membuat digital art melalui video tutorial. Berdasarkan pengalaman peneliti selama lebih dari 5 tahun menjadi freelancer, peneliti ingin memotivasi anak muda yang ingin memulai hobi menjadi pemasukan tambahan. Selain itu peneliti juga akan menanamkan nilai-nilai sedekah berdasarkan Qur'an surat Ibrahim ayat 7: "Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu memaklumkan, "Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka pasti azab-Ku sangat berat". Ketika kita diberikan nikmat dalam hal bertambah pemasukan, maka kita harus bersyukur dan pemasukan tersebut dapat digunakan untuk membantu orang lain yang membutuhkan. Salah satu hikmah dari sedekah ialah dibukakan pintu rezeki yang terdapat pada Hadist Riwayat Al-Baihaqi: Rasulullah SAW bersabda "Turunkanlah (datangkanlah) rezekimu (dari Allah) dengan mengeluarkan sedekah".

Hasil dan Pembahasan

Membuat video tutorial membuat digital art dapat dilakukan menggunakan komputer atau laptop dengan alat menggambar digital yang disebut pen tablet. Peneliti dapat menggunakan aplikasi OBS untuk merekam screen di komputer atau laptop. Perekam suara menggunakan mikrofon yang sudah tersedia di headset. Langkah-langkah akan dijelaskan seperti menjelaskan secara langsung, kata-kata yang mudah dipahami akan menjadi ketertarikan bagi pelajar pemula.

Promosi untuk menaikkan popularitas bisa dimulai dari membuat fan art artis yang terkenal dan film-film yang terkenal. Tujuannya agar banyak orang mengetahui art style. Selain itu kita juga bisa membuat komik pendek untuk menarik pembaca saat melihat art. Jika art kita banyak diminati orang banyak, maka akan ada kemungkinan banyak permintaan pemesanan digital art yang diminati.

Usaha commission digital art banyak diminati orang banyak khususnya orang luar negeri. Usaha ini dapat dilakukan dimana saja, bergantung device yang dimiliki. Estimasi harga bisa dihitung dari segi waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan digital art, pembelian aplikasi yang dibutuhkan untuk membuat digital art, dan popularitas nama pena. Jika popularitas terus meningkat maka harga bisa terus naik bahkan melebihi gaji Upah Minimum Regional (UMR).

Tantangan dalam mendalami commission digital art adalah menaikkan popularitas nama pena. Pembuka jasa digital art harus konsisten dalam berkarya sehingga seiring berjalannya waktu nama pena akan naik dan dikenali oleh orang banyak. Hal ini cukup sulit bagi yang sudah memiliki pekerjaan utama karena mereka harus menyisihkan waktu untuk terus berkarya. Selain konsisten dalam berkarya, tantangan lainnya adalah saingan yang cukup ketat jika tidak terus belajar untuk memperbaiki kualitas digital art contohnya improvisasi dari segi warna.

Kelebihan dari jasa digital art adalah waktu yang lebih fleksibel sesuai perjanjian penyelesaian gambar yang dipesan oleh konsumen. Selain itu, dapat dijadikan pemasukan tambahan selain pemasukan utama. Kekurangan dari pembukaan jasa ini ialah pemasukan yang tidak menentu, tidak seperti pemasukan utama jika kita bekerja di suatu perusahaan. Maka dari itu konsisten dalam berkarya sangat diperlukan dalam menaikkan nama pena sehingga harga bisa naik dan tidak menjadi masalah jika pesanan yang masuk atau pemasukan tambahan tersebut tidak menentu.

Kesimpulan

Menjadikan Freelancer sebagai pekerjaan sampingan bisa dijadikan pilihan yang cukup menggiurkan jika kita mengikuti prosedur dengan baik. Selain menjadi pemasukan tambahan, mengerjakan sesuatu yang kita senangi dan dibayar merupakan suatu pekerjaan yang menyenangkan karena kita menyukai hal tersebut. Video tutorial di Youtube dapat diakses disemua kalangan sehingga untuk memulai buka jasa gambar bisa dimulai sejak dini, khususnya anak-anak yang tertarik untuk bisa merasakan bagaimana mencari pundi-pundi rupiah.

Reference

- Faruq, A., & Alnashr, M. S. (2018). Implementasi Strategi Pembelajaran Edupreneurship Berbasis Multiple Intelligences. *Islamic Review : Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, 6(2), 195–210. <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v6i2.129>
- Pelipa, E. D., & Marganingsih, A. (2019). Pengaruh Edupreneurship Dan Praktek Kerja Terhadap Kemampuan Life Skill Mahasiswa. *JURKAMI : Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 20–25. <https://doi.org/10.31932/jpe.v4i1.422>
- PLANO DE DISCIPLINA - PROF LEONARDO - POLÍTICAS PÚBLICAS. (2019). No Title. *ペインクリニク学会治療指針* 2, 1–9. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.126.1.78>
- Rahmatika, R., Yusuf, M., & Agung, L. (2021). The Effectiveness of Youtube as an Online Learning Media. *Journal of Education Technology*, 5(1), 152. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.33628>
- Ramadhan, M. A., Nur, G., & Pp, I. (2021). Edupreneurship, ANew Concept in Vocational Education to Develop Human Resources. *Universitas Negeri Yogyakarta*. www.emcis.org
- School, G., & Aryanto, S. (2016). *Education in the 21 th Century: Responding to Current Issues The Implementation of Edupreneurship Based on Local Wisdom in Primary School as an Effort to Prepare Indonesian Golden Era*. 787–793.
- Sinulingga, N. (2012). Paypal Analysis as e-Payment in The e-Business Development. *International Conference on Engineering and ...*, 24–27. <http://artikel.ubl.ac.id/index.php/icetd/article/viewFile/81/84>
- Sriyanti, S., & Zanki, A. S. (2021). Best Practice Edupreneurship Berbasis Pembelajaran Sentra Berkebun Di Paud Darussalam Bojonegoro. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 51–62. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i1.181>
- Sumiyati, S. (2017). Membangun Mental Kewirausahaan melalui Edupreneurship bagi Pendidik PAUD. In *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* (Vol. 1, Issue 2, pp. 169–192). <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i2.12>
- Sutrisno, W., & Cokro, S. (2018). Analisis Pengaruh Edupreneurship Dan Mentoring Terhadap Peningkatan Daya Saing Lulusan Perguruan Tinggi. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 114. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3392>

Zadik, Y., Bareket-Bojmel, L., Tziner, A., & Shloker, O. (2019). Freelancers: A manager's perspective on the phenomenon. *Revista de Psicología Del Trabajo y de Las Organizaciones*, 35(1), 39–48. <https://doi.org/10.5093/jwop2019a5>