

SANGGAR TEKNOLOGI KREATIF BERPOTENSI MENGHASILKAN UANG

Amanda Rahmawati ^{a,1}, Herli Apriyansa ^{b,2}, Razif Riyadi ^{c,3}, Nabila Aliya Rahma Suwanda ^{d,4}

^{abcd}Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang*

¹amandarahmawati163@gmail.com; ²herli.speed2016@gmail.com; ³razif.riyadi95@gmail.com;

⁴nabilaaliyar@gmail.com

*amandarahmawati163@gmail.com

Abstrak

Panti asuhan adalah lembaga yang memberikan tempat tinggal, pendidikan, dan perawatan bagi anak-anak yang tidak memiliki orang tua atau kondisi keluarga yang sulit. Aspek keuangan panti asuhan mencakup pendanaan operasional, biaya pendidikan, serta sumber dana untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari anak-anak di dalamnya. Pengelolaan keuangan adalah suatu aksi untuk memenuhi kebutuhan keuangan pada masa yang akan datang, dan digunakan untuk memecahkan masalah ekonomi, namun banyak sekali disepelekan oleh sebagian masyarakat karena tidak dapat mengelolanya dengan baik, meski banyak sekali media yang memudahkan untuk menghasilkan dana seperti Penjualan Karya Seni atau Kerajinan yang dikelola oleh anak panti asuhan, hasil karya tersebut dapat dijual dengan memanfaatkan teknologi sosial media seperti Instagram, facebook, Etsy dan lain-lain. Kegiatan Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang keuangan dan memotivasi adik-adik dari Yayasan Aruna Surya Bestari agar dapat mengelola keuangan dengan baik dan benar. Metode penelitian ini melibatkan wawancara dan observasi terhadap anak-anak panti asuhan yang aktif dalam menggunakan teknologi media sosial. Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media media sosial atau daring dapat memperdayakan anak-anak panti asuhan untuk memontisasi hasil karya seni mereka. Kesimpulan dari teknologi ini ialah, bahwa teknologi dapat menjadi alat yang ampuh untuk membuka peluang ekonomi dan menginspirasi anak-anak di panti asuhan untuk mengembangkan potensi kreatif mereka. Rekomendasinya mencakup pengembangan program pelatihan untuk meningkatkan keterampilan teknis dan memungkinkan anak-anak di panti asuhan mengelola platform online. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi konsep pemanfaatan teknologi dalam seni dan kreativitas untuk memberikan peluang pendapatan bagi anak-anak panti asuhan dan akses yang lebih luas terhadap dunia kreatif dan ekonomi digital.

Kata Kunci: panti asuhan; teknologi kreatif; uang

Abstract

An orphanage is an institution that provides shelter, education and care for children who do not have parents or have difficult family conditions. The financial aspect of an orphanage includes operational funding, educational costs, and sources of funds to meet the daily needs of the children there. Financial management is an action to meet financial needs in the future, and is used to solve economic problems, but is often overlooked by some people because they cannot manage it well, even though there are many media that make it easier to generate funds such as selling works of art or Crafts

managed by orphanage children can be sold using social media technology such as Instagram, Facebook, Etsy and others. This Student Community Service activity aims to provide knowledge about finance and motivate students from the Aruna Surya Bestari Foundation to be able to manage their finances well and correctly. This research method involves interviews and observation of orphanage children who are active in using social media technology. The results of the research show that the use of social media or online media can empower orphanage children to montage their artistic works. The conclusion from this technology is that technology can be a powerful tool to open up economic opportunities and inspire children in orphanages to develop their creative potential. Recommendations include developing training programs to improve technical skills and enable children in foster care to manage online platforms. Therefore, this research will explore the concept of using technology in art and creativity to provide income opportunities for children in orphanages and wider access to the creative world and digital economy.

Keywords: *orphanage; creative technology; money*

PENDAHULUAN

Panti asuhan merupakan lingkungan dimana anak-anak yang sering menghadapi kesulitan ekonomi dan sosial dapat tumbuh dan berkembang. Teknologi kreatif berperan penting dalam perjalanan hidup mereka dan menjadi landasan kehidupan yang mandiri dan berkelanjutan. Di jaman sekarang, dimana jaman yang serba digital serta kemajuan industri kreatif banyak memberikan keuntungan dan peluang bagi anak milenial terutama bagi anak Yayasan Aruna Surya Bestari. Kesadaran generasi milenial akan pentingnya ekonomi kreatif bagi kemajuan jaman dan era digital terutama di Tangerang Selatan membuat milenial tertarik untuk mengembangkan kesenian dan terjun ke dunia industri kreatif. Pengembangan pola berpikir untuk kewirausahaan perlu ditumbuhkan terutama bagi anak remaja dalam mengembangkan potensinya. Diharapkan anak yatim piatu yayasan Aruna Surya Bestari memiliki pemikiran yang tidak hanya mencari pekerjaan tetapi menciptakan lapangan kerja. Selain itu, yayasan Aruna Surya Bestari juga dapat menggunakan teknologi seperti kecerdasan buatan dan analisis data untuk menciptakan produk dan layanan yang sangat inovatif dan relevan dengan kebutuhan pasar. Selain mendukung pertumbuhan ekonomi, pola pikir

technopreneurial juga berperan penting dalam menghadapi tantangan era digital. Dilengkapi dengan keterampilan ini, mereka akan siap menghadapi transformasi digital, mengatasi tantangan keamanan siber, dan mengikuti perkembangan peraturan teknologi. Untuk itu Yayasan Surya Bestari Tangerang Selatan, kebutuhan untuk menjaga lingkungan menjadi alasan utama dilakukannya layanan ini. Anak dalam perwalian memerlukan perhatian khusus dari individu/kelompok disekitarnya. Misalnya, perhatian tidak hanya diberikan pada kegiatan yang bermanfaat bagi anak-anak Yayasan Aruna Surya Bestari, tetapi juga pada kegiatan hiburan dan pendidikan. Bentuknya dapat berupa Kerja Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan harus dilaksanakan melalui program sarjana di lingkungan perguruan tinggi.

Harapannya dengan diluncurkan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dapat memfasilitasi potensi yang dimiliki mahasiswa dalam mengkaji dan mengembangkan serta menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Program PKM juga dikembangkan untuk mengarahkan mahasiswa mencapai taraf kreativitas dan inovasi dengan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini diharapkan

akan tumbuh banyak usaha baru di kalangan remaja sehingga dapat memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar. Manfaat tersebut dapat berupa manfaat langsung maupun tidak langsung. Manfaat langsung dari kegiatan ini dapat berupa kemandirian ekonomi yang diperoleh dalam menjalankan usaha, sedangkan manfaat tidak langsung berupa penumbuhan mental yang tangguh dan pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan hidup, menjauhkan diri dari pergaulan yang salah, dan pemanfaatan waktu dalam kegiatan yang positif dan produktif. ((Astuti et al., 2013)).

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna oleh sejumlah individu atau kelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2009:4). Lebih lanjut Creswell (2009) menjelaskan bahwa proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya- penting, seperti mengajukan pertanyaan- pertanyaan dan prosedur- prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data. Menurut Mukhadis, Ibnu, dan

Dasna (2003), dalam penalaran induktif pencarian pengetahuan dimulai dengan observasi terhadap hal-hal yang khusus yaitu fakta-fakta konkrit. Selain itu Pendekatan dalam penelitian ini juga menggunakan pendekatan deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengumpulan data berupa pengalaman dan pengetahuan yang dapat diamati secara nyata berdasarkan apa yang dilihat dan didengar, Pengumpulan data dilakukan melalui teknik :

1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan, pencatatan secara sistematis, kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dalam hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan (Iskandar, 2009:121). Observasi yang dilakukan adalah dengan mengunjungi yayasan Aruna Surya Bestari dan melakukan pengamatan di yayasan tersebut.

2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi antara peneliti dengan subjek yang diteliti dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dalam mencari informasi berdasarkan tujuan menurut (Iskandar,2009:212).

Kegiatan Wawancara dilakukan dengan tiga orang pengasuh dari Rumah Yatim dan yayasan Aruna Surya Bestari. Pada

penelitian ini, teknik wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis, responden diberi pertanyaan yang sama kemudian pengumpul data mencatatnya.

3. Studi Dokumentasi merupakan pencarian data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan lain sebagainya (Arikunto, 2005).

Analisis data menggunakan teknik analisis yang terbagi dalam tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik simpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan pada rumah yayasan Aruna Surya Bestari dilakukan dengan menggunakan metode presentasi, tanya jawab dan diskusi. Antara kreativitas tutor dengan mutu layanan akademik yang berbasis teknologi pada dasarnya saling terjadi simbiosis mutualisme dimana hal ini sesuai pendapat dari Fitriah (2018) dan Nurlala & Tarigan (2014) bahwa teknologi muncul untuk membantu mereka mengeksplorasi kreativitas mereka dan mendorong kreativitas peserta didik sedemikian rupa sehingga membantu

mentransfer kreativitas mereka menjadi kenyataan, membuat kegiatan lebih otentik, dan kinerja yang baik dalam berbagai topik. Dengan adanya kreativitas teknologi maka akan berdampak pada baiknya proses pembelajaran yang berbasis teknologi di era revolusi industri 4.0 khususnya di Kota Tangerang.

Kegiatan ini merupakan pengabdian dalam rangka menumbuhkan minat dan kesadaran anak-anak Yayasan Aruna Surya Bestari di Tangerang Selatan, khususnya pada Yayasan Aruna Surya Bestari untuk dapat memahami dan mengerti tentang teknologi yang akan berpotensi untuk menghasilkan uang secara benar. Prestasi ini diikuti oleh anak-anak dari Yayasan Aruna Surya Bestari.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penelitian dan praktik. Penerapan kegiatan menabung dan pengelolaan keuangan terbukti menjadi langkah yang tepat dan bermakna untuk mengatasi tantangan keuangan yang dihadapi anak-anak di panti asuhan.

Melalui pendekatan ini, anak-anak di panti asuhan tidak hanya diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan keuangan praktis, namun juga diberdayakan untuk mengembangkan rencana keuangan mandiri yang berdampak positif terhadap

kehidupan mereka. Kegiatan menabung tidak hanya mengajarkan anak-anak panti asuhan tentang nilai uang, tetapi juga mengembangkan kebiasaan menabung yang penting untuk perencanaan masa depan.

Proses ini bukan hanya tentang menghemat uang, tetapi juga tentang membangun karakter dan kepercayaan diri dengan mencapai tujuan finansial kecil. Berdasarkan saran dari sumber yang relevan, untuk menghadirkan keterampilan mengelola keuangan bagi Masyarakat setempat harus lebih ditekankan untuk meningkatkan kesadaran dan pentingnya pendidikan serta literasi untuk anak usia dini. Kegiatan yang dilakukan harus disesuaikan dengan masalah dan harapan yang terjadi di lokasi pengabdian dengan memperhatikan latar belakang masyarakat .

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih kepada Yayasan Aruna Surya Bestari atas support dan perizinan yang diberikan. Juga terima kasih kepada dosen pembimbing dan koordinator pada pelaksanaan PMKM ini . Dukungan dan kontribusi dari semua pihak telah memainkan peran penting dalam kelancaran kegiatan ini. Semoga kerjasama

yang baik ini dapat terus terjalin di masa yang akan datang.



(Gambar 1. Foto Bersama Tim PKM dengan Peserta PKM)



(Gambar 2. Foto Bersama Pimpinan Yayasan Aruna Surya bestari)



(Gambar 3. Foto Seluruh Panitia dan Peserta PKM)



(Gambar 4. Foto Serah Terima Cindermata Bersama Pimpinan Yayasan Aruna Surya bestari)

REFERENSI

- Hilmansyah, T., Farid, E. S., Amin, M., & Hardani, R. (2023). MEMBANGUN MENTAL TECHNOPRENEURSIP DALAM UPAYA MENINGKATKAN EKONOMI KREATIF PADA MAHASISWA PSDKU UNTAD MOROWALI. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1271-1275.
- Arsiyana, M., Purwani, N., & Pudjitrherwanti, A. (2021). Workshop dan Pendampingan Penulisan Proposal Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Mahasiswa terhadap Karya Tulis Ilmiah. *Varia Humanika*, 2(2), 141-146.
- Husain, R. (2022). Mutu Layanan Tutor Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Revolusi Industri 4.0 Di SKB Kabupaten Bone Bolango Ditinjau Dari Kreativitas Tutor Dan Motivasi Berprestasi Warga Belajar Paket B. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 213-226.
- Lestari, N. P. E. B., & Torbeni, W. (2022, March). Mengenal Nft Arts Sebagai Peluang Ekonomi Kreatif Di Era Digital. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 5, pp. 342-357).
- Khaerudin, M. K. (2022). Pelatihan CorelDraw Pada Santri Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)*, 2(1), 45-56.
- Fitriyani, A., Hendharsetiawan, A. A., Atika, P. D., & Sari, R. (2022). Penerapan Sistem Aplikasi Pengelolaan Materi Pembelajaran Pada Yayasan Al-Mabrur Kabupaten Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(2), 125-134.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). Metode penelitian kualitatif. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).