

INOVASI DESAIN DAN PRODUKSI KAIN LURIK PEDAN UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN ACESORIES INTERIOR HOTEL

Siti Badriyah

Program Studi Desain Interior, FSRD Institut Seni Indonesia Surakarta

email : sitibadriyah30@yahoo.com

Abstrak

Fokus program Hi-link ke 2 ini adalah meningkatkan kenaikan omzet penjualan produk pada industri tenun Lurik pedan CV. Warisan Multi Tenun melalui penekanan pada tehnik pemasaran. Produk budaya kain Lurik Pedan dikembangkan dalam produk craft (interior acesories) sehingga tidak hanya menasar pada produk fashion akan tetap juga interior. Inovasi desain dan teknologi diterapkan untuk mendongkrak kinerja produktivitas sehingga mampu memenuhi demand buyer secara berkelanjutan. Hotel tetap menjadi bidikan segmen jitu komsumsi produk berbasis kain tradisi. Aplikasi pesona produk ini membawa citra hotel tersampaikan secara tidak langsung melalui desain interior yang ditawarkan hotel kepada pengunjung. Preferensi wisatawan mancanegara terhadap produk etnis dengan bahan ramah lingkungan menjadi pertimbangan pengelola melirik Lurik tradisional sebagai pilihan. Fakta tersebut menjadi pijakan Lurik untuk bersaing di kancah bisnis perhotelan tingkat internasional. Upaya nyata pada Hilink 2017 ini terangkum dalam core kegiatan bersegmen kualitas dan kuantitas produk, antara lain pelatihan, pendampingan, inovasi desain dan teknologi pengadaan peralatan dan perlengkapan, dan pameran produk. Sinergisitas diantara industri kerajinan yang ada di Kabupaten Klaten (industri mebel, industry pengecoran logam, industri gerabah, dan accessories interior) diberdayakan pada orientasi kemandirian mitra UKM dan pengrajin serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Kata Kunci : *inovasi desain, acesories interior, Lurik Pedan*

A. PENDAHULUAN

Kelestarian dan eksistensi kain Lurik Pedan merupakan tanggungjawab kita sebagai generasi penerus dalam membawa pesan budaya tradisi, sehingga menjadikan bangsa ini bermartabat sebagai pemilik warisan budaya. Program Hi link tahun ini mampu menjadi garda depan melalui langkah nyata dalam menyumbangkan inovasi, gagasan serta kepedulian bagi pengembangan dan keberlanjutan eksistensi Lurik Pedan. Namun kendala dalam peningkatan daya saing industri tradisional kain lurik ini menghadapi persaingan dengan industri tekstil modern, dibutuhkan kerjasama berbagai pihak untuk tetap mengendalikan mutu dan kuantiti produk. Sehingga akan selalu menjadi produk unggulan daerah dengan ciri khas yang mampu bertahan bahkan tetap berkilau di pasar global sebagai produk spesifik diantara maraknya tekstil modern. Kemandirian mitra industri dalam pengelolaan usaha menuju persaingan industri di pasar bebas adalah target dengan *key word progresif* yang dicanangkan pengabdian sudah terkondisi dan terkonsentrasi melalui agenda penguatan kekhasan produk, diversifikasi serta efisiensi produksi.

B. SUMBER INSPIRASI

Tahun ke 2 pelaksanaan kegiatan PPM Hilink menjadikan mitra industri CV. Warisan Multi Tenun (WMT) merasa termotivasi dan antusias dalam meningkatkan kemajuan usaha dan berniat mensejahterakan para pengrajin di bawah naungannya. Kegiatan pendampingan produksi, pelatihan karyawan baik melalui penerapan tehnologi maupun aplikasi inovasi desain pada produk menjadikan kekuatan mental, menstimulasi untuk lebih berani berkreasi dalam berkiprah di kancah perdagang global dewasa ini.

Beberapa terobosan yang sebelumnya belum terpikir oleh industri mitra. Rajutan akan lebih ditampilkan paduananya dalam produk fashion dan acesories interior. Pertumbuhan dunia perhotelan menuntut kalangan pelaku hotel harus menyiapkan langkah-langkah strategi jitu untuk meningkatkan tingkat *ocupancynya*. Melalui beragam alternative desain ditawarkan sebagai perwujudan performa hotel yang elegan, *comfortable*, estetis dan menarik. Karakter visual Lurik yang merupakan salah satu produk kain tradisional warisan nenek moyang memiliki keistimewaan dan spesifik berbeda dengan tampilan etnis budaya lain. Keistimewaannya akan tampil mempesona jika ada tangan inovatif dan kreatif dalam mengemas bahan baku lurik yang hadir pada pengisi dan pelengkap interior.

C. METODE

Metode pemberdayaan sumber daya manusia dalam kegiatan PPM kali ini melalui pelatihan, pendampingan dan lomba diaplikasi sebagai stimulus kreatifitas. Sistem pelatihan diimplementasi berdasarkan tuntutan produk yang representatif bagi bahan dasarnya. Substansinya adalah pengembangan motif, pengembangan produk (diversifikasi) yang mensinergikan beberapa industri yang ada di lingkup kabupaten Klaten serta pemasaran. Peningkatan produktifitas industri kain Lurik Pedan CV. Warisan Multi tenun dalam kegiatan ini pada dasarnya melalui dua segmen kegiatan, yakni :

1. Pengoptimalan sarana dan prasarana produksi

Konsentrasi pengoptimalan sarana dan prasarana produksi dimaksudkan sebagai strategi teknis aplikasi sistem kerja sama dalam penerapan ilmu dan teknologi yang sangat dibutuhkan UKM dan masyarakat. Beberapa upaya peningkatan produktifitas dan peningkatan citra *corporation* antara lain sebagai berikut :

a. Re-design Façade :

Re-design area façade sebagai pemecahan masalah pembangun citra korporasi dan kepercayaan (*trust*) *buyer* dan memperlengkap karyawan sebagai perusahaan yang aman dalam menopang hidup dan peningkatan ekonomi keluarga.



Gambar 1. Re-design Perspektif façade gate
(Desain : Siti Badriyah, 2017; Drafter : Miladi, 2017)

b. Re-design Lay out Showroom (lantai dasar)

Re-design lay out show dimaksudkan untuk memberikan karakter visual melalui tampilan interior yang mampu menunjukkan citra korporasi melalui display standart bagi tekstil, sehingga *corporate identity*-nya tetap nampak dan bisa mengekspose keunggulan produk yang menjadi unggulandaerah Kabupaten Klaten.



Gambar 2. Area showroom lantai 2 yang telah didesain team Hilink di tahun pertama. (Foto: Siti Badriyah, 2017)

c. Make Up Main Entrance (Pintu Masuk Utama)

Main Entrance sebagai garda depan perusahaan yang potensial menyampaikan citra, memberi *trust* konsumen atau *buyer* serta meningkatkan bonafiditas usaha. Performanya membutuhkan sentuhan desain yang elegandan bercitra tradisi, sehingga diupayakan mampu memberikan penampilan yang mengusung visi ke depan perusahaan dan tersirat muatan lokal.



Gambar 3. Make up pada main entrance showroom dan komponen hias
(Sketsa: Siti Badriyah, 2017)

d. Desain Tangga akses ke Showroom atas

Desain tangga sangat dibutuhkan sebagai penghubung area *showroom* atas. Area *showroom* atas akan dialokasi sebagai *showroom* produk fashion berpakain dan pelengkap fashion.

e. Desain ATBM berinovasi (TTG)

ATBM Inovasi adalah produk teknologi tepat guna yang berfungsi meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga selama proses produksi. Rancangansederhana ini membutuhkan koordinasi dengan pihak UKM, tim ahli mesin dari ATW (Akademi Teknik warga) Sukohardjo. Mesin sederhana ini mampu memangkas waktuproses penenunan tiga kali lebih cepat dibanding dengan alat yang sudah ada yang sederhana secara manual.



Gambar 4. Proses merangkai pengrajin ATBM inovasi dengan bahan dasar kayu jati melamin fin, dan penambahan onderdil penggerak

(Foto: Siti Badriyah, 2017)

f. Desain Box Pengering Lawe

Desain Box pengering Lawe dibutuhkan untuk mengantisipasi keadaandimana terjadi cuaca hujan disaat order yang tinggi, demand yang harus dipenuhi secara kualitas dan kuantitasnya. Pengeringan lawe yang lebih cepat tanpa tergangguadanya hujan tanpa bisa diprediksi.



Gambar 19. Bok Pengering Lawe dengan pemanas

(Desain : Alex/ Foto: Siti Badriyah, 2017)

2. Penerapan pola diversifikasi produk dalam produksi

Konsistensi penerapan diversifikasi produk masih dianggap perlu dikembangkan sebagai upaya peningkatan kualitas produk, pemantapan keterampilan pengrajin dan pengulangan produk yang sama akan baik untuk mendapatkan peningkatan kualitas pengerjaan dan finishing. Diversifikasi kali ini menggabungkan Lurik dengan beberapa bahan yang melimpah di wilayah Klaten seperti bambu, kayu jati, kayu ranting, gerabah, dan pengrajin yang tersebar di ruang lingkup wilayah produk setara. Diversifikasi pengembangan produk ini terbagi dalam dua sub-kegiatan, yakni:

- a) Pengembangan desain limbah kain lurik dengan bambu sebagai *acesories interior* dan *art work*.

Pengembangan pertama meliputi : pembuatan desain sketsa dengan memberikan sentuhan ornament bergaya Jawa modern dan bahan ramah lingkungan. Aplikasi ornament bisa melalui border (lurik) maupun batik dan lukis pada bambu.

- b) Pengembangan produk melalui inovasi desain pelengkap fashion dan furniture.

Sedang kegiatan yang kedua merupakan pengembangan melalui *inovasi desain accessories interior*. Pengembangan produk ini secara tidak langsung membangun pola pikir dan untuk selalu bisa memanfaatkan limbah kain sebagai media kreativitas yang menghasilkan tambahan pemasukan.

3. Pengoptimalan pemasaran melalui IT

Sistem Informasi yang dikembangkan adalah suatu sistem berbasis komputer untuk mendukung kegiatan manajemen usaha dalam menyelesaikan permasalahan pemasaran produk pada UKM lurik dan diharapkan akan memberikan keuntungan yang signifikan bagi ukm tersebut. Tujuan dikembangkan sistem ini adalah :

a. Promosi

Dengan aplikasi yang berbasis web, maka ukm dapat mempromosikan produk-produknya ke masyarakat dunia melalui teknologi internet. Sehingga masyarakat dunia bisa mengenal dan mengetahui produk ukm yang berada di Pedan.

b. Transaksi Jual Beli

Dalam aplikasi ini juga didukung sistem yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli secara online. Pembeli bisa berbelanja dengan memilih produk yang ditawarkan, mentransfer sesuai jumlah harga yang harus dibayar dan barang pun dikirimkan ke alamat pembeli.

4. MOU dengan Hotel

Kerjasama dengan hotel telah dijalin pada tahun pertama PPM Hilink, yakni dengan Hotel Wisata Graha Surakarta, Hotel Semesta Semarang dan Hotel Sunan Surakarta. Jalinan kerja sama diupayakan pengabdian dengan menjalin komunikasi dan relevansi kegiatan yang bersinergi dengan kegiatan hotel.

Kepedulian pengelola hotel akan produk ramah lingkungan dan bernuansa tradisi akan meningkatkan citra hotel dengan label "*ecotourism*" yang dewasa ini memiliki preferensi yang cukup tinggi di kalangan wisatawan internasional. Situasi pasar pariwisata di Indonesia kian membaik sehingga menuntut pemenuhan kualitas-kualitas dengan menggali produk lokal berperforma internasional.

5. Haki

Hak Kekayaan Intelektual sebagai upaya memperoleh legalitas hak cipta didaftarkan dua buah karya di tahun ini. Produk karya *craft* yang dihasilkan pengrajin dalam pendampingan pengabdian sangat beragam yang ada dalam konteks interior, akan tetapi dipilih sementara adalah produk *art work* yang dianggap bisa mewakili inovasi kebaharian bahan (limbah Lurik) dan komposisi serta teknis aplikasi.

6. Pameran dan Seminar

Ajang pameran direncanakan sekitar bulan Agustus dan September 2017 di tingkat nasional dan internasional . Pameran masih tetap dianggap langkah efektif dalam mempromosikan produk visual berbasis tradisi. Pameran digelar dengan mendisplay produk mitra industri dan para pengrajin secara selektif dan terkoordinir dalam kualitas dan kuantitasnya.

7. Jurnal Ilmiah dan Publikasi

Penulisan artikel dimulai awal bulan Juni seiring berjalan efektifnya kegiatan Pengabdian. Bahasan artikel terkait dengan muatan substansi inovasi, kreativitas produk, proses produksi, pelatihan, pendampingan, manajemen dan strategi pemasaran melalui IT.

D. KARYA UTAMA

1. Art Work

Beberapa komponen *art work* dari limbah lurik bisa didapat secara maksimal dengan kreativitas dan galian ide siapa saja yang secara teknis mudah diwujudkan. Komponen *art work* berbahan limbah lurik menarik untuk digali dalam bentuk-bentuk yang beragam dengan kreativitas yang tidak terbatas. Bentuk-bentuk yang *simple* lebih baik dan bisa menghasilkan komposisi desain *art work* lebih unik.



Gambar 6. Contoh Komposisi art work berbahan dasar limbah kain Lurik(Foto: Siti Badriyah, 2017)

2. Inovasi pada Armatur lampu

Tahun ke dua ini eksplorasi bambu dipadu Lurik dikembangkan melalui desain-desain kap (armature) lampu. Desain mengacu pada karakter bahan (bambu) dan tampilan lurik.



Gambar 7. Hasil Produk Standing lamp, hanging lamp dan wall lamp berbahan dasar bambu dan limbah kain Lurik
(Foto: Siti Badriyah, 2017)

3. Inovasi pada Furniture

Desain inovasi lurik tidak akan kehabisan ide desain jika berpegang pada kreativitas, dan pengembangan inovasi pengabdian. Dalam Program pengabdian Hi-link tahun ini mengintegrasikan juga antara mata kuliah mebel 2 dengan kegiatan pengabdian yang berorientasi pada produksi desain inovatif sebagai upaya transfer teknologi dan inovasi kepada masyarakat, menstimulus pola pikir kreatif dalam memanfaatkan SDA dan SDM yang menjadi penopang kokoh dan lestari budaya visual tradisi.



Gambar 8. Hasil karya mahasiswa desain interior bimbingan Siti Badriyah, yang dikolaborasi dalam kegiatan Hlink tahun ini
(Foto: Siti Badriyah, 2017)

4. Inovasi pada Fashion

Kreasi produk pelengkap fashion adalah bukti semangat stimulus dari support pengabdian yang menggerakkan kreativitas dan inovasi bagi pengembangan produk kain luriknya.



Gambar 9. Hasil Produk accessories untuk fashion : tas tangan
(Foto: Siti Badriyah, 2017)

5. Lomba Craft Berbahan dasar Limbah Lurik

Lomba diselenggarakan bertujuan untuk mengangkat dan menggali budaya lokal (produk unggulan Kab. Klaten) sebagai penguatan bangsa. Tema lomba yakni mengangkat tema lokal budaya visual Klaten sebagai dasar ornamentasi. Lomba craft Lurik telah dilaksanakan pada hari Selasa, 13 Juni 2017 di SMAN 1 Bayat Klaten. Hasil lomba akan diseleksi dan akan diikuti pameran di Javamall Jateng Semarang.



Gambar 10. Panitia Lomba, team mahasiswa dan suasana Lomba
(Foto : Siti Badriyah, 2017)

6. Pelatihan Craft Berbahan dasar Limbah Lurik

Pelatihan craft mengolah limbah Lurik ini masih diulang di tahun ini, dengan harapan pengabdian melalui pelatihan akan semakin memperkuat basis skill pengrajin dengan metode pengulangan dan evaluasi. Program pengabdian ini sekaligus mengkonstruksi secara evolutif semangat pengrajin untuk selalu berusaha berkarya dengan hati dan cinta, untuk memperkaya kemampuan, kecermatan dan kreativitas yang mampu menjadi modal ketrampilan peningkatan kesejahteraan ibu-ibu (mayoritas pengrajin).



Gambar 11. suasana pelatihan Craft limbah lurik dan manajemen
(Foto: Haris Setiawan, 2017)

7. Partisipasi Desain Kostum ‘Lurik Carnival’

Partisipasi desain kostum dengan bahan utama lurik Pedan pada event Lurik Carnival 2017 tanggal 29 Juli 2017 oleh pengabdi mendapat apresiasi positif di kalangan pelaku industry dan pemda. Kostum pengabdi didaulat mendampingi kepala dinaspariwisata yang ada di barisan paling depan acara tersebut. Dampak dari hal tersebut banyak diekspose mass media karena komposisi menarik dari lurik dengan pemilihan warna yang menarik, tampil mengekspose lurik sebagai produk yang unggul bagi kabupaten Klaten.



Gambar 12. Even “Klaten Lurik Carnival 2017” yang berlangsung berkaitan hari jadi Kota Klaten, yang terselenggara di Jl Pemuda Klaten , Sabtu 29 Juli 2017

(Foto : Haris Setiawan, 2017)

8. Studi banding *Craft* dan *Furniture*

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keunikan dan kreativitas desain produk industri yang ada di wilayah Klaten dan sekitarnya, sebagai upaya memperkaya bendahara visual pengabdi dalam mengolah kreativitas produksi craft, serta mengetahui trend pasar global dari order-order yang sedang dipenuhi para pengrajin tersebut.

E. ULASAN KARYA

Melalui transfer inovasi dan teknologi dari tim pengabdi menjadikan apa yang telah ada sebagai warisan leluhur tradisi budaya visual semakin berkembang dalam ranah pemenuhan kebutuhan peningkatan kesejahteraan bagi masyarakat penopang kebudayaan ini. Transfer inovasi mengarah pada suatu metode diversifikasi produk secara terprogram dalam tahapan desain. Pemecahan desain melalui analisis situasi sehingga diperoleh inovasi desain stimulus yang mampu meningkatkan pola pikir konstruktif dan kreatif untuk berkarya lebih produktif dengan bersinergi antar pengrajin dalam nauangan mitra industri. Rekayasa sosial dalam hal ini mampu mengkonstruksi pola kreatif dalam memanfaatkan limbah lurik ke dalam kreasi produk-produk acesories interior yang lebih mempunyai *selling point* di pasar global. Hal ini tidak akan mudah tanpa pendampingan tim pengabdi.

F. KESIMPULAN

Program kegiatan ppm Hi-link ISI Surakarta tahun ke 2 ini mengkonstruksi secara sistematis dan sinergis kegiatan dan kemampuan sumber daya alam dan sumber daya manusia dalam *balance programme*. Apa yang dimiliki alam berupa bahan material potensial untuk digali serta kekuatan moral dalam bekerja sama, gotong royong, ketekunan serta kerajinan menjadi bekal yang sangat berharga dalam mengembangkan potensi lokal terutama dalam melengkapi kekayaan budaya visual tradisional, seperti Lurik Pedan.

Program Hi-link dengan metode tertata dan terencana secara edukatif, partisipatif serta eksploratif yang terjabarkan dalam aneka kegiatan solid. Kegiatan yang mengarah pada tercapainya kemandirian usaha dari sentra industri khususnya mitra binaan telah dirasakan manfaatnya oleh masyarakat setempat. Tahapan kegiatan yang memfokuskan peningkatan produktivitas kinerja produksi kain tenun Lurik Pedan baik kuantitas serta kualitasnya.

Pola jejaring kerja sama dalam kewirausahaan ini baik dari mitra industri, pengrajin, akademisi, serta pemda akan menghasilkan keberdayaan suatu kelompok produktif dalam menopang kesejahteraan masyarakat. *Spin off* teknologi dan inovasi akan menghasilkan *start up* unit bisnis inkubasi yang tumbuh di lingkungan pendidikan serta masyarakat. *Capacity Building* pun akan menjadi bagian penting dalam terwujudnya pola kerja sama yang mampu meraih target capaian dalam program ini.

G. DAMPAK DAN MANFAAT KEGIATAN

Beberapa hal yang sangat positif tumbuh dan bermanfaat dalam penerapan desain (teknologi dan seni) yang berdampak positif bagi Ukm industri adalah sebagai berikut :

1. Penerapan Pemasaran IT, guna menunjang penjualan dan meningkatkan omzet dalam pemenuhan order.
2. Masih dilanjutkan pemanfaatan limbah potongan sebagai aplikasi desain yang member nilai tambah bagi pemanfaatan kain lurik secara maksimal, khususnya untuk bahan baku produk aksesories interior.
3. Memberdayakan tenaga penjahit, penenun, perajut, pengrajin gerabah, cor, batik, bambu, furniture (sewilayah) yang bias saling dikolaborasi secara sinergis mampu menjadi simbiosis dalam produksi accessories berbahan dasar kain Lurik Pedan secara berkelanjutan sehingga mampu menciptakan jarring pengaman social yang solid.
4. Merupakan penerapan system efisiensi yang tetap dipertahankan dari mulai kegiatan tahun pertama baik efisiensi bahan, waktu, tenaga dan biaya.

Beberapa rancangan kegiatan pengabdian tersebut mampu diserap dan dirasakan manfaatnya secara menyeluruh baik pengrajin maupun industry yang memayunginya.

H. DAFTAR PUSTAKA

- (1) Antonson, Stephen, Katheen Hackett, *Home From The Hardware Store*, United State Of America: Rodale inc. , 733 Third Avenue, New York, NY, 10017, 2010
- (2) Adityawan, Arief, *Tinjauan Desain: Dari Revolusi Industri Hingga Postmodern*, UPT Penerbitan Untar: Jakarta, 1999, h .55
- (3) Barry, Sir Gerald, J.Bronowski, James Fisher, Sir Julian Huxley, *The Arts , Man Creative Imagination*, Doubleday & Company Inc, Garden City, New york, 1965,p. 20

- (4) De Chiara, Julius panero, Martin Zeknik, *Time Saver Standart Interior Design and Space Planning*, Mc Graw Hill.Inc: New York , 1992, p. 706
- (5) Djoemena , Nian, S, 2000, “Lurik Garis-garis Bertuah”, Jakarta: Djembatan
- (6) Darmaprawira WA, Sulasmi, Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Edisi ke -2 , ITB Press: Bandung, ,2002, h. 4
- (7) <https://www.google.co.id/search?q=lurik+carnival+klaten&tbm,2Fberita.suarameka.com>, diakses Kamis 1 Juni 2017, jam 14.25 WIB)
- (8) <https://www.google.co.id/search?q=Pembuangan+limbah+cair+yang+baik&source> diakses Kamis, 1 Juni 2017, Jam 13.57 WIB)
- (9) Kriya Indonesia Craft, No 11 2008, p. 49
- (10) Musman Asti, “Lurik, Pesona, Ragam dan Filosofi”, Yogyakarta, 2016, 99
- (11) Marizar, Eddy S, “Designing Furniture” (Tehnik Merancang Mebel Kreatif), Media Pressindo : Yogyakarta, 2005, 91
- (12) Pile, John F,1995, *Interior desgn, 2nd Edition*,New York : Harry N. abram, Inc.,Publishers
- (13) Wawancara :
 1. Bp. Rahmat (pengusaha Lurik) CV Sumber Sandang, Jalinan Pedan Klaten
 2. Anwar Chumaidi(pengusaha cor logam) Tegalrejo, Ceper Klaten
 3. Alip S, Pengusaha armatur lampu, Selarong, Yogyakarta
 4. Soelarso, pengusaha batik tulis bayat, Klaten
 5. Ibu Nunik, pengusaha geraba h, Melikan Bayat, Klaten

I. PENGHARGAAN

Padakeempatan yang baikini kami tim PPM skema Hi-link ISI Surakarta yang berjudul “Inovasi desain dan Produksi Kain Tenun Lurik Pedan dalam memenuhi Kebutuhan Accessories Hotel” mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada beberapa pihak yang terkait antara lain sebagaiberikut :

- a. DIKTI KEMENRISTEK RI yang telah mendanai kegiatan ini.
- b. LPPMP ISI Surakarta yang telah mensupport dan memberikan semangat dalam menyelesaikan kegiatan Hi-link sesuai perencanaan.
- c. Semua mitra kerja (UKM baik industry dan pengrajin) di ruang lingkup kabupaten Klaten.
- d. Disperindagkop dan dinas pariwisata Kabupaten Klaten yang telah dengan baik berkoordinasi dengan semua agenda kegitan Hi-link.
- e. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

Sege nap tim Hi-link Inovasi Desain dan Produksi Kain Lurik Pedan dalam mememunhi kebutuhan Accessories Hotel” mengharap kan semoga hasil inovasi desain dan tekhnologi dari kegiatan ini dapat dimanfaatkan masyarakat industri mitra dan pengrajin penopangnya dan masyarakat sekitar serta semua pihak yang terkait dengan kepedulian kelestarian kain Lurik Pedan, sehingga selalu tumbuh sifat dan sikap bangsa untuk bisa mencintai, memberdayakan dan menggali potensi lokal sebagai kekuatan untuk selalu mandiri.