



Menumbuhkan Kreativitas dan Jiwa Wirausaha pada Generasi Z melalui Workshop Pembuatan Produk Kerajinan Tangan

Nurul Husna¹, Prayudha Ananta², Meydina Eka Cahyani³, Mutiasari Nur Wulan⁴, Nindyta Puspitasari Dalimunthe⁵, Angga Febrian⁶

^{1,3,4,5,6}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Lampung

²Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Lampung

Email: nurul.husna2023@feb.unila.ac.id

INFO ARTIKEL

Kata kunci:

Kerajinan Tangan, Kreativitas, Inovasi

ABSTRAK

Menurut *Herbalife* (2021), 72% generasi Milenial dan Generasi Z di Asia Pasifik ingin memulai bisnis sendiri. Hampir sembilan dari sepuluh responden (87%) percaya bahwa memulai bisnis paling baik dilakukan sebelum usia 40 tahun, dengan rata-rata usia yang baik adalah 27 tahun. Berdasarkan data tersebut, Generasi Z (Gen Z) menjadi salah satu generasi yang banyak memiliki keinginan untuk memulai usaha sendiri. Generasi Z memiliki keterampilan teknologi yang baik, namun banyak yang masih kurang dalam pengetahuan dan keterampilan bisnis yang mendasar. *Lookcraft* adalah sebuah organisasi yang bergerak di bidang pelatihan kerajinan tangan, dengan misi utama untuk memberdayakan masyarakat melalui kreativitas dan keterampilan praktis. Didirikan atas dasar kepedulian terhadap pelestarian budaya lokal dan peningkatan ekonomi kreatif, *Lookcraft* menjadi wadah bagi siapa saja yang ingin belajar, berkembang, dan berinovasi dalam dunia kerajinan tangan. Kegiatan ini dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi pada Gen Z dan membangun jiwa wirausaha sejak dini pada Generasi Z.

ARTICLE INFO

Keywords:

Handicrafts, Creativity, Innovation

ABSTRACT

According to *Herbalife* (2021), 72% of Millennials and Generation Z in the Asia Pacific region want to start their own business. Nearly nine out of ten respondents (87%) believe that starting a business is best done before the age of 40, with an ideal average age of 27. Based on this data, Generation Z (Gen Z) is one of the generations that has a strong desire to start their own business. Gen Z has good technological skills, but many still lack basic business knowledge and skills. *Lookcraft* is an organization engaged in handicraft training, with the main mission of empowering communities through creativity and practical skills. Founded on a concern for preserving local culture and boosting the creative economy. *Lookcraft* is a platform for anyone who wants to learn, grow, and innovate in the world of handicrafts.



Contents list available at journal.uib.ac.id

Social Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Journal homepage: www.journal.uib.ac.id/index.php/se/index



This activity can foster creativity and innovation in Gen Z and build an entrepreneurial spirit from an early age in Generation Z.

1. Pendahuluan

Menurut *Herbalife* (2021), 72% generasi Milenial dan Generasi Z di Asia Pasifik ingin memulai bisnis sendiri. Hampir sembilan dari sepuluh responden (87%) percaya bahwa memulai bisnis paling baik dilakukan sebelum usia 40 tahun, dengan rata-rata usia yang baik adalah 27 tahun. Berdasarkan data tersebut, Generasi Z (Gen Z) menjadi salah satu generasi yang banyak memiliki keinginan untuk memulai usaha sendiri (Suryaningtyas & Fauzi, 2024). Gen Z, yang lahir sekitar tahun 1997 sampai tahun 2012, adalah generasi yang dikenal dengan kecenderungannya untuk meningkatkan kemandirian dan fokus pada teknologi (Dwidienawati & Syahchari, 2021).

Lookcraft adalah sebuah organisasi yang bergerak di bidang pelatihan kerajinan tangan, dengan misi utama untuk memberdayakan masyarakat melalui kreativitas dan keterampilan praktis. Didirikan atas dasar kepedulian terhadap pelestarian budaya lokal dan peningkatan ekonomi kreatif, *Lookcraft* menjadi wadah bagi siapa saja yang ingin belajar, berkembang, dan berinovasi dalam dunia kerajinan tangan.

Melalui berbagai program pelatihan yang terstruktur dan inspiratif, *Lookcraft* menawarkan berbagai kelas seperti merajut, membuat tas, membuat totebag, membuat hiasan bunga dari bahan dasar kawat dan kapas, kerajinan dari kain perca, hingga kerajinan berbahan dasar alam seperti rotan dan bambu.

Gambar 1 adalah kumpulan hasil kerajinan tangan dari *Lookcraft*.



Gambar 1. Hasil Kerajinan Tangan *Lookcraft*

Selain pelatihan rutin, *Lookcraft* juga aktif mengadakan *workshop*, pameran hasil karya, dan kolaborasi dengan komunitas maupun pelaku usaha lokal. Dengan pendekatan yang inklusif dan edukatif, *Lookcraft* berkomitmen menciptakan ruang belajar yang menyenangkan dan produktif, baik untuk pemula maupun mereka yang ingin menjadikan kerajinan tangan sebagai sumber penghasilan.

Menumbuhkan kreativitas dan jiwa wirausaha pada Gen Z juga menjadi

cara untuk mengatasi tantangan ketenagakerjaan di masa depan. Dengan otomatisasi dan disrupsi teknologi yang mengubah banyak industri tradisional, kewirausahaan dapat menjadi salah satu solusi untuk menyediakan alternatif lapangan kerja yang fleksibel dan mandiri. Selain itu, kewirausahaan memungkinkan Generasi Z untuk menjadi lebih berdaya secara ekonomi, dengan kemampuan menciptakan peluang bisnis dari minat dan keterampilan mereka sendiri.

Secara keseluruhan, menumbuhkan kreativitas dan jiwa wirausaha sejak dini bagi Generasi Z adalah sebuah keharusan dalam rangka mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital (Hasan, et al., 2024). Dengan dukungan yang tepat melalui pendidikan, pelatihan, dan pendampingan, Generasi Z dapat menjadi pendorong utama dalam membangun ekonomi digital yang kuat dan berkelanjutan, baik di tingkat lokal maupun global. Ini juga akan memperkuat peran mereka sebagai inovator dan agen perubahan di masa depan.

Meskipun Generasi Z sangat fasih dalam penggunaan teknologi, banyak dari mereka kurang memiliki pemahaman yang mendalam tentang aspek fundamental dalam menjalankan bisnis. Keterampilan seperti *hard skill* produksi produk kerajinan tangan masih banyak belum dimiliki. Generasi Z, yang banyak terdiri dari pelajar dan pemuda yang baru memasuki dunia kerja, sering menghadapi kesulitan

dalam memperoleh akses ke modal awal untuk memulai usaha.

Jaringan profesional sangat penting dalam kewirausahaan, terutama untuk mendapatkan peluang kolaborasi, investasi, atau bahkan hanya sekadar berbagi pengalaman. Generasi Z, yang umumnya masih di tahap awal karir, sering kali belum memiliki jaringan yang luas dalam dunia bisnis. Kesenjangan dalam mendapatkan bimbingan dari mentor berpengalaman menjadi tantangan serius karena kewirausahaan membutuhkan kolaborasi lintas sektor, baik dengan profesional teknologi, pemasaran, atau investor. Minimnya jaringan membuat mereka lebih sulit untuk mendapatkan peluang yang dapat mempercepat pertumbuhan bisnis (Sadiyah & Solekah, 2025).

Salah satu tujuan utama dari program *workshop* ini adalah untuk membekali Generasi Z dengan pengetahuan bisnis dan keterampilan manajerial serta memproduksi produk kerajinan tangan yang nantinya dapat menjadi bekal dan mengasah kreativitas. Program ini akan menyediakan pelatihan tentang kewirausahaan, perencanaan bisnis, dan produksi produk kerajinan tangan. Dengan meningkatkan keterampilan ini, Gen Z akan lebih siap dalam membuat keputusan bisnis yang strategis dan memiliki kreativitas dalam memproduksi produk kerajinan tangan.

Program ini akan memfasilitasi pengembangan jaringan profesional bagi peserta dengan menghubungkan mereka dengan mentor dan pengusaha

kerajinan tangan yang sudah berpengalaman. Jaringan ini penting bagi wirausahawan muda untuk membuka peluang kolaborasi, mendapatkan masukan, serta memperluas akses mereka ke pasar. Melalui acara-acara *networking*, *workshop*, dan kolaborasi dengan berbagai pihak, peserta akan diperkenalkan dengan berbagai mitra potensial yang dapat mendukung pertumbuhan bisnis mereka.

Manfaat dari program ini adalah membantu menumbuhkan kreativitas dan inovasi peserta sehingga mereka mampu menghasilkan ide-ide baru yang relevan dan bermanfaat. Program ini juga melatih keterampilan praktis yang berpotensi untuk dimonetisasi, sehingga dapat menjadi bekal dalam menciptakan peluang usaha. Selain itu, peserta akan mengasah kemampuan komunikasi dan kolaborasi melalui berbagai kegiatan yang mendorong kerja sama tim. Program ini turut mengenalkan konsep bisnis secara praktis agar peserta memahami dasar-dasar dalam menjalankan usaha. Dengan demikian, peserta dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian, serta memiliki mental yang terus berkembang (*growth mindset*) dan ketekunan dalam menghadapi tantangan.

2. Metode

Mitra dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah mitra Lookcraft, yang mengadakan pelatihan kerajinan tangan, dengan misi utama untuk memberdayakan

masyarakat melalui kreativitas dan keterampilan praktis. Pendekatan yang dilakukan dengan metode partisipatif dan edukatif, dengan beberapa tahapan yang dilakukan, seperti persiapan pelatihan, pendampingan, dan evaluasi.

Tahap awal meliputi peninjauan dan koordinasi dengan mitra untuk menyampaikan tujuan kegiatan, memperoleh izin, serta menyepakati pelaksanaan melalui FGD. Pada tahap ini juga diberikan edukasi awal kewirausahaan guna mempersiapkan kapabilitas peserta dalam mengembangkan ide bisnis.

Tahap selanjutnya yaitu mengadakan pelatihan, yang bertujuan meningkatkan keterampilan Gen Z dalam memproduksi produk kerajinan tangan melalui pelatihan praktik. Kegiatan ini dilaksanakan dalam 3 sesi selama 6 bulan, meliputi pemahaman dasar kewirausahaan, teknik produksi kerajinan tangan, dan praktik langsung pembuatan produk, masing-masing berdurasi 45 menit.

Setelah pelatihan, peserta didampingi dalam praktik pembuatan produk kerajinan sesuai ciri khas masing-masing. Pendampingan ini bertujuan memantau perkembangan karya dan proses produksi, dilakukan selama 6 bulan melalui kunjungan bulanan ke wilayah mitra atau konsultasi via WhatsApp.

Tahap akhir pengabdian adalah evaluasi menyeluruh dari kegiatan pengenalan, pelatihan, hingga pendampingan untuk mengukur pencapaian tujuan program. Evaluasi dilakukan secara bertahap sebagai dasar perbaikan metode selanjutnya.

Keberhasilan program ditentukan jika $\geq 85\%$ mitra menunjukkan peningkatan penjualan digital dalam 6 bulan; jika kurang, program dinilai belum berhasil. Hasil evaluasi akan dituangkan dalam laporan akhir kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan



Gambar 2. Merangkai Kerajinan Tangan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Menumbuhkan Kreativitas dan Jiwa Wirausaha pada Generasi Z melalui *Workshop*

Pembuatan Produk Kerajinan Tangan” dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2025 dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan, serta semangat kewirausahaan generasi muda dalam memanfaatkan bahan-bahan sederhana menjadi produk bernilai jual. Kegiatan ini diikuti oleh 15 peserta yang terdiri dari pelajar dan mahasiswa generasi Z yang memiliki minat terhadap bidang seni dan kerajinan tangan.

Workshop dilaksanakan secara interaktif dengan menghadirkan pengajar dari Lookcraft, yaitu pelaku usaha kreatif yang berpengalaman dalam bidang kerajinan tangan dan pengembangan produk berbasis kreativitas lokal. Selama kegiatan berlangsung, peserta dibimbing secara langsung dalam proses pembuatan berbagai jenis produk kerajinan, seperti gantungan kunci, tas kecil dari kain perca, dan hiasan meja berbahan daur ulang.

Peserta menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal kegiatan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebanyak 96% peserta menyatakan bahwa kegiatan ini menambah pengetahuan dan keterampilan baru di bidang kerajinan tangan, sedangkan 80% peserta merasa lebih termotivasi untuk mencoba berwirausaha setelah mengikuti *workshop*.

Beberapa hasil nyata dari kegiatan ini antara lain peserta mampu menghasilkan produk kerajinan tangan yang kreatif, layak jual, dan memiliki desain yang bervariasi sesuai selera masing-masing. Selain itu, peserta juga

memperoleh pemahaman dasar tentang kewirausahaan kreatif, mulai dari perhitungan harga pokok produksi, penentuan harga jual, hingga strategi promosi sederhana melalui media sosial. Kegiatan ini juga berhasil membentuk jejaring komunikasi antara peserta dan pengajar dari Lookcraft yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan ide bisnis di masa depan.

Kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) efektif dalam menumbuhkan kreativitas dan minat berwirausaha pada generasi Z. Peserta tidak hanya belajar membuat produk, tetapi juga memahami nilai ekonomi di balik proses kreatif tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryana (2019) yang menyatakan bahwa pengalaman langsung dan praktik lapangan merupakan cara paling efektif dalam menanamkan jiwa wirausaha sejak dini.

Keterlibatan *Lookcraft* sebagai mitra pengajar juga memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Pengalaman praktis yang dibagikan oleh pengajar mendorong peserta untuk lebih percaya diri dalam mengembangkan produk dan memasarkan hasil karyanya. Kegiatan ini sekaligus menumbuhkan *soft skills* seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab, yang menjadi bekal penting dalam dunia kewirausahaan modern.

Selain itu, kegiatan ini menunjukkan bahwa generasi Z memiliki potensi besar dalam bidang industri kreatif. Mereka cepat

beradaptasi, terbuka terhadap ide baru, dan memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi digital untuk promosi produk. Dengan dukungan pelatihan berkelanjutan, generasi muda diharapkan dapat mengembangkan usaha mandiri yang tidak hanya bernilai ekonomi tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal melalui produk kerajinan tangan.

Setelah kegiatan berlangsung, beberapa peserta menyatakan keinginan untuk melanjutkan pembuatan produk secara mandiri dan berencana menjual hasil karyanya secara daring melalui media sosial. Pengabdian ini diharapkan menjadi langkah awal dalam membentuk komunitas wirausaha muda kreatif di daerah setempat, dengan dukungan pembinaan lanjutan dari pihak Lookcraft dan perguruan tinggi.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan kreativitas, keterampilan, serta jiwa kewirausahaan peserta dari kalangan generasi Z melalui pembelajaran praktik langsung dalam pembuatan produk kerajinan tangan. Dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang dan bimbingan dari pengajar Lookcraft, kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang inspiratif dan aplikatif.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mampu menghasilkan produk kerajinan yang bernilai estetika dan ekonomi, tetapi juga memahami konsep dasar

kewirausahaan, mulai dari pengelolaan bahan baku, penentuan harga jual, hingga strategi promosi digital. Kegiatan ini juga memperlihatkan adanya perubahan sikap dan motivasi positif terhadap dunia wirausaha, di mana sebagian besar peserta berminat untuk melanjutkan produksi dan menjual hasil karya mereka secara mandiri.

Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan workshop dengan pendampingan pelaku usaha kreatif efektif dalam menumbuhkan semangat inovasi dan kemandirian ekonomi di kalangan generasi muda, serta menjadi langkah awal untuk menciptakan wirausahawan kreatif yang berdaya saing di masa depan.

Saran yang dapat diberikan adalah peserta diharapkan terus mengembangkan keterampilan dan kreativitas serta memanfaatkan media digital untuk memasarkan produk agar bernilai ekonomi. Mitra (Lookcraft) disarankan melanjutkan kolaborasi dengan perguruan tinggi atau lembaga terkait guna memberikan pembinaan lanjutan, seperti program magang atau pendampingan usaha. Sementara itu, pemerintah dan lembaga terkait diharapkan mendukung melalui pelatihan, akses permodalan, dan fasilitas pemasaran untuk memperkuat ekosistem industri kreatif dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

5. Daftar Pustaka

Herbalife Nutrition. (2021). *Asia Pacific Young Entrepreneurs Survey 2021*

Suryana. (2019). *Kewirausahaan: Kiat dan proses menuju sukses*. Jakarta: Salemba Empat.

Dwidienawati, D. & Syahchari, D. H., 2021. *Effective Leadership Style for Generation Z*. Rome, Italy

Hasan, M. et al, 2024. The role of entrepreneurship education in the entrepreneurial readiness of generation Z students: why do digital business literacy and financial literacy matter?. *Cogent Education*, 11(1).

Sadiyah, N. & Solekah, N. A., 2025. GEN Z ENTREPRENEURIAL INTENTIONS : ROLE OF KNOWLEDGE, MOTIVATION, AND SELF CONFIDENCE. *International Journal of Economic Literature (INJOLE)*, 3(6), pp. 858-870.

Suryaningtyas, D. O. & Fauzi, A., 2024. STUDI LITERATUR FAKTOR DETERMINAN YANG MEMPENGARUHI TURNOVER INTENTION PADA GEN Z DI BEBERAPA SEKTOR PERUSAHAAN DI INDONESIA. *Jurnal Akuntansi dan Manajemen Bisnis (JAMAN)*, 4(2).