

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bagi masyarakat modern saat ini memperoleh pendidikan merupakan suatu tuntutan yang mendasar, baik untuk mendapatkan pengetahuan ataupun dalam rangka mengembangkan diri. Seiring dengan pembangunan yang semakin pesat disertai perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin maju, dibutuhkan pendidikan yang berkualitas untuk menghasilkan sumber daya manusia yang handal dan terampil, antara lain mampu memanfaatkan peluang yang ada, mengembangkan kecerdasan serta menggunakan kemampuan yang dimiliki secara produktif.

Di Indonesia, pendidikan formal diperoleh di sekolah pada beberapa jenjang dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Program pendidikan di setiap jenjang akan memberi tuntutan dan tantangan yang berbeda yang semakin kompleks. Semakin tinggi jenjang pendidikan, semakin besar tanggungjawabnya dalam mengerjakan tugas-tugas pendidikan, terutama terasa setelah memasuki jenjang perguruan tinggi. Pendidikan di perguruan tinggi sangat spesifik karena sudah harus mempersiapkan mahasiswa pada suatu keahlian tertentu, sehingga mahasiswa mampu terjun ke dunia kerja. Oleh karena itu perguruan tinggi di Indonesia lebih berorientasi pada pemberian pengetahuan dan keterampilan bagi peserta didik agar kelak dapat

memenuhi kebutuhan dunia kerja, dengan kata lain *output* yang dihasilkan adalah para tenaga kerja yang siap pakai.

Krisis moneter yang menimpa Indonesia pada tahun 1997-1998 dimana nilai tukar mata uang Dollar amerika mencapai puncaknya yaitu 17000 rupiah per 1 dolar Amerika, hal tersebut memberikan pukulan yang sangat berat bagi para pelaku usaha di Indonesia. Pada saat itu banyak pelaku usaha yang menutup usahanya ataupun memutuskan hubungan kerja dengan karyawannya sehingga angka pengangguran meningkat drastis. Pemerintah berupaya untuk mengatasi krisis tersebut dan hasilnya mulai terlihat dari kemajuan-kemajuan dan perekonomian Indonesia yang mulai menggeliat ditandai dengan bergairahnya kembali perdagangan di Indonesia pada 5 tahun terakhir (sejak tahun 2004). Namun di awal tahun 2008, terjadi krisis ekonomi global yang diawali di Amerika, dimana perusahaan-perusahaan besar yang bangkrut, dan hal tersebut berimbas terhadap Indonesia yaitu dengan melemahnya nilai tukar rupiah dengan 12000 rupiah per 1 dolar Amerika. Keadaan ini menyerupai krisis ekonomi pada tahu 1997-1998, dimana banyak perusahaan yang mengalami kesulitan untuk melanjutkan usahanya.

Krisis ekonomi yang melanda Indonesia membuat semakin sulitnya mendapatkan lapangan pekerjaan yang sesuai, oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila Indonesia merupakan salah satu negara yang tingkat penganggurannya cukup tinggi. Badan pusat statistik (BPS) mencatat jumlah pengangguran baru Agustus 2005 sampai Februari 2006 bertambah 600 ribu orang. Persentase pengangguran naik dari 9,9 % menjadi 10,3% dari total angkatan kerja (Media Indonesia 23 Juli 2006). Hal

itu dikarenakan jumlah lapangan pekerjaan yang tersedia lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah tenaga kerja yang semakin lama semakin banyak. Selain itu, pesatnya kemajuan teknologi, mengakibatkan banyak pekerjaan yang dahulu dikerjakan dengan menggunakan tenaga manusia kini mulai bergeser digantikan oleh tenaga mesin. Pengangguran yang terjadi di Indonesia bukan hanya terhadap orang yang kurang berpendidikan, namun para sarjana juga menganggur karena sulit mendapatkan pekerjaan. Tercatat ada sekitar 42,32% lebih sarjana lulusan perguruan tinggi yang menganggur(www.depnakertrans.go.id). Hal ini dimungkinkan, mengingat situasi dan kondisi akibat dampak krisis ekonomi mendorong pemilik perusahaan untuk lebih selektif dalam menerima pegawai. Pada umumnya perusahaan menetapkan persyaratan standar IPK kelulusan minimal 3,00 bahkan lebih.(Pikiran Rakyat, Sabtu 16 Agustus 2008)

