

MEMPERSIAPKAN INDUSTRI KERAJINAN MAINAN ANAK MENYONGSONG PASAR BEBAS ASEAN – MEA MELALUI PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK

Oesman Raliby¹⁾, Riana Masyhar²⁾, Affan Rifa'i³⁾

^{1,3)} Program Studi Teknik Industri, Universitas Muhammadiyah Magelang

²⁾ Program Studi PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Magelang

Email : oes72@gmail.com

Abstrak

Pemberlakuan MEA pada akhir 2015, dimaksudkan untuk menciptakan ASEAN sebagai pasar tunggal dan kesatuan basis produksi, yaitu terjadi “free flow” barang, jasa, faktor produksi, investasi, dan modal serta penghapusan tarif bagi perdagangan antar negara di kawasan tersebut. Pemberlakuan MEA 2015 tersebut merupakan momen penting bagi Indonesia karena berpeluang memperlus pasar bagi produk-produk industri nasional. “Namun di sisi lain, pemberlakuan MEA 2015 juga akan menjadi tantangan tersendiri bagi masyarakat Indonesia terutama bagi UMKM. karena akan menjadi tujuan pasar bagi produk-produk negara ASEAN lainnya. Produk mainan anak buatan Cina disinyalir telah menguasai produksi mainan di pasar Indonesia. Dengan populasi anak usia 0-14 tahun sebesar 28,9 persen dari total penduduknya, Indonesia merupakan pasar mainan yang cukup potensial. Berdasarkan data Kementerian Perdagangan, setiap tahun nilai impor mainan anak di Indonesia mencapai 75 juta dollar AS dimana lebih dari 90 persen berasal dari Cina. Kebanyakan mainan Cina yang berharga murah menguasai pasar-pasar tradisional. Namun demikian tidak semua mainan impor tersebut memenuhi standar keamanan. Banyak ditemukan mainan impor yang mengandung zat kimia berbahaya dan tidak aman bagi anak-anak. Hal tersebut juga terjadi pada produk mainan anak di Indonesia yang belum memenuhi standar keamanan bagi anak-anak. **Tujuan dilakukan kegiatan IBM** ini adalah mendorong dan mempersiapkan mitra usaha untuk menghasilkan produk yang kompetitif dan aman serta memberikan perlindungan terhadap UMKM dan konsumen melalui standardisasi produk mainan anak. Agar UMKM mainan anak di Jurangombo mampu bersaing pada Pasar tunggal ASEAN. Untuk mencapai hal tersebut, perlu dilakukan pendampingan baik secara manajemen maupun teknis. Adapun **metode yang digunakan** adalah dengan pendekatan Participation Rural Appraisal dan Social Engineering melalui advokasi dan technical assistance serta difusi teknologi untuk proses produksinya disertai dengan penguatan kelembagaan dan manajemen.

Kata Kunci : Pasar Tunggal Asean, Mainan Anak, Wajib SNI.

A. PENDAHULUAN

Implementasi pasar tunggal ASEAN atau Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) sudah di depan mata. MEA pada dasarnya merupakan keinginan negara-negara ASEAN untuk mewujudkan ASEAN sebagai kawasan perekonomian yang solid dan diperhitungkan dalam percaturan perekonomian Internasional. Para Pemimpin ASEAN telah sepakat untuk melaksanakan MEA pada tahun 2015 dengan 4 pilar, yaitu (1) pasar tunggal dan basis produksi, (2) kawasan ekonomi berdaya saing tinggi, (3) kawasan dengan pembangunan ekonomi yang setara, dan (4) kawasan yang terintegrasi penuh dengan ekonomi global. Dengan adanya MEA, tujuan yang ingin dicapai adalah adanya aliran bebas barang, jasa, dan tenaga kerja terlatih (skilled labour), serta aliran investasi yang lebih bebas. Dalam penerapannya MEA akan menerapkan 12 sektor prioritas, yaitu perikanan, e-travel , e-ASEAN, automotif, logistik, industri berbasis kayu, industri berbasis karet, furnitur, makanan dan minuman, tekstil, serta kesehatan.

Bagi Indonesia, pembentukan MEA 2015 akan memberikan beberapa tantangan tersendiri yang tidak hanya bersifat internal di dalam negeri tetapi terlebih lagi persaingan dengan sesama

negara ASEAN dan negara lain di luar ASEAN seperti China dan India. Persaingan yang ketat ini akan berdampak pada harga yang kompetitif pula, bukan hanya komoditi/produk/jasa unggulan industry besar (UB), tetapi juga sektor UMKM karena kesamaan karakteristik produk. Menyadari peran UMKM sebagai kelompok usaha yang memiliki jumlah paling besar dan cukup dominan dalam perekonomian, maka pencapaian kesuksesan MEA 2015 mendatang juga akan dipengaruhi oleh kesiapan UMKM

Secara umum UMKM di Indonesia, hingga saat ini masih sering menghadapi berbagai permasalahan baik yang bersifat klasik maupun intermediate atau advanced. Permasalahan tersebut bisa berbeda di satu daerah dengan daerah lain atau antar sektor atau perusahaan pada sektor yang sama. Namun ada sejumlah permasalahan yang umum dihadapi oleh semua UMKM.

Lebih spesifiknya UMKM kerajinan mainan anak di Jurangombo Kota Magelang, industri sektor informal tersebut telah ada sejak tahun 1990-an, industri mainan anak tersebut telah berkembang hingga mencapai 20 unit usaha dalam satu kampung yang telah tergabung dalam Kelompok Usaha Bersama (KUBE Manunggal Jaya). Namun dalam sistem produksinya belum menunjukkan perkembangan yang baik. Masih memiliki banyak permasalahan yang perlu mendapatkan penanganan dari otoritas untuk mengatasi berbagai macam keterbatasan dari masalah akses dana, proses produksi dan bahan baku. Selain itu kelemahan dalam organisasi, manajemen, maupun penguasaan teknologi juga perlu dibenahi termasuk mindset mitra usaha.

B. SUMBER INSPIRASI

Tidak dapat dihindarkan bahwa pada saat ini produk-produk mainan plastik buatan China begitu deras menyerbu pasar Indonesia. Segala macam dan jenis mainan anak mulai dari boneka, robot-robotan, mobil-mobilan dengan berbagai macam ukuran, semua tersedia. Bahkan hadir dengan beragam tampilan warna dan bentuk. Penyebab lain membanjirnya produk-produk tersebut, ternyata sambutan masyarakat Indonesia yang begitu luar biasa karena terbuai dengan harga yang murah dan bisa mendapatkan mainan yang 'terlihat' bagus. Bahkan dengan Rp.10.000 saja, anak-anak bisa mendapatkan 3 (tiga) macam mainan.

Tentu hal tersebut menjadi ancaman bagi pengrajin mainan anak di Indonesia, khususnya di Kelurahan Jurangombo. Selama masyarakat masih beranggapan “*selama masih ada anak-anak, maka produk mainan kita pasti laku*” maka ancaman produk “luar” tersebut akan benar-benar terjadi.

Hal demikian sudah semestinya masyarakat di dukasi untuk melakukan diversifikasi produk, melalui pengembangan produk, memproduksi dengan waktu yang cepat dengan biaya yang murah dan hasil produk yang indah, penuh estetika. Kalau saat ini, para pengrajin hanya mampu menghasilkan produk 3 – 4 unit/hari/orang, maka perlu ditingkatkan hingga mampu memproduksi hingga 10 unit/hari/orang. Dengan demikian maka dapat menekan harga jual, dan meningkatkan pendapatan pekerja.

Hal ini mendorong perlunya introduksi teknologi tentang manajemen produksi, meliputi penggunaan bahan, proses produksi, pengembangan desain produk, serta penataan lantai produksi untuk menghasilkan efisiensi penggunaan sumber daya dan meningkatkan keselamatan kerja pelaku usaha.

C. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pendampingan pemberdayaan masyarakat ini menggunakan pendekatan Participatory Rural Appraisal (PRA) atau Pemahaman Partisipatif

Kondisi Pedesaan (PRA) yaitu pendekatan dan metode yang memungkinkan masyarakat secara bersama-sama menganalisis masalah kehidupan dalam rangka merumuskan perencanaan dan kebijakan secara nyata. (Rochdyanto, Saiful. 2000). Pendekatan ini dipilih dengan tujuan untuk memfasilitasi pilihan masyarakat tentang sejumlah topik informasi dengan cara memberikan penilaian sehingga bisa diperoleh suatu urutan atau peringkat keadaan. Selengkapnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Forum Group Discussion.

Kegiatan dilakukan melalui koordinasi dengan mengundang seluruh anggota KUBE dan para stakeholder, dimaksudkan untuk menyampaikan beberapa informasi untuk mendapatkan tanggapan akhir dari para stakeholder. Pengambilan data kualitatif melalui FGD dikenal luas karena kelebihanannya dalam memberikan kemudahan dan peluang bagi peneliti untuk menjalin keterbukaan, kepercayaan, dan memahami persepsi, sikap, serta pengalaman yang dimiliki informan. FGD memungkinkan peneliti dan informan berdiskusi intensif dan tidak kaku dalam membahas isu-isu yang sangat spesifik. FGD ini akan memungkinkan memungkinkan peneliti mengumpulkan informasi secara cepat dan konstruktif dari peserta yang memiliki latar belakang berbeda-beda. Di samping itu, dinamika kelompok yang terjadi selama berlangsungnya proses diskusi seringkali memberikan informasi yang penting, menarik, bahkan kadang tidak terduga.

2. Participatory Rural Appraisal (PRA)

PRA diterapkan sebagai metodologi program, juga dijadikan operasionalisasi dari ideologi pembebasan, juga hanya teknik/alat diskusi atau menggali informasi, sekaligus manajemen program. Dalam implementasinya PRA dalam daur program terdiri dari:

- a. Tahap peninjauan kebutuhan (need assessment): PRA untuk pengkajian partisipatif dengan menggunakan berbagai metode/tekniknya;
- b. Tahap perencanaan: seringkali disebut PRA yang dikombinasikan dengan ZOPP, sebuah metode perencanaan yang populer di Indonesia, berasal dari GTZ Jerman.
- c. Tahap pelaksanaan kegiatan: PRA dan metode/tekniknya digunakan sebagai pendekatan, prinsip maupun teknik/alat pendampingan masyarakat oleh para petugas lapangan (PL) atau fasilitator masyarakat (community facilitator).
- d. Tahap monev: perkembangan atau penilaian pencapaian program dilakukan secara partisipatif dengan memodifikasi metode/tekniknya untuk menganalisis perubahan keadaan sebagai akibat dari kegiatan intervensi yang dilakukan.

3. Technical Assistance

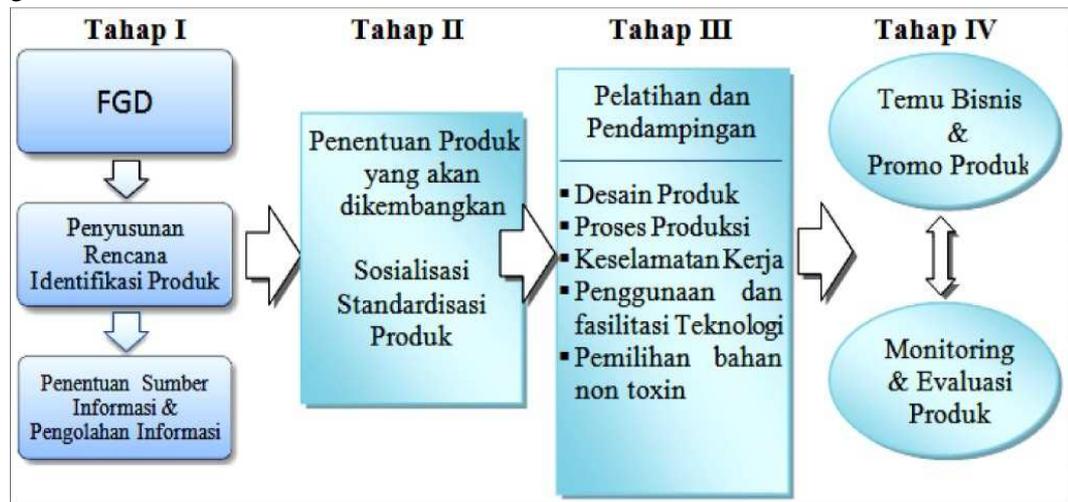
Komitmen dalam memberikan Bimbingan Teknis (*Technical Assistance*), yaitu: bersedia bermitra dengan masyarakat pengrajin, bersedia memberikan konsultasi teknis dan melakukan pendampingan secara intensif "di lapangan" selama proses perbaikan dan pengembangan produk berlangsung (dengan cara memberikan informasi kebijakan, melakukan pelatihan teknis, penyuluhan dan melakukan rapat-rapat koordinasi) dan berkomitmen memberikan dukungan program dalam rangka perbaikan produk menuju keamanan dan keseragaman produk

4. Advokasi, Evaluasi dan monitoring

Keberhasilan pelaksanaan bimbingan teknis dan edukasi kepada mitra adalah dengan melakukan pendampingan secara terus menerus selama program berjalan, agar dapat terpantau perkembangannya dan bisa dilakukan problem solving secara cepat. Sehingga proses bimbingan teknis dapat tercapai dengan baik.

5. Temu Bisnis dan Promo Produk

Untuk lebih dapat tersosialisasikan produk mitra kepada masyarakat luas, maka bila selama pogram pendampingan ada kesempatan untuk melakukan gelar produk dan temu bisnis, maka kegiatan ini akan dilaksanakan.



Gambar 1. Diagram Tahapan Kegiatan

D. KARYA UTAMA

Kegiatan ini lebih difokuskan kepada pengembangan desain produk dan proses produksi, melalui substitusi penggunaan bahan, mengeliminasi penggunaan bahan-bahan yang berpotensi membahayakan konsumen serta penataan layout produksi. Melalui pengembangan desain produk pada proses produksi, edukasi yang dapat diberikan kepada Mitra adalah pemahaman mengenai pentingnya produk dan pasar. Sehingga dapat;

1. memahami Informasi yang diperlukan dalam merancang dan mengembangkan produk,
2. memahami beberapa aspek yang dipertimbangkan untuk mengevaluasi kelayakan produk.

Dengan demikian maka produk yang dihasilkan adalah;

1. Produk yang cocok dengan pasar.
2. Produk yang disukai pasar dan atau yang memberikan value added yang besar bagi konsumennya.

Untuk mendukung kelancaran proses produksi, Mitra Program IbM difasilitasi teknologi yang berupa antara lain, mesin pengepakan, mesin gergaji Scroll Saw, mesin bubut kayu, Brosur/logbook produk Mitra, serta cat non toxin



Gambar 2. Mesin yang diintroduksikan kepada Mitra

E. ULASAN KARYA

Guna mewujudkan upaya kesiapan industri kerajinan mainan anak dalam menyongsong pasar bebas Asean maka dilakukan kegiatan antara lain; pendidikan dan penyuluhan, praktek, konsultasi dan pendampingan dan fasilitasi teknologi

1. Forum Group Discussion

Kegiatan ini tidak saja dilakukan hanya kepada mitra program IbM, namun juga dilakukan dengan melibatkan pelaku industri mainan anak di Jurangombo selatan. Kegiatan ini terkait dengan rencana kegiatan pelatihan bagi pengembangan produk dan desain produk.

Pada awalnya oleh Dinas Perindustrian dan Perdagangan, masyarakat pelaku industri mainan anak akan diberi tambahan kemampuan proses produksi, namun kegiatan tersebut dirasa sudah sering diperoleh oleh sebagian pelaku usaha. Sehingga melalui forum ini disepakati untuk meningkatkan daya saing produk dan menguatkan pasar, maka diperlukan pengembangan desain produk yang diminati oleh konsumen.

2. Kegiatan Pendidikan dan Penyuluhan

Pendidikan dan penyuluhan tidak diberikan secara klasikal model kelas, tetapi dilakukan dengan cara advokasi dan pendampingan karena Mitra Program jumlahnya tidak banyak. Kegiatan ini difokuskan pada penataan layout lantai produksi dan fasilitasnya, meliputi; penataan bahan baku, produk setengah jadi, produk jadi dan lay out sarana produksi, mesin dan bahan pembantu. Berikut ditunjukkan suana lantai produksi



Gambar 3. Penyuluhan penataan layout lantai produksi

Selain penataan pada lantai produksi, kegiatan penyuluhan dilakukan untuk kualitas dan keamanan produk terutama produk-produk Alat Permainan Edukatif (APE). APE adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Sehingga diupayakan yang dapat bertahan lama atau awet, mudah dibuat, bahannya mudah diperoleh dan mudah digunakan anak, tetapi aman dan tidak beracun. Berikut hasil peningkatan kualitas produk:



Gambar 4. Peningkatan Kualitas Produk (Aman dan Non toksin)

(APE) ini terdiri dari potongan balok berbagai bentuk geometri, yang tampil dengan warna-warni berbagai ukuran. Anak akan berkreasikan dengan potongan balok dengan cara membongkar dan memasangnya kembali.

Mainan peraga ini bisa bermanfaat untuk : 1) Pengenalan bentuk, 2) Pengenalan, 3) warna, 4) Melatih kreatifitas, 5) Melatih motorik halus, 6) Melatih emosi, dan 7) Mengenal konsep geometri

3. Technical Assistance

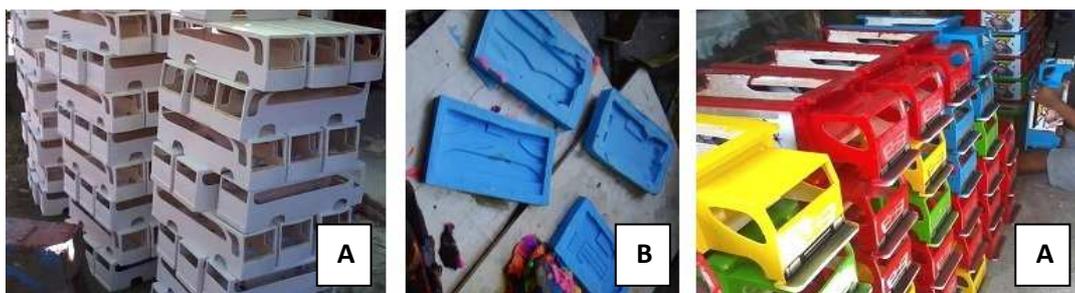
Upaya pengembangan produk dilakukan melalui bimbingan teknis dengan diberikan workshop dan pelatihan teknis pengembangan produk selama empat hari berturut-turut (Selasa, 26 - Jumat 29 Juli). Dengan materi Product and Value yang berisi;

- a. Core Customer Value, yaitu Manfaat fungsional yang menjadi kebutuhan utama konsumen dan faktor kunci keputusan membeli
- b. Actual Product, yaitu Pengembangan sesuai keinginan konsumen untuk dinilai dan dibandingkan serta menjadi preferensi keputusan membeli
- c. Augmented Produk, yang merupakan tambahan yang ditawarkan sebagai keinginan laten konsumen dan menjadi persuasi keputusan membeli.

Hasil kegiatan tersebut berupa varian produk baru yang dapat diproduksi massal dengan cepat, mudah, dan murah, serta memberikan tampilan yang lebih detail. Berikut ditunjukkan pelaksanaan dan beberapa hasil pengembangan produk dengan konsep efisiensi sumber daya.



Gambar 5. Suasana Pelatihan Pengembangan Desain Produk Mainan Anak



Gambar 6. Produk Awal (A), Salah satu Moulding untuk Pengembangan (B)



Gambar 6. Salah Satu Contoh Desain Produk yang dikembangkan (Nampak lebih detail)

F. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan banyak manfaat untuk masyarakat pelaku industri kerajinan Mainan Anak. Masyarakat sangat mendukung kegiatan dan sangat antusias mengikuti semua kegiatan. Pengembangan Desain produk ini memberikan sentuhan yang berbeda dan sangat detail. Sehingga akan disukai oleh anak-anak, bahkan tidak menutup kemungkinan untuk dijadikan pajangan dan merupakan souvenir khas Kota Magelang. Proses pengerjaan untuk penkerjan-pekerjaan detail dilakukan dengan model cetak, sehingga memungkinkan diproduksi massal dengan waktu yang sangat cepat. Sehingga akan menekan *production cost* dan pada akhirnya meningkatkan pendapatan.

G. DAMPAK DAN MANFAAT KEGIATAN

Dampak dan manfaat kegiatan bagi pelaku usaha kerajinan mainan anak, antara lain :

1. Meningkatnya ketrampilan masyarakat dalam hal teknologi proses produksi dengan mereduksi waktu proses, substitusi bahan baku, dan perluasan pasar.
2. Meningkatnya kemampuan ketatakelolaan usaha / manajemen produksi pada level lantai produksi
3. Meningkatnya performa produk dalam peningkatan kualitas produk industri kerajinan mainan anak.
4. Meningkatnya keuntungan dan pendapatan masyarakat pelaku industri kerajinan mainan anak, melalui penurunan biaya produksi.
5. Memungkinkan untuk memproduksi produk sejenis dengan kuantitas yang lebih banyak dan kemampuan bersaing dengan produk sejenis di pasar yang lebih luas.

H. DAFTAR PUSTAKA

- (1) Raliby O., 2014, Mempersiapkan Industri Kerajinan Mainan Anak “Manunggal Jaya” Kota Magelang Menuju Standar SNI, Proseeding Seminar Nasional Sain dan Teknologi Terapan ‘SNTEKPAN II’ ISBN. 978-602-98569-1-0.
- (2) Raliby O., Rusdijati R., 2013, Redisain Mainan Anak Berbahan Baku Kayu yang Ramah Anak dan Lingkungan, Prosiding ITATS Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan (SNTEKPAN I.), ISBN 978-602-98569-1-0,
- (3) Raliby O, Rusdijati R., Prabowo NA,(2013), Standarisasi Produk Guna Meningkatkan Daya saing Ikm Mainan Anak Di Kota Magelang. Prosiding Simposium Nasional Teknologi Terapan (SNTT). ISSN 2339-028X
- (4) Wibowo DB., Samuel & Hardjono BS., 2014, Pengembangan Desain dan Manufactur Mainan Mechanical Education untuk Mendukung Kemajuan Industri Kreatif. Proseding SNATIF, ISBN. 978-602-1180-04-4
- (5) Yuliandita A., 2014, Motivasi Indonesia Menerapkan Regulasi SNI Terhadap Mainan Impor. Studi Kasus : Produk Mainan Impor dari Cina, Jurnal Fisip Volume I No..2. Oktober

PENGHARGAAN

Kegiatan yang bertemakan Mempersiapkan Industri Kerajinan Mainan Anak Menyongsong Pasar Bebas Asean – MEA Melalui Pengembangan Desain Produk ini, merupakan bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat program IbM. Terlaksananya kegiatan ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada;

1. Kemenristek Dikti yang telah memberikan dana kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tahun 2016 melalui program IbM
2. Mitra Program IBM. Toy's Kesuma yang dipimpin Bpk Ahmad, dan Mutiara Harapan pimpinan Bapak Supardi. Berikut kelompok pelaku usaha mainan anak kelurahan Jurangombo Selatan Atas kerjasama yang baik. Semoga membawa manfaat untuk semuanya.
3. Tim Pengusul kegiatan dan mahasiswa yang konsisten mendampingi dan memberikan bimbingan teknis kepada Mitra Program
4. Disperindagkop Kota Magelang atas sinergitasnya kegiatan, sehingga semuanya menjadi lancar

Semoga upaya ini dicatat sebagai amal sholeh dan memberikan dampak yang lebih baik dikemudian hari, baik untuk peaku usaha, pemerintah, maupun masyarakat. Amin