



INKUBATOR IDE BERBASIS DESIGN THINKING UNTUK KEPEMIMPINAN PEMUDA KARANG TARUNA DI KOMPLEK SKUADRON HALIM PERDANA KUSUMA

Oleh

Ayi Ahmid Nurdin^{1*}, Sugeng Prayetno², Hendra Permadi³,
Rhoma Iskandar⁴, Winna Sari Kusumaningtyas⁵, Az-Zahraadita Bahira Ramadina⁶,
Maya Purnama Siddhi⁷, Iis Kurniawati⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Panca
Sakti Bekasi, 17144, Indonesia

E-mail: ¹ayi.ahnurdin@gmail.com

Article History:

Received: 05-12-2025

Revised: 25-12-2025

Accepted: 08-01-2026

Keywords:

Community Service;

Design Thinking;

Youth Leadership;

Karang Taruna; Idea

Incubator

Abstract: *Strengthening youth leadership is a strategic aspect of urban community development in addressing complex and dynamic social challenges. However, youth potential is often not optimally developed due to the absence of a systematic and sustainable idea development platform. This community service program aims to strengthen youth leadership and creativity through the establishment of the Camp GenLead Creative Lab as a Design Thinking-based idea incubator. The partner of this program was a youth organization operating in an urban community context. The implementation method applied a participatory approach through five stages of Design Thinking, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through field observations, focus group discussions, documentation, and pre-post activity evaluations. The results indicate a significant improvement in youth competencies, with the average score increasing from 2.8 to 3.7 on a four-point scale. In addition, the program produced several social innovation prototypes and successfully formed a sustainable youth idea incubation platform. These findings demonstrate that a Design Thinking-based idea incubator plays an important role in strengthening youth leadership and fostering sustainable social innovation in urban communities.*

PENDAHULUAN

Pemuda merupakan aset strategis dalam pembangunan masyarakat, khususnya di wilayah perkotaan yang dihadapkan pada permasalahan sosial yang kompleks dan dinamis. Organisasi kepemudaan seperti Karang Taruna memiliki peran penting dalam membangun kepemimpinan sosial, kreativitas, serta partisipasi masyarakat. Namun, potensi pemuda tersebut sering kali belum berkembang secara optimal karena keterbatasan metode pengembangan ide yang sistematis dan berkelanjutan.

Permasalahan utama yang dihadapi pemuda Karang Taruna di wilayah perkotaan adalah belum tersedianya **wadah inkubasi ide yang terstruktur** untuk mengelola gagasan kreatif menjadi program nyata. Kegiatan kepemudaan cenderung bersifat insidental, belum berbasis perencanaan jangka panjang, serta belum terintegrasi dalam suatu model pembelajaran kepemimpinan yang berkelanjutan. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan inovatif

yang tidak hanya berfokus pada pelatihan jangka pendek, tetapi juga membangun ekosistem pembelajaran dan kolaborasi pemuda.

Berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pendekatan **Design Thinking** efektif dalam meningkatkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, serta kepemimpinan kolaboratif pada komunitas pemuda. Brown (2009) menyatakan bahwa Design Thinking merupakan pendekatan inovasi yang berpusat pada manusia dan relevan untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang kompleks. Sari (2022) juga menunjukkan bahwa inkubator ide berbasis Design Thinking mampu memperkuat kapasitas Karang Taruna dalam merancang program kreatif yang berdampak sosial. Namun demikian, sebagian besar kegiatan tersebut masih berfokus pada aspek pelatihan dan belum diarahkan pada pembentukan **model inkubator ide yang berkelanjutan berbasis komunitas**.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk membangun **Camp GenLead Creative Lab** sebagai **inkubator ide berbasis Design Thinking** bagi pemuda Karang Taruna di wilayah perkotaan. Camp GenLead Creative Lab dikembangkan sebagai ruang pembelajaran, kolaborasi, dan inkubasi ide pemuda yang berorientasi pada kepemimpinan dan inovasi sosial. Tujuan pengabdian ini adalah untuk memperkuat kepemimpinan dan kreativitas pemuda Karang Taruna melalui pembentukan Camp GenLead Creative Lab, sehingga mendorong terciptanya inovasi sosial yang berkelanjutan dan dapat direplikasi pada komunitas pemuda lainnya.



Gambar 1. Suasana diskusi interaktif antara tim pelaksana PKM dan pemuda Karang Taruna dalam rangka penguatan kompetensi kepemimpinan berbasis design thinking.

METODE

Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat **partisipatif** dan berorientasi pada pembentukan **Camp GenLead Creative Lab** sebagai model inkubator ide pemuda berbasis **Design Thinking**.

Metode pelaksanaan mengombinasikan beberapa pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik mitra pengabdian.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di **Komplek Skuadron Halim Perdana Kusuma**, RT 12 RW 04, Kelurahan Halim Perdana Kusuma, Kecamatan Makasar, Jakarta Timur, dengan melibatkan pemuda Karang Taruna sebagai mitra utama kegiatan.

Pertama, **pendidikan masyarakat** dilakukan melalui penyuluhan dan pemberian materi mengenai kepemimpinan pemuda dan konsep Design Thinking sebagai landasan



pengembangan Camp GenLead Creative Lab. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan kesadaran pemuda terhadap pentingnya inovasi sosial berbasis kebutuhan masyarakat.

Kedua, **pelatihan** dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif dan simulasi lima tahapan Design Thinking, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pelatihan ini dirancang sebagai kurikulum inti Camp GenLead Creative Lab untuk membekali pemuda dengan keterampilan praktis dalam mengembangkan ide dan menyelesaikan permasalahan sosial.

Ketiga, **difusi ilmu pengetahuan dan teknologi (ipteks)** dilakukan melalui fasilitasi penyusunan prototipe program inovatif yang dikembangkan dan diuji dalam Camp GenLead Creative Lab, seperti Creative Camp pemuda, podcast komunitas, media edukasi lingkungan, dan model kewirausahaan digital.

Keempat, **mediasi dan pendampingan** dilakukan dengan menempatkan tim pengabdian sebagai fasilitator Camp GenLead Creative Lab yang mendampingi pemuda dan pengurus Karang Taruna dalam proses perencanaan, evaluasi, serta perumusan strategi keberlanjutan program. Seluruh kegiatan didukung oleh observasi lapangan, diskusi kelompok terarah, dokumentasi, serta evaluasi pra dan pasca kegiatan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penerapan *Camp GenLead Creative Lab* sebagai inkubator ide berbasis *Design Thinking* memberikan dampak positif secara kuantitatif maupun kualitatif. Secara kuantitatif, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi peserta, dengan skor rata-rata meningkat dari 2,8 menjadi 3,7 pada skala 1–4. Peningkatan ini mencerminkan bertambahnya kemampuan kreativitas, pemecahan masalah, kolaborasi, serta kemampuan presentasi ide pada pemuda Karang Taruna.

Secara kualitatif, *Camp GenLead Creative Lab* berhasil memfasilitasi lahirnya lima prototipe inovasi sosial yang relevan dengan kebutuhan masyarakat perkotaan, yaitu *Creative Camp* pemuda, podcast komunitas, rancangan aplikasi informasi warga, media edukasi lingkungan, dan model kewirausahaan digital pemuda. Proses inkubasi ide yang dilakukan secara kolaboratif mendorong pemuda untuk lebih aktif, percaya diri, dan memiliki rasa kepemilikan terhadap program yang dikembangkan.

Pembahasan ini menunjukkan bahwa keunggulan kegiatan pengabdian tidak hanya terletak pada penggunaan pendekatan *Design Thinking*, tetapi juga pada pembentukan *Camp GenLead Creative Lab* sebagai inkubator ide berkelanjutan. Model ini memungkinkan pemuda untuk terus mengembangkan ide dan kepemimpinan sosial secara berkesinambungan, sehingga kegiatan pengabdian tidak berhenti pada pelatihan satu kali.



Gambar 2: Skema pengembangan program lanjutan Camp Kreatif GenLead Skuadron dalam mendukung ekosistem kreatif berkelanjutan berbasis kolaborasi pemuda setempat.

Sebagai refleksi atas capaian tersebut, kegiatan ini menegaskan pentingnya peran pemuda sebagai subjek utama pembangunan sosial yang tidak hanya dipersiapkan untuk menghadapi masa depan, tetapi juga didorong untuk berkontribusi aktif dalam menciptakan masa depan melalui inovasi berbasis komunitas.

"Jadilah pemuda yang tidak hanya memikirkan masa depan, tetapi menciptakan masa depan." (Ayi Ahmid Nurdin)

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pembentukan *Camp GenLead Creative Lab* sebagai inkubator ide berbasis *Design Thinking* terbukti efektif dalam memperkuat kepemimpinan dan kreativitas pemuda Karang Taruna di wilayah perkotaan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kompetensi pemuda dalam aspek kreativitas, pemecahan masalah, kolaborasi, dan kemampuan presentasi ide, serta menghasilkan prototipe inovasi sosial yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Selain itu, *Camp GenLead Creative Lab* berperan sebagai ekosistem pembelajaran berkelanjutan yang berpotensi direplikasi sebagai model pemberdayaan kepemimpinan pemuda di wilayah perkotaan lainnya.

Ucapan Terima Kasih



Gambar 3

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Panca Sakti Bekasi atas dukungan kelembagaan dan fasilitasi selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, serta pendampingan akademik yang berkelanjutan, optimal, dan sistematis, yang sinergis, terintegrasi, partisipatif, dan



kolaboratif. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada pengurus RT 12 RW 04 serta pemuda Karang Taruna Komplek Skuadron Halim Perdana Kusuma sebagai mitra kegiatan atas dukungan dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung hingga tercapainya luaran program.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Oxford: Berg Publishers.
- [2] IDEO.org. (2015). *The field guide to human-centered design*. San Francisco: IDEO.
- [3] Lawson, B. (2006). *How designers think: The design process demystified* (4th ed.). Oxford: Architectural Press.
- [4] Lestari, E., & Santoso, B. (2021). Pemberdayaan pemuda berbasis komunitas melalui pendekatan partisipatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 145–154.
- [5] Nurdin, A. A. (2025a). GenLead UPS Bekasi luncurkan inkubator ide untuk pemuda Karang Taruna Halim Perdana Kusuma. *Kompasiana*. <https://www.kompasiana.com/>
- [6] Nurdin, A. A. (2025b). Peningkatan kompetensi pemuda Karang Taruna melalui GenLead Creative Lab. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UPS Bekasi*, 2(1), 45–56.
- [7] OECD. (2018). *Innovation skills and leadership in the digital age*. Paris: OECD Publishing.
- [8] Sari, W. (2022). Pemberdayaan Karang Taruna melalui inkubator ide berbasis Design Thinking. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3), 210–225.
- [9] Setiawan, R., & Hidayat, T. (2020). Kepemimpinan transformasional dalam pengembangan organisasi pemuda. *Jurnal Manajemen dan Kepemimpinan*, 7(1), 55–66.
- [10] Stanford d.school. (2018). *An introduction to design thinking process guide*. Stanford University.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN