

Crafting Futures

Pemetaan Terhadap Pengembangan Material-Material Baru dan Pemanfaatan Ulang Material-Material yang Sudah Ada dalam Sektor Kerajinan di Indonesia.



BY
BUDAYA KREATIF FOUNDATION
www.budayakreatif.org

Daftar Isi

Ringkasan Eksekutif	4
Pendahuluan	12
Metodologi Penelitian	14
Pengertian Kerajinan	21
Hasil Penelitian	27
Peran Lembaga dalam Pengembangan Kerajinan di Indonesia	26
Lembaga Pemerintah	29
Lembaga Non Pemerintah	36
Profil Inovator dalam Pengembangan Produk Kerajinan di Indonesia : Studi Kasus di 4 Provinsi	38
Provinsi DKI Jakarta	38
Perajin di Jakarta	40
Lembaga Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan	51
Komunitas Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan	54
Provinsi Jawa Barat	58
Perajin Jawa Barat	60
Lembaga Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan	71
Komunitas Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan	72
Inovator Material untuk Produk Kerajinan	75
Wirausaha Pengolah Material yang Berpotensi untuk Dikembangkan dalam Sektor Kerajinan	78
Provinsi Jawa Timur	80
Perajin di Jawa Timur	82
Lembaga Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan	95
Komunitas yang Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan	99
Provinsi Bali	101
Perajin di Bali	103
Komunitas Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan	116
Sustainable Material Dan Pemanfaatannya Dalam Kerajinan	121
Identifikasi Pemanfaatan Sustainable Material dalam Produk Kerajinan	121
Pemanfaatan Sustainable Material di Sektor Kerajinan	128
Pengembangan Material Yang Dilakukan Oleh Akademisi	137
Perkembangan Pemanfaatan Material Produk Kerajinan di Inggris	139
Hambatan Dalam Pengembangan Kerajinan di Indonesia	143
Rekomendasi	150
DAFTAR PUSTAKA	152

Ringkasan Eksekutif



Wal Hanging material kain perca
Sumber foto : Facebook Threadapeutic

Penelitian ini merupakan salah satu dari rangkaian kegiatan Program Crafting Futures yang diselenggarakan oleh British Council Global dengan tujuan untuk mendukung pengembangan sektor kerajinan. Program Crafting Futures di Indonesia diawali dengan kegiatan Pemetaan Pemanfaatan Material-Material Baru dan Material-Material Pemanfaatan Ulang pada Sektor Kerajinan di Indonesia.

Penelitian dan pengembangan Material Baru untuk produk kerajinan telah banyak dilakukan oleh akademisi dengan latar belakang seni dan desain, tetapi sangat disayangkan banyak juga yang terhenti hanya sampai tugas akhir kuliah, tidak dilanjutkan pemanfaatannya ke dunia industri. Dibutuhkan semangat kewirausahaan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilanjutkan pengembangannya ke ranah dunia usaha, telah menciptakan material-material baru yang digunakan dalam dunia kerajinan.

Pengembangan kerajinan yang menggunakan Material Pemanfaatan Ulang tidak akan berkembang lebih jauh jika tidak disertai dengan edukasi kepada masyarakat untuk menghargai proses kreativitas perajin dalam menghasilkan produk kerajinan tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di 4 lokasi yaitu Provinsi DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Timur dan Bali dengan menggunakan Metode Kualitatif dan Kuantitatif serta Diskusi Kelompok. Dalam pengumpulan data kualitatif, peneliti menggunakan pedoman wawancara mendalam yang fokus pada aspek-aspek:

Pemilik usaha produk kerajinan

- Latar belakang mendirikan usaha, konsep produk kerajinan
- Penggunaan material
- Proses produksi dan keterampilan membuat kerajinan
- Manajemen usaha
- Pemasaran usaha
- Pengembangan usaha
- Perhatian terhadap kualitas produk
- Persepsi terhadap isu sustainable dalam produk kerajinan

Lembaga atau komunitas yang berkaitan dengan kerajinan

- Peran lembaga atau komunitas
- Kegiatan atau program yang dijalankan dalam pengembangan kerajinan
- Tahapan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan atau program
- Kegiatan atau program yang berkaitan dengan isu sustainable

Material Pemanfaatan Ulang

Isu lingkungan telah menjadi inspirasi bagi perajin yang membuat produk kerajinan dari material yang bersifat pemanfaatan ulang (*recycle dan upcycle*). Beberapa dari mereka membuat jejaring komunitas yang selain untuk saling berbagi informasi tentang isu-isu lingkungan, juga membagikan pengalaman dalam proses produksi material daur ulang menjadi produk kerajinan.

Dari temuan penelitian material yang digunakan dalam produk kerajinan adalah plastik (botol plastik, tutup botol plastik, kantong plastik), koran bekas, kain perca, besi bekas (kunci, gembok, lempengan besi kecil) botol kaca bekas, limbah lumpur, limbah kulit telur, potongan kayu dari limbah produksi furniture. Semua material ini diolah dengan berbagai macam cara, sebagian besar menggunakan keahlian tangan perajin dalam proses produksinya



Perajin membuat tali tambang dari material pelepah pisang untuk produk kerajinan Debog. Sumber foto: Dokumentasi BKF/Ariyasa

Material Baru

Dari temuan-temuan penelitian, material-material baru ini berasal dari bahan organik, antara lain dari lembaran tekstur kulit terbuat dari jamur, lembaran dari kulit kaki ayam, lembaran dan serat dari pelepah pisang, serta lembaran dari pelepah pinang. Material ini dapat dikatakan baru karena selain salah satunya bersifat inovatif juga pemanfaatannya yang baru digunakan dalam produk kerajinan. Tidak semua penyedia material baru ini memproduksi produk kerajinan, penyedia material kulit dari jamur hanya memproduksi bahan baku mentah, sementara penyedia material pelepah pinang membuat wadah makanan yang diproduksi oleh mesin. Hal yang menarik adalah penyedia material kulit kaki ayam dan pelepah pisang yang juga melakukan penelitian dan pengembangan material baru menjadi produk kerajinan secara otodidak.

Material organik yang bersifat inovatif seperti lembaran tekstur kulit terbuat dari jamur, lembaran dari kulit kaki ayam, lembaran dan serat dari pelepah pisang, serta lembaran dari pelepah pinang, dikembangkan menjadi material baru dalam produk kerajinan.

Material Berkelanjutan

Dari hasil wawancara mendalam dengan pemangku kepentingan terutama perajin dan akademisi, ada dua hal terpenting dalam menentukan suatu material yang dianggap sebagai material berkelanjutan di dalam produk kerajinan. Keberlanjutan dari sumber material dan keberlanjutan proses produksi produk kerajinan. Apakah material tersebut akan tetap ada atau akan habis oleh eksploitasi. Sementara keberlanjutan proses mengacu pada saat proses produksi apakah menggunakan prinsip-prinsip proses produksi yang ethical.

Beberapa dari mereka yang berpengalaman dalam mengolah material bambu menyebutkan bahwa material bambu sebagai material berkelanjutan karena jumlah material tersebut yang cukup banyak, konservasi bambu yang mudah dilakukan, proses produksi yang tidak merusak lingkungan, bersifat tahan lama serta produk bambu termasuk ramah lingkungan ketika sudah tidak terpakai lagi.



Kursi bambu dengan Teknik Coiling produksi perajin bambu Selaawi, Garut.
Fotografer : Dokumentasi BKF/Claudia

Perkembangan Kerajinan di 4 Provinsi

Pengembangan sektor kerajinan di Indonesia telah dilakukan selama 4 dekade terakhir melalui kegiatan pelatihan peningkatan teknik dan desain yang sebagian besar dilakukan oleh pemerintah pusat dan pemerintah daerah. Dalam tiga dekade terakhir keterlibatan akademisi melalui lembaga penelitian dan pihak swasta serta lembaga nirlaba menambah keragaman bentuk kegiatan peningkatan kapasitas perajin. Seiring dengan pembentukan kelompok usaha kecil mandiri oleh pemerintah, pelatihan peningkatan kapasitas kewirausahaan juga dilakukan. Dukungan pemerintah pusat semakin terlihat dengan adanya Undang-Undang nomor 24 tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif dimana kerajinan menjadi salah dari 16 sub sektor dalam sektor Ekonomi Kreatif.

Jakarta	Jawa Barat
<ul style="list-style-type: none"> ● Latar belakang keahlian perajin : <ol style="list-style-type: none"> 1). Perajin Pendidikan Seni dan Desain, dan 2). Perajin otodidak. ● Adanya aktivasi kegiatan festival, workshop kegiatan sektor Ekonomi Kreatif. ● Keterlibatan aktif pemerintah daerah, akademisi dan komunitas dalam kegiatan pengembangan kerajinan. ● Pengembangan produk kerajinan mayoritas menggunakan material-material yang bersifat pemanfaatan ulang (recycle dan upcycle) berlatar belakang konsep-konsep masalah lingkungan di Jakarta terutama masalah kuantitas limbah organik dan non organik. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Latar belakang keahlian perajin : <ol style="list-style-type: none"> 1). Perajin Pendidikan Seni dan Desain, 2). Perajin turun temurun, 3). Perajin otodidak. ● Keterlibatan aktif pemerintah daerah, akademisi dan komunitas dalam kegiatan pengembangan kerajinan. ● Adanya aktivasi kegiatan-kegiatan festival, workshop sektor Ekonomi Kreatif. ● Dukungan pemerintah daerah melalui peraturan daerah tentang Ekonomi Kreatif sejak tahun 2017. ● Pengembangan produk kerajinan menggunakan material organik yang bersifat inovatif yang berdasarkan hasil riset, produk kerajinan yang menggunakan material organik yang bersifat berkelanjutan, dan produk kerajinan yang bertujuan menjaga keberlangsungan keahlian yang dimiliki oleh perajin.



Perajin membuat tali tambang dari material pelepah pisang untuk produk kerajinan Debog.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/Ariyasa

Jawa Timur

- Latar belakang keahlian perajin :
 - 1). Perajin Pendidikan Seni dan Desain
 - 2). Perajin turun temurun
 - 3). Perajin otodidak.
- Keterlibatan aktif pemerintah daerah, akademisi dan komunitas dalam kegiatan pengembangan kerajinan.
- Adanya aktivasi kegiatan-kegiatan festival, workshop sektor Ekonomi Kreatif.
- Pengembangan produk kerajinan menggunakan material organik yang bersifat keberlanjutan dan menggunakan material pemanfaatan ulang (recycle dan upcycle) dengan latar belakang konsep kerajinan berdasarkan masalah-masalah lingkungan.

Bali

- Latar belakang keahlian perajin :
 - 1). Perajin Pendidikan Seni dan Desain
 - 2). Perajin turun temurun
 - 3). Perajin otodidak.
- Keterlibatan aktif akademisi dan komunitas dalam kegiatan pengembangan kerajinan.
- Adanya aktivasi kegiatan-kegiatan festival, workshop sektor Ekonomi Kreatif.
- Pengembangan produk kerajinan mayoritas menggunakan material-material yang bersifat pemanfaatan ulang (recycle dan upcycle).
- Mayoritas pelaku kreatif kerajinan yang menggunakan material pemanfaatan ulang ini berasal dari luar Bali serta memiliki gaya hidup sebagai pemerhati masalah-masalah lingkungan.



Rekomendasi Program

Pemanfaatan material dalam produk kerajinan tidak hanya terbatas pada penggunaan material secara tradisional yang bersifat natural. Seiring dengan perkembangan isu lingkungan yang berkembang saat ini, beberapa perajin berusaha mencari solusi dari masalah ini dengan menggunakan *sustainable material* yang diyakini tidak memberikan dampak buruk bagi lingkungan. Namun kerajinan tradisional di Indonesia memiliki kaitan yang erat dengan penggunaan produk kerajinan dalam tradisi dan budaya masyarakat sehari-hari serta proses produksi produk kerajinan dengan teknik *craftmanship* yang sudah turun temurun yang seharusnya juga menjadi bagian yang terus berlangsung dalam pengembangan kerajinan di Indonesia. Untuk hal itu perlu adanya kegiatan atau program rekomendasi, antara lain:

- **Peningkatan Kapasitas:** Peningkatan kapasitas teknik, desain, kewirausahaan dan pengolahan material serta proses produksi dengan prinsip-prinsip berkelanjutan kepada perajin di Indonesia. Kegiatan peningkatan kapasitas dapat berupa mentorship tenaga ahli atau kolaborasi antar pemilik usaha kerajinan yang dapat diselenggarakan di Indonesia maupun di Inggris. Peningkatan pemahaman tentang tradisi dan budaya kerajinan di Indonesia diperlukan dengan belajar dari perajin-perajin ahli yang memahami teknik, desain dan proses produksi kerajinan tradisional Indonesia.
- **Penelitian:** Inisiasi kerjasama penelitian lintas sektor dalam pengembangan material di sektor kerajinan, penelitian pelestarian produk kerajinan dalam tradisi dan budaya Indonesia serta *craftsmanship* perajin tradisional di Indonesia untuk mendukung program-program yang bersifat regenerasi bagi kalangan muda.



Material pelepah pisang yang sudah dikeringkan untuk produksi produk kerajinan Deboq.
Sumber foto: Dolumentasi BKF/Ariyasa

- Advokasi Kebijakan: Kegiatan diskusi dan kelompok kerja yang mengarah pada inisiatif untuk menyusun rancangan kebijakan pemerintah terhadap potensi penggunaan material dan standarisasi penggunaan material yang bersifat ramah lingkungan atau material berkelanjutan di sektor kerajinan
- Kolaborasi Kegiatan Kampanye Kesadaran Publik: Kerjasama pemangku kepentingan untuk menyelenggarakan kegiatan yang bersifat edukasi kepada peminat produk kerajinan terutama kerajinan dengan penggunaan material yang bersifat ramah lingkungan atau material berkelanjutan. Kegiatan-kegiatan tersebut juga dapat menjadi sarana pemasaran bagi hasil karya perajin
- Dukungan Fasilitas Akses Pasar Luar Negeri: Fasilitasi akses untuk mengikuti pameran skala nasional dan internasional bagi perajin yang sudah terkurasi kualitas produknya sebagai sarana pengembangan usaha.

Pendahuluan

British Council Indonesia melalui program Crafting Futures bertujuan untuk mendukung pengembangan industri kerajinan (*craft*) secara global melalui kegiatan-kegiatan penelitian, kegiatan kolaborasi, pengembangan kapasitas, dan pendidikan. Penelitian ini adalah langkah awal dari kegiatan yang mengeksplorasi inovasi material baru dan proses ramah lingkungan dalam industri kerajinan di Indonesia dengan cara mengidentifikasi jaringan pemangku kepentingan dan pemain kunci lainnya.

Dalam penelitian Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Kerajinan Nasional 2015-2019 yang dilakukan oleh Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) di tahun 2014, dijelaskan bahwa kerajinan di Indonesia telah menjadi sebuah industri kreatif yang besar dengan banyaknya diversifikasi jenis industri kerajinan dan jumlah penyerapan tenaga kerja dalam sektor ini. Dari sisi pendapatan negara melalui nilai ekspor, berdasarkan hasil penelitian BPS (Badan Pusat Statistik Indonesia) dan BEKRAF di tahun 2016, nilai ekspor yang disumbangkan oleh sub sektor kerajinan (*kriya*) adalah nomor dua tertinggi setelah sektor fashion dan mengalami peningkatan nilai ekspor yang cukup besar dari tahun sebelumnya sejumlah 7,34%. Penelitian tersebut menunjukkan pentingnya industri kerajinan sebagai kontributor utama pertumbuhan ekonomi dan posisi global Indonesia dalam industri kreatif, serta menjadi suatu alasan perlunya program seperti Crafting Futures. Diharapkan, penelitian ini dapat menjadi dasar pijakan untuk penentuan langkah-langkah strategis dari program Crafting Futures.

Penelitian ini mengacu kepada penelitian dan pengetahuan yang pernah ada sebagai langkah awal untuk mengetahui isu-isu dalam industri kerajinan Indonesia. Hal lain yang teridentifikasi pada penelitian ini adalah adanya perspektif wirausaha sosial (perusahaan kreatif yang memiliki dampak sosial) yang turut memberikan kontribusi pada masyarakat sekitar khususnya komunitas perajin. Hal penting lainnya yang terdapat dari penelitian ini adalah adanya pertimbangan masalah-masalah lingkungan pada saat menjalankan usaha sektor kerajinan. Kedua hal tersebut menjadi hal yang menarik dalam temuan-temuan pada penelitian ini.

Hasil penelitian memaparkan bahwa pelaku kreatif di bidang kerajinan yang mulai memperhatikan permasalahan di lingkungan mereka dan mencari solusi dari permasalahan tersebut dan ditransformasikan dalam produk-produk kerajinan dengan menggunakan material yang bersifat baru atau material yang bersifat pemanfaatan ulang. Beberapa dari mereka membuat terobosan baru dengan membuat produk kerajinan yang tetap menggunakan teknik-teknik tradisional namun memberikan sentuhan inovasi desain yang bersifat kekinian. Kolaborasi dengan desainer juga menjadi hal yang penting untuk menciptakan inovasi-inovasi desain yang bertujuan untuk mengeksplorasi material-material pemanfaatan ulang. Inovasi-inovasi desain produk kerajinan yang tercipta akan membuka pasar baru sekaligus memberikan edukasi awal kepada konsumen tentang produk kerajinan yang menggunakan material-material baru atau material pemanfaatan ulang.

Penelitian ini merupakan langkah awal untuk pengembangan pemahaman yang lebih dalam tentang materi baru yang inovatif dan proses berkelanjutan yang saat ini sedang dikembangkan di seluruh Indonesia dan daerah-daerah lainnya.

Metodologi Penelitian

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk memetakan perkembangan pemanfaatan material-material yang bersifat baru dalam produksi produk kerajinan, serta memetakan jaringan antara usaha-usaha yang sudah ada, lembaga dan masyarakat yang bekerja dalam sektor kerajinan di Indonesia, khususnya di empat lokasi penelitian, yaitu: Jakarta, Jawa Barat, Jawa Timur, dan Bali. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi bagi Program Crafting Futures



Peneliti Budaya Kreatif Foundation sedang mewawancarai perajin kerajinan material pelepah pisang di Kecamatan Balen, Bojonegoro.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/Ariyasa

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metodologi gabungan kualitatif dan kuantitatif sebagai sarana pengumpulan data. Pendekatan ini memungkinkan untuk melakukan eksplorasi secara mendalam pada pemangku kepentingan yang ada. Pendekatan kuantitatif dilakukan untuk mendukung pendekatan kualitatif dalam memberikan gambaran umum terkait kondisi industri kerajinan di empat lokasi penelitian, yaitu: Jakarta, Jawa Barat, Jawa Timur, dan Bali. Pengumpulan data berlangsung dalam rentang waktu selama 4 bulan dengan waktu penelitian di lapangan selama 3 minggu di masing-masing empat lokasi penelitian. Dalam pengumpulan data kualitatif, peneliti menggunakan pedoman wawancara mendalam yang fokus pada aspek-aspek:

Perajin

- Latar belakang mendirikan usaha, konsep produk kerajinan
- Penggunaan material
Proses produksi dan keterampilan membuat kerajinan
- Manajemen usaha
- Pemasaran usaha
- Pengembangan usaha
- Perhatian terhadap kualitas produk
- Persepsi terhadap isu sustainable dalam produk kerajinan

Lembaga atau komunitas yang berkaitan dengan kerajinan

- Peran lembaga atau komunitas
- Kegiatan atau program yang dijalankan dalam pengembangan kerajinan
- Tahapan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan atau program
- Kegiatan atau program yang berkaitan dengan isu sustainable

Penelitian kualitatif dilakukan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari dua peneliti yaitu berlatar belakang ilmu sosial budaya dan latar belakang ilmu desain dan kriya. Penggabungan dari dua latar belakang keilmuan ini diharapkan dapat untuk saling mendukung satu sama lain dalam pengumpulan data di lapangan dan saling memberikan pemahaman pada dua perspektif tersebut. Metodologi yang diterapkan di lapangan mengutamakan wawancara, observasi dan diskusi kelompok fokus (FGD). Pertama, wawancara semi-struktur dengan menggunakan panduan wawancara dilakukan dengan tujuan fleksibilitas bagi peneliti dalam berinteraksi dengan responden, mengeksplorasi data atau informasi baru yang mungkin terungkap. Observasi saat proses wawancara juga memungkinkan pengumpulan data yang tidak terungkap dalam wawancara verbal.



Salah satu metode penelitian yang dilakukan adalah wawancara mendalam dengan...
Sumber foto: shutterstock.com

Wawancara dan observasi mendalam kemudian didukung oleh Diskusi Kelompok Fokus (FGD) yang diadakan di empat wilayah. FGD bertujuan untuk mempertemukan para pemangku kepentingan dan pihak-pihak yang relevan untuk membahas perkembangan sektor kerajinan masing-masing saat ini, mengidentifikasi peluang, tantangan dan kebutuhan. FGD memungkinkan peneliti kami untuk mensinergikan data dari responden yang telah diwawancarai.

Untuk metode kuantitatif, peneliti menggunakan kuesioner yang disebar ke pemangku kepentingan yang terkait dalam pengembangan kerajinan yaitu perajin, lembaga pemerintah dan non pemerintah, komunitas dan akademisi. Data yang diharapkan terkumpul dari kuisisioner ini antara lain :

- Pengetahuan responden terhadap penggunaan material pada produk kerajinan
- Pengetahuan responden terhadap material pada produk kerajinan yang bersifat material terbaru dan material yang digunakan kembali
- Aspek-aspek yang dibutuhkan dalam peningkatan dan pengembangan kerajinan
- Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan kerajinan
- Media pemasaran yang paling banyak digunakan oleh perajin

Pengumpulan data kuesioner dilakukan melalui survei secara online. Wawancara secara langsung dengan responden melalui tatap muka dan telepon tetap dilakukan untuk mempercepat proses pengumpulan data dan mendapatkan data yang lebih akurat. Sejumlah 246 responden menjawab pertanyaan kuesioner dengan responden per lokasi penelitian adalah Provinsi DKI Jakarta sejumlah 84 responden, Provinsi Jawa Barat 70 responden, Provinsi Jawa Timur 48 responden dan Provinsi Bali sejumlah 35 responden, serta provinsi lain sejumlah 9 responden.

ASPEK-ASPEK PENELITIAN	DEFINISI	METODOLOGI
Pelaku/Aktor, Organisasi/Institusi dan Komunitas	Individu, Organisasi/Institusi dan komunitas yang melakukan aktivitas di bidang Kerajinan	
Pelaku/Aktor	Individu yang melakukan aktivitas di bidang kerajinan dengan melihat ragam kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan kreatifitas.	<p>Kuantitatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studi pustaka - Survei Online <p>Kualitatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wawancara Mendalam - Pengamatan kegiatan individu - Diskusi Kelompok
Organisasi	Organisasi/Institusi baik formal maupun informal, yang berkegiatan dalam sektor Ekonomi Kreatif khususnya sub sektor kerajinan serta kaitannya dengan peran-peran mereka dalam pengembangan kerajinan tradisional dan modern.	<p>Kuantitatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studi pustaka - Survei Online <p>Kualitatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wawancara Mendalam - Pengamatan kegiatan individu - Diskusi Kelompok
Komunitas	Keberadaan Komunitas Perajin di Indonesia, kegiatan, serta perkembangan dan akses keterlibatan dalam pengembangan kerajinan.	<p>Kuantitatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studi pustaka - Survei Online <p>Kualitatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wawancara Mendalam - Pengamatan kegiatan individu - Diskusi Kelompok
Teknologi dan keahlian perajin	Cara-cara produksi dan pengembangan produk kerajinan.	
Keahlian Perajin	Tingkat keterampilan dan kemampuan perajin serta pelaku kreatif lainnya dan tahapan perolehan keterampilan.	<p>Kualitatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wawancara Mendalam - Pengamatan kegiatan individu - Diskusi Kelompok

ASPEK-ASPEK PENELITIAN	DEFINISI	METODOLOGI
Teknologi dan Peralatan	Penggunaan peralatan dan teknologi dalam produksi produk kerajinan serta tahapan ragam jenis penggunaan.	Kualitatif: - Wawancara Mendalam - Pengamatan kegiatan individu - Diskusi Kelompok
Desain	Ragam desain yang digunakan dan aplikasi desain.	Kualitatif: - Wawancara Mendalam - Pengamatan kegiatan individu - Diskusi Kelompok
Material-Material	Identifikasi material-material yang digunakan dalam sektor kerajinan	
Materia-Material	Klasifikasi material yang digunakan dalam sektor kerajinan. (kayu, metal, fibre dan lain-lain)	Kualitatif: - Wawancara Mendalam - Pengamatan kegiatan individu - Diskusi Kelompok
Ekosistem	Ekosistem dalam sektor kerajinan	
Lembaga non pemerintah	Lembaga non pemerintah yang mendukung pengembangan sektor kerajinan.	Kualitatif: - Wawancara Mendalam - Pengamatan kegiatan individu - Diskusi Kelompok
Lembaga pemerintah dan kebijakan	Lembaga-lembaga pemerintah dan kebijakan-kebijakan yang dibuat dalam mendukung pengembangan sektor kerajinan.	Kualitatif: - Wawancara Mendalam - Pengamatan kegiatan individu - Diskusi Kelompok

Analisis Data dan Sistematika

Analisis data dilakukan dalam dua bagian yaitu analisis hasil pengumpulan data kualitatif dengan penulisan secara deskriptif dari hasil wawancara mendalam dengan informan. Bagian kedua adalah analisis dari hasil pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif dengan pemaparan deskriptif-analitis fokus pembahasan pada aspek material. Studi literatur dari penelitian sebelumnya membantu peneliti mempertajam hasil analisis.



Lokasi penelitian lapangan

1. DKI Jakarta

2. Jawa Barat

- Bandung
- Garut

3. Jawa Timur

- Surabaya
- Bojonegoro
- Malang

4. Bali

- Denpasar
- Gianyar
- Badung
- Karangasem

Pengertian Kerajinan

Secara etimologis, kerajinan (kriya) dalam Bahasa Indonesia mengutip pengertian KBBI berasal dari kata 'rajin' yang berarti kegiatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, getol dalam melakukan sesuatu. Mendapatkan imbuhan "ke" sebagai awalan dan akhiran "an" yang kemudian menjadi kata benda yang berarti barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan seperti tikar, anyaman, gerabah dan sebagainya. Selain itu, terdapat istilah kriya yang berarti pekerjaan (kerajinan) tangan.

Kata kriya (Sansekerta) sendiri sudah disepadankan dengan kata 'craft' (Inggris) yang sama-sama mempunyai pengertian pekerjaan, damel, perbuatan, atau membuat.

Karena itu, pekriya atau pelaku kriya adalah orang yang dekat dengan dunia berkarya atau mencipta. Suatu kegiatan yang umumnya dekat dengan proses kreatif (hand power plus mind power- William Morris- John Ruskin) seperti proses mengetahui (*knowing*), menjelajah, (*exploring*) dan merancang (*designing*) atau membuat (*making*) yang dalam konteks seni haruslah indah atau mengandung nilai estetik (*beautifying*) dan juga sosial yang tinggi. Kata estetik merupakan istilah yang secara sederhana dapat dimengerti sebagai sesuatu yang selain telah memenuhi persyaratan praktisnya (*good design*) tetapi juga menyenangkan dan sedap dipandang mata (*pleasing the eye*)



Perajin pelepah pisang di Bojonegoro.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/Ariyasa

Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif dalam penelitian Rencana Pengembangan Kerajinan Nasional pada tahun 2015 menjelaskan bahwa fokus pengembangan kerajinan dalam konteks industri kreatif meliputi: kerajinan seni (art craft) dan juga kerajinan desain (craft design).

Definisi kriya menjadi lebih kaya seiring dengan perubahan zaman yang merupakan penanda tingkat kebudayaan dan kemanusiaan. Berikut definisi-definisi Kriya dari hasil pemikiran guru besar dan dosen FSRD ITB:

Prof. Yusuf Affendi

Nilai-nilai tradisional tetap menjadi pijakan sebagai sumber atau acuan simbolis estetis, maupun sebagai sumber gagasan visual. Namun, garapan dan gubahan bentuk itu, dalam makna luas, tidak mungkin kalau terus-terusan dalam warna tradisional, melainkan perlu pandangan baru, gagasan baru yang inovatif yang kreatif. Karena tantangannya pun lebih kompleks, rumit, progresif dalam arti demokratis bebas. Gagasan, konsep, informasi, dan kepekaan artistik yang mendunia itu haruslah memiliki pesona gaya atau style. Perancang yang hanya mementingkan aspek fungsi saja tidak akan mendapat reaksi positif dari masyarakat (pasar).

Prof. Biranul Anas Zaman

Seiring dengan dinamika perubahan spirit zaman dan juga gaya yang begitu kompleks dan cepat ini, berbagai wacana pun bermunculan, termasuk dalam upaya meredefinisi pengertian atau hakikat kriya masa kini: Saat ini di Barat lingkup craft dengan gejala dan pengertian dimaksud di atas sering disebut dengan istilah contemporary craft atau craft art untuk membedakannya dengan handicraft dan native/rural craft. Perkembangan dalam dasawarsa terakhir, pada lingkup craft di barat menunjukkan bahwa kecenderungan yang berkembang mengarah pada karya-karya craft bebas.

Asmudjo J. Irianto

Kriya telah mengalami perkembangan yang luar biasa. Beberapa dekade terakhir disebut pula sebagai masa 'craft revival' yang membawa istilah 'contemporary craftsmen' atau 'artist craftsmen' plus semangat baru yang dibawanya, sehingga nantinya di masyarakat dapat menjadi seniman yang mampu merealisasikan gagasannya pada material dengan baik. Apa pun nantinya pengertian kriya di masyarakat maupun dalam artworld Indonesia kita tidak perlu terganggu. Karena, pendidikan kriya dapat menghasilkan: seniman (-murni-), seniman terapan (applied artist/decorative artist), dan perancang (desainer) – yang baik.

Dr. Adhi Nugraha

Dalam disertasinya dipaparkan bahwa suatu produk kebudayaan harus mengalami perubahan/perkembangan agar kebudayaan tersebut tetap eksis. Muncullah peristilahan baru dalam dunia craft, seperti art craft, craft design, dan traditional craft yang secara praktis maupun filosofis masing-masing memperlihatkan eksistensinya masing-masing. Penjelasan istilah craft yaitu:

- *Traditional craft* / kerajinan tradisional mencakup seni orisinal Indonesia dan lekat dengan kegiatan ritual/tradisi/kebiasaan masyarakat. Ketrampilan membuat produknya diwariskan secara turun temurun.
- *Art craft* / kerajinan seni tumbuh pada zaman kontemporer, mencakup kriya yang karyanya merupakan ekspresi dari sang seniman yang membuatnya. Perajin merasa dekat dengan hasil karyanya dan memiliki kepuasan membuat produk dari awal hingga akhir. Produk yang dihasilkan terbatas sehingga harganya cukup mahal karena termasuk sebagai karya seni. Dalam dunia Barat dimasukkan dalam kategori seni dan pembuatnya disebut dengan istilah Artist. Karya ini paling banyak ditemukan di galeri-galeri seni.
- *Craft design* / kerajinan desain mencakup kriya yang sudah dipengaruhi oleh prinsip-prinsip desain seperti efisiensi pembuatan, harga, branding dan sebagainya. Dibuat dalam jumlah banyak, fungsional dan harganya terjangkau. Kriya ini umumnya masuk dalam kategori industri, padat karya dan perajin ditempatkan pada pos masing-masing untuk mengerjakan bagian tertentu saja.

Dr. Achmad Haldani, M.Sn

Kajian tentang estetika mutakhir antara lain muncul dimensi lain yang melampaui rasa yang sekedar menyenangkan atau sedap dipandang mata saja. Manusia sebagai makhluk indrawi (tactile creatures) yang ragawi juga mempunyai dimensi non ragawi (tacit, unspoken) yang harus dipelajari dan disentuh, terutama dalam menciptakan bentuk dan gagasan yang dapat menimbulkan rangsang emotif, estetis yang bermuara pada perasaan suka dan keinginan (desires) yang berujung pada keputusan yang bersifat pertukaran barang-jasa atau nilai ekonomi.

Dari hasil wawancara dengan akademisi Universitas Merdeka Malang, Ir. Hery Budianto, MSA, Ph.D, mendefinisikan kerajinan sebagai segala sesuatu yang melibatkan keterampilan terutama yang menggunakan keahlian tangan. Lain halnya dengan pengertian kerajinan oleh akademisi Institut Seni Indonesia – Denpasar, Drs. I Ketut Muka M.Si, yang lebih cenderung pada definisi mencurahkan ide-ide seni pada material tertentu dan diwujudkan menjadi benda-bendabernilai fungsi dan seni. Pembagiannya sendiri berdasarkan material kerajinan, antara lain kriya kayu, kriya keramik, kriya logam, dan sebagainya.

Sementara Akademisi Seni Kriya - Institut Kesenian Jakarta, Dr. Lucky Wijayanti, M.Sn, mendefinisikan kata “kerajinan” sebagai suatu pekerjaan yang bersifat mengisi waktu luang, tidak mengutamakan konsep, dan lebih mengutamakan fungsi. Lucky lebih cenderung menggunakan kata *craft* (kriya) yang berkonotasi memiliki nilai estetika, fungsi dan konsep tujuan yang jelas. Menurut Lucky ada beberapa definisi *craft* (kriya) yang digunakan dalam dunia akademisi di Indonesia yaitu (1) *Craft Traditional* yaitu seni yang sejatinya berasal dari Indonesia dan berkaitan erat dengan kegiatan ritual, (2) *Fine Craft* yaitu karya kriya sebagai bentuk ekspresi seniman (3) *Craft Design* yaitu kriya yang dibuat berfokus pada kegunaan, kapasitas produksinya besar dan harga produknya relatif murah. Lucky melihat arah perkembangan produk kriya saat ini cenderung mengutamakan fungsi dibandingkan nilai estetika, penggunaan finishing yang aman, eco-friendly dan mudah didaur ulang kembali serta harga produk tidak mahal. Dalam pengamatannya, saat ini bermunculan teknologi yang memproduksi material baru yang bertujuan untuk mereduksi limbah, contohnya penggunaan glasur dari kaca.

Menurut David Metcalf (2007), kriya melibatkan dua arah. Pertama, kriya yang mengkhususkan medium yang digunakan; dikenali dari material yang digunakan dan teknologi yang tercipta untuk memanipulasinya. Contohnya, kerajinan kayu, besi, rajutan, dan kaca yang fokus pada medium dan keahlian pembuatannya. Kebanyakan material ini sudah digunakan sejak awal peradaban dan keterampilan yang digunakan turun temurun. Kedua, kriya/kerajinan yang menitikberatkan pada fungsi. Contohnya seperti pakaian, perhiasan, furniture dan lainnya. Tidak ada dari kategori tersebut yang memfokuskan pada material tertentu; seperti objek perhiasan bisa terdiri atas besi, kaca, kayu, keramik, atau batu permata. Begitu juga dengan pakaian dan furniture yang bisa tercipta dari berbagai macam material (Metcalf 2007, 5).

Berbagai macam karya kriya merefleksikan ide yang menjembatani tradisi dan modernitas. Metcalf mengatakan “*Craft depends on the continuous revival of pre-industrial technologies. Most of craft practitioners re-enact a process that has been used for thousands of years, whether it is throwing on the potter’s wheel, hammering a sheet of metal, spinning and weaving fibre, or blowing glass.*” yang mendefinisikan

bahwa kriya menitikberatkan pada tradisi. Ketika semangat modernitas muncul untuk memisahkan masa kini dan masa lampau, craft advises a seamless continuity (Metcalf 2007, 19). Kriya memperlakukan masa lampau sebagai referensi untuk teknik, isyarat visual, makna, dan ide.

Namun, menurut Dormer (1994, Press 2007, Sennett 2008) bahwa yang bernilai dari kriya sebenarnya bukan semata-mata karena hasil karya tangan atau menggunakan peralatan tradisional, namun lebih kepada sikap kriya dan filosofi dalam memproduksi objek. Terdapat lima isu bernilainya kriya. Pertama, kepuasan diri dan keterikatan pembuat dengan objek. Kedua, tacit knowledge, didapat dari pengalaman memproduksi kriya. Ketiga, isu ekologi, dimana terhubung dengan segala yang tersedia di alam sekitar baik material, teknik maupun budaya. Keempat, kriya sebagai sikap dapat berperan dalam terapi “social illnesses” pada era modern seperti mengurangi konsumerisme, homogenitas produk dan throwaway culture. Kelima, kriya dapat memberikan kesempatan dan nilai unik untuk dunia modern. Disaat satu kakinya melangkah secara konsisten dalam tradisi, kaki lainnya terhubung dengan kebaruan dan perubahan teknologi dan budaya. Hal ini memberikan tampilan segar dan kemampuan hidup untuk tradisi dapat terus berlangsung.

Untuk para pelaku kriya, Craft tidak hanya sebagai profesi namun juga sebuah ideologi atau ‘way of life’. Dengan mengaplikasikan kriya sebagai sikap maupun filosofi teknologi terbaru nantinya akan lebih bumi, akan lebih bumi, tepat untuk masyarakat, budaya dan alam sekitar. Inovasi melalui kriya bukanlah hal baru. Melalui lintas disiplin material, proses kerajinan selalu mendorong terciptanya terobosan baru yang dapat diteruskan oleh bidang disiplin lain. Menurut David Pye (1968) yang menyebutkan aktivitas kriya sebagai “the workmanship of risk” – yang berarti kemampuan manipulasi material yang terampil menghasilkan terobosan tidak terencana – adalah karakteristik abadi dari kriya yang memberinya keunggulan inovatif.

Perubahan definisi kriya terus berubah seiring dengan perkembangan dan permasalahan dunia yang tumbuh. Dalam dekade terakhir, perkembangan kriya banyak dipengaruhi oleh teknologi dan masalah lingkungan. Hal ini berkembang di kriya FSRD ITB dengan menciptakan hasil kolaborasi lintas keilmuan selain seni rupa dan desain. Dalam lingkup inilah kriya di FSRD ITB mempunyai kedudukan strategis dalam industri kreatif dengan sentuhan hi-tech namun diperlukan pengimbang yang disebut hi-concept dan hi-touch yakni mengasah kemampuan mencipta keindahan artistik, craftsmanship dan emosional. Karya mahasiswa yang berkolaborasi antara Kriya dan Material Science, menghasilkan produk inovatif dengan menggunakan serat alam, yaitu rami. Kesimpulan saat ini kriya tidak saja menghasilkan karya yang indah dengan berbagai macam metode namun kriya memberikan solusi untuk masa depan.

Menurut Piyush Suri, seorang praktisi kerajinan tangan dari Inggris mendefinisikan kerajinan sebagai suatu hal yang dipersepsikan oleh seseorang yang bersifat pribadi, unik, memiliki ethical process dan sustainable. Kerajinan adalah tentang si pelaku kerajinan dan bagaimana proses membuat produk kerajinan itu sendiri. Perhatian utama adalah pada proses pembuatan. Mereka yang membeli craft akan lebih tertarik pada proses pembuatan dan dari mana asal produk tersebut. Definisi kerajinan itu sendiri terkait dengan suatu hubungan antar manusia yaitu kerajinan sebagai sebuah produk yang dibuat oleh tangan sehingga perajin memiliki cerita tersendiri bagi produk mereka, cerita-cerita ini yang terus hidup dan dibagikan kepada mereka yang membeli produk tersebut. Ada juga aspek pelestarian pada kerajinan, yaitu keinginan menyimpan dengan baik produk kerajinan yang mereka miliki. Selain itu adanya nilai-nilai filosofi pada produk kerajinan tangan, terutama produk kerajinan di negara-negara Asia.

Dari hasil wawancara mendalam dengan Piyush Suri, ia memberikan pendapatnya tentang permasalahan perkembangan kerajinan di Indonesia yaitu adanya kesenjangan pemahaman masyarakat tentang pengembangan kerajinan yang berkaitan dengan nilai budaya dan tradisi dengan produk kerajinan yang bersifat kontemporer. Nilai-nilai budaya bukanlah suatu hal yang rentan untuk dipelajari, selama para pelaku sektor kerajinan bersedia untuk memahaminya terlebih dahulu. Harus ada keseimbangan dalam pengembangan kerajinan yang berkaitan dengan kerajinan tradisional dan kerajinan yang bersifat inovatif. Dengan pemahaman nilai-nilai budaya yang baik, maka akan selalu terbuka peluang untuk mengeksplorasi ide dan desain baru dalam kerajinan. Piyush memberikan contoh permasalahan lain yang berkaitan dengan pengembangan kerajinan Indonesia yaitu pada saat pelaku usaha kerajinan di Indonesia belum memiliki kemampuan usahanya pada tingkat internasional, dan dapat berakhir hanya sebagai penyedia barang kerajinan bagi desainer atau perusahaan internasional tanpa memiliki kesempatan mengembangkan nama brandnya sendiri. Di beberapa kasus, desainer atau perusahaan internasional membeli produk kerajinan Indonesia dan mengakuinya sebagai produk mereka. Dibutuhkan suatu dukungan bagi perluasan usaha kerajinan Indonesia di pasar internasional, terutama dukungan dari pemerintah, supaya kerajinan Indonesia dikenal di pasar internasional.



Perajin pelapah pisang di Bojonegoro
Sumber foto : Dokumentasi BKF/Ariyasa

Hasil Penelitian

Peran Lembaga dalam Pengembangan Kerajinan di Indonesia

Kerajinan menjadi salah satu sub sektor dari kegiatan pengembangan 16 sub sektor ekonomi kreatif di Indonesia. Kebijakan tentang pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia diatur dalam peraturan Undang-Undang (UU) Nomor 24 tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif. Undang-undang ini disusun dan disahkan dengan tujuan untuk mengoptimalkan kreativitas sumber daya manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Dengan adanya undang-undang ini setiap Pelaku Ekonomi Kreatif berhak memperoleh dukungan dari Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah melalui pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif. Dengan adanya perundangan ini maka pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah bisa melakukan pengembangan kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif melalui: pelatihan, pembimbingan teknis, dan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan teknis dan manajerial Pelaku Ekonomi Kreatif, dukungan fasilitasi untuk menghadapi perkembangan teknologi di dunia usaha, serta standarisasi usaha dan sertifikasi profesi bidang Ekonomi Kreatif.

Dengan disahkannya Undang-Undang tentang Ekonomi Kreatif diharapkan menjadi landasan pijakan bagi pemerintah daerah untuk lebih aktif lagi dalam melakukan kegiatan dan program Ekonomi Kreatif. pengembangan ekonomi kreatif untuk pengembangan kerajinan di Jawa Timur berpijak pada Undang-undang RI Nomor 3 Tahun 2014 tentang Perindustrian pada bagian kelima pasal 43 yang telah mengamanahkan pemerintah Daerah (Provinsi/ Kabupaten/ Kota) memfasilitasi pengembangan dan pemanfaatan kreativitas & inovasi masyarakat dengan memberdayakan budaya industri dan atau kearifan lokal; dan sebagai tindak lanjut Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif; maka Pemerintah Provinsi Jawa Timur menerbitkan SK Gubernur Nomor 427 Tahun 2011 tentang Tim Koordinasi Pengembangan Ekonomi Kreatif Jawa Timur. Terkait dengan pengembangan sub sektor kriya, secara khusus pemerintah provinsi Jawa Timur membentuk Unit Pelaksana Teknis (UPT) Aneka Industri dan Kerajinan di bawah Dinas Perindustrian dan Perdagangan (Disperindag) Provinsi Jawa Timur, sebagaimana tercantum pada Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Timur no. 60 tahun 2018.

Perundangan di Jawa Timur tersebut menginisiasi adanya berbagai kegiatan dan fasilitas yang dilaksanakan oleh pemerintah daerah Jawa Timur. Dalam hal program misalnya, UPT Aneka dan Kerajinan Disperindag Jatim mengadakan melalui pelatihan-pelatihan tingkat lanjut untuk para perajin yang mana sebelumnya sudah dikembangkan lebih dulu oleh dinas-dinas di tingkat kota / kabupaten. Setelah mendapatkan pelatihan pengembangan usaha di UPT ini, para perajin diarahkan ke Badan Standarisasi Nasional yang mana kantornya menjadi satu di kantor UPT ini, untuk mendapatkan program lebih lanjut pengembangan produk dan usahanya.

Dalam hal fasilitas, Disperindag Jatim menginisiasi pendirian JITC (Jatim Information Technology Creative) yang memfasilitasi pendirian dan pengembangan usaha-usaha kreatif di Jawa Timur. Luido dan berbagai brand kreatif lainnya lahir dan berkembang di sini. Selain mendapatkan fasilitas tempat secara gratis di JITC yang bisa mereka manfaatkan sebagai kantor dan making space, mereka juga mendapatkan inkubasi dan mentoring bisnis dari banyak ahli yang dihadirkan oleh manajemen JITC. Selain itu, JITC juga memberikan berbagai akses pemasaran seperti pameran-pameran, dan kunjungan. Luido dan brand-brand kreatif tersebut kerap dipromosikan oleh Disperindag Jawa Timur sebagai usaha-usaha kreatif binaannya.

Adapun untuk pengembangan ekonomi kreatif di provinsi Bali dilaksanakan melalui Badan Ekonomi Kreatif Daerah (Bekrafda) Bali yang pembentukannya dilaksanakan melalui MOU antara Bekraf Pusat dengan Gubernur Provinsi Bali pada tanggal 07 November 2018 dalam acara World Conference on Creative Economy (WCCE) di Bali Nusa Dua Convention Center (BNDCC), Nusa Dua, Bali. Keberadaan Bekraf di tingkat daerah diharapkan mampu untuk menurunkan program-program Bekraf pusat ke daerah sehingga dapat lebih fokus

pelaksanaannya. Untuk pengembangan sektor kerajinan masuk ke dalam tugas dan tanggung jawab Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Bali. Selain itu, beberapa program pemerintah pusat terkait pengembangan industri kerajinan juga dilaksanakan di Bali, seperti pendirian Bali Creative Industry Center (BCIC) di Denpasar. BCIC itu sendiri merupakan pusat pengembangan industri kreatif yang didirikan oleh Kementerian Perindustrian Republik Indonesia untuk mewadahi para startup (usaha pemula) di bidang industri kreatif untuk mengembangkan kewirausahaan mereka di bidang industri kreatif. Triupcycle merupakan contoh brand yang tumbuh dan berkembang di bawah binaan BCIC. Ia mendapatkan program inkubasi bisnis dan berbagai akses pemasaran seperti pameran, dan berbagai promosi dari pihak BCIC. Selain itu di kompleks BCIC juga terdapat making space bernama BIKIN. Di sini, brand-brand pemula bisa memanfaatkan berbagai fasilitas mesin dan peralatan untuk berproduksi. Kunang Jewelry merupakan salah satu contoh brand yang memanfaatkan fasilitas ini.

Menurut I Ketut Muka, akademisi dari ISI Denpasar, serangkaian program yang telah dilaksanakan di Bali baik oleh pemerintah daerah maupun pusat memberikan hasil yang luar biasa, sehingga pada 22 April 2019 kabupaten Gianyar ditetapkan sebagai Kota Kerajinan Dunia (World Craft City) oleh World Craft Council Asia Pacific Region. Ekosistem industri kreatif, termasuk sektor kerajinan di Bali menjadi lebih terbentuk. Adapun untuk Peraturan perundangan tentang kerajinan masih disiapkan oleh pemerintah provinsi Bali. Rancangan perundangan tersebut adalah tentang Perlindungan Hasil Karya Budaya Bali sebagai payung hukum dan langkah antisipasi atas upaya pembajakan maupun klaim pihak tertentu terkait karya budaya dari daerah setempat [1]. Meskipun rancangan undang-undang masih dalam tahap persiapan, namun kerajinan di Bali sudah berkembang dengan sendirinya. Hal ini dikarenakan hampir semua produk kerajinan Bali dibutuhkan oleh masyarakat Bali sebagai bagian dari kehidupan mereka sehari-hari, dan juga untuk menunjang industri pariwisata yang ada di Bali.

Provinsi Jawa Barat menjadi satu-satunya provinsi yang sudah memiliki Peraturan daerah tentang Ekonomi Kreatif yaitu Peraturan Provinsi Jawa Barat Nomor 15 Tahun 2017 tentang Ekonomi Kreatif. Peraturan lain yang mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif adalah adanya Perda Provinsi Jawa Barat Nomor 10 Tahun 2018 tentang Pengelolaan Kekayaan Intelektual.

Lembaga Pemerintah

Kementerian Perindustrian

Kementerian Perindustrian termasuk salah satu kementerian yang berperan aktif dalam pengembangan industri kerajinan di Indonesia melalui beberapa kegiatan dan program. Salah satunya yang dilakukan oleh salah satu direktorat yaitu Direktorat Jenderal Industri Kecil, Menengah dan Aneka. Direktorat ini berperan menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang pendalaman dan penguatan struktur industri, peningkatan daya saing, pengembangan iklim usaha, promosi industri dan jasa industri, standarisasi industri, pengembangan industri strategis dan industri hijau serta peningkatan penggunaan produk dalam negeri, termasuk pembangunan dan pemberdayaan, penumbuhan wirausaha, penguatan kapasitas kelembagaan, pemberian fasilitas pada industri kecil, menengah dan industri aneka. Program-program direktorat ini yang berkaitan dengan kerajinan antara lain:

Pelatihan pengembangan desain dan diversifikasi produk. Kegiatan ini merupakan kegiatan tahunan yang dilakukan oleh kementerian di daerah-daerah provinsi dan kabupaten. Diberikan kepada sektor wirausaha Industri Kecil Menengah (IKM) kerajinan individual yang telah teridentifikasi oleh pemerintah daerah akan kebutuhan pelatihan peningkatan kapasitas untuk dapat mengembangkan usaha mereka.

Pengembangan IKM khusus di Sentra-Sentra Industri Kerajinan. Melalui Dana Alokasi Khusus (DAK) memberikan fasilitas-fasilitas untuk IKM yang bernaung di bawah Sentra Industri Kerajinan, antara lain fasilitas pengenalan teknologi atau mesin baru, fasilitas tempat belajar bersama di sentra, fasilitas pendampingan pengembangan desain dan manajemen usaha oleh desainer dan tenaga ahli manajemen dengan metode live in, yaitu desainer berkolaborasi dengan IKM yang dilakukan secara intens dalam

live in, yaitu desainer berkolaborasi dengan IKM yang dilakukan secara intens dalam beberapa waktu hitungan bulan untuk menghasilkan moodboard dan design brief yang nantinya akan dijadikan profile untuk prototype desain baru. Saat ini kegiatan dilakukan di Sentra Industri Kerajinan Kota Gede dan Sentra Kerajinan Kulon Progo. Di tahun 2020 akan diperluas ke sentra industri kerajinan di kota-kota lain.

Creative Business Incubator merupakan program pelatihan dan pendampingan sistem manajemen kepada pelaku usaha yang sedang merintis usaha di sektor kerajinan dan fashion. Program ini dibuat untuk mendukung usaha start up untuk masuk ke dunia industri. Diharapkan program pengembangan usaha (business scalling up) ini dapat mendorong daya analitis, mengembangkan sistem manajemen usaha serta mencari peluang usaha kerjasama dengan lembaga-lembaga lain. Kementerian juga memberikan



Sepatu Material Kulit Kaki Ayam.
Sumber foto: Facebook Hirka Indonesia

fasilitasi pemasaran supaya mereka dapat masuk ke dalam pasar sektor kerajinan dan fashion. Program ini diawali pada tahun 2018 dengan jumlah peserta 26 peserta. Kemudian peserta tersebut diseleksi kembali di tahun 2019 sehingga berjumlah 20 pelaku usaha. Creative Business Incubator terbuka untuk pelaku usaha start up sektor kerajinan dan fashion di seluruh Indonesia. Program ini diselenggarakan di Jakarta bekerjasama dengan Prasetya Mulya dan di Bali bekerjasama dengan UNAIR. Di Bali, program ini berlangsung di Bali Creative Industry Center (BCIC) yang merupakan Pusat Pengembangan Industri Kreatif untuk sub sektor kerajinan dan fashion milik Kementerian Perindustrian.

Tahun 2019 menyelenggarakan **lomba cipta desain** produk kerajinan dan fashion dengan tema Responsible Design for Sustainability. Desain produk dari brand Plepah memenangkan kompetisi ini.

Fasilitasi pemasaran. Kegiatan fasilitasi pemasaran lebih banyak dengan memfasilitasi ruang atau booth di pameran. Fasilitasi pemasaran antara lain kegiatan pameran di Inacrat, Adi Wastra Indonesia, Gelar Batik Nusantara di Jakarta. Juga Ambiente Fair di Jerman.

Program pengembangan tenun yang bersifat top down, antara lain:

- a. Pengembangan produk tenun berupa pelatihan dan pemasaran melalui pameran, bekerjasama dengan Dewan Kerajinan Nasional (DEKRANAS)
- b. Pengembangan material benang tenun berupa penanaman kapas lokal di Kabupaten Timor Tengah Selatan, bekerjasama dengan Kementerian Pertanian dan Pemerintah Daerah Timor Tengah Selatan.

Kementerian Perdagangan

Kementerian Perdagangan melalui Indonesia Design Development Center menyelenggarakan program Designers Dispatch Services (DDS) yang sudah berlangsung sejak tahun 2012. Designers Dispatch Services adalah kegiatan kolaborasi antara desainer produk dengan wirausaha kerajinan. Wirausaha kerajinan yang dapat mengikuti kegiatan ini adalah yang sudah memiliki usaha kerajinan berbadan hukum, ketentuan kuantitas dan kualitas produk yang dihasilkan, serta proses produksi yang ramah lingkungan. Program yang secara struktural berada di bawah Direktorat Jenderal Pengembangan Ekspor Nasional ini berawal dari kegiatan pengembangan desain produk furniture rotan yang dibiayai oleh JICA (Japan International Cooperation Agency) pada tahun 2010 sampai 2012. Indikator keberhasilan program DDS antara lain adanya diversifikasi produk siap ekspor (berupa prototipe), potensi transaksi, peningkatan pemahaman perajin tentang desain. Program ini masih berjalan dan di tahun 2019 program diikuti oleh 50 UKM kerajinan.

Badan Ekonomi Kreatif

Badan Ekonomi Kreatif yang saat ini berganti nama menjadi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memiliki beberapa kegiatan-kegiatan pengembangan ekonomi kreatif sub sektor kerajinan, salah satunya program yang diselenggarakan oleh Deputi Riset, Edukasi dan Pengembangan Ekonomi Kreatif yang terdiri dari Direktorat Riset dan Pengembangan Ekonomi Kreatif dan Direktorat Edukasi Ekonomi Kreatif. Dari hasil wawancara dengan Direktur Direktorat Riset dan Pengembangan Ekonomi Kreatif, ada beberapa program yang telah dilaksanakan dalam 5 tahun terakhir, antara lain:

Direktorat Riset dan Pengembangan Ekonomi Kreatif

Future Craft

Pada Tahun 2017, Badan Ekonomi Kreatif bekerjasama dengan HDMI (Himpunan Desainer Mebel Indonesia) melakukan riset dan pengembangan dalam kegiatan Future Craft, yaitu kegiatan workshop bagi para desainer untuk melakukan pengembangan desain produk kerajinan, mebel dan perangkat dekorasi rumah. ini terdiri dari pelatihan pengembangan desain dan studi banding ke lokasi sentra-sentra kerajinan. Diharapkan dari kegiatan ini, desainer akan menghasilkan desain-desain baru sebagai referensi desain dalam pengembangan produk kerajinan yang berpotensi kualitas ekspor.

Trend Forecasting

Pada tahun 2016 dan 2018, Badan Ekonomi Kreatif melakukan penelitian dengan hasil penelitian berupa buku Indonesia Trend Forecasting. Buku ini membahas tentang perkiraan tren produk di sub sektor Desain Interior, Desain Produk, Kriya dan Fashion pada 2 tahun mendatang. Tim peneliti Trend Forecasting terdiri dari profesional desainer, akademisi dan pihak pemerintah. Setiap buku yang diterbitkan memiliki tema-tema tren tersendiri. Tahun 2016 buku ini bertemakan Greyzone untuk memprediksikan tren di tahun 2017-2018. Pada tahun 2018 bertemakan Singularity untuk memprediksikan tren di tahun 2019-2020. Rencana tema buku Indonesia Trend Forecasting pada tahun 2020 yang masih dalam tahap penyusunan adalah Sustainability. Diharapkan buku ini dapat membantu pelaku usaha ekonomi kreatif terkait dalam menentukan desain-desain produk mereka.

Sementara Direktorat Edukasi Ekonomi Kreatif menyelenggarakan beberapa program yang berkaitan dengan pengembangan sektor kerajinan, antara lain :

Direktorat Edukasi Ekonomi Kreatif

IKKON

IKKON (Inovatif dan Kreatif melalui Kolaborasi Nusantara), adalah sebuah program yang bertujuan untuk mendorong dan membantu pengembangan potensi ekonomi kreatif lokal di beberapa daerah di Indonesia yang memiliki potensi tinggi dengan cara melakukan kegiatan peningkatan kapasitas pelaku ekonomi kreatif melalui intervensi desain produk dan sistem pemasaran produk. Program yang telah berjalan sejak tahun 2016 ini melibatkan tim IKKON yang antara lain berlatar belakang profesi Desainer Fashion, Desainer Produk, Desainer Tekstil, Arsitek, Desain interior, Fotografer, Videographer, dan Antropolog. Profesi desainer berperan besar dalam proses penciptaan purwarupa. Profesi Arsitek dan Interior Desain ditargetkan untuk dapat menghasilkan suatu proyek pameran dan juga penciptaan ruang kreatif di daerah. Fotografer dan Videografer bertugas melakukan proses dokumentasi dan juga promosi produksi. Yang membedakan program ini dengan program lain adalah adanya profesi Antropolog berperan serta sebagai penghubung antara tim IKKON dengan masyarakat daerah, selain itu antropolog mempunyai peran dalam memberikan data konteks kedaerahan agar produk yang dihasilkan memiliki kekhasan daerah dan tidak keluar dari pakem budaya setempat.

Ide besar dari program ini adalah membentuk suatu pengembangan ekonomi kreatif dengan melibatkan banyak profesi sehingga tercipta suatu ekosistem yang menyeluruh. Target dari program IKKON adalah adanya proses peralihan

yang menyeluruh. Target dari program IKKON adalah adanya proses peralihan pengetahuan dari para profesional tersebut kepada para perajin di daerah. Setiap tahunnya program ini dilakukan dengan cara tim IKKON tinggal bersama (live-in) selama 4 bulan di lokasi kegiatan di daerah yang bertujuan untuk menimbulkan keterikatan rasa percaya masyarakat daerah terhadap para anggota tim IKKON yang menjadi modal sosial untuk melakukan kolaborasi pengembangan desain dengan perajin. Melalui program ini diharapkan tim IKKON dan pelaku kreatif lokal dapat saling belajar, berbagi, berinteraksi, bereksplorasi, dan berkolaborasi sehingga masing-masing pihak yang terlibat dapat saling memperoleh manfaat secara etis (ethical benefit sharing) yang berkelanjutan.

ORBIT

ORBIT, yakni wahana bagi para desainer Indonesia yang memiliki talenta untuk tumbuh berkembang melalui program pengembangan kapasitas secara berkelanjutan sehingga dapat berkontribusi kepada bangsa dan negara melalui profesinya. Visi besarnya adalah menciptakan desainer Indonesia berkelas dunia. ORBIT dilaksanakan tahunan dimulai pada tahun 2017 hingga 2019. Ruang lingkup pelaksanaannya adalah: desain interior, arsitektur, lanskap, desain komunikasi visual, desain fashion, desain tata cahaya, desain produk, desain tekstil, dan kriya.

Desainer yang terpilih akan mendapat sertifikat penghargaan, fasilitasi Hak Kekayaan Intelektual (HKI), pendampingan dan pelatihan berkelanjutan, publikasi dan

kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan-kegiatan Bekraf, magang di dalam maupun luar negeri dan studi banding internasional. Program ORBIT merupakan salah satu upaya Bekraf mempercepat desainer Indonesia yang bertalenta untuk masuk ke pentas persaingan dengan fasilitasi pengembangan kapasitas yang berkelanjutan, sehingga mereka dapat memiliki daya saing tinggi, inovatif dan produktif dalam menciptakan produk berkualitas internasional. Para desainer yang terpilih dalam proses seleksi akan mengikuti tiga program yang berkelanjutan, yaitu *basic program*, program penguatan *design and product development*, dan program pengembangan (*activation dan network and capacity building*).

Kementerian Badan Usaha Milik Negara (BUMN)

Kementerian Perindustrian termasuk salah satu kementerian yang berperan aktif dalam pengembangan industri kerajinan di Indonesia melalui beberapa kegiatan dan program. Salah satunya yang dilakukan oleh salah satu direktorat yaitu Direktorat Jenderal Industri Kecil, Menengah dan Aneka. Direktorat ini berperan menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang pendalaman dan penguatan struktur industri, peningkatan daya saing, pengembangan iklim usaha, promosi industri dan jasa industri, standarisasi industri, pengembangan industri strategis dan industri hijau serta peningkatan penggunaan produk dalam negeri, termasuk pembangunan dan pemberdayaan, penumbuhan wirausaha, penguatan kapasitas kelembagaan, pemberian fasilitas pada industri kecil, menengah dan industri aneka. Program-program direktorat ini yang berkaitan dengan kerajinan antara lain:

Rumah Kreatif BRI Jakarta

Rumah Kreatif BRI (Bank Rakyat Indonesia) Jakarta Pusat bertujuan membantu wirausaha UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) yang ada di wilayah Jabodetabek untuk mengembangkan usaha mereka melalui kegiatan-kegiatan peningkatan kapasitas kewirausahaan dan fasilitasi pemasaran. Di tahun 2019 Rumah Kreatif BRI Jakarta Pusat menyelenggarakan program BRIncubator yaitu program inkubator bisnis dengan jumlah peserta 60 pelaku UMKM yang memiliki usaha di bidang Kriya, Kuliner dan Fashion. BRIncubator ini merupakan suatu program yang secara

bergantian diselenggarakan oleh Rumah Kreatif BRI di seluruh Indonesia, dan pada tahun 2019 Rumah Kreatif BRI Jakarta Pusat bertugas sebagai penyelenggara program. Bentuk kegiatan program ini adalah pendampingan dan pelatihan manajerial usaha (laporan keuangan, SOP sistem manajemen) dan pemasaran secara digital secara intens dalam 3 bulan. Fokus program ini adalah untuk menghasilkan produk kualitas ekspor, peningkatan omset usaha, peningkatan jumlah karyawan dan pemasaran digital.



Rumah Kreatif BRI
Sumber foto: kb.id/about

Pertamina Hulu Energi ONWJ

Melalui program 5R++ (Reduce, Reuse, Recycle, Resale, Reshare) Anak Jalanan yang berlokasi di Tanjung Priok Jakarta Utara, PHEONWJ melakukan program pemberdayaan masyarakat yang berwawasan lingkungan terhadap mitra sosial mereka yaitu Yayasan Kumala di Jakarta. Yayasan Kumala adalah sebuah organisasi yang melakukan pendampingan terhadap anak-anak jalanan di wilayah Jakarta Utara. Yayasan ini memberikan pelatihan kertas daur ulang kepada anak-anak jalanan dan membantu mereka memasarkan hasil karya mereka. Dengan konsep 5R++ (*Reduce, Reuse, Recycle, Resale, Reshare*) anak-anak jalanan diajarkan untuk membantu mengurangi sampah dan membuat sampah kertas menjadi produk kreatif. Mereka juga diajarkan untuk menjadi wirausaha dengan membuat usaha kertas daur ulang sendiri dan menjadi pengajar dengan menjadi instruktur pelatih di beberapa kegiatan workshop kertas daur ulang. PHE ONWJ akan melanjutkan kegiatan 5R++ ini program *This Ability* adalah komunitas penyandang tuna grahita yang akan mendapatkan pelatihan pembuatan produk kreatif kertas daur ulang kulit durian. Pencampuran material kulit durian dan kertas bekas ini akan menghasilkan jenis kertas yang lebih kuat. Kertas ini juga dapat digunakan oleh perusahaan minyak sebagai absorbent oil. Pendampingan untuk menjadi wirausaha juga termasuk dalam kegiatan program 5R++.

SMESCO

SMESCO Indonesia merupakan brand dari Lembaga Layanan Pemasaran Koperasi dan UKM (LLP-KUKM) Kementerian Koperasi dan UKM RI. LLP-KUKM yang didirikan pada Maret 2007. Tujuan pendirian LLP-KUKM adalah memberikan layanan promosi dan pemasaran KUKM Indonesia yang mempunyai tugas pokok dan fungsi sebagai pelaksana layanan: informasi pasar, sarana pemasaran, promosi produk dan jaringan pemasaran serta distribusi produk KUKM, konsultasi pemasaran peningkatan kemampuan manajemen dan teknik pemasaran, serta inkubasi pemasaran. SMESCO Indonesia saat ini menampung berbagai aneka produk unggulan 34 provinsi diseluruh Indonesia. Produk tersebut di display pada stand di paviliun provinsi yang terletak di lantai 1 dan 2 Gedung smesco yang berlokasi di Jalan Jenderal Gatot Subroto kav. 94, Jakarta Selatan. Tempat ini berfungsi sebagai sarana pemasaran produk unggulan provinsi, co-working space, creative space dan office space serta area pameran^[2].

[2] Tentang Kami, Smesco Indonesia, <https://www.smescoindonesia.com/tentang-kami-smesco/>

Lembaga Non Pemerintah

HIVOS

Sejak tahun 2013 hingga 2017 HIVOS melaksanakan Program Sustainable Hand-Woven Eco Textile (SHWET) yang dibiayai oleh European Union melalui program global mereka Switch Asia. Dalam pelaksanaan program ini, HIVOS bermitra dengan NTFP-EP yang melakukan implementasi program di Filipina serta Cita Tenun Indonesia dan Asosiasi Pendamping Perempuan Usaha Kecil Makro yang melakukan implementasi program di beberapa daerah sentra tenun di Indonesia yaitu di Sumatera Selatan, Sumatera Barat, Jawa Tengah, Kalimantan Barat, Kalimantan Timur, Sulawesi Tengah, NTB, NTT dan Bali. Dalam program ini HIVOS melakukan kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk mendukung Sustainable Development Goals United Nation tentang Sustainable Consumption and Production (SCP) yang difokuskan pada penggunaan pewarna alam oleh penenun pada produk tenun mereka. Para mitra HIVOS melakukan serangkaian kegiatan kepada penenun antara lain pelatihan pengenalan dan penggunaan pewarnaan alam pada proses tenun, pelatihan pengembangan usaha kepada kelompok penenun, akses pemasaran dengan menghubungkan penenun ke desainer dan industri pakaian dan fasilitasi pameran. Dari serangkaian kegiatan tersebut akhirnya dibuat sebuah pedoman Good Tenun Practices (GTP) untuk penenun yaitu pedoman untuk melakukan sistem produksi tenun yang baik bagi penenun.

Selain serangkaian kegiatan capacity building bagi penenun, program ini juga melakukan advokasi kepada lembaga pemerintah. Bersama dengan Kementerian Perindustrian dan Kementerian Ketenagakerjaan merancang Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Industri Tekstil bidang Tenun Tradisional yang akan diterapkan kepada penenun supaya para penenun memiliki sertifikasi profesi penenun. Advokasi kebijakan publik juga dilakukan dalam hal lingkungan hidup. Bersama dengan Kementerian Lingkungan Hidup dan Ketenagakerjaan merancang standar sertifikasi eco labelling untuk produk tenun pewarna alam. Diharapkan dengan adanya kebijakan ini, proses produksi tenun pewarna alam akan memiliki standarisasi yang baik dan juga berimbas pada peningkatan nilai jual dari produk tenun warna alam serta memberikan pemahaman kepada pelaku produksi tenun tentang pengelolaan produksi tenun yang baik bagi profesi mereka sebagai penenun dan baik bagi lingkungan.

Indonesia Fashion Chamber

Indonesian Fashion Chamber (IFC) adalah sebuah organisasi non profit yang beranggotakan fashion desainer dan pengusaha di bidang fashion yang berada di 12 kota di seluruh Indonesia. Lembaga ini memiliki visi untuk mempromosikan Indonesia sebagai sebagai sebuah inspirasi bagi pasar fashion global. Didirikan pada tahun 2015, IFC memiliki kegiatan-kegiatan riset, pelatihan dan pendampingan, pengembangan usaha pelaku pelaku usaha produk fashion siap baik skala industri maupun skala individual produk kerajinan tangan. Organisasi ini juga mendukung pelaku usaha yang terhitung baru dalam bidang fashion untuk dapat membuat brand dengan ciri khas mereka masing-masing. IFC juga bekerja sama dengan Lembaga BEKRAF mengembangkan Indonesia Trend Forecasting, yaitu suatu buku panduan bagi perkembangan trend ekonomi kreatif di Indonesia khususnya dalam sub sektor fashion. Indonesia Trend Forecasting juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran nasional terhadap potensi yang ada di Indonesia yang berkaitan dengan kekayaan budaya yang dapat menjadi inspirasi trend global, sehingga membuka peluang bagi Indonesia sebagai pusat trend global.

Untuk mendukung pengembangan fashion di Indonesia, IFC berangkat dari ide-ide lokal yang memiliki akar budaya dan kepedulian terhadap dampak lingkungan. Melalui kegiatan penelitian, kegiatan pendampingan untuk meningkatkan kompetensi pelaku usaha fashion dan pengembangan usaha serta inovasi desain dan branding, IFC menerapkan strategi-strategi tersebut dalam kegiatan kolaborasi yang dilakukan kepada mitra mereka. Beberapa orang anggota IFC sudah mulai menginisiasi pengembangan local content yang diimplementasikan pada bidang fashion, antara lain mengkampanyekan Gerakan “Sarung is My New Denim”, yang bekerjasama dengan Kementerian Koperasi dan UKM, mengkampanyekan sustainable dan ethical fashion sebagai bagian dari konsep gaya hidup halal. Peningkatan kapasitas pelaku kreatif di bidang fashion melalui kegiatan kompetisi antara lain Modest Young Competition Designer, juga membantu membuka akses pasar melalui kegiatan-kegiatan promosi dan pameran antara lain MUFFEST (Muslim Fashion Festival), Bali Fashion Trend, Jogja Fashion Week, 23 Fashion District, Surabaya Fashion Parade, Malang Fashion Week.

Profil Inovator dalam Pengembangan Produk Kerajinan di Indonesia: Studi Kasus di 4 Provinsi

Provinsi DKI Jakarta

Kota Jakarta sebagai wilayah dengan populasi mencapai 10,5 juta jiwa (BPS, 2019) membuat kota ini memerlukan sumber daya alam dan juga manusia yang besar. Jumlah penduduk yang padat tersebut diiringi dengan perilaku konsumtif menghasilkan jumlah sampah yang besar. Berdasarkan data Dinas Lingkungan Hidup Jakarta, produksi sampah Kota Jakarta mencapai 7600 ton perhari^[3]. Saat ini, kota Jakarta mengandalkan Tempat Pembuangan Sampah Terpadu Bantar Gebang yang berada di Kota Bekasi sebagai tujuan akhir pengolahan sampah. Jumlah sampah yang terus menerus menumpuk dan tidak dapat diolah tersebut menimbulkan kekhawatiran banyak orang.

Permasalahan sampah di Jakarta memunculkan ide para wirausaha kerajinan untuk memanfaatkan hal tersebut menjadi peluang. Inisiatif untuk memanfaatkan limbah dan juga mengurangi dampak negatifnya melahirkan banyak bank sampah di Kota Jakarta. Salah satunya adalah Bank Sampah Tri Alam Lestari dan Bank Sampah Induk Gesit, Menteng Pulo, Jakarta Selatan yang cukup aktif melalui program edukasi masyarakat untuk memilah sampah dan menyimpannya di Bank Sampah. Peran Bank Sampah tersebut sangat membantu penyediaan material untuk kerajinan dari limbah rumah tangga seperti Botol Plastik, Karet, Kaca dan sebagainya. Tidak hanya Bank Sampah yang berperan sebagai pemasok material produk daur ulang, sektor Industri juga menyumbang peranan sebagai pemasok material untuk produk kerajinan yang memanfaatkan limbah sebagai material produknya. Kota Tangerang yang masih berada di kawasan Jabodetabek memiliki sentra konveksi di Cipadu sehingga menghasilkan banyak kain perca.



Ondel Ondel Jakarta
Sumber foto: Shutterstock.com

Jakarta memiliki karakter masyarakat urban yang berbeda dengan dengan daerah lain misalnya Yogyakarta atau Bandung dengan unsur budaya lokalitas yang lebih dominan. Estetika dalam tematik Urban Craft adalah bersifat keseharian. Hal-hal yang digunakan sehari-hari di upgrade nilai estetikanya sehingga bernilai seni. Misalnya nilai eksklusifitas produk kaos yang menyasar konsumen anak muda.” – Lucky Wijayanti, Pengajar Seni Kriya Institut Kesenian Jakarta

Perajin di Jakarta

Kreasi Menik

Pada tahun 2013 pendiri Kreasi Menik, Tri Sugiarti mengikuti kegiatan pemberdayaan masyarakat Usaha Peningkatan Pemberdayaan Keluarga (UP2K) dari lembaga Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) DKI Jakarta berupa pelatihan membuat produk kerajinan menggunakan material bubur kertas koran. Pasca pelatihan tersebut ia terus belajar secara otodidak untuk mengembangkan kreasi produk kerajinan dan pada akhirnya mulai membuat kreasi produk kerajinan dengan menggunakan kertas koran yang dipilin dan dianyam menjadi produk-produk wadah-wadah kecil dan tempat buah yang menjadi produk awal Kreasi Menik. Kemudian Tri mulai mengembangkan berbagai jenis produk sehingga kini sekitar 50 jenis produk yang terinspirasi dari produk rumah tangga yang ada di dapur, antara lain tempat tissue, nampan, tutup dan alas gelas, tempat gelas air mineral kemasan, keranjang, lampu, meja dan kursi.

Di tahun yang sama ia mendirikan Bank Sampah Tri Alam Lestari di rumahnya yang terletak di perkampungan padat penduduk di wilayah Pesanggrahan, Jakarta Selatan. Kegiatan Bank Sampah mulai ia jalankan selain untuk memenuhi kebutuhan material produk kerajinan Kreasi Menik, juga untuk membantu mengurangi sampah di sekitar lingkungan rumahnya yang setiap tahunnya mengalami masalah banjir akibat Kali Pesanggrahan yang meluap dan meninggalkan banyak sampah non organik. Tri juga mendapatkan material kertas koran atau brosur yang tidak terpakai dari Bank Sampah Induk Gesit di Menteng Pulo, Jakarta Selatan maupun donasi dari warga sekitar rumahnya.

Menyadari bahwa ia harus berbagi pengetahuan pengolahan sampah menjadi produk kerajinan, secara aktif Tri memberikan pelatihan baik di kegiatan-kegiatan workshop yang diselenggarakan oleh institusi yang mengundangnya sebagai narasumber maupun di teras rumahnya yang juga berfungsi sebagai workspace Kreasi Menik.

Dalam proses produksi Kreasi Menik, Tri dibantu oleh empat orang anggota keluarganya yang berperan sebagai perajin dalam menjalankan usaha Kreasi Menik. Untuk pengembangan usaha Kreasi Menik, Tri berharap dapat berkolaborasi dalam pengembangan desain maupun mutu produk, terutama mengganti plitur dengan bahan pelapis yang lebih aman agar dapat memproduksi lebih banyak dan dapat memasarkannya ke mancanegara.

Berkat kegigihannya dalam mengembangkan usaha kreatif dan memberikan edukasi mengenai pengolahan sampah, Tri mendapatkan penghargaan seperti juara 1 DKI Jakarta dalam Usaha Peningkatan Pendapatan Keluarga pada tahun 2014, juara 1 UKM Award DKI Jakarta, Kader Lingkungan terbaik dari Dinas Lingkungan Hidup, Kalpataru dari Gubernur DKI Jakarta pada tahun 2018 dan sebagai Tokoh Inspiratif UMKM DKI Jakarta dari media JakTV di tahun 2019.



Keranjang dan perlengkapan meja yang di buat dari bahan daur ulan, produksi Kreasi Menik
Sumber: Instagram @radiosmartfm959



Arnetta Craft

Chevie Mawarti Setianingrum adalah seorang crafter sederhana yang berhasil membangun wirausaha social bernama Arnetta Craft sejak tahun 2013 di Jakarta Timur. Ia memilih untuk membuat kerajinan dengan berbahan dasar barang bekas seperti koran bekas, tutup botol plastik, ampas kopi, bunga kering dan minyak jelantah sebagai bentuk usahanya. Memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya, Chevie membuat aksesoris fesyen, souvenir, herbarium, home décor, dan sabun dengan melibatkan ibu-ibu rumah tangga di sekitar rumahnya baik sebagai pemasok, perajin tambahan, dan juga sebagai reseller. Produk-produk ini dibuat dengan memasukkan ikon kota Jakarta.

Gerakan bersama emak-emak (baca: ibu-ibu rumah tangga) ini kemudian menjadi ekosistem kreatif berbasis rumah tangga di komplek perkampungan di mana Chevie tinggal yaitu di Kelurahan Malaka Sari, Jakarta Timur. Untuk mendapatkan kualitas yang sama dengannya, maka Chevie tidak ragu untuk membagikan keilmuan yang ia miliki pada tetangga-tetangganya tersebut, sembari ia “mengompori” ibu-ibu rumah tangga untuk lebih kreatif dan mandiri dalam ekonomi dengan memanfaatkan bahan yang ada di sekitarnya dan menjualnya melalui brand Arnetta Craft. Chevie melayani pelatihan baik secara personal (privat) maupun grup; baik tatap muka maupun daring; baik yang bersifat komersil maupun social seperti yayasan, panti asuhan, dan komunitas disabilitas.

Atas gerakannya inilah akhirnya Chevie mulai dikenal oleh pemerintahan dan swasta mulai dari kelurahan, kecamatan, kota, provinsi, dinas-dinas terkait, hingga bank swasta. Chevie mendapatkan permodalan, kesempatan pameran, mengikuti pelatihan, hingga mengisi pelatihan. Beberapa media juga pernah meliput seperti Jawa Pos, Trans7, Antara TV dan DAAI TV. Dari sana akhirnya nama Chevie dan Arnetta Craft semakin dikenal publik, hingga pada tahun 2019 Chevie masuk menjadi nominator Ibu Ibukota Awards 2019 yang diselenggarakan oleh Dekranasda Jakarta yang semakin membuka peluang untuk pengembangan usahanya di masa mendatang.

IMAJI STUDIO

IMAJI Studio adalah merek pakaian dengan pewarna alam yang memadukan bahan tradisional yang berasal dari tanaman asli Indonesia dengan teknik pembuatan motif kontemporer. Mengusung estetika Wabi Sabi dari Jepang yang memandang keindahan dalam ketidaksempurnaan buatan manusia lalu diselaraskan dengan tradisi dan alam. Citra pada karya IMAJI Studio tercipta dari realitas dan fantasi menghasilkan produk dengan motif yang fun dan berwarna-warni. Lukisan, sketsa, cerita, lagu, seni, alam dan budaya adalah sumber inspirasi terbesar bagi IMAJI Studio untuk membuat pakaian yang tidak terikat oleh waktu. Hal ini terlihat pada koleksi utama maupun koleksi kapsul yang dikeluarkan setiap tahunnya, seperti koleksi Cosmos yang mengangkat tema luar angkasa, maupun Dongeng Alam yang menggunakan warna coklat tanah dan pemandangan alam Indonesia sebagai konsep utama. Produk IMAJI Studio beragam dari pakaian wanita dan pria, aksesoris serta produk home living seperti pot dan sarung bantal.

Berawal dari Shari Semesta dan Lyris Alvina yang memiliki keinginan untuk membuat lini pakaian dikarenakan hobi keduanya dalam berbelanja, ketertarikan akan seni dan kesadaran akan slow fashion serta Indonesia yang kaya akan budaya produksi tekstil, konsep IMAJI studio mengusung produk ramah lingkungan mulai terbentuk atau sappan wood, Abu-abu dari Ketapang

(Terminalia cattapa), Hitam dari daun Bungur, Kuning dari daun mangga, serta Coklat dari kayu mahoni dan jati dapat disesuaikan dengan koleksi yang akan dikeluarkan oleh merek IMAJI Studio. Selain itu perajin tersebut juga sudah mengolah limbah cair sebagai pupuk tanaman eceng gondok, sehingga IMAJI Studio sebagai merek yang ingin memberikan efek positif terhadap lingkungan merasa cocok bekerja sama dalam tahap produksi kain.



Salah satu produk aksesoris daur ulang dari material tekstil.
Sumber foto: Facebook IMAJI Studio

Proses produksi terbagi atas tiga tahap yaitu produksi sampel desain awal di Jakarta, produksi kain di Bali dan produksi produk jadi di Jakarta. Di lokasi studio di Jakarta yang merupakan apartemen pribadi milik tim inti IMAJI Studio dilakukan pembuatan motif dengan kertas dan cat warna. Kemudian tahap produksi kedua, bahan mentah disediakan dan diolah menjadi benang oleh perajin Bali, lalu kain tenun polos dibuat menggunakan mesin tenun ATBM dan untuk pewarnaan kain digunakan beberapa teknik seperti eco-print, spons yang dicelupkan ke dalam pewarna kemudian ditempelkan di atas kain maupun disemprot dengan airbrush untuk memunculkan motif kontemporer. Setelah itu, kain akan dikirimkan kepada konveksi di wilayah Jakarta dan Srengseng, Tangerang untuk dijadikan produk pakaian maupun produk interior. Produk yang sudah siap jual bisa didapatkan melalui website resmi IMAJI Studio.

Tim inti IMAJI studio terdiri atas 3 orang yaitu Shari di bagian branding, Leo Pradana di bagian production, dan Lyris di bagian design. Tim inti dibantu oleh satu orang di bagian operasional dan anak magang yang berlatar belakang seni rupa dan kriya tekstil pada proyek tertentu. Salah satu proyek IMAJI Studio adalah #imajizerowaste yang mengolah kain limbah konveksi IMAJI Studio menjadi beberapa produk aksesoris yaitu anting, kalung, sapatangan, maupun sebagai potongan hiasan sarung bantal dengan tujuan mengurangi limbah produksi. IMAJI Studio ingin produknya dapat menjadi penggerak dalam gaya hidup masyarakat untuk lebih sadar akan isu sustainability.

Dengan produk pertama berbentuk pakaian wanita dirilis di awal Agustus 2015, hingga kini IMAJI Studio semakin berkembang terutama dalam kolaborasi yang menghasilkan produk-produk berbeda. Beberapa diantaranya yaitu produk instalasi berbentuk ponco kolaborasi dengan NAPLAB Studio yang dilelang untuk donasi kegiatan konservasi Gajah Sumatera WWF, kolaborasi pakaian dengan penyanyi Kallula untuk acara music Coachella, serta pakaian untuk We The Fest berkolaborasi dengan ilustrator dan seniman sulam tangan dari Surabaya. Berkat dedikasinya dalam berkarya sebagai studio kain, IMAJI Studio mendapatkan penghargaan kategori Best Menswear dari Fthing. Kesempatan terbuka untuk ikut dalam Moscow Festival Indonesia dan presentasi fashion pada acara 17 Agustus di KBRI New York. Dalam pengembangan usahanya, IMAJI Studio bersama beberapa perempuan pemilik merek lokal membentuk komunitas Vice Versa dengan tujuan berbagi ilmu dalam penciptaan karya dan pasar. Salah satu bentuk kegiatan yang dilakukan yaitu pop-up market di Little League Coffee & Bar Jakarta, pada tanggal 5-8 Desember 2019 lalu.



Karya Mixed-Media dari Gazewanny Lab yang menggabungkan kain perca dan kayu bekas.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/Claudia

Wooden Crop Circle Gazewanny Lab

Gazewanny Lab merupakan tempat bagi Danny Yuwanda untuk melakukan eksperimen berbagai metode pengolahan limbah kayu dan eksplorasi keberlanjutan sebuah objek dengan mempertahankan unsur asli materialnya. Kayu yang digunakan umumnya jenis jati, sungkai, meranti, angkana, kamper, meranti putih, *white oak*, dan *plywood*. Berdasarkan kegemarannya untuk eksplorasi dan kesadaran untuk memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya, Danny kerap kali menggabungkan benda-benda lain seperti mainan bekas yang didapatkan di pasar Gembrong, Jakarta Timur atau wadah cat bekas produksi untuk dilelehkan maupun kain perca limbah usaha konveksi milik tantenya dengan bahan kayu untuk membentuk karya seni mix-media. Dalam satu bulan Gazewanny Lab dapat memproduksi 90 buah produk dengan desain yang berbeda untuk tiap produknya. Produk-produk ini dipasarkan melalui display di Kantor Kuarta Graha, Instagram maupun Behance.

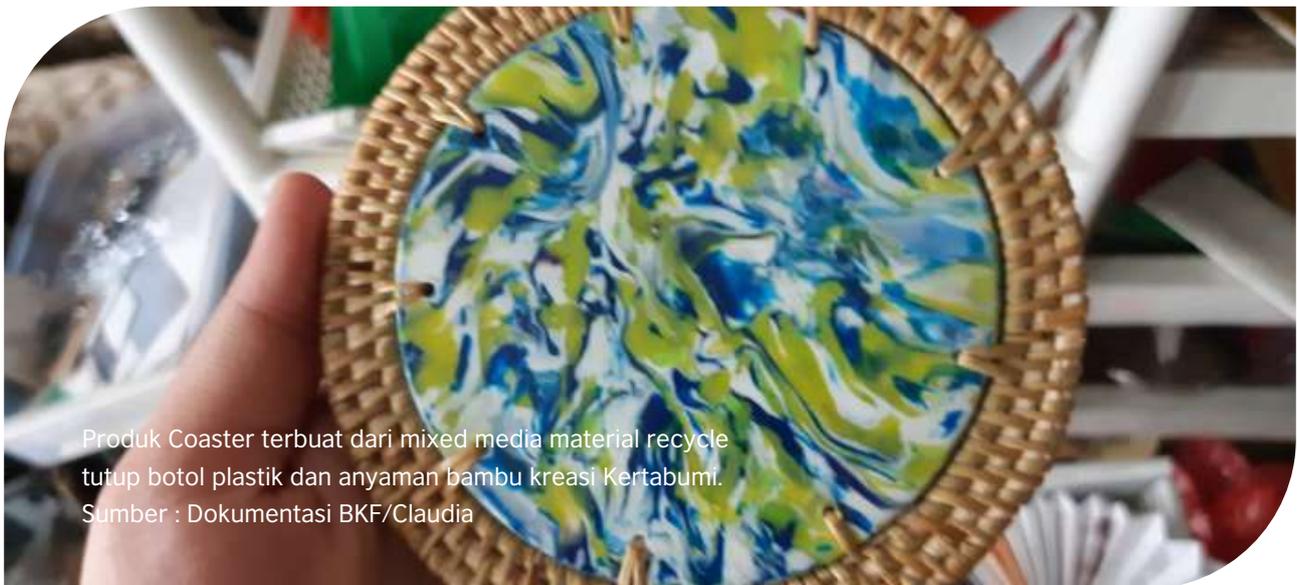
Kini Danny merupakan salah satu pengajar di jurusan Seni Kriya Kayu IKJ dan turut memberikan pelatihan produksi berbahan limbah di lido sukabumi dan SMA-SMA di Jakarta seperti Gonzaga, SMAN 70 dan SMAN 6 dengan tujuan menyampaikan pesan bahwa sebuah benda bisa dibuat dengan tangan bahkan oleh orang awam. Untuk kegiatan pelatihan, Danny menggunakan limbah peti kemas yang didapatkannya dari pasar Senen untuk diolah menjadi benda fungsional seperti pigura, jam dinding atau rak buku. Danny juga memiliki pengalaman residensi di Rempah Rumah Karya Surakarta selama tiga bulan untuk berkolaborasi dalam pengembangan produk lampu yang dipamerkan di Green House Yogyakarta. Ia juga menjadi salah satu finalis program ORBIT di bidang kriya yang diselenggarakan oleh Bekraf di tahun 2018 untuk produk lampu bernama *Buffalo Horn Light*.

Kertabumi Klinik Sampah

Diawali oleh Iqbal Alexander dan beberapa temannya yang merupakan aktivis di ASEAN dengan isu kepemudaan dan pemberdayaan perempuan memutuskan keluar dan membentuk komunitas baru agar lebih idealis. Komunitas awal terbentuk sejak tahun 2015 untuk pemberdayaan teman-teman disabilitas/difabel digabungkan dengan perusahaan BUMN yang berkewajiban menyerap tenaga kerja dengan kebutuhan khusus, lalu beralih ke pemberdayaan manula dengan memberikan workshop, kemudian mengarah ke isu sampah yang belum tertangani dengan baik terutama di wilayah Jabodetabek. Nama Kertabumi Klinik Sampah berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu “Kerta” yang berarti prajurit dan bumi, mengibaratkan volunteer serta perajin desa binaan sebagai prajurit bumi. Ketika membuat produk, idenya sesederhana dari produk apa yang dipakai oleh tim Kertabumi dan dapat digantikan perannya dengan produk yang lebih sustainable. Sebagai contoh yaitu totebag, lanyard, dompet kartu, pouch maupun map untuk kaum milenial yang aktif sebagai pekerja kantoran dengan pertimbangan produk yang dibuat harus tepat guna, mudah dan tahan lama. Kertabumi mengalami perubahan menjadi berbentuk Yayasan pada tahun 2017 dan menjadi PT pada tahun 2018.

Karena sifatnya menjual konsep pengolahan sampah dan selalu bekerjasama dengan pihak atau perusahaan terkait yang diwajibkan untuk menyediakan bahan bakunya sendiri, sehingga material yang diolah Kertabumi beragam dan merupakan sampah domestik seperti plastik, kaca, kaleng, karton, styrofoam, kain perca dan karet ban. Selain itu material juga didapatkan dari bank sampah, komunitas, maupun donasi warga sekitar di rumah produksi sementara yang berlokasi di Tangerang. Beberapa pihak yang pernah bekerjasama yaitu Coca Cola, Pertamina, Danone – Aqua, Telkomsel, Dinas Lingkungan Hidup Tangerang, Dinas Kehutanan DKI Jakarta, Palang Merah Indonesia, UN, dan ASEAN. Kerjasama dilakukan dengan kesepakatan bahwa minimal 60-70% produk hasil desa binaan akan dibeli oleh pemilik proyek, dan sisanya akan dijual melalui pasar lokal maupun instansi pemerintah setempat.

Perlakuan dalam pembuatan produk dibagi atas dua jalur yaitu *Recycle* dan *Upcycle*. Pekerja perempuan lebih banyak mengerjakan proses upcycle (padat karya) menggunakan kreativitas seperti menjahit maupun menganyam terutama pada produk berbahan plastik kresek, karton dan serat alam, sedangkan pekerja laki-laki mengerjakan proses recycle (padat modal) yaitu memakai mesin dan listrik seperti dalam proses



Eksplorasi yang dilakukan Kertabumi turut membuat produk yang dihasilkannya beragam. Perkembangannya juga mengarah kepada pembuatan produk rumah tangga seperti nampan dan keranjang yang dipadukan dari serat bambu dan plastik kemasan mie instan, kemudian aksesoris fashion yaitu gelang dan anting yang berasal dari sikat gigi plastik, dan produk interior berupa bantal duduk dengan isian dari potongan plastik makanan kemasan, ubin dari lelehan tutup botol plastik dan batako dari campuran semen dan styrofoam. Beberapa kali Kertabumi berkesempatan untuk membuat seni instalasi seperti bola dunia ukuran dua meter dari sampah botol plastik untuk Summarecon Mall yang kemudian dimiliki oleh DAAI Foundation, lalu instalasi kura-kura dari sampah di sebuah pameran di Pantai Indah Kapuk, dan kerjasama dengan majalah Gadis untuk pameran di JCC membuat instalasi berbahan majalah bekas. Berkat usaha yang terus dilakukannya, Kertabumi diikuti sebagai finalis perwakilan Asosiasi Eksportir dan Produsen Handicraft Indonesia (ASEPHI) untuk pameran Inacraft dan finalis lomba Design Lifestyle Dekranasda dalam kategori produk penunjang perjalanan bisnis di Jakarta.

Tim inti Kertabumi terdiri atas 12 orang yang terbagi kedalam Board (Founder dan Co-Founder) sebanyak 4 orang yang bertugas melakukan visi, misi, kebijakan serta keuangan perusahaan, kemudian Koordinator sebanyak 3 orang yang mengurus produksi tiap proyek, dan 5 orang perajin yang membuat prototype tergabung dalam tim kreatif. Upaya Kertabumi bekerjasama dengan perusahaan lain membentuk desa-desa binaan mengacu pada peraturan No 18 tahun 2008 tentang Pengelolaan Sampah, di salah satu pasalnya dituliskan bahwa semua instansi harus bertanggung jawab terhadap pengelolaan sampah di lingkungannya. Kegiatan pelatihan, edukasi pengolahan sampah dan gaya hidup sadar lingkungan secara aktif terus didengungkan oleh Kertabumi, baik melalui konten media sosial maupun pameran. Adapun Kertabumi berencana membangun pusat daur ulang untuk masyarakat Jakarta di GBK Senayan pada tahun 2020 dan sedang dalam tahap proses pengajuan proposal kepada Kantor Gubernur DKI Jakarta atau Istana Presiden agar menjadi kantor pemerintahan *zero waste* pertama, dimana nantinya diharapkan bisa diaplikasikan di daerah lain.

Yayasan Kumala

Yayasan Kumala adalah suatu organisasi yang memiliki program pendampingan terhadap anak jalanan. Pada awalnya tempat ini dijadikan rumah singgah oleh Anak-Anak Jalanan di sekitar daerah Tanjung Priok. Kemudian Pak Dindin, pengelola Yayasan ini mulai memberikan pelatihan-pelatihan bagi anak-anak jalanan, salah satunya pelatihan pembuatan kertas daur ulang dan membantu memasarkan hasil produk ke toko-toko stationery. Pak Dindin berharap dengan adanya kegiatan ini anak-anak jalanan dapat memiliki uang dari jerih payahnya sendiri dan tidak melakukan tindakan kriminal. Material kertas bekas diperoleh dari kerjasama dengan beberapa perusahaan dengan cara sistem menabung kertas bekas di bank sampah yayasan. Hasil tabungan dapat digunakan oleh perusahaan tersebut dengan cara mendapatkan hasil produk daur ulang kertas bekas atau sebagai bentuk donasi terhadap program Yayasan Kumala.



Salah satu anak didik Yayasan Kumala sedang membuat kertas daur ulang.
Sumber : tekno.tempo.co

Threadapeutic

Berawal dari permintaan membuat *Goody Bag* untuk acara Indonesian Fashion Week di tahun 2015 dengan menggunakan material spanduk bekas dan kain perca pendiri Threadapeutic, Hana menyadari bahwa suatu barang yang dianggap sebagai limbah dapat bernilai ekonomi dan estetika jika diolah dengan baik. Hana juga menyadari bahwa harus ada yang mengolah barang-barang yang dianggap sebagai limbah ini. Dibantu oleh perancang Dina Midiani, Hana mulai membuat desain-desain tas dari material limbah spanduk, karung dan kain perca. Ia mulai mencoba beberapa desain dan teknik yang biasa digunakan dalam dunia fashion untuk membuat produk tas. Hana mulai membuat tas dengan teknik *faux chenille* dengan menggunakan material kain perca. Tas produksinya cukup diminati oleh konsumen dari kalangan menengah ke atas yang saat ini menjadi konsumen terbesarnya.

Material yang digunakan oleh Threadapeutic adalah spanduk plastik yang tidak terpakai lagi, karung-karung kopi dan kain perca. Kain perca diperoleh dari usaha konveksi pakaian atau dari perancang busana, karung kopi diperoleh dari distributor kopi dan spanduk bekas diperoleh dari lembaga-lembaga yang sering mengadakan acara dan menggunakan spanduk. Material spanduk juga ia peroleh dari organisasi Waste for Change, sebuah organisasi yang melakukan pengolahan limbah. Hampir semua material yang digunakan adalah limbah yang diperoleh secara cuma-cuma karena prinsip Threadapeutic adalah *Imperfection Stitch With Good Intention*

yaitu mengubah material yang tidak sempurna kemudian dijahit dengan tujuan untuk menjadi sesuatu yang lebih baik, mengolah limbah menjadi suatu produk yang bernilai jual tinggi. Untuk meningkatkan kualitas, Threadapeutic sangat memperhatikan kualitas desain dan kualitas jahitan produknya. Untuk mencegah produknya menjadi limbah baru, Threadapeutic mempersilahkan konsumennya untuk mereparasi produk Threadapeutic milik mereka jika ada kerusakan di masa datang.

Threadapeutic tidak membuat kuantitas produknya dalam jumlah banyak, hal ini karena proses produksi mereka yang cukup lama karena hanya dikerjakan oleh 6 orang termasuk 2 orang yang memiliki keahlian menjahit. Selain itu Threadapeutic juga ingin menghindari stock barang yang berlebih. Inspirasi desain mereka selain dari Dina Midiani sebagai konsultan desain mereka, juga dari desain-desain atas permintaan konsumen.



Teknik Faux Chenille pada produk tas dari material kain perca. Sumber Foto : Facebook Threadapeutic

Selain tas, Threadapeutic memproduksi Tapestry yang digunakan sebagai produk interior. Pemasaran melalui pameran memberikan pengaruh besar terhadap pengembangan usaha mereka. Mendapat fasilitasi pameran dari BEKRAF di *Maison et Objet* di Paris tahun 2019, Hana berkesempatan untuk memperluas segmentasi konsumen Threadapeutic yang sebelumnya mayoritas adalah kelompok perempuan menengah atas penggemar tas *faux chenille* menjadi bertambah dengan konsumen dari kalangan desainer interior dan arsitek.

Threadapeutic juga memberikan pelatihan workshop untuk membuat tas *faux chenille* sebagai bagian dari misinya untuk memberikan edukasi kepada masyarakat terhadap produk-produk dari material daur ulang. Threadapeutic menginginkan lebih banyak lagi terselenggara kegiatan-kegiatan yang memberikan edukasi kepada masyarakat untuk lebih menghargai produk-produk dari material daur ulang dan bahwa mereka bisa menjadi kreatif dengan memanfaatkan tersebut.



Tas faux chenille dari material kain perca produksi Threadapeutic.
Sumber foto: Threadapeutic.com

Lembaga Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan

Dekranasda Provinsi DKI Jakarta

Dekranasda DKI Jakarta didirikan sejak tahun 1983 sebagai wadah pengembangan produk kerajinan unggulan yang berkualitas sebagai ikon Kota Jakarta. Diketahui oleh istri Gubernur yang sedang menjabat, kegiatan pengembangan yang dilakukan oleh Dekranasda antara lain bidang daya saing produk, pameran, manajemen usaha dan pendanaan, serta kreativitas perajin agar usaha perajin bisa terus berlanjut. Lembaga ini juga sebagai wadah perajin melakukan inkubasi, akselerasi, keunggulan inovasi, dan kolaborasi.

Kegiatan lembaga yang dilakukan dalam dua tahun ini misalnya memberikan kesempatan untuk perajin memasarkan produknya dengan menambah gerai penjualan Dekranasda DKI Jakarta dan meningkatkan kualitasnya dari segi pelayanan maupun jumlah stok barang. Pada tahun 2018-2019 diresmikan 3 gerai baru yaitu di pusat perbelanjaan Thamrin City dan Mal Artha Gading serta Museum Sejarah Jakarta (Fatahillah), Kota Tua^[4]. Sebelumnya gerai Dekranasda DKI Jakarta hanya ada di wilayah walikota maupun kantor gubernur. Pada saat yang sama juga ditingkatkan daya saing dan kemampuan manajerial perajin dengan diberikan sistem informasi digital yang terintegrasi dari website, database dan pembayaran non-tunai. Hal ini dilakukan agar integrasi ke pasar digital dan pengembangan produk dan perajin lebih mudah. Kolaborasi yang sudah dilakukan beberapa diantaranya dengan pihak Mass Rapid Transit (MRT) Jakarta dan Museum Kota Tua dalam penyediaan gerai Dekranasda DKI Jakarta, Moka dan JAKmikro untuk transaksi non-tunai, dan DPRD. Kedepannya akan berkolaborasi membuka gerai baru dengan PD Pasar Jaya di bilangan Sudirman maupun Angkasa Pura di Terminal 3 bandara Soekarno Hatta. Di tahun 2020, Dekranasda DKI Jakarta akan berkolaborasi dalam program Designer Dispatch Service Kementerian Perdagangan. Program ini juga paralel dengan program PKT (Pengembangan Kewirausahaan Terpadu) milik Pemprov DKI Jakarta

[4] Dekatkan Karya Kerajinan Kepada Wisatawan Dekranasda DKI Jakarta Resmikan Gerai Baru di Museum Sejarah Jakarta, 2019, <http://www.dekranasdadjakarta.id/b/dekatkan-karya-kerajinan-kepada-wisatawan-dekranasda-dki-jakarta-resmikan-gerai-baru-di-museum-sejarah-jakarta>



Untuk menjadi anggota Dekranasda, produk perajin akan dikurasi untuk ditentukan tingkatannya kualitas produk. Pembinaan untuk perajin pemula dikolaborasikan dengan program Dinas Perindustrian Provinsi. Terdapat lima tingkatan/kelas, dengan pemula adalah perajin awal yang belum punya produk, sedangkan tingkatan atas yaitu perajin yang produknya sudah bagus dan dibantu penyempurnaan desain, brand, akses pasar, serta pendanaan. Coaching & Mentoring agar naik kelas dilakukan selama sebulan/dua bulan sekali. Di tahun 2020, Dekranasda DKI Jakarta berencana melakukan mengembangkan produk ke arah sustainable dan ethical, di DKI Jakarta sudah mulai banyak pelaku usahanya seperti eco print, maupun penggunaan limbah. Di database kini terdaftar 400 perajin, dimana lebih banyak masyarakat tingkat bawah/akar rumput (grass root), yang harus dimotivasi untuk melihat pasar, menciptakan desain dengan selera global, paham kemajuan teknologi dan proses digitalisasi, serta pengenalan usaha yang mengarah ke nilai sustainabilitas. Salah satu bentuk kegiatan fasilitasi pemasaran adalah pameran kerajinan serta workshop pada acara JakCraft yang sudah berlangsung di tahun ke-11 pada 25 – 28 November 2019

Jakarta Creative Hub (JCH)

Jakarta Creative Hub (JCH) merupakan wadah bagi komunitas dan fasilitas ruang untuk entrepreneur muda atau para pelaku industri kreatif, hingga masyarakat pada umumnya, yang ingin mengembangkan kreativitas dan mulai berwirausaha. Inisiatif ini berasal dari mantan Gubernur DKI Jakarta Basuki Tjahaja Purnama alias Ahok sebagai hasil buah pikirannya atas kunjungan ke tempat serupa di Rotterdam, Belanda.

Diresmikan pada 2017 sebagai gagasan Pemda DKI, JCH yang beralamat di Lantai 1 Graha Niaga Thamrin, Jalan Kb. Melati 5 No.20, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat ini menyediakan ruang dalam bentuk kelas-kelas. Tiga ruang berkapasitas 80 orang (Classroom A) dan 50 orang (Classroom B dan C) dapat digunakan sebagai tempat workshop, seminar, maupun pameran. Cara untuk bisa ikut pelatihan atau lokakarya secara gratis cukup dengan mendaftar sebagai anggota JCH (harus mempunyai KTP DKI). Hasil karyanya berkesempatan untuk dipajang di lobi utama dan jika bagus dapat dijual juga di JCH.

Kemudian terdapat makerspace area yang terbagi atas fashion, woodworking dan lab digital. Pada area ini juga disediakan peralatan yang dapat mendukung produksi seperti mesin jahit, peralatan perkayuan hingga unit 3D printer. Karena berisi mesin-mesin mahal dan berbahaya, untuk bisa masuk ke area ini pengunjung harus menjadi rekanan JCH terlebih dulu, dengan cara mengirimkan data pribadi dan portofolio organisasi yang ingin menjadi rekanan.

Selain itu, terdapat pula co-office area berjumlah 12 ruang yang telah diisi startup potensial yang sudah melalui seleksi dan mendapatkan subsidi berupa ruang kantor dan akses ke fasilitas di makerspace. Subsidi ini berdurasi minimal 1 (satu) tahun, sehingga para startup lain yang belum mendapatkan kesempatan bisa mencoba mengikuti proses seleksi di kali berikutnya. Syaratnya, usaha rintisan yang didaftarkan berusia 6 (enam) bulan, sampai maksimal 3 (tiga) tahun^[5]. Kontribusi rekan kerja tidak hanya dilakukan di JCH saja, tapi juga bisa di tempat lain. Rekan kerja juga bisa membantu Pemda untuk mengadakan pelatihan di rusun, RPTRA maupun tempat lain. Selanjutnya terdapat area kafe dan perpustakaan yang terbuka untuk umum dari pukul 10.00 hingga 17.00 WIB.

[5] Jakarta Creative Hub, Wadah Untuk Menumpahkan Kreativitas, Puteri, A., 2020, <https://crafters.getcraft.com/id-articles/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas>

Komunitas Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan

ID Ceramics

Pada tahun 2015 melalui pameran besar “Keramik Identitas” di Museum Seni Rupa & Keramik, Kota Tua terbentuk komunitas Sahabat Keramik untuk keramikus sekitar Jakarta yang selanjutnya meluas dengan bergabungnya keramikus wilayah Bandung, Surabaya, dan Jogjakarta. Setelah itu, komunitas mulai rutin mengadakan dua kali pameran setiap tahunnya di Museum Keramik dengan tema yang biasanya diusulkan oleh pihak museum seperti kolaborasi pihak museum yang menyajikan sisi keramik tradisional dan seniman modern memasukkan sisi kontemporer. Beberapa tema yang diangkat seperti kendi, temperature effect dengan keramikus perempuan sebagai partisipannya dalam rangka hari Kartini, dan interpretasi corak yang ada di temuan pecahan keramik kuno menjadi modern. Pada tahun 2019 komunitas berganti nama menjadi ID Ceramics agar lebih menarik untuk anak muda dan cakupannya luas.

Beberapa anggotanya yaitu Kandura, Kar Jewellery, Jinjit Pottery, Pekunden, Damdam Ceramics Studio, Made by Margaret Yap dan Sekolah Anak Berkebutuhan Khusus Spectrum Sinergi. Dengan kegiatan pertemuan untuk sharing, pameran, pop up market seperti Jakarta Ceramic Market kerjasama dengan Galeri MULA Creative Hub di Cilandak Town Square (CITOS) Jakarta, workshop untuk umum, kerjasama dengan universitas atau museum diharapkan keramikus yang tadinya bergerak sendiri-sendiri menjadi bersama untuk berkembang dan membuat usaha.

atau museum diharapkan keramikus yang tadinya bergerak sendiri-sendiri menjadi bersama untuk berkembang dan membuat perubahan yang lebih besar, serta memudahkan dalam kerjasama dengan komunitas luar dan mengumpulkan dana untuk kegiatan bertema keramik di Indonesia. Komunitas juga ingin berperan sebagai wadah menimbulkan bakat-bakat baru bagi pemula yang ingin belajar mendalami keramik, bahkan membuat usaha.

Produk keramik di perkotaan walaupun menggunakan jenis material yang dianggap sebagai sustainable material sebagai pengganti material plastik, pada kenyataannya melalui proses produksi yang tidak ramah lingkungan, antara lain proses penggunaan emisi gas dan listrik untuk membakar, dan asap yang ditimbulkan dari hasil pembakaran. Namun produk keramik dapat dikategorikan sebagai sustainable craft karena memiliki akar budaya dan nilai sejarah.

Lokasi sumber-sumber mineral yang banyak terdapat di Indonesia seperti Sukabumi dan Pacitan, dari segi industri, daerah Jatiwangi merupakan penghasil genteng, lalu perajin di Bayat, Klaten yang terkenal dengan teknik putar miring yang unik, kemudian terdapat institusi pendidikan yang melatih murid untuk bekerja di usaha keramik seperti SMKN 2 Jepara maupun Kriya Keramik ITB, IKJ, dan ISI. Berbagai potensi dari material dan perajin ini ketika dikolaborasikan akan menghasilkan produk kontemporer yang memiliki kekuatan, ciri khas yang bisa dipegang terus dan sulit ditiru orang.

Kriya Keramik ITB, IKJ, dan ISI. Berdasarkan anggota komunitas sekaligus perajin, Bregas Harrimardoyo dari Pekunden Pottery dan Antin Sambodo dari Jinjit Pottery, trend Eco-product ataupun material sustainable bagi para keramikus sendiri tidak berpengaruh apapun, walaupun kini pasar untuk produk berbahan keramik semakin besar. Contohnya di Indonesia saat ini banyak pesanan tableware dan functional items untuk kebutuhan sehari-hari karena restoran sudah mulai meninggalkan buatan pabrik dan menyasar karya crafter. Di Amerika bahkan mulai diminati handmade tiles untuk kamar mandi. Produk keramik memiliki peak seasons tergantung pasarnya seperti untuk lokal saat jelang lebaran dan natal, sedangkan pasar asing umumnya sebelum libur musim panas atau akhir tahun berakhir dan kegiatan Christmas bazaar di kedutaan yang pasti ramai.

Kedepannya komunitas berencana akan membuat susunan kepengurusan, mengadakan kunjungan studio, dari seniman untuk seniman, bagaimana seniman mempresentasikan karya serta usahanya serta penetapan toko keramik di MULA CITOS, sebagai ajang mengetes perputaran keramik di pasar. Komunitas juga terbuka akan kesempatan kolaborasi, namun untuk beberapa keramikus yang gayanya sudah kuat, umumnya sulit untuk diarahkan berubah ciri, sehingga memilih berkolaborasi dengan seniman di luar keramik. Sebagai contoh Jinjit Pottery berkolaborasi dengan seniman tekstil untuk membuat kalung makrame dengan pendant dari keramik.

Precious Plastic Indonesia

Precious Plastic Indonesia adalah sebuah komunitas yang beranggotakan perajin recycling plastik. Komunitas ini berjejaring dengan Precious Plastic yang berada di Belanda. Berawal dari keinginan Benjamin Dobb dan teman-temannya yang ingin mengatasi masalah-masalah plastik dengan mengubah masalah plastik tersebut menjadi suatu produk yang memiliki nilai lebih dari sekedar sebuah limbah plastik. Pada pertengahan 2016 mereka membuat suatu komunitas Precious Plastic Indonesia. Kegiatan komunitas ini adalah saling memberikan informasi tentang produksi produk recycling plastik dan pengalaman mereka ke sesama anggota komunitas yang sebagian besar memiliki usaha produk recycling plastik melalui media social. Duakala di Bali dan Robries di Surabaya juga menjadi anggota komunitas ini. Precious Plastic Indonesia juga berjejaring dengan artisan-artisan pembuat produk recycle plastik di luar komunitas mereka dan komunitas pengelolaan sampah plastik lainnya.



Material tutup botol plastik bekas pakai yang menjadi bahan baku produk kerajinan daur ulang.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/NinieK

Benjamin Dobb sendiri memiliki tempat untuk memproduksi produk recycling plastik yang ia beri nama Precious Plastic Ciledug. Di tempat ini Benjamin melakukan beberapa eksperimen pengolahan sampah plastik yang diubah menjadi produk-produk home decor antara lain coaster, panel untuk dinding, aksesoris, stools dan pilar untuk kursi. Peralatan yang digunakan adalah mesin penghancur plastik, oven, cetakan dan mesin untuk membuat filamen. Benjamin lebih sering menggunakan material tutup botol plastik dengan jenis HDPE yang ia beli dari pemulung dengan harga 8000 rupiah per kilogram.

Saat ini Benjamin sedang melakukan eksperimen untuk membuat pilar-pilar plastik yang diharapkan dapat digunakan sebagai pengganti material kayu untuk diaplikasikan pada bangunan-bangunan sederhana seperti pada bangunan pondok-pondok kecil. Alasan Benjamin membuat pilar-pilar tersebut adalah desain tersebut menggunakan material plastik dengan kuantitas yang lebih banyak, selain itu penggunaan produk recycling plastik untuk material bangunan tersebut adalah penggunaan jangka panjang sehingga ada penundaan menjadi sampah baru jika dibandingkan produk-produk dengan desain lain seperti misalnya aksesoris.

Selain membagikan pengalaman memproduksi produk recycling plastik melalui media social, Benjamin juga membagi pengetahuan secara tatap muka dengan memberikan pelatihan pada acara-acara workshop singkat di sekolah atau acara lainnya yang bertemakan lingkungan dan kewirausahaan. Hal ini sebagai bagian kegiatan edukasi kepada masyarakat tentang pengelolaan sampah plastik.

Provinsi Jawa Barat

Jawa Barat dengan ibukotanya Bandung saat ini menjadi tolok ukur kota kreatif di Indonesia, hal ini berdasarkan pencapaian kota Bandung yang terdaftar sebagai kota kreatif bidang desain versi UNESCO di tahun 2015. Ada beberapa kriteria penilaian menjadi salah satu jaringan kota kreatif dunia versi UNESCO ini, diantaranya adalah kriteria adanya beberapa kewirausahaan di bidang desain, institusi pendidikan di bidang desain dan komitmen pemerintah. Bandung menjadi lokomotif desain dan ruang eksperimen para desainer untuk mengolah sesuatu yang baru. Dalam satu dekade terakhir, bermunculan bidang usaha dengan berbasis desain produk yang mayoritas mengandalkan keterampilan tangan dalam proses pembuatannya.

Pemilik usaha produk kreatif ini mencoba menggabungkan teknik-teknik yang biasa digunakan dalam kerajinan tradisional dengan desain-desain yang kekinian agar lebih dapat diterima oleh konsumen, seperti yang dilakukan oleh Amygdala dan Studio Dapur.

Kolaborasi dengan desainer menjadi penting untuk menciptakan inovasi-inovasi desain yang bertujuan untuk mengeksplorasi material baru dan material pemanfaatan ulang.



Material Kulit Kaki Ayam Produksi Hirka
(Sumber Foto: Dokumentasi BKF/Claudia)

Perajin di Jawa Barat

Amygdala

Didirikan pada tahun 2014, Amygdala Bamboo menjadi sebuah brand produk yang menggunakan material bambu dengan ciri khas desain sangkar burung. Bagi pendiri Amygdala Bamboo, Harry Mawardi keahlian yang dimiliki oleh perajin sangkar burung bambu di Garut adalah keahlian yang sangat mumpuni. Terlihat dari kerapihan produk sangkar burung yang dikerjakan oleh tangan tetapi memiliki presisi desain yang hampir sama dengan buatan pabrikan. Keahlian perajin dalam menerapkan teknik coiling dan laminasi bending sehingga menghasilkan desain produk sangkar burung yang bernilai jual tinggi ternyata tidak membawa dampak pada peningkatan taraf kehidupan perajin, walaupun di tingkat distributor sangkar burung hasil karya mereka dijual dengan harga tinggi. Observasi tentang keahlian perajin sangkar burung dilakukan Harry ketika ia mengikuti kegiatan penelitian salah satu dosen Desain Produk ITB di Kecamatan Selaawi Kabupaten Garut. Bagi Harry, keahlian yang dimiliki oleh para perajin bambu ini harus tetap dilestarikan. Salah satu perhatian Harry dalam keberlanjutan sektor kerajinan adalah bagaimana keahlian-keahlian yang dimiliki para perajin bambu sangkar burung ini tetap berjalan dan menjadi suatu pekerjaan yang dapat diturunkan ke generasi berikut.

Dibantu oleh salah seorang perajin sangkar burung Selaawi yang saat ini berperan sebagai kepala produksi, Harry mulai memproduksi produk-produk Amygdala Bamboo dengan inspirasi desain sangkar burung. Harry mulai mengembangkan desain-desain produk yang lebih kontemporer dengan tetap menggunakan teknik tradisional yang dimiliki oleh perajin bambu Selaawi. Produk pertama Amygdala Bamboo adalah stool dan peralatan makan dari material bambu. Saat ini ada 2 orang perajin bambu yang berperan dalam proses produksi Amygdala Bamboo. Dua orang perajin tersebut dibantu oleh 8 perajin bambu lainnya di Selaawi yang masing-masing bertugas mengerjakan komponen-komponen produk Amygdala Bamboo. Untuk manajemen dikerjakan oleh Harry yang selain berperan sebagai pemilik usaha juga sebagai desainer, kemudian satu orang untuk menangani keuangan. Amygdala Bamboo terus berupaya untuk meningkatkan nilai jual produknya, selain membuat variasi desain yang dapat diminati oleh beragam segmentasi konsumen, mereka juga melakukan inovasi desain yang menggabungkan dengan material lain, salah satunya dengan material keramik. Bekerja sama dengan Pori Goods, Amygdala Bamboo membuat produk cangkir dan menjadi salah satu produk terlaris Amygdala Bamboo untuk produk peralatan makan. Amygdala Bamboo juga membuat produk interior antara lain kap lampu, vas bunga, jam dinding.

Selain pengembangan desain produk, Harry juga mengembangkan manajemen usahanya dengan mengikuti kegiatan-kegiatan yang bersifat inkubasi usaha, diantaranya adalah Creative Social Enterprise Catalyst Camp dan Business Investment Readiness yang diselenggarakan oleh British Council di tahun 2016, program ORBIT yang diselenggarakan



oleh BEKRAF di tahun 2018 dan sebagai pemenang dalam program Wirausaha Muda Mandiri dari Bank Mandiri di tahun 2015. Kegiatan-kegiatan tersebut memberikan pengaruh dalam perbaikan pengembangan usaha Amygdala Bamboo dan membuka peluang bagi Amygdala Bambooo untuk bekerjasama dengan brand dari luar negeri antara lain rencana kerjasama membuat produk tas dari material bambu dengan brand Jerry Bag dan membuat sikat gigi bambu dengan Dr. Noah Bamboo Toothbrush. Amygdala juga mendapat kesempatan untuk memasarkan produk-produknya dengan mendapatkan fasilitas mengikuti pameran antara lain Seoul International Handmade Fair yang difasilitasi oleh British Council di tahun 2017, Milan Design Week yang difasilitasi oleh Bekraf di tahun 2017 dan 2018 juga pameran di dalam negeri seperti Inacraft. Perannya sebagai anggota tim ahli ekonomi kreatif di Provinsi Jawa Barat dan Bandung Creative City Forum juga memberikan peluang bekerjasama dengan desainer produk dari luar negeri antara lain dari Singapura dan Australia.

Harry juga membagikan pengalamannya dalam mengembangkan usaha Amygdala Bamboo kepada pemilik usaha kerajinan lainnya, salah satunya dengan menjadi mentor di Program Designer Dispatch Service (DDS) yaitu suatu program dari Kementerian Perdagangan yang bertujuan untuk pengembangan usaha perajin dengan kegiatan pendampