

Diversifikasi Produk Dekorasi Interior Berbahan Kain Tenun & Batik Warna Alam Berbasis Kegiatan Sociopreneurship di Pasar Barongan

Rafael Leo Sidharta dan Dr. Ir. Lintu Tulistyantoro, S.Ds. M.Ds.
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: e11190028@john.petra.ac.id; lintut@petra.ac.id

Abstrak—Pemberdayaan merupakan sebuah aktivitas yang penting dalam proses pembangunan kesejahteraan dan ekonomi masyarakat. Dengan Pasar Barongan Kali Gunting dan Desa Mojotrisno sebagai objek pemberdayaan, penulis menemukan titik permasalahan dimana hasil pendapatan yang diperoleh tiap acaranya mengalami penurunan. Hal ini bisa disebabkan karena jenis pertunjukan acara dan produk yang dijual tidak mengalami perubahan dalam waktu lama dan membuat pengunjung yang telah datang berkali-kali merasa bosan dan jenuh dengan produk dan pertunjukan acara yang ditampilkan. Dalam hal ini, penulis mengajukan sebuah program kerja untuk solusi penyelesaian masalah dengan menggunakan konsep *sociopreneurship* yang dimana penulis mengembangkan potensial sumber daya alam maupun manusia yang dimiliki oleh masyarakat lokal untuk mengembangkan produk kerajinan baru. Hasil produk yang dikembangkan akan dipasarkan kembali di Pasar Barongan Kali Gunting dan luar kota untuk mencari pendapatan demi menutup biaya produksi yang dikeluarkan. Berdasarkan hasil pengerjaan program kerja ini, penulis telah berhasil dalam mengajak masyarakat pengrajin lokal Desa Mojotrisno untuk berkolaborasi membuat diversifikasi produk baru. Namun sayangnya penulis masih belum mampu dalam menjualkan hasil produk tersebut ke dalam segmen Pasar Barongan Kali Gunting dan luar kota.

Kata Kunci— *diversifikasi, masyarakat, pemberdayaan, produk, sociopreneurship*

Abstract— Community empowerment is an important activity in the process of community welfare and economic development. With the Barongan Market and Mojotrisno Village as objects

of empowerment, the authors found a problem where the income generated for each event decreased. This could happened because the type of show and product sold there has not changed over the course of months. To solve this case, the authors propose a program for solving problems using the concept of *sociopreneurship* in which the authors develop the potential of natural and human resources owned by local communities to develop new handicraft products. The products developed will be re-marketed at the Barongan Kali Gunting Market and outside the city to seek revenue to cover production costs incurred. Based on the results of this work program, the author has succeeded in inviting the local craftsmen community of Mojotrisno Village to collaborate in creating new product diversification. But unfortunately the author is still not able to sell these products to the Barongan Kali Gunting Market segment and outside the city.

Keyword— *Community, Diversification, Empowerment, Product, Sociopreneurship*

I. PENDAHULUAN

Menurut KBBI, kata pemberdayaan berasal dari kata “daya” yang memiliki arti proses, cara, perbuatan memberdayakan. Pemberdayaan masyarakat yang sering disebut dengan social empowerment merupakan sebuah proses menguatkan suatu kelompok masyarakat untuk dapat memenuhi kebutuhan secara mandiri atau meningkatkan kesejahteraan hidup mereka. Beberapa contoh langkah pemberdayaan yang pernah dilakukan Indonesia adalah pembangunan Kampung Warna Warni di Kota Malang, Pemberdayaan Kampung Keluarga Berkualitas di Provinsi Riau, beberapa pelatihan UMKM yang dilakukan oleh Disperindag dan masih banyak lagi.

Dalam proyek kali ini, penulis merencanakan untuk melakukan pemberdayaan masyarakat di Pasar Barongan Kali Gunting dan masyarakat Desa Mojotrisno.

Pasar Barongan Kali Gunting merupakan sebuah pasar tradisional yang dibentuk untuk memberdayakan masyarakat dan menangani masalah lingkungan. Berasal dari kata "Barongan" yang berarti rumpun bambu dan "Kali Gunting" yang berasal dari nama sungai yang mengalir di desa, nama pasar tradisional ini memiliki makna yang berarti sebuah pasar tradisional yang terletak dibawah rumpun pohon bambu dan dialiri oleh sungai Kali Gunting. Pasar ini memiliki beberapa hal unik yang membedakan dari pasar tradisional lainnya, seperti pengganti mata uang dengan kepingan bambu dan pelarangan menggunakan benda plastik/pewarna sintetis/MSG. Aktivitas yang dilakukan sebanyak dua kali sebulan ini dilakukan dengan tujuan untuk memberi masyarakat lokal peluang untuk belajar memasak makanan sehat dan menjualnya di Pasar Barongan tersebut. Namun seiring berjalannya waktu, kondisi dan pemasukan pasar tradisional ini semakin menurun tiap waktunya dalam hal kepadatan pengunjung dan penurunan keuntungan. Karena hal ini, penulis memutuskan untuk melakukan proyek LEAP 2 - Community Engagement di lokasi Desa Mojotrisno.

Alasan penulis memilih tempat ini dikarenakan keterbukaan masyarakat terhadap orang luar yang sangat baik. Masyarakat Desa Mojotrisno sangat terbuka dalam menerima tamu dari luar daerah. Selain itu, Desa Mojotrisno ini masih memiliki potensial pengembangan yang bisa dilakukan baik dalam jangka waktu pendek maupun panjang. Didukung dengan adanya beberapa mitra usaha yang sudah berjalan cukup lama dan kekayaan sumber daya alam yang luas, Desa Mojotrisno menjadi salah satu sasaran lokasi target pemberdayaan yang bisa dilakukan oleh penulis.

A. Rumusan Masalah

Dalam proyek ini, penulis telah melakukan survey lokasi di Pasar Barongan Kali Gunting dan Desa Mojotrisno sebanyak lima kali. Selama kegiatan survey berlangsung, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara observasi kondisi dan aktivitas saat acara pasar tradisional berlangsung, melakukan wawancara dengan para pengunjung mengenai tanggapan mereka terhadap kegiatan Pasar

Barongan saat itu, serta melakukan wawancara terhadap beberapa panitia pengurus Pasar Barongan mengenai keluhan kesah dan keperluan apa saja yang dibutuhkan saat itu.

Pasar Barongan Kali Gunting Merupakan pasar tradisional yang berfokus pada penjualan kuliner makanan minuman dan hasil kerajinan lokal seperti kerajinan bambu, anyaman bambu, kain batik, kain tenun, kain *eco-printing*, anyaman pandan, mainan anak-anak dan masih banyak lagi. Aktivitas pasar tradisional ini diadakan sebanyak dua kali dalam sebulan pada tiap minggu pertama dan minggu ketiganya sekitar jam 06.00 WIB - 10.00 WIB.

Setelah survey lokasi dilakukan, penulis menemukan titik masalah ekonomi yang dihadapi oleh Pasar Barongan Kali Gunting. Hasil pendapatan yang diperoleh tiap acaranya selalu mengalami penurunan. Hal ini disebabkan karena jenis pertunjukan acara dan produk yang dijual tidak mengalami perubahan dalam waktu lama. Oleh karena ini, pengunjung yang telah datang pada tiap acara dijalankan lama kelamaan akan mengalami kebosanan dan merasa jenuh dengan hal yang ditampilkan. Untuk mengatasi hal ini, penulis mengajukan sebuah solusi program kerja yang berjudul "Diversifikasi Produk Dekorasi Interior Berbahan Kain Tenun & Batik Warna Alam Khas Jombang Berbasis Kegiatan Sociopreneurship di Pasar Barongan". Program kerja ini dibuat dengan tujuan untuk menambahkan variasi produk baru di dalam segmen pemasaran Pasar Barongan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Makna Pemberdayaan Masyarakat

Menurut KBBI, kata pemberdayaan berasal dari kata "daya" yang berarti proses, cara, perbuatan memberdayakan. Menurut Wiguna, pemberdayaan masyarakat merupakan tindakan kolektif sosial yang dilakukan bersama untuk mengatasi kebutuhan/masalah sosial. Konsep pemberdayaan muncul dikarenakan kegagalan sistem pembangunan *trickle down effect* atau "terpusat" yang dilakukan oleh pemerintahan. Dalam sistem pembangunan ini, pemerintah hanya memusatkan perhatian pada daerah perkotaan ketimbang daerah pedesaan. Pada masa Orde Baru, daerah perkotaan yang terletak di Pulau Jawa dan Bali menjadi pusat perhatian pembangunan yang dilakukan oleh pemerintahan.

Daerah yang dikembangkan nyatanya selalu menghabiskan semua dana pembangunan yang disisihkan dikarenakan masyarakat tersebut selalu merasa tidak puas dengan apa yang didapat.

Berdasarkan beberapa teori menurut para ahli, pemberdayaan masyarakat dapat dilakukan dengan beberapa cara. Yang pertama merupakan teori ABCD (*Asset Vased Community Development*). Teori ini merupakan pendekatan model pemberdayaan yang menggunakan aset dan potensial yang dimiliki oleh kelompok masyarakat. Aset masyarakat yang dimaksud dapat berupa sifat sosial masyarakat (sikap gotong royong, kepedulian, solidaritas, dll), kemampuan yang dimiliki (kecerdasan, kreativitas, keterampilan, dll), SDA yang ada (hasil pertanian, perkebunan, sungai, dll). Teori ini memiliki 4 komponen penting yang harus dilakukan, yaitu

- *Problem Based Approach*, merupakan pendekatan dengan cara mengetahui potensi masyarakat lokal mengenal dan menyadari permasalahan yang dihadapi
- *Need Based Approach*, merupakan aspek kebutuhan hidup sehari-hari masyarakat yang harus dipenuhi sebelum pemberdayaan dilakukan
- *Right Based Approach*, merupakan aspek kekayaan material berupa dana yang akan digunakan untuk memulai pemberdayaan.
- *Asset Based Approach*, merupakan aspek pendekatan pemberdayaan dengan pemanfaatan aset yang dimiliki masyarakat

Teori pemberdayaan masyarakat kedua merupakan teori *stakeholder*. Teori ini menjelaskan bahwa model pemberdayaan pemberdayaan masyarakat yang dilakukan dimulai dan melibatkan beberapa pihak pemangku kepentingan (*stakeholders*), seperti pihak pemerintahan sebagai pelaksana kegiatan dan pihak swasta/akademisi/masyarakat sebagai target pemberdayaan. Teori ini memiliki asumsi dimana tingkat hubungan para pihak pemangku kepentingan sangat memengaruhi hasil pemberdayaan yang dilakukan. Hubungan antar *stakeholders* yang baik akan membuat kolaborasi program pemberdayaan yang dilakukan berjalan dengan lancar. Tingkat keterlibatan para pemangku

kepentingan/*stakeholder* dalam jalinan kolaborasi ini dapat dilihat berdasarkan tahapan penyadaran, kapasitas dan tahapan pendayaan. Berdasarkan hasil analisa keterlibatan dengan apa yang dikontribusikan, hasil ini dapat dijadikan sebagai acuan tugas pokok yang wajib dilakukan oleh para *stakeholder* kedepannya.

B. Sociopreneurship

Menurut *Cambridge English Dictionary*, *socio entrepreneur* merupakan pelaku yang menjalankan sebuah bisnis untuk mendapatkan keuntungan demi melakukan sebuah tujuan sosial yang bermakna. Menurut Sudiwijaya, *sociopreneurship* adalah aktivitas membuat bisnis usaha sebagai solusi penyelesaian masalah sosial maupun masalah ekonomi di masyarakat. Socio-Entrepreneurship muncul dikarenakan adanya pertentangan oleh Eropa terhadap peristiwa Revolusi Industri. Munculnya gerakan politik disertai dengan faktor sedikitnya ahli pikir yang berasal dari Amerika Serikat di Eropa membuat Bangsa Eropa menganut sistem ekonomi kapitalisme yang dimodifikasi dengan adanya perubahan pengurangan individualisme, meningkatnya campur tangan pemerintahan dan mengurangi kompetisi yang ada. Karena hal ini, konsep *socio-entrepreneurship* muncul dikarenakan sistem ekonomi Eropa yang mementingkan pemberdayaan dan kesejahteraan sosial.

Berdasarkan sistem ekonomi yang dianut ini, perkembangan sosial menjadi tujuan utama *socio-entrepreneurship*. Selain itu, perkembangan ekonomi bisnis juga harus berkembang bersamaan untuk mendukung proses pencapaian tujuan sosial yang dihadapi. Demi mencapai kedua tujuan tersebut, sebuah *socio-entrepreneur* perlu memikirkan dengan matang apakah aktivitas yang dilakukannya bermanfaat bagi masyarakat atau tidak. Dengan pertimbangan ini, pelaku *socio-entrepreneur* bisa mengalokasikan sumber daya yang dimiliki dengan tujuan yang jelas.

Dampak yang dihasilkan dari pelaksanaan *socio-entrepreneurship* bisa diperhatikan dari sisi sosial maupun sisi ekonomi. Dari segi dampak ekonomi, pencapaian keberhasilan dapat diukur dari keuntungan yang didapat. Sedangkan dari segi dampak sosial, tolak ukur keberhasilan diukur dari kontribusi tiap kolaborator yang ada.

C. Kesenian Batik Indonesia

Sejarah terciptanya kesenian batik masih belum dapat ditentukan dengan jelas. Menurut Elliot, kesenian batik dapat dipastikan muncul di pulau Jawa dan sekitar Madura. Asal usul nama batik tidak dapat dipastikan di dalam sejarah, namun diperkirakan nama ini mengandung makna titik. Diduga bahwa sejarah kemunculan batik ini berawal dari keberadaan ketiga agama yang ada sejak jaman kerajaan Indonesia, yaitu agama Hindu, Budha dan Islam. Hal ini dapat didukung dengan adanya beberapa elemen desain batik yang bisa ditemukan seperti bentuk teratai yang ditemukan di relief Candi Borobudur dan kawung yang bisa ditemukan di beberapa Pura, Jawa Timur. Selain itu, hadirnya agama Islam di Indonesia memiliki pengaruh terhadap desain dan perkembangan seni batik saat itu. Menyebarnya kesenian batik berkat hasil perdagangan Islam, larangan untuk membuat bentuk manusia, bentuk baru berupa flat arabesque serta kaligrafi menjadi bagian penting dalam perkembangan batik.

Sebelum abad ke 20, kain batik hanya digunakan untuk membuat pakaian dan kepentingan upacara seremonial. Hal ini bisa terjadi dikarenakan kelembaban, iklim tropis Pulau Jawa dan ketidakperluan dalam menggunakan pengikat untuk membuat pakaian (kancing, ritsleting, pin, dll). Beberapa contoh jenis produk/pakaian kuno yang diproduksi adalah *sarung*, *dodot*, *kain panjang*, *pagi-sore*, *slendang*, *iket kepala*, dan *kemben*.

Secara umum, proses pembuatan batik dilakukan dengan cara menuliskan lilin diatas kain katun untuk menahan pewarna terserap dibagian yang tertulis tersebut. Jumlah pewarna yang digunakan akan memengaruhi seberapa banyak proses penulisan lilin dilakukan. Pada masa dahulu, alat kerja yang digunakan untuk menuliskan lilin disebut *canting*. Menurut Elliot, kualitas batik yang dihasilkan sangat bergantung pada rasio penggunaan bahan lilin serta pewarna yang digunakan.

Alur proses pembuatan:

- *Penyiapan kain katun*, dimulai dari pemotongan dan membuat hem kain, perebusan untuk menghilangkan serat kaku, pengobatan dengan minyak dan larutan alkali untuk menyiapkan serat menerima pewarna,

lalu direndam dan dipukul dengan palu selagi basah untuk melunakkan serat dan membantu proses pelukisan lilin.

- *Penyiapan lilin*, penyiapan untuk menulis di atas kain katun. Resep campuran lilin tradisional berasal dari sarang lebah, *gandarokan*, *mata kucing* dan *kendal*. Rasio pencampuran bahan ini yang menjadi rahasia pengrajin batik
- *Penulisan lilin*, untuk menahan pewarna meresap di bagian kain yang tertulis dengan lilin. Alat yang digunakan bernama *canting*, terbuat dari bambu dan tembaga untuk wadah dan pipa tulis. Seiring berkembangnya jaman, alat lukis telah berkembang lagi dengan menggunakan *cap*, sebuah cetakan yang dibentuk sesuai motif pola desain tertentu yang terbuat dari papan logam tembaga.
- *Pewarnaan dan finishing*, dilakukan dengan mencelupkan ke dalam larutan pewarna yang dibuat dan pengupasan lilin untuk memberikan pola/warna lain hingga proses selesai. Jika proses pewarnaan dan pengupasan lilin telah selesai, kain batik akan dibentangkan di rak jemuran atau di atas tanah untuk proses pengeringan.

Terjadinya perkembangan revolusi dalam proses pembuatan batik menghasilkan berbagai macam potensial produk yang digunakan. Perkembangan proses pembuatan batik yang bisa melebihi batasan panjang sekitar 2,5m menghasilkan berbagai macam potensial jenis produk yang bisa diproduksi. Beberapa contohnya adalah penggunaan kain batik untuk gorden, kain pelapis hingga pelapis dinding. Lalu berkembangnya proses produksi ini membuat kain batik bisa digunakan untuk membuat pakaian gaya barat seperti kemeja, rok dan gaun. Namun seiring dengan berkembangnya jaman, jumlah pelaku pengrajin batik semakin menurun. Hal ini bisa disebabkan karena akibat perkembangan pendidikan menyebabkan kaum wanita memilih karir yang lebih bagus, pengurangan penggunaan pakaian batik, kompetisi pasar batik "cetakan" oleh negara luar dan masih banyak lagi

D. Kerajinan Tenun Indonesia

Kain tenun merupakan sebuah kerajinan yang dibuat dari benang serat kayu, kapas, sutra, dll.

Menurut Prayitno, awal mula munculnya budaya kerajinan tenun berasal dari Asia Timur, India dan Asia Barat. Diperkirakan budaya ini muncul di Indonesia pada abad sebelum masehi, sekitar 3000 tahun lalu. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peninggalan alat pembuat tenun di Gilimanuk, Melolo, Sumba Timur, Gunung wingko, Yogyakarta dan wilayah lainnya.

Motif kain tenun yang ada di Indoensia dipengaruhi oleh budaya luar yaitu negara India, Arab dan Cina. Para kaum wanita pengrajin tenun ini belajar dan mengembangkan keahliannya dengan cara membuat anyaman daun dan serat kayu untuk membuat wadah dan pakaian. Dalam proses pembuatannya, kerajinan tenun ini memiliki dua teknik produksi, yaitu teknik pembuatan kain pada alatnya dan teknik dalam membuat hiasan kain tenunnya. Selanjutnya terjadilah revolusi dalam pembuatan kain tradisional pada tahun 1911 di Indonesia, dimana munculnya alat baru yang bernama Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) yang terbuat dari kayu dan digunakan untuk membuat kain sederhana seperti kain polos, kain lurik, kain ikat dan lain-lain.

Susunan kain tenun dapat terbagi menjadi dua, yaitu susunan benang lungsin yang sejajar, memanjang, tidak terikat dan benang pakan yang merupakan susunan benang yang diselipkan diantara benang lungsin

- *Tenun biasa*, merupakan jenis kain yang disusun dengan susunan satu benang lungsin dan satu benang pakan.
- *Tenun kembar*, merupakan jenis kain yang disusun dengan dua susunan benang lungsin dan benang pakan.
- *Tenun diperkuat*, merupakan jenis kain yang disusun dengan satu susunan benang lungsin dan dua benang pakan atau sebaliknya.
- *Tenun renggang*, merupakan jenis kain tenun yang sengaja dibuat renggang
- *Tenun ikat*, merupakan jenis kain yang motifnya dibentuk dengan ikatan benang di posisi tertentu.
- *Tenun songket*, merupakan jenis kain yang dibuat dengan alat bernama *gendongan* dan memiliki dasar tenun polos tetapi

menggunakan sulaman benang emas, perak, kapas bewarna, felamen dan lain-lain.

- *Tenun bersengkelit*, merupakan jenis kain tenun yang terdapat sengkeliit-sengkeliit tanpa dipotong
- *Tenun domas*, merupakan jenis kain yang mengkombinasi silang. Contohnya silang satin polos dan silang satin.
- *Tenun berlapis*, merupakan jenis kain tenun yang dilapisi oleh resin
- *Tenun berbulu*, merupakan jenis kain tenun yang memiliki bulu tegak dan terikat pada dasar tenun.

Proses pembuatan kain tenun sangat bergantung pada alat tenun yang digunakan. Dalam dunia kerajinan tenun, terdapat dua jenis alat tenun yaitu Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) dan Alat Tenun Mesin (ATM). Alat tenun bukan mesin juga tergolong menjadi dua, yaitu alat tenun *gendong* dan alat tenun *tajak*. Secara umum, proses pembuatan kain tenun dapat disimpulkan terdiri dari:

- *Persiapan*, merupakan proses awal mengumpulkan bahan lalu menyiapkan benang lungsin dengan kanji dan dikeringkan serta menyusun hasil olahan benang lungsin pada *hani*. Selanjutnya susunan benang lungsin ini dipisahkan berdasarkan benang yang diikat dengan yang tidak diikat menggunakan *tali gun*
- *Proses tenun*, merupakan proses menenun yang dilakukan dengan cara memasukkan benang pakan di antara celah benang lungsin. Hal ini bisa dilakukan dengan bantuan liro yang dimasukkan terlebih dahulu untuk memudahkan teropong masuk ke celah benang lungsin. Setelah teropong masuk melalui celah benang lungsin yang diikat liro ke atas, benang tersebut akan terletak di bawah secara otomatis

III. METODE PROYEK

Design thinking merupakan sebuah metode pemikiran dimana pengguna dapat menemukan titik masalah yang ada dan menghasilkan solusi masalah dengan cepat. Secara sederhana, metode ini memiliki poin-poin penting yang harus dijalani yaitu

menghasilkan, mengolah dan mengevaluasi tiap solusi yang dihasilkan. Secara umum, metode design thinking dapat dibedakan menjadi empat tahapan kerja yaitu:

- *Understanding*, dimana penulis melakukan pemahaman literatur & tipologi, melakukan survey lokasi (observasi serta wawancara), melakukan analisa data & menyimpulkan inti permasalahan) dan mencari potensi sumber daya lokal yang bisa dikembangkan.
- *Ideate*, tahapan dimana penulis menghasilkan ide solusi sistematis terhadap titik permasalahan yang ditemukan pada tahapan sebelumnya. Tahapan ini dilakukan dengan metode brainstorming & developing idea dimana solusi dihasilkan dalam jumlah banyak.
- *Prototyping*, tahapan dimana penulis menghasilkan produk desain berskala 1:1 serta pembangunan wadah usaha sociopreneurship.
- *Test*, merupakan tahapan dimana penulis mencoba memasarkan diversifikasi produk yang dihasilkan dan melakukan pengumpulan respons data untuk evaluasi

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kegiatan Survey Lokasi

Pelaksanaan survey lokasi merupakan kegiatan pertama yang dilakukan penulis dalam tahapan *understanding* dalam kerangka berpikir *design thinking* untuk menjalankan proyek. Target kegiatan ini terletak pada Desa Mojotrisno di Kota Jombang beserta Pasar Barongan Kali Gunting yang terletak didalamnya. Kegiatan ini berlangsung selama 3 bulan dikarenakan kegiatan Pasar Barongan hanya dilakukan sebanyak 2x setiap bulan dan survey lokasi dilakukan sebanyak 5 kali. Dalam kegiatan ini, penulis mengumpulkan berbagai macam data seperti tanggapan pengunjung, keluhan kesah panitia pengurus, ukuran dimensi lokasi Pasar Barongan. Dari kegiatan ini, penulis dapat mengumpulkan beberapa jenis data seperti lokasi objek, hasil wawancara terhadap pengunjung dan hasil observasi kebutuhan Pasar Barongan Kali Gunting. Selanjutnya penulis dapat menyimpulkan rumusan masalah berdasarkan hasil analisa data tersebut.

B. Perencanaan Program Kerja

Pada tahapan berikutnya, penulis mengajukan sebuah solusi ide berbasis *socio-entrepreneur* dimana penulis mencari beberapa potensial sumber daya alam dan manusia yang bisa dikembangkan untuk menghasilkan sebuah produk dekorasi interior baru. Dalam rencana program kerja ini, penulis menentukan sebuah produk dekorasi interior dikarenakan keterbatasan kondisi para pengrajin lokal yang bisa diajak bekerja sama sangat terbatas. Untuk jenis produk yang dibuat, penulis mendapatkan saran dari bapak dosen pembimbing untuk membuat diversifikasi produk yang menggunakan bahan kain batik dan kain tenun.

C. Potensial SDA/SDM Desa Mojotrisno

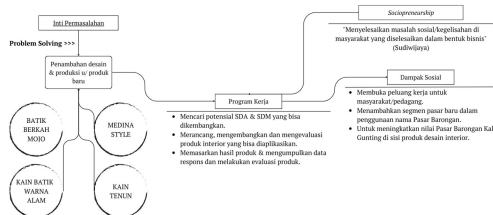
Dalam proses pencarian potensial sumber daya alam/manusia, penulis menemukan dua UMKM yang bisa dijadikan sebagai target pemberdayaan masyarakat. UKM yang pertama adalah usaha penghasil kain batik bernama Batik Berkah Mojo yang dijalankan oleh bapak Nusa Amin dan UMKM yang kedua adalah Medina Style yang bergerak di bidang jasa menjahit pakaian pria/wanita dan dijalankan oleh ibu Rohmatin Nazillah.

- Batik Berkah Mojo merupakan usaha bisnis yang bergerak di bidang pembuatan kain batik, tenun dan *eco-printing* dengan fokus produk yang dipasarkan adalah kain batik dengan pewarna alam. Jenis produk yang dijual dalam usaha ini adalah produk kain lembaran, selendang, sarung dan jenis pakaian lainnya. Penulis memutuskan untuk bekerja sama dengan Batik Berkah Mojo karena kesanggupan UKM ini dalam melayani jenis diversifikasi produk yang bisa diterapkan serta luasnya koneksi dengan pengrajin lain yang dimilikinya.
- UMKM Medina Style merupakan usaha mikro yang bergerak dalam bidang jasa menjahit pakaian pria dan wanita. Usaha mikro yang dijalankan oleh seorang ibu rumah tangga saja hanya berfokus pada pemesanan jasa menjahit pakaian pria maupun wanita. Terlebih lagi, penjahit ini sudah memiliki sistem pemasaran yang

tersebar di luar kota seperti Kota Malang, Sidoarjo, Tulungagung dan masih banyak lagi. Selain itu, dengan pengalaman kerja yang dimiliki melebihi dari 21 tahun, seorang ibu rumah tangga ini mampu mengembangkan spesialisasi dalam jasa menjahitkan pakaian gamis pria dan wanita. Dengan kemampuan yang terlatih dalam pengalaman kerjanya, UMKM ini mampu menjadi salah satu target pemberdayaan dalam percobaan membuat jenis produk lain yang tidak membutuhkan teknik yang terlalu rumit.

D. Tahapan Pengembangan Ide

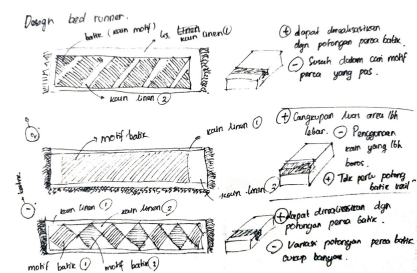
Berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen pembimbing, penulis mendapatkan arahan untuk membuat diversifikasi produk berbahan kain batik/tenun milik UKM Batik Berkah Mojo. Dalam hal ini penulis memutuskan untuk merancang dan membuat sebuah produk dekorasi meja interior bernama *table runner* bersamaan dengan *placemats* yang bisa diletakkan diatas meja makan maupun meja tamu. Bahan dasar yang digunakan merupakan kain katun, kain batik warna alam dan kain tenun. Setelah proses produksi selesai, pada langkah berikutnya penulis mencoba untuk memasarkan dan menjual hasil produk di Pasar Barongan serta di kota besar seperti Surabaya. Rancangan kerja ini dibuat dengan tujuan untuk memberdayakan masyarakat dengan menemukan & mengembangkan potensial hubungan kerjasama baru antar pengrajin lokal di Desa Mojotrisno, memberikan pengaruh terhadap pengrajin lokal untuk berpikir mengenai peluang bisnis yang bisa dilakukan dan memberikan peluang kerja bagi masyarakat lokal yang memiliki keahlian sesuai dengan kebutuhan. (jika berhasil dalam jangka waktu yang panjang)



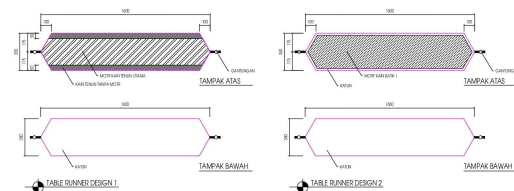
Gambar 1. Bagan Sociopreneurship

E. Tahapan Produksi & Penjualan

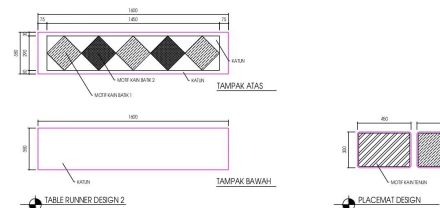
Tahapan ini merupakan tahapan *prototype* dalam kerangka berpikir *design thinking* dimana penulis mengembangkan desain ide yang digunakan untuk produk, melakukan produksi diversifikasi produk dan menjualkan hasil produksi tersebut di Pasar Barongan Kali Gunting dan luar kota. Dalam hal ini, penulis mengembangkan diversifikasi produk kain panjang batik warna alam dan kain tenun milik UKM Batik Berkah Mojo menjadi produk dekorasi interior taplak meja berupa *table runner* dan *placemat*. Konsep desain yang dianut adalah konsep naturalisme yang dimana produk yang dibuat tidak menggunakan material sintetis dan seluruhnya terbuat dari bahan alami.



Gambar 2. Sketsa desain produk awal



Gambar 3. Sketsa desain produk final-1



Gambar 4. Sketsa desain produk final-2



Gambar 5. Proses produksi & hasil kain panjang



Gambar 6. Produk *table cloth* final

Setelah tahapan produksi selesai, penulis mulai memasuki tahapan *test* dalam konsep berpikir *design thinking*. Dalam kegiatan ini penulis beserta ketiga mahasiswa lain yaitu Michael Hans, Florensia Vivian dan Elvina Jaya Saputra bekerja sama untuk membuat suatu wadah usaha baru dalam nama *Barongan Craft*. Wadah usaha ini dibuat dengan tujuan untuk tempat menjualkan produk diversifikasi hasil program kerja LEAP 2 - *Community Engagement* beserta sebagai suatu wadah bagi para pengrajin yang ingin ikut bergabung dalam menjualkan hasil kerajinan tangan mereka ke dalam usaha baru ini. Dalam usaha ini, penulis beserta anggota mahasiswa *sociopreneur* lainnya menargetkan untuk fokus menjualkan produk di masyarakat kota besar seperti kota Surabaya. Selain itu, usaha ini juga hadir ke dalam Pasar Barongan Kali Gunting demi menambahkan kategori penjualan produk kerajinan baru di dalamnya.

RAB PROGRAM KERJA				
No	Keterangan	Jumlah	Harga/Satuan	Total Harga
A. Biaya bahan				
1	Kain batik cap warna alam (150 x 200 cm)	2	Rp150.000	Rp300.000
2	Kain tenun (105 x 200 cm)	1	Rp200.000	Rp200.000
3	Kain katun (meter)	4	Rp30.000	Rp120.000
B. Biaya produksi				
1	Jahit <i>table runner</i> batik polos	1	Rp30.000	Rp30.000
2	Jahit <i>table runner</i> tenun polos	1	Rp30.000	Rp30.000
3	Jahit <i>table runner</i> batik bermotif	1	Rp40.000	Rp40.000
4	Jahit <i>placemats</i> batik & tenun	8	Rp10.000	Rp80.000
TOTAL				Rp800.000

Gambar 7. Rincian RAB

Berikut merupakan rincian perhitungan biaya untuk menghitung kebutuhan harga jual produk yang dibuat:

1. Rincian perhitungan biaya dan harga produk

a) Biaya Material = 2 pcs kain batik cap warna alam + 1 pc kain tenun + 4m kain katun = $2 * \text{Rp } 150.000 + 1 * \text{Rp } 200.000 + 4 * \text{Rp } 30.000 = \text{Rp } 300.000 + \text{Rp } 200.000 + \text{Rp } 120.000 = \text{Rp } 620.000$

b) Biaya Produksi = 2 pcs *table runner* polos + 1 pcs *table runner* motif + 8 pcs *placemat*

$$= 2 * \text{Rp } 30.000 + 1 * \text{Rp } 40.000 + 8 * \text{Rp } 10.000 = \text{Rp } 60.000 + \text{Rp } 40.000 + \text{Rp } 80.000 = \text{Rp } 180.000$$

c) Total Harga Pengeluaran = $\text{Rp } 620.000 + \text{Rp } 180.000 = \text{Rp } 800.000$

2. Rincian perhitungan luaran bahan produk

a) Luas kain batik tiap lebar (mm^2) = $1.500 * 2.000 = 3.000.000 \text{ mm}^2$

b) Luas kain tenun (mm^2) = $1.050 * 2.000 = 2.100.000 \text{ mm}^2$

c) Luas kain katun (mm^2) = $1.500 * 1.000 = 1.500.000 \text{ mm}^2$

3. Perhitungan luasan keperluan produk

a) Table runner polos (mm^2) = $1.600 * 350 = 560.000 \text{ mm}^2$

b) Table runner kotak atas (mm^2) - kain katun = $139.500 + 210.250 = 349.750 \text{ mm}^2$

i. kain katun segi-4 = $560.000 - 420.500 = 139.500 \text{ mm}^2$

ii. kain katun segi-3 = 210.250 mm^2

c) Table runner kotak atas (mm^2) - kain batik = $42.050 * 5 = 210.250 \text{ mm}^2$

d) Placemats (mm^2) = $450 * 300 = 135.000 \text{ mm}^2$

4. [PP] Perhitungan pengeluaran berdasarkan luasan kebutuhan produk

a) Kain batik ($3.000.000 \text{ mm}^2$)

i. Table runner polos = $3.000.000 / 560.000 = 5.4 \rightarrow 5 \text{ pcs} \gg \text{Rp } 150.000 / 5 = \text{Rp } 30.000$

ii. Table runner kotak = $3.000.000 / 210.250 = 14.2 \rightarrow 14 \text{ pcs} \gg \text{Rp } 150.000 / 14 = \text{Rp } 10.714 \rightarrow \text{Rp } 11.000$

iii. Placemat = $3.000.000 / 135.000 = 22.2 \rightarrow 22 \text{ pcs} \gg \text{Rp } 150.000 / 22 = \text{Rp } 6.818 \rightarrow \text{Rp } 7.000$

b) Kain tenun ($2.100.000 \text{ mm}^2$)

i. Table runner polos = $2.100.000 / 560.000 = 3.75 \text{ pcs} \rightarrow 3 \text{ pcs} \gg \text{Rp } 200.000 / 3 = \text{Rp } 66.666 \rightarrow \text{Rp } 67.000$

ii. Placemat = $2.100.000 / 135.000 = 15.5 \rightarrow 15 \text{ pcs} \gg \text{Rp } 200.000 / 15 = \text{Rp } 13.333 \rightarrow \text{Rp } 14.000$

c) Kain katun ($1.500.000 \text{ mm}^2$)

i. Table runner polos = $1.500.000 / 560.000 = 2.6 \text{ pcs} \rightarrow 2 \text{ pcs} \gg \text{Rp } 30.000 / 2 = \text{Rp } 15.000$

ii. Table runner motif = $1.500.000 / 349.750 = 4.2 \text{ pcs} \rightarrow 4 \text{ pcs} \gg \text{Rp } 30.000 / 4 = \text{Rp } 7.500$

iii. Placemat = $1.500.000 / 135.000 = 11.1 \text{ pcs} \rightarrow 11 \text{ pcs} \gg \text{Rp } 30.000 / 11 = \text{Rp } 2.727 \rightarrow \text{Rp } 3.000$

5. Perhitungan Harga Produk (PP + Biaya Produksi + laba 10%)

a) Harga *table runner polos* = $(\text{Rp } 30.000 + \text{Rp } 15.000) + \text{Rp } 30.000 + (10\% \text{ total}) = \text{Rp } 105.000 + (0.1 * \text{Rp } 105.000) = \text{Rp } 115.500$

b) Table runner motif = $(\text{Rp } 11.000 + \text{Rp } 22.500) + \text{Rp } 40.000 + (10\% \text{ total}) = \text{Rp } 73.500 + (0.1 * \text{Rp } 73.500) = \text{Rp } 81.000$

c) Table runner tenun = $(\text{Rp } 67.000 + \text{Rp } 15.000) + \text{Rp } 30.000 + (10\% \text{ total}) = \text{Rp } 112.000 + (0.1 * \text{Rp } 112.000) = \text{Rp } 123.000$

d) Placemat batik = $(\text{Rp } 7.000 + \text{Rp } 3.000) + \text{Rp } 10.000 + (10\% \text{ total}) = \text{Rp } 20.000 + (0.1 * \text{Rp } 20.000) = \text{Rp } 22.000$

e) Placemat tenun = $(\text{Rp } 14.000 + \text{Rp } 3.000) + \text{Rp } 10.000 + (10\% \text{ total}) = \text{Rp } 27.000 + (0.1 * \text{Rp } 27.000) = \text{Rp } 29.700 \gg \text{Rp } 30.000$

Dalam proses pemasaran ini, penulis menggunakan beberapa cara teknik pemasaran untuk mengenalkan produknya pada pengunjung Pasar Barongan maupun masyarakat luar kota. Beberapa contohnya adalah dengan menggunakan Instagram post untuk mengenalkan berbagai macam produk yang muncul serta sebagai media untuk penyampaian informasi mengenai aktivitas maupun promosi produk Barongan Craft. Selain itu, *Barongan Craft* ini juga membuka pasar dagangannya di Pasar Barongan dengan bantuan salah satu pengrajin anyaman bambu mengadopsi konsep *e-commerce* yang dimana hasil produk para pengrajin lokal dijual melalui media internet seperti *Tokopedia* dan *Shopee*.

Selain itu, penulis juga hadir dalam acara pameran SentraFest yang diadakan oleh Sentra by WARP. Pameran Sentra Fest merupakan kegiatan pameran yang dilakukan untuk menyebarkan branding wadah usaha Barongan Craft, menjualkan hasil diversifikasi produk mahasiswa *sociopreneurs* dan mendapatkan koneksi dengan pengunjung masyarakat Surabaya.

Kegiatan ini berlangsung pada hari Minggu, 16 April 2023 yang berlokasi di Sentra by WARP, Office Park CA-17 Jl. Citra Raya Niaga, Citraland, Surabaya. Dalam acara pameran ini, *Barongan Craft* menjualkan beberapa produk hasil para *sociopreneurs* seperti produk kain batik warna alami & eco-printing milik Batik Berkah Mojo, Lampu Anyaman Lampion, Batik Light, Lampu Bamboo Spirit, Lampu Kranjang dan Lampu Bumbung. Dalam kegiatan yang berjalan selama 8 jam ini, *Barongan Craft* telah berhasil mendapatkan satu pesanan oleh *owner* dari Sentra by WARP itu sendiri.

F. Capaian dalam Kegiatan Program Kerja

Dalam pelaksanaan program kerja, penulis mengembangkan dan merencanakan pelaksanaan ide untuk melakukan pengembangan diversifikasi produk berbahan kain tenun dan batik warna alam. Dari hasil kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui *socio-entrepreneurship* ini, penulis berhasil menemukan beberapa potensial sumber daya manusia yang ada di Desa Mojotrisno dan menjalin hubungan kerjasama dalam pembuatan produk dekorasi interior baru.



Gambar 8. Batik Table Runner



Gambar 9. Woven Table Runner



Gambar 10. *Table Cloth Set*

G. Evaluasi Hasil Kegiatan

Dalam proyek ini, penulis menggunakan konsep pemberdayaan masyarakat berbasis *socio-entrepreneurship* dengan melihat dampak perubahan sosial maupun ekonomi pada masyarakat Desa Mojotrisno. Berdasarkan hasil wawancara, penulis dapat menyimpulkan beberapa dampak sosial yang terjadi dikarenakan proyek pemberdayaan sebagai berikut:

- Bapak Amin sebagai pemilik UKM Batik Berkah Mojo mengapresiasi kegiatan penulis beserta ketiga mahasiswa terkait dengan kegiatan pemberdayaan yang dilakukan. Untuk harapan kedepannya, bapak Amin selaku pemilik UKM Batik Berkah Mojo menginginkan untuk sering diadakannya kegiatan pemberdayaan, baik di bidang kegiatan KKN, kegiatan studi banding, inovasi motif maupun di segi pemasaran.
- Ibu Rohmatin Nazillah sebagai pemilik dan satu-satunya penjahit di usaha mikro ini berpendapat bahwa proyek yang diadakan mahasiswa sangat bagus dan membantu dalam merasakan pengalaman dalam pemesanan jenis produk baru.

Selama menjalani kegiatan program LEAP 2 - Community Engagement ini, penulis merasakan bahwa masih banyak hal yang harus dipelajari untuk melakukan pemberdayaan dengan masyarakat. Penulis dapat merasakan betapa pentingnya kemampuan untuk berkomunikasi dengan para pengrajin lokal untuk menyampaikan maksud ide dan pemikiran dengan tepat, kemampuan untuk menjalankan bisnis Socio-Entrepreneurship mulai dari awal hingga akhir dengan dasar tujuan memberikan dampak bagi target masyarakat pemberdayaan. Selain itu, penulis dapat belajar mengenai selera pengunjung akan produk yang dihasilkan dan menjadi bahan pertimbangan

kedepannya dalam merancang serta produksi produk baru.

V. KESIMPULAN

Dalam kegiatan Program LEAP 2 - *Community Engagement* ini terjadi banyak sekali hambatan yang mengganggu alur kerja proyek ini. Kehambatan ini bisa terjadi dikarenakan kekurangan penulis dalam memahami, mendalami dan mempraktikkan beberapa kemampuan yang dibutuhkan dalam kegiatan pemberdayaan, seperti kurangnya ilmu dan pengertian mendalam mengenai pemberdayaan masyarakat, perlu mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan memahami hal-hal apa saja yang sangat penting terhadap masyarakat lokal sebelum mengajukan sebuah program kerja serta kurangnya ilmu, pengertian, kemampuan dan pengalaman untuk menjadi seorang pelaku bisnis. Meskipun begitu, program tugas akhir ini dapat berjalan hingga akhir dikarenakan adanya dukungan yang hebat dari para dosen pembimbing serta masyarakat lokal Desa Mojotrisno yang bersedia untuk membantu berjalannya program ini. Keberhasilan ini dapat dilihat dari kemampuan dan kemauan para pengrajin lokal untuk memproduksi jenis produk baru dan keberadaan wadah usaha *Barongan Craft* yang berhasil menarik satu pengrajin anyaman bambu untuk menghasilkan produk anyaman bambu hasil inovasi dari mahasiswa pelaku *sociopreneurs* lain. Untuk kedepannya, penulis berharap bahwa hasil program pemberdayaan di Desa Mojotrisno ini bisa menjadi inspirasi maupun referensi bagi para calon pemberdaya masyarakat lainnya. Sekian dari penulis terima kasih.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para pendamping dosen pembimbing Universitas Kristen Petra yang telah membimbing penulis selama mengerjakan proyek ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para petinggi dan masyarakat lokal terkait Desa Mojotrisno atas kerjasamanya dalam menjalankan proyek ini bersama dengan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Habib, M.A.F. "Kajian Teoritis Pemberdayaan Masyarakat dan Ekonomi Kreatif." *Ar Rehla: Journal of Islamic*

- Tourism, Halal Food, Islamic Traveling and Creative Economy*, vol. 1, no. 2, Oct 2021. DOI: <https://doi.org/10.21274/ar-rehla.v1i2.4778>
- [2] "Social entrepreneur." *Cambridge English Dictionary*, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/social-entrepreneur>. Accessed 16 July 2023.
 - [3] Sudiwijaya, E. "Vide Learning, The Essence of Sociopreneurship" *YouTube*, uploaded by Polaris Studio, 16 Sept 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=ROmwfPf28Fk>
 - [4] Wiguna, A.B, Susilo, C.F.A. "Meaning of Social Entrepreneurship and Socio-Entrepreneurship: An Inquiry Through Mapping The Conceptual Criteria." *Jurnal Aplikasi Manajemen*, vol. 13, no. 1, Mar 2015. <https://jurnaljam.ub.ac.id/index.php/jam/article/view/735>
 - [5] Elliott, I.M. *Batik Fabled Cloth of Java*. Periplus, 2004.
 - [6] Prayitno, T. *Mengenai Produk Nasional Batik dan Tenun*. PT. Sindua Press, 2010.
 - [7] Gogoi, N., P. Neog, and D. Saikia. "Product Catalogue." (2019).
 - [8] "Our Story - The Fabric of Life." *Summerill & Bishop Notting Hill*, <https://www.summerillandbishop.com/pages/our-story>. Accessed 28 June 2023.
 - [9] Wolniak, Radosław. *The Design Thinking Method and its Stages*. *Systemy Wspomagania w Inżynierii Produkcji* 6.6 (2017): 247-255.
 - [10] Ambrose, Gavin and Harris, Paul. *Basic Design 08: Design Thinking*. AVA Publishing SA, 2010