Sebagai upaya untuk menanggulangi tingginya angka pengangguran, maka akan sangat mendukung apabila para lulusan perguruan tinggi dipersiapkan dan dilatih untuk memiliki kemauan dan kemampuan untuk menjadi seorang *entrepreneur*. Untuk itu sudah saatnya kurikulum perguruan tinggi memasukkan mata kuliah atau materi kewirausahaan dan inovasi atau *entrepreneurship* baik teori maupun praktek. Hal ini sesuai dengan keinginan pemerintah dalam upaya mengatasi angka pengangguran yang makin meningkat (Pikiran Rakyat, 6 Desember 2008) Seperti halnya di Fakultas Psikologi Universitas “X” di Bandung yang sudah memasukkan mata kuliah kewirausahaan dan inovasi ke dalam kurikulumnya. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh rektor Universitas Padjadjaran Ganjar

Kurnia dalam Wisuda Gelombang I Unpad di aula Unpad, bahwa keterbatasan lapangan pekerjaan di tengah krisis perekonomian menuntut lulusan perguruan tinggi untuk menjadi wiraswatawan. Asalkan kreatif, lulusan program studi apapun bisa mandiri atau bisa juga berkelompok membentuk perusahaan. Apabila hal ini dapat dilakukan, aktivitas tersebut dapat merekrut sejumlah tenaga kerja. (Pikiran Rakyat, 25 November 2008)

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama 1 tahun dijumpai bahwa mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas “X” banyak yang melakukan pencarian dana dengan cara menjual produk-produk yang dipergunakan untuk menutupi kekurangan biaya kegiatan. Selain itu peneliti juga menemukan bahwa sebagian dari mahasiswa menawarkan produk kosmetik, pakaian, dan tas kepada teman-temannya, disamping itu ada juga mahasiswa yang menawarkan produk dari suatu perusahaan MLM (*Multi Level Marketing*). Perilaku mahasiswa seperti itu mengesankan bahwa para mahasiswa mempunyai semangat kewirausahaan (*entrepreneurship*)

Menurut Hisrich dan Peters (*Entrepreneurship*, 2002) mengatakan bahwa untuk menjalankan proses *entrepreneurship*, individu harus mampu untuk membangkitkan semua ide dan gagasan yang dimilikinya dan mengimplementasikan semua ide-ide yang sudah muncul. Dalam hal ini individu terlebih dahulu harus dapat melihat peluang-peluang untuk memperoleh hasil memuaskan dalam prestasinya yang tersedia, dan mahasiswa mampu menemukan kombinasi-kombinasi baru misalnya pengenalan metode atau cara belajar yang baru. Hal ini oleh Hisrich dan

Peters (2002) disebut sebagai *creating something new*. *Creating something new* ini sangat mempengaruhi proses *entrepreneurship*, *Creating something new* yang dimaksud adalah kemampuan mahasiswa untuk menemukan segala sesuatu yang baru, baik dalam metode belajar maupun cara-cara untuk menangani masalah dalam proses belajarnya di universitas. Mahasiswa yang tidak memiliki kemampuan *creating something new* maka tidak dapat dikatakan memiliki *entrepreneurship* dalam dirinya.

Untuk menjalankan proses *entrepreneurship*, mahasiswa memiliki semangat dan daya juang yang tinggi, mahasiswa memiliki kemauan untuk terus berjuang walaupun mendapatkan banyak hambatan dalam tugas-tugasnya, mahasiswa mau bekerja keras dan meluangkan waktu untuk terus mempelajari cara belajar / metode belajar yang baru dan memiliki keinginan untuk selalu mencari referensi-referensi yang dibutuhkan lebih dari apa yang diajarkan oleh dosen , serta mematikan naluri untuk berpikir secara lamban dan malas. Hal ini oleh Hisrich dan Peters (2002) disebut sebagai *Devotion of the necessary time and effort* . *Devotion of the necessary time and effort* disini dapat menggambarkan ketaatan pada waktu, dan pentingnya kerja keras yang dibutuhkan seseorang dalam menjalankan proses *entrepreneurship*. Pada proses *entrepreneurship* ditekankan kerja keras hal itu dikarenakan oleh *entrepreneurship* adalah sesuatu yang tercipta dari pengembangan bukan sesuatu yang alami didapatkan oleh manusia sejak manusia dilahirkan (Hisrich dan Peters,1995)

Selain meluangkan waktu dan melakukan kerja keras, mahasiswa berani dalam menentukan keputusan dan menerima segala dampak yang akan muncul/mengambil resiko. Keberanian mengambil resiko yang dimaksudkan adalah berani untuk mengambil peluang yang ada dan mengambil langkah-langkah yang tidak umum. Resiko yang dimaksudkan dapat berupa hal finansial namun dapat juga berupa masalah sosial, maupun masalah pendidikan. Dalam kehidupan mahasiswa *entrepreneurship* berada dalam bidang pendidikan. Pengambilan resiko yang ada dapat diarahkan kepada keberanian mahasiswa dalam memberikan masukan-masukkan kepada dosen mengenai metode belajar yang akan digunakan dan keberanian mahasiswa untuk memberikan *feed back* kepada dosen akan hasil kerja dosen selama mengajar di kelas. Hal ini disebut oleh Hisrich dan Peters (2002) disebut sebagai *Taking Risk*. Sebenarnya dalam hal pengambilan resiko, mahasiswa dapat menggeserkan resiko/memperkecil resiko tersebut jika mahasiswa telah berani banyak mengambil resiko (pengalaman) dan mahasiswa telah memiliki banyak pengetahuan akan usaha yang akan digeluti dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan.

Selain memiliki keberanian untuk mengambil resiko, mahasiswa juga harus memiliki suatu tujuan untuk mencapai suatu reward yang dirasakan oleh mahasiswa seperti mendapatkan nilai yang semakin baik, mahasiswa mengerjakan tugasnya berdasarkan beberapa referensi untuk mendapatkan hasil yang maksimal sebagai tujuan yang ingin dicapai oleh mahasiswa. Tujuan yang dimiliki oleh mahasiswa akan menghasilkan suatu kepuasan tersendiri bagi mahasiswa. Kepuasan tersebut dapat

tercapai karena adanya kemampuan untuk melihat peluang, lalu tidak menyalahkan peluang yang ada dengan berani mengambil resiko dan menjalankan dengan meluangkan segenap waktu dan kerja keras, sehingga hal tersebut berbuah suatu hasil yang indah atau sesuatu yang diimpi-impikan. Hal ini disebut Hisrich dan Peters (2002) disebut sebagai *involves the reward*.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang diuraikan diatas, peneliti melakukan wawancara dengan 30 orang yang mencoba untuk memasarkan barangnya, dan hasil yang didapatkan adalah sebanyak 16 orang (53,33%) tidak dapat melihat peluang yang ada dan memiliki niat untuk bekerja dengan mengikuti pekerjaan yang sudah ada/sudah dilakukan oleh banyak orang, lalu sebanyak 14 orang (46,67%) dapat melihat kesempatan/peluang yang ada disekitarnya dan berusaha untuk mencari sesuatu yang baru/tidak mau terpaku hanya dengan usaha-usaha yang sudah ada.

Dari 30 mahasiswa didapatkan juga bahwa 17 orang (56,67%) tidak berani untuk mencoba usaha yang baru karena mereka merasa hal tersebut memiliki resiko yang besar dan 13 orang (43,33%) berani mengambil resiko yang ada dalam kehidupan kerja maupun dalam membuka suatu usaha dengan mempertaruhkan apa yang dimilikinya walaupun apa yang dikerjakannya belum tentu menghasilkan.

Dari 30 mahasiswa didapatkan bahwa 20 orang (66,67%) merasa tertantang dengan permasalahan yang ada seperti harus mencari dana tambahan jika tidak program yang direncanakan tidak akan berjalan, dan 10 orang (33,33%) menyatakan merasa tertekan karena tidak bisa memotivasi teman-temannya untuk membeli barang yang dijual sehingga tidak dapat mengumpulkan dana.

Dari 30 mahasiswa didapatkan bahwa 10 orang (33,33%) berjualan untuk mengisi waktu luang, 10 orang (33,33%) melakukan hal tersebut untuk mencari uang tambahan, dan 10 orang (33,33%) melakukan hal tersebut untuk masa depan mereka.

Atas dasar permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “studi deskriptif mengenai derajat kemampuan *entrepreneurship* pada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2005 di Universitas “X” di Bandung.”

1.2 Identifikasi masalah

Yang ingin diteliti pada penelitian ini adalah seberapa tinggi kemampuan *entrepreneurship* pada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2005 di Universitas “X” Bandung?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai derajat *entrepreneurship* pada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2005 di Universitas “X” Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mengenai derajat *entrepreneurship*, serta aspek-aspek *entrepreneurship* yaitu *creating something new, taking risk, Devotion of the necessary time and effort, involves the reward* pada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2005 di Universitas “X” Bandung.

1.4 Kegunaan penelitian

1.4.1 Kegunaan teoritis

- a. Menjadi acuan bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan kemampuan *entrepreneurship* pada mahasiswa.

- b. Dapat memperkaya kajian psikologi industri dan organisasi, pendidikan dan kewirausahaan dalam hal temuan empirik mengenai kemampuan *entrepreneurship*.

1.4.2 Kegunaan praktis

- a. Memberikan informasi pada pihak Fakultas mengenai seberapa tinggi kemampuan *entrepreneurship* pada mahasiswa.
- b. Memberikan masukan bagi pihak Fakultas mengenai aspek-aspek apa saja yang dapat membentuk kemampuan *entrepreneurship* bagi mahasiswa sehingga dapat ditindaklanjuti untuk meningkatkan aspek-aspek tersebut pada mahasiswa.
- c. Memberikan informasi bagi mahasiswa agar mengetahui tinggi rendahnya kemampuan *entrepreneurship* yang dimiliki oleh mahasiswa.

1.5 Kerangka Pikir

Mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2005 memasuki masa dewasa, tepatnya adalah masa dewasa awal (*early adolescence*). Sejalan dengan tugas perkembangan pada masa dewasa awal yang sedang dijalannya, kematangan ekonomi, kematangan emosi dan kemandirian dalam membuat keputusan, dan kreatif dalam menciptakan sesuatu yang baru menjadi hal yang sangat penting bagi mahasiswa. Mereka mulai meramalkan keberhasilan mereka di masa yang akan

datang sebagai orang dewasa yang sudah matang (Santrock,2002), hal tersebut dapat dicapai mahasiswa melalui proses belajar mengajar dan proses pendewasaan diri yang dialami mahasiswa di perguruan tinggi sehingga mahasiswa diharapkan mampu memiliki pemikiran yang abstrak, kemampuan memprediksi, kreatif dan memiliki kematangan secara emosional. Setelah mahasiswa selesai menempuh perguruan tinggi dan menjadi sarjana, ternyata mahasiswa harus menghadapi realita yang tidak sesuai dengan rencana dan harapannya yaitu apa yang sudah dipelajari di bangku perkuliahan tidak sesuai dengan yang dituntut dalam dunia kerja, ditambah lagi dengan adanya system koneksitas dalam mendapatkan suatu pekerjaan.

Kondisi di atas membuat sebagian dari para sarjana cenderung menerima suatu pekerjaan tanpa kesesuaian kemampuannya, seperti seorang insinyur yang bekerja sebagai seorang sales marketing. Sedangkan sebagian dari para sarjana berjuang untuk merintis usahanya sendiri dengan menggunakan peluang dan kemampuan yang dimilikinya.

Para sarjana yang merintis usaha sendiri dikenal dengan wirausahawan (*Entrepreneurship*). *Entrepreneurship* adalah suatu proses dimana seseorang dengan kemampuannya menciptakan sesuatu yang baru (*creating something new*) dengan meluangkan waktu dan usaha (*devoting the necessary time and effort*), yang diduga berhubungan dengan masalah keuangan, fungsi mental, dan resiko sosial (*taking risk*), dan menerima hasil sebagai hadiah (*Involves the rewards*) dan mendapatkan kepuasan pribadi dan kebebasan (Robert. D. Hisrich, 2002). *Entrpreunership* memiliki banyak kegunaan untuk membangun perekonomian suatu bangsa, dapat

dikatakan seperti itu karena setiap kegiatan *entrepreneurship* yang berhasil tidaklah hanya membawa keuntungan bagi *entrepreneur* saja, tetapi juga keuntungan bagi lingkungan sekitarnya bahkan negara dimana *entrepreneurship* tersebut berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari pertumbuhan ekonomi dari masing-masing individu, menawarkan kepuasan dan fleksibilitas dalam bekerja, memberikan lapangan pekerjaan bagi orang – orang sekitar sehingga dapat mengurangi angka pengangguran, mengembangkan lebih banyak industri-industri khususnya untuk daerah terpencil, memperkenalkan teknologi yang baru agar masyarakat tidak terpaku dengan teknologi yang sudah ada, mengembangkan pasar yang baru sehingga barang dan jasa lebih banyak tersedia, bebas dari ketergantungan untuk mengharapkan pekerjaan yang ditawarkan oleh orang lain dan meningkatkan kehidupan perokonomian suatu bangsa (Peter Drucker, 1970)

Pada proses *entrepreneurship* terdapat suatu tujuan yang ingin dicapai (*involve rewards*), tujuan yang ingin dicapai disini tidaklah selalu harus berhubungan dengan perihal materi, tetapi dapat juga berupa suatu hasil yang indah atau sesuatu yang diimpi-impikan oleh para mahasiswa seperti nilai IPK yang tinggi, prestasi ketika berkuliah. Ketika berkuliah, para mahasiswa melakukan berbagai macam usaha seperti berjualan, mengikuti MLM untuk menambah pendapatannya. Tetapi untuk melakukan itu mahasiswa tersebut harus memiliki *soft skill* dari *entrepreneurship* seperti yang dijelaskan oleh Hisrich dan Peters (2002).

Robert.D.Hisrich mengemukakan ada empat aspek yang menjadi dasar bagi *entrepreneurship* yaitu *creating something new, devoting the necessary time and*

effort, taking risk, dan Involves the rewards. Aspek pertama yang menjadi aspek dari *entrepreneurship* adalah *creating something new*, yang dimaksud dengan *creating something new* adalah menciptakan segala sesuatu yang baru dimana *entrepreneur* harus membangkitkan semua ide dan gagasan yang dimilikinya dan mengimplementasikan semua ide – ide yang sudah muncul (John Kao & Howard Stevenson, 1984). Dalam hal ini berarti mahasiswa memiliki ide-ide yang baru kepada dosen mengenai cara belajar mengajar, lalu kemampuan untuk menemukan metode-metode belajar yang baru, dan mahasiswa juga mempunyai informasi yang baru.

Aspek kedua yang mendasari *entrepreneurship* adalah *Devotion of the necessary time and effort* disini dapat menggambarkan ketaatan pada waktu dan pentingnya kerja keras yang dibutuhkan seseorang dalam menjalankan proses *entrepreneurship*. Pada proses *entrepreneurship* ditekankan kerja keras hal itu dikarenakan oleh *entrepreneurship* adalah sesuatu yang tercipta dari pengembangan bukan sesuatu yang alami didapatkan oleh manusia sejak manusia dilahirkan (Robert. D.Hisrich dan Michael Peters,1995). *Devotion of the necessary time and effort* pada mahasiswa dapat dilihat dari mahasiswa yang memiliki kemauan untuk terus berjuang walaupun mendapatkan banyak hambatan dalam tugas-tugasnya, mahasiswa mau bekerja keras dan meluangkan waktu untuk terus mempelajari cara belajar / metode belajar yang baru dan memiliki keinginan untuk selalu mencari referensi-referensi yang dibutuhkan lebih dari apa yang diajarkan oleh dosen, serta mematikan naluri untuk berpikir secara lamban dan malas. Aspek ketiga yang mendasari

entrepreneurship adalah *taking risk*, dalam hal ini dapat dikatakan sebagai suatu pengambilan resiko, pengambilan resiko baik dalam hal keuangan, sosial, ataupun secara psikologis. Menurut Hisrich, pembelajaran terhadap pengambilan resiko pada *entrepreneurship* berfokus pada komponen-komponen keberhasilan finansial/kemakmuran pada umumnya. Sebenarnya dalam hal pengambilan resiko bagi mahasiswa adalah pengambilan resiko yang ada dapat diarahkan kepada keberanian mahasiswa dalam memberikan masukan-masukkan kepada dosen mengenai metode belajar yang akan digunakan dan keberanian mahasiswa untuk memberikan *feed back* kepada dosen akan hasil kerja dosen selama mengajar di kelas. Mahasiswa dapat menggeserkan resiko atau memperkecil resiko tersebut jika mahasiswa telah berani banyak mengambil resiko (pengalaman) dan mahasiswa telah memiliki banyak pengetahuan akan usaha yang akan dijalani dan mengumpulkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

Aspek yang keempat yang mendasari *entrepreneurship* adalah *Involves the rewards*. *Involves the rewards* disini adalah suatu tujuan untuk mencapai suatu reward yang dirasakan oleh individu tersebut sebagai kebebasan yang diikuti kepuasan secara pribadi. memiliki suatu tujuan untuk mencapai suatu reward yang dirasakan oleh mahasiswa seperti mendapatkan nilai yang semakin baik, mahasiswa mengerjakan tugasnya berdasarkan beberapa referensi untuk mendapatkan hasil yang maksimal sebagai tujuan yang ingin dicapai oleh mahasiswa. Tujuan yang dimiliki oleh mahasiswa akan menghasilkan suatu kepuasan tersendiri bagi mahasiswa. Kepuasan tersebut dapat tercapai karena adanya kemampuan untuk melihat peluang,

lalu tidak menyalakan peluang yang ada dengan berani mengambil resiko dan menjalankan dengan meluangkan segenap waktu dan kerja keras, sehingga hal tersebut berbuah suatu hasil yang indah atau sesuatu yang diimpi-impikan.

Menurut Hisrich dan Peters (2002), kemampuan *entrepreneurship* adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk menjalankan proses *entrepreneurship*. Ciri-ciri individu yang memiliki kemampuan *entrepreneurship* tinggi dan rendah dapat dilihat berdasarkan empat aspek utama, yaitu *creating something new*, *devoting the necessary time and effort*, *taking risk*, dan *Involves the rewards*. Individu yang memiliki kemampuan *entrepreneurship* yang tinggi memiliki untuk menciptakan segala sesuatu yang baru dimana individu menemukan semua ide dan gagasan yang dimilikinya dan mengimplementasikan semua ide-ide yang sudah muncul (*creating something new*), bersedia, memiliki ketaatan pada waktu dan mau berusaha keras untuk mengerjakan pekerjaannya (*devoting the necessary time and effort*), individu memiliki keberanian untuk mengambil resiko, berani mengambil langkah yang ambigu dan tidak wajar secara umum (*taking risk*), dan individu mempunyai suatu tujuan untuk mencapai suatu reward/sesuatu yang dicita-citakan (*Involves the rewards*). Begitu pula sebaliknya, mahasiswa yang memiliki kemampuan *entrepreneurship* rendah akan cenderung kurang mampu untuk menciptakan segala sesuatu yang baru dimana mahasiswa harus membangkitkan semua ide dan gagasan yang dimilikinya dan mengimplementasikan semua ide-ide yang sudah muncul (*creating something new*), kurang memiliki keinginan untuk menyediakan atau memiliki ketaatan pada waktu dan mau berusaha keras untuk mengerjakan

pekerjaannya (*devoting the necessary time and effort*), individu kurang memiliki keberanian untuk mengambil resiko, kurang berani mengambil langkah yang ambigu dan tidak wajar secara umum (*taking risk*), dan individu kurang mempunyai suatu tujuan atau tidak mempunyai suatu tujuan yang jelas (*Involves the rewards*). (Robert. D. Hisrich, 2002)

Menurut Robert. D. Hisrich dan Michael Peters (2002), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses *entrepreneurship* seseorang yaitu faktor *internal*, dan faktor *eksternal*. Faktor internal yaitu faktor yang ada di dalam diri mahasiswa itu sendiri, yang terdiri atas adanya ketidakpuasan terhadap kondisi sekarang, keberanian menanggung resiko, minat terhadap suatu kegiatan.

Ketidakpuasan terhadap kondisi sekarang merupakan suatu kondisi yang dirasakan kurang memuaskan bagi individu, lalu individu tersebut berusaha untuk merubah keadaan yang kurang menyenangkan bagi dirinya. Dalam *Entrepreneurship*, ketidakpuasan terhadap kondisi yang dihadapi berpengaruh terhadap tinggi rendahnya *entrepreneurship* yang dimiliki oleh mahasiswa. Rasa tidak puas terhadap kondisi yang dihadapi pada saat sekarang ini dapat digambarkan seperti suatu stimulus yang mendorong mahasiswa untuk terus berjuang dengan mencoba menemukan sesuatu yang baru, terus bekerja keras dan meluangkan waktunya, mendorong mahasiswa, dan menjadi lebih berani dalam pengambilan resiko, hingga mendapatkan kondisi yang sesuai seperti diharapkan oleh mahasiswa tersebut. Mahasiswa yang tidak puas akan prestasi yang didapaknya atau mahasiswa yang memiliki nilai akademis yang kurang ataupun mahasiswa yang memiliki nilai/IPK yang tinggi namun masih merasa

kurang dan ingin terus mengembangkan IPK yang dimiliki, akan memiliki potensi yang lebih besar untuk melakukan *entrepreneurship*. Sebaliknya mahasiswa yang sudah merasa puas akan IPK yang dimiliki pada saat sekarang ini akan memiliki potensi yang lebih kecil untuk melakukan *entrepreneurship*. Meskipun faktor kepuasan terhadap kondisi cukup penting namun faktor-faktor lain juga banyak berpengaruh terhadap proses *entrepreneurship* pada mahasiswa.

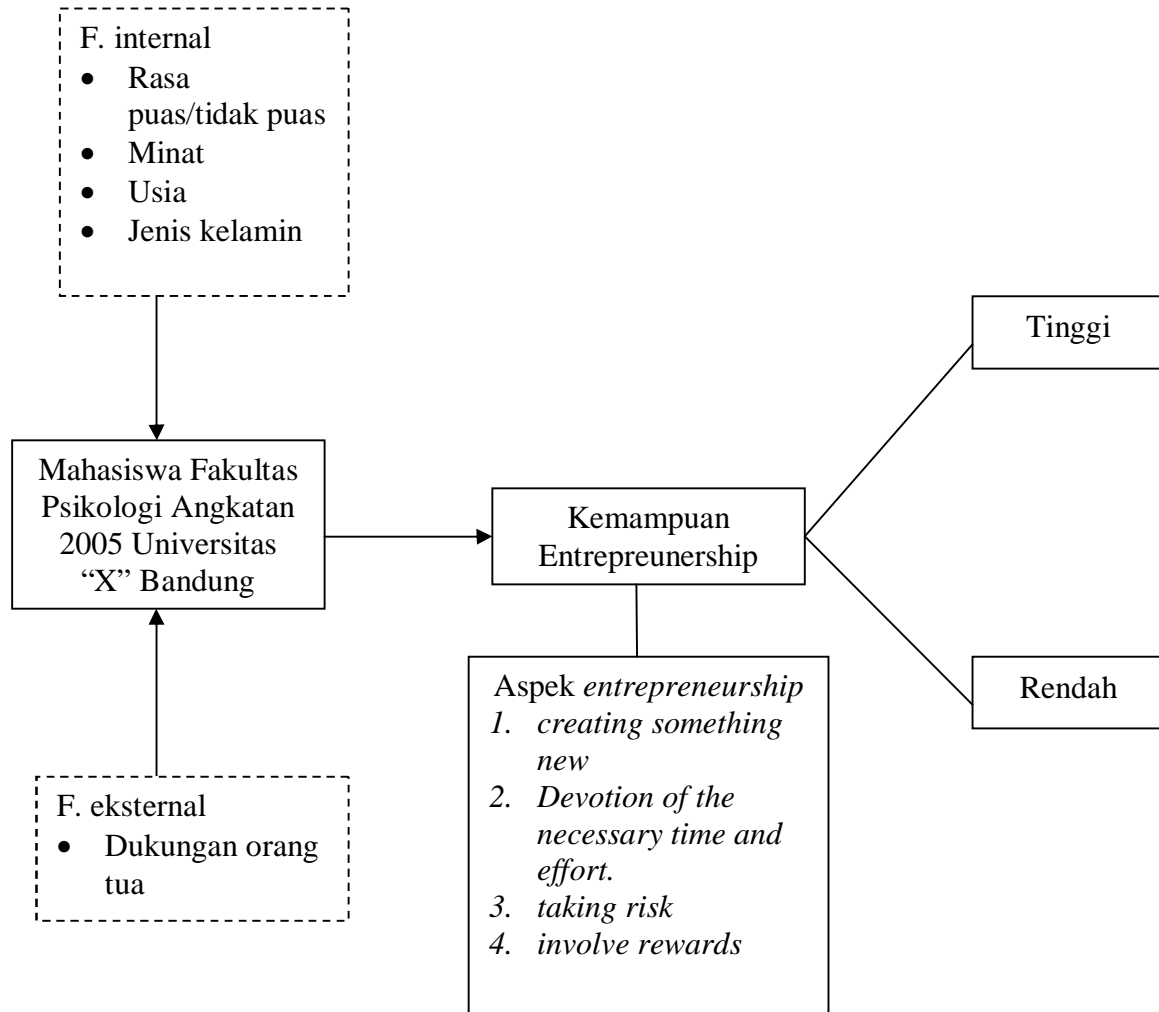
Keberanian menanggung resiko disini dapat diartikan sebagai keberanian individu untuk mengambil resiko, berani mengambil langkah yang ambigu dan tidak umum. Individu yang berani mengambil resiko akan berani untuk melawan kebiasaan, rutinitas dan tradisi atau sesuatu yang telah mapan memiliki yang lebih besar untuk melakukan proses *entrepreneurship*, sebaliknya individu yang tidak memiliki keberanian untuk melawan kebiasaan, rutinitas, dan tradisi atau sesuatu yang telah mapan maka memiliki yang lebih kecil untuk melakukan proses *entrepreneurship*, hal itu disebabkan karena individu yang tidak memiliki keberanian untuk mengambil sesuatu resiko karena takut mengalami kegagalan maka akan mengambil jalan yang biasa/jalan yang sudah umum diambil orang banyak.

Minat terhadap suatu hal adalah kecenderungan yang agak menetap dalam diri mahasiswa dan rasa ketertarikan pada suatu kegiatan dan rasa senang berkecimpung dalam kegiatan tersebut. Mahasiswa yang berminat akan suatu kegiatan yang dipilihnya memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk mencapai keberhasilan dalam proses *entrepreneurship* dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak berminat terhadap kegiatan tersebut.

Menurut Robert.D.Hisrich dan Michael Peters (2002), faktor lain yang mempengaruhi kemampuan *entrepreneurship* adalah faktor *eksternal*. Faktor *eksternal* ini biasanya berhubungan dengan sesuatu yang disebut dengan relasi, sehingga apapun yang disebabkan oleh orang-orang disekitar mahasiswa dimasukkan kedalam kategori faktor-faktor eksternal. Faktor eksternal yang dimaksud disini adalah adanya dorongan dari orang tua mahasiswa.

Adanya dorongan dari orang tua dalam hal ini diartikan sebagai dukungan-dukungan yang diberikan oleh orang tua mahasiswa dalam melakukan proses *entrepreneurship*. Dukungan-dukungan ini dapat mencakup banyak hal baik secara materi maupun dukungan dalam bentuk pemberian semangat atau motivasi dan pemberian contoh bagi anaknya (*modelling*). Dukungan dari orang tua mahasiswa dapat digambarkan seperti *reinforcement* dan *modelling* bagi para mahasiswa tersebut, yang mendorong mahasiswa untuk terus berjuang dengan mencoba menemukan sesuatu yang baru, terus bekerja keras dan meluangkan waktunya, mendorong mahasiswa, dan menjadi lebih berani dalam pengambilan resiko. Orang tua juga dapat menunjukkan kemampuan *entrepreneurship* yang dimiliki dan dapat menstimulasi penalaran moral mengapa kemampuan *entrepreneurship* tersebut dapat terbentuk. Dalam *Entrepreneurship*, adanya dukungan dari orang tua akan berpengaruh terhadap tinggi rendahnya *entrepreneurship* yang dimiliki oleh mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki dukungan dari orang tuanya akan memiliki peluang yang lebih tinggi untuk melakukan *entrepreneurship*. Sebaliknya mahasiswa

yang tidak memiliki dukungan dari orang tuanya akan memiliki derajat *entrepreneurship* yang lebih rendah.



Bagan 1.1. Kerangka pikir

1.6 Asumsi Penelitian

- Faktor-faktor internal, seperti usia, minat, jenis kelamin, dan rasa puas terhadap kondisi yang dihadapi pada saat sekarang ini yang berbeda-beda dari mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2005 Universitas “X” di Bandung akan mendorong munculnya kemampuan *entrepreneurship*.
- Faktor eksternal, seperti dukungan orang tua yang berbeda-beda dari mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2005 Universitas “X” di Bandung akan mendorong munculnya kemampuan *entrepreneurship*.
- Dengan adanya faktor internal dan faktor eksternal yang ada pada diri mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2005 Universitas “X” di Bandung, hal ini akan mempengaruhi mereka dalam *creating something new, devotion of the necessary time and effort, taking risk, dan involve rewards* yang pada akhirnya akan menentukan kemampuan *entrepreneurship* mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2005 Universitas “X” di Bandung.
- Kemampuan *entrepreneurship* mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2005 Universitas “X” di Bandung dapat berbeda-beda yaitu tinggi atau rendah.