



Pelatihan Wirausaha Digital Pada Atlet KONI Kota Semarang Dan Pelaku UMKM

**Deva Andara Putri, Dewangga Nur Rizal, Durrotun Nafisah
Nisrina Nuri, Natalia Sari Pujiastuti**

Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, Semarang, Indonesia
devaandaraa@gmail.com

Abstract

Considering the reality that an athlete's golden age in the world of sport is very limited, the service team realizes that preparation is needed for athletes to face the transition period after retirement. Therefore, the Service Team took the initiative to collaborate with the Faculty of Information and Communication Technology (FTIK), Semarang University, and the Indonesian National Sports Committee (KONI) Semarang City to provide digital-based entrepreneurship training to athletes. Apart from that, the large number of MSMEs in the Semarang City area also contributed to the opening of this training so that it can help them hone their entrepreneurial skills. This Entrepreneurship Training will be held in May 2024, and is divided into 5 Trainings and 1 Logo Creation Service, where each training uses a method in the form of presentation of material by resource persons who are competent in their fields, then followed by direct practical assistance so that participants can understand more clearly what was said by the source. This activity aims to provide entrepreneurship training that can encourage participants to have an entrepreneurial spirit and help provide ideas, build and develop businesses owned by training participants. The result of this activity is that participants, namely KONI Semarang City athletes, gain new knowledge and insight into the world of entrepreneurship and improve their skills.

Keywords: *athletes; entrepreneurship; training*

Abstrak

Mengingat realita bahwa usia emas seorang atlet di dalam dunia olahraga sangat terbatas tim pengabdian menyadari bahwa diperlukan adanya persiapan bagi para atlet untuk menghadapi masa transisi setelah pensiun. Oleh karena itu Tim Pengabdian berinisiatif untuk melakukan kolaborasi bersama Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi (FTIK), Universitas Semarang dan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Semarang untuk memberikan pelatihan kewirausahaan berbasis digital kepada para atlet. Selain itu banyaknya pelaku UMKM yang ada di wilayah Kota Semarang juga turut menjadi pendorong terbukanya pelatihan ini agar dapat membantu mereka mengasah skill kewirausahaan yang dimiliki. Pelatihan Kewirausahaan ini diselenggarakan pada bulan Mei 2024, dan terbagi menjadi 5 Pelatihan dan 1 Pelayanan Jasa Pembuatan Logo yang mana dalam pelaksanaan setiap pelatihan menggunakan metode berupa pemaparan materi oleh narasumber yang berkompeten di bidangnya, lalu dilanjutkan dengan pendampingan praktek langsung agar peserta dapat lebih jelas memahami apa yang disampaikan oleh narasumber. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kewirausahaan yang dapat mendorong peserta untuk memiliki jiwa wirausaha serta membantu memberikan ide, membangun dan mengembangkan usaha yang dimiliki oleh peserta pelatihan. Hasil dari kegiatan ini adalah peserta yaitu atlet KONI Kota Semarang mendapatkan pengetahuan serta wawasan baru mengenai dunia wirausaha dan meningkatkan skill mereka.

Kata kunci: atlet; kewirausahaan; pelatihan



1. PENDAHULUAN

Usia pensiun seorang atlet relatif lebih cepat daripada individu umumnya. Jika kebanyakan orang akan pensiun di usia 55-60 tahun, namun bagi sebagian atlet, usia pensiun mereka bisa jauh lebih muda, yaitu di usia 30 tahun. Bahkan bagi atlet yang mengandalkan kekuatan fisik seperti atlet angkat besi memiliki kemungkinan untuk pensiun di usia yang lebih muda, misalnya antara 25 tahun dan 30 tahun (Baihaqi et al., 2021). Rentang usia tersebut menunjukkan bahwa masa puncak performa seorang atlet relatif singkat dalam keseluruhan perjalanan hidup mereka. Keterbatasan usia emas ini menjadi tantangan signifikan bagi para atlet profesional, karena mereka harus memaksimalkan potensi dan prestasi mereka dalam periode waktu yang relatif pendek. Faktor-faktor seperti kondisi fisik optimal, pengalaman bertanding, dan kematangan mental berkombinasi pada rentang usia ini, memberikan atlet keunggulan kompetitif. Namun, seiring bertambahnya usia, penurunan kemampuan fisik dan munculnya atlet-atlet muda yang lebih energetik menjadi tantangan yang tak terelakkan. Oleh karena itu, para atlet perlu memanfaatkan periode emas ini sebaik mungkin untuk mencapai prestasi tertinggi, sambil juga mempersiapkan diri untuk transisi karir pasca-masa keemasan mereka dalam dunia olahraga.

Ratang & Kuddy (2018) menyatakan bahwa kewirausahaan pada dasarnya dapat dipelajari karena lebih menekankan pada konsep dan teori, serta dapat dipelajari melalui pengalaman. Prinsip ini berlaku universal, termasuk bagi para atlet. Meskipun atlet memiliki fokus utama pada pengembangan kemampuan fisik dan teknis dalam bidang olahraga mereka, keterampilan kewirausahaan dapat menjadi aset berharga untuk masa depan mereka. Atlet dapat memanfaatkan disiplin, dedikasi, dan semangat kompetitif yang telah mereka kembangkan dalam karir olahraga untuk mempelajari dan menerapkan prinsip-prinsip kewirausahaan. Hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan formal, pelatihan khusus, atau bahkan dengan memanfaatkan pengalaman mereka dalam mengelola karir olahraga sebagai dasar pemahaman bisnis. Dengan mempelajari kewirausahaan, para atlet tidak hanya mempersiapkan diri untuk transisi karir pasca-pensiun, tetapi juga dapat mengembangkan peluang bisnis yang berkaitan dengan keahlian olahraga mereka, seperti akademi olahraga, brand produk olahraga, atau konsultasi kebugaran. Pendekatan ini memungkinkan atlet untuk membangun fondasi karir yang berkelanjutan di luar masa aktif mereka sebagai atlet profesional.

Melihat realita bahwa usia emas seorang atlet di dalam dunia olahraga sangat terbatas Tim pengabdian kepada menyadari tentang pentingnya mempersiapkan para atletnya untuk menghadapi masa transisi setelah pensiun. Oleh karena itu, Tim pengabdian berinisiatif untuk mengadakan pelatihan kewirausahaan berbasis digital bagi para atlet dengan melakukan kolaborasi bersama Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi (FTIK) Universitas Semarang dan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Semarang yang terletak di Ibu Kota Jawa



Tengah, tepatnya di Jl. Tri Lomba Juang No.7, Mugassari, Kec. Semarang Selatan. Kolaborasi ini menjadi langkah strategis dalam menyediakan bekal keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan para atlet untuk terjun ke dunia kewirausahaan digital.

Zulkifli et al. (2023) mengutip penelitian Kitsios & Kamariotou (2021) dan Troise, Ben-Hafaïedh, et al. (2022), saat ini era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia kewirausahaan. Lingkungan bisnis saat ini ditandai oleh perkembangan teknologi yang pesat, munculnya berbagai platform digital, dan pergeseran preferensi konsumen. Situasi ini menciptakan lanskap yang sangat kompetitif bagi para wirausahawan, namun juga membuka peluang-peluang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Di era digital ini, wirausahawan dituntut untuk lebih adaptif dan inovatif. Mereka perlu memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan pasar, dan menciptakan nilai tambah bagi pelanggan. Penggunaan media sosial, *e-commerce*, dan analisis data besar (*big data*) menjadi keterampilan penting yang harus dikuasai oleh para pengusaha modern. Dengan memanfaatkan teknologi digital secara efektif, wirausahawan dapat menciptakan nilai tambah yang signifikan bagi pelanggan mereka, meningkatkan efisiensi operasional, dan mengoptimalkan proses bisnis secara keseluruhan. Salah satu metode untuk meningkatkan pengetahuan dan semangat seseorang adalah melalui program pelatihan dalam bidang kewirausahaan (Diana et al., 2023). Banyak bisnis, besar maupun kecil sudah merasakan manfaat dari pemasaran digital. Dengan memanfaatkan pemasaran digital secara maksimal sektor usaha mikro, kecil, dan menengah memiliki potensi untuk meraih keuntungan signifikan (Aditya & Rusdianto, 2023).

Menurut Tulungen et al. (2022 dalam Fiandra et al. 2023) Perubahan digital sangat memiliki potensi untuk mengubah praktik bisnis dengan signifikan. Pada konteks ini, pelatihan kewirausahaan digital bagi para atlet KONI Semarang dan pelaku UMKM menjadi sangat relevan dan merupakan wujud nyata dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Perguruan Tinggi mengemban fungsi tridharma: pendidikan dan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Ketiga darma saling berkaitan antara lain dharma pertama (pendidikan: teoretik) dan kedua (penelitian: inovasi) harus secara konkrit mendukung dharma ketiga (pengabdian: transformasi) (Lian, 2019). Universitas Semarang, melalui FTIK, berupaya untuk memberdayakan para atlet dengan memberikan bekal keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam dunia kewirausahaan digital.

2. METODE

Pada pengabdian masyarakat kali ini kami menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Afandi et al. (2022 dalam Putriani et al. 2024), menjelaskan bahwa *Participatory Action Research* (PAR) ini merupakan pendekatan yang mana prosesnya bertujuan



sebagai pembelajaran dalam mengatasi masalah dan pemenuhan kebutuhan praktis serta produksi ilmu pengetahuan. Pelatihan kewirausahaan ini diselenggarakan pada bulan Mei 2024 dan terbagi menjadi 6 pelatihan dengan narasumber yang berbeda tentunya. Kegiatan ini bertempat di Universitas Semarang tepatnya di Menara USM Ruang 5.13. Sasaran pelatihan kewirausahaan ini merupakan atlet KONI kota Semarang dan para UKM yang mana rentan usia audiensnya kisaran umur 17-45 tahun. Dalam pelaksanaan pelatihan kewirausahaan dilakukan pemaparan materi dari narasumber yang dilanjutkan pendampingan praktek langsung untuk peserta supaya dapat lebih jelas memahami apa yang disampaikan narasumber. Kegiatan pelatihan kewirausahaan ini dimulai dengan peserta mengerjakan *pre test* untuk menguji tingkatan pengetahuan peserta terhadap materi yang akan disampaikan, dilanjutkan pemaparan materi oleh narasumber, setelah itu peserta mengisi *post test* ini bertujuan untuk mengetahui taraf pengetahuan peserta atas materi yang telah diajarkan. Menurut Magdalena et al. (2021), dalam sebuah evaluasi pembelajaran, semua jenis tes dan non tes masing-masing memiliki fungsinya tersendiri. Kegiatan pelatihan diakhiri dengan praktek langsung yang diajarkan langsung oleh narasumber.

Tujuan pelatihan kewirausahaan adalah untuk melatih peserta agar memiliki kompetensi kewirausahaan dan bisnis sehingga dapat mendirikan usaha yang layak dengan memanfaatkan peluang yang ada (Suminar, 2022). Kegiatan ini memberikan motivasi agar peserta memiliki semangat berwirausaha yang tinggi dan membantu untuk dapat terus mengembangkan bisnisnya di era digital. Pelatihan kewirausahaan dibagi menjadi beberapa sesi dengan narasumber yang berkompeten di bidangnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era yang modern seperti saat ini digitalisasi dalam bisnis tentunya sangat penting. Mengikuti perkembangan zaman yang ada tentunya dapat memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia. Era digital telah membuka kesempatan bisnis baru, seperti akses ke pasar yang lebih luas, efisiensi operasional yang meningkat, serta produk dan layanan inovatif (Harto et al., 2023). Pemasaran digital berperan penting untuk menjangkau pasar yang lebih luas dengan cara yang lebih praktis jika dibandingkan dengan pemasaran tradisional (Sari et al., 2023). Saat ini pemanfaatan teknologi menjadi sesuatu yang wajib bagi sektor bisnis (Pujiastuti et al., 2023). Untuk itu kegiatan pelatihan ini hadir untuk memberikan pengetahuan bagi peserta dalam memanfaatkan platform digital.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan. Dimana pelatihan dilaksanakan pada pertengahan bulan Mei 2024 mulai tanggal 15, 16, 21 sampai 22. Sebelumnya, pada akhir April tim pengabdian sudah melakukan survey terlebih dahulu untuk mengetahui respon dari pihak yang bersangkutan. Secara keseluruhan dari survei



tersebut kami mendapatkan respon yang positif. Hal tersebut merupakan bentuk identifikasi kebutuhan para calon peserta. Menurut Smith & Mazin, (2024 dalam Maulana, 2022) Analisis kebutuhan pelatihan merupakan langkah pertama untuk mengidentifikasi jenis program yang akan memajukan tujuan yang dapat membantu untuk memutuskan tentang sesuai atau tidaknya pelatihan. Kegiatan pelatihan ini dilakukan selama 4 hari dengan 6 rangkaian kegiatan, yaitu Pelatihan Digital Marketing Melalui Tiktok Shop, Pelatihan Peluang Usaha Sebagai Konten Kreator, Pelatihan Cinematic Marketing Instagram, Workshop Pengelolaan Sampah dan Pendirian Bank Sampah, Workshop Fotografi Model, dan Jasa Pembuatan Logo yang dapat membantu pemilik usaha dalam membranding bisnisnya. Menurut Priyambudi & Santoso, (2023) logo merupakan bagian dari branding yang dapat memudahkan konsumen untuk mengingat dan mengenali suatu brand.

Kegiatan ini merupakan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen yang melibatkan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Semarang di dalamnya. Dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi para atlet untuk masuk ke dunia entrepreneurship serta untuk menambah pengetahuan bagi para pelaku UMKM. Sebelum pelatihan dimulai para Tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak KONI Kota Semarang. Tim koordinator turun secara langsung untuk berkoordinasi dengan pihak KONI Kota Semarang mengenai ketentuan dan sistem pelaksanaan kegiatan yang akan dilaksanakan. Koordinator menawarkan 6 rangkaian kegiatan yang dirasa mampu membantu meningkatkan skill para atlet serta pelaku UMKM sehingga nantinya dapat berguna bagi kehidupan para peserta kegiatan. Selain itu Tim pengabdian juga mengirimkan broadcast pada WA grup Tangan Terampil agar para pelaku UMKM yang ada di grup tersebut dapat mendaftar untuk mengikuti kegiatan pelatihan yang diselenggarakan.



Gambar 1. Koordinasi dengan pihak KONI Kota Semarang

Selanjutnya dilanjut dengan Tim pelaksana menata ruangan dan menyiapkan alat serta melakukan pengecekan alat yang akan digunakan untuk 6 rangkaian kegiatan pelatihan. Seperti Laptop, *microphone*, dan LCD/ proyektor agar nantinya pelaksanaan kegiatan berjalan lancar.



Gambar 2. Penyiapan keperluan

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di Ruang Menara Lt.5.13 Universitas Semarang Jl. Arteri Soekarno Hatta, Tlogosari Kulon, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang. Pada pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 4 hari yaitu tanggal 15, 16, 21, 22 Mei 2024. Peserta kegiatan pelatihan ini terdiri dari Atlet KONI Kota Semarang, dan pelaku UMKM yang ada di Kota Semarang dan sekitarnya. Pada pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi beberapa sesi. Sesi pertama pada hari Rabu, 15 Mei 2024 dengan tiga kegiatan yaitu Open ceremony penandatanganan MoU KONI Kota Semarang dan Tangan Terampil dengan Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi (FTIK) Universitas Semarang yang dilaksanakan pada pukul 08.00-09.00 WIB, Pelayanan jasa pembuatan logo pada pukul 08.00-11.00 WIB dan Pelatihan digital marketing melalui tik tok shop pukul 09.30-11.30 WIB. Dilanjut sesi kedua pada Kamis, 16 Mei dengan satu kegiatan yaitu pelatihan peluang usaha sebagai konten creator yang dilaksanakan pada pukul 12.30-14.30. Berikutnya pada Selasa, 21 Mei dengan dua kegiatan yaitu pelatihan cinematic marketing instagram pukul 12.30-14.30 WIB dan workshop pengelolaan bank sampah dan pendirian bank sampah pada pukul 14.30-16.30 WIB. Kegiatan Terakhir pada Rabu, 22 Mei yaitu workshop fotografi model yang dilaksanakan pada pukul 14.00-17.00 WIB.

Pada pelaksanaan kegiatan juga terdapat Pre test dan Post test yang harus diisi sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dimana hal ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan peserta setelah melakukan kegiatan. Hasilnya para peserta pelatihan yaitu atlet KONI dan para pelaku UMKM Kota Semarang mendapatkan pengetahuan serta wawasan baru tentang kewirausahaan yang dapat meningkatkan skill mereka. Dalam kegiatan ini juga terlihat bahwa minat mereka cukup baik untuk mengikuti setiap rangkaian yang ada. Setelah kegiatan pelatihan ini selesai terdapat beberapa luaran yang harus dicapai diantaranya yaitu publikasi ilmiah, publikasi pada media massa, video pelaksanaan kegiatan pengabdian, dan yang terakhir buku ajar atau modul.

4. PENUTUP

Dari pelatihan kewirausahaan yang dihadiri oleh atlet dan pelaku usaha UMKM dapat dilihat bahwa kegiatan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan kewirausahaan mereka. Kegiatan pelatihan ini juga memberikan pengetahuan



bagaimana melakukan promosi usaha dengan menggunakan media sosial. Perlu diketahui bahwa motivasi sangat penting untuk membangun dan memberikan semangat terhadap peserta pelatihan untuk berwirausaha oleh karena itu diadakan pelatihan ini untuk menciptakan dan menanamkan sikap jiwa kewirausahaan pada peserta. Kehadiran atlet dan pemilik UMKM dalam kegiatan pelatihan kewirausahaan ini menunjukkan kesadaran akan pentingnya pengembangan keterampilan bisnis. Pelatihan semacam ini memiliki potensi untuk mengembangkan inovasi usaha baru, dan ketahanan bisnis mereka dalam menghadapi tantangan ekonomi yang kompleks. Adanya pelatihan kewirausahaan dan pendampingan ini diharapkan kedepannya dapat bermanfaat dan dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam hal berwirausaha.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., & Rusdianto, R. Y. (2023). Penerapan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran UMKM. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 96–102.
- Baihaqi, A. B., Puspitasari, M., Zuraida, M., & Nurcholis, A. (2021). Perencanaan manajemen risiko atlet berprestasi Indonesia (Studi kasus atlet dengan risiko cedera tinggi). *Jurnal Keolahragaan*, 9(1), 137–147. <https://doi.org/10.21831/jk.v9i1.33856>
- Diana, Y., Rahayu, S., & Zannah, A. (2023). Pengaruh Pelatihan Kewirausahaan Dan Pemasaran Digital Terhadap Peningkatkan Ekonomi Masyarakat Di Desa Kelambir Lima. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.30596/maneggio.v6i1.14534>
- Fiandra, Y. A., Ganefri, & Yulastri, A. (2023). *Digital Entrepreneurship: Digital Technology For Sustainable Entrepreneurship*. CV Berkah Prima.
- Harto, B., Rukmana, A. Y., Subekti, R., Tahir, R., Waty, E., Situru, A. C., & Sepriano, S. (2023). *Transformasi Bisnis Di Era Digital: Teknologi Informasi dalam Mendukung Transformasi Bisnis di Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lian, B. (2019). Tanggung Jawab Tridharma Perguruan Tinggi Menjawab Kebutuhan Masyarakat. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*, 100–106.
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di sdn bojong 04. *Nusantara*, 3(2), 150–165.
- Maulana, A. (2022). Analisis Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pada Perusahaan Jasa. *Coopetition: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 13(2), 345–352. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v13i2.2219>
- Priyambudi, N. A., & Santoso, B. (2023). Pembuatan Logo UMKM Taso Ndeso Dan Limunite Di Kelurahan Sukorejo Kota Blitar. *Jurnal Masyarakat Mengabdi ...*, 2(3). <https://ejournal.stipas.ac.id/index.php/jmmn/article/view/165%0Ahttps://ejournal.stipas.ac.id/index.php/jmmn/article/download/165/165>



- Pujiastuti, N. S., Ayu, K., & Syamsiah, S. (2023). Peningkatan Kompetensi Digital Marketing UKM Melalui Pelatihan Video Promosi Untuk Komunitas UKM Kelurahan Pandean Lamper Kota Semarang. *Perigel: Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia*, 2(4), 16–28.
- Putriani, S., Nugraha, H., Gigih, T., & Kurniawan, F. (2024). *Kewirausahaan pada atlet judo untuk mempersiapkan masa pensiun*. 5(225), 500–509. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i3.22061>
- Ratang, W., & Kuddy, A. (2018). Menumbuhkan Minat Anak Remaja Dalam Berwirausaha Pada Sekolah Minggu Kelas Remaja Gpdi Eben Haezer Kotaraja. *The Community Engagement Journal : The Commen*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.52062/thecommen.v1i2.53>
- Sari, O. H., Rukmana, A. Y., Munizu, M., Novel, N. J. A., Salam, M. F., Hakim, R. M. A., Sukmadewi, R., & Purbasari, R. (2023). *Digital Marketing: Optimalisasi Strategi Pemasaran Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Suminar, T. (2022). *Model Pembelajaran PBT (Production Based Training) Berbasis ICARE (Introduction, Connection, Application, Reflection, Extension) Pada Program Pelatihan Kewirausahaan*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Zulkifli, Sugiarto, I., Napu, F., Rukmana, A. Y., & Hastuti, P. (2023). Kesuksesan Wirausaha di Era Digital dari Perspektif Orientasi Kewirausahaan (Study Literature). *Sanskara Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 1(02), 81–96. <https://doi.org/10.58812/sek.v1i02.87>