

## ABSTRAK

Asrama mahasiswa bukan hanya sebatas sebagai tempat tinggal mahasiswa tetapi juga merupakan wadah pembentukan karakter mahasiswa melalui program pembinaan karakter, dengan program pembinaan karakter mahasiswa diharapkan tidak hanya memiliki keterampilan *hard skill* atau kompetensi dalam penguasaan dan penerapan ilmu pengetahuan tetapi juga harus memiliki keterampilan *soft skill* atau keterampilan berkomunikasi, bekerja dalam tim, bekerja mandiri dan berpikir analitis. *soft skill* terdiri dari dua bagian yaitu *intrapersonal skills* dan *interpersonal skill*. *Intrapersonal skill* merupakan kemampuan seseorang untuk mengatur diri sendiri sedangkan *interpersonal skill* merupakan keterampilan seseorang yang dibutuhkan dalam berhubungan dengan orang lain.

Tujuan penelitian ini yaitu membuat rancangan program kegiatan pembinaan *soft skill* yang ditujukan kepada penghuni Asrama Universitas Telkom dengan menggunakan metode SECI yang meliputi proses bisnis mengenai penyelenggaraan program pembinaan *soft skill* yang masih merupakan bentuk *tacit knowledge* yang kemudian dikonversi menjadi *explicit knowledge* sehingga tercipta rancangan program pembinaan *soft skill* yang relevan dan adaptif.

Hasil penelitian merupakan rancangan program pembinaan *soft skill* meliputi panduan proses bisnis penyelenggaraan program pembinaan *soft skill* di Asrama Universitas Telkom yang terdiri dari proses perencanaan, publikasi, pelaksanaan dan pelaporan mengenai pelaksanaan program pembinaan *soft skill* dan terdapat empat pilar program pembinaan yaitu pilar akademis, adaptif, mental dan spiritual, dan sosial yang masing-masing program memiliki nilai-nilai karakter yang termasuk kedalam komponen *soft skill*. Program pembinaan *soft skill* juga dapat dijadikan penghuni asrama sebagai wadah untuk mengumpulkan 33.33% poin dari kewajiban syarat kelulusan TAK. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah membuat rancangan program pembinaan *soft skill* di Asrama Universitas Telkom menjadi lebih beragam dan menarik penghuni asrama untuk mengikuti program pembinaan *soft skill*.

**Kata Kunci :** *SECI, explicit knowledge, Tacit knowledge, Benchmarking, Program Pembinaan Soft Skill, Asrama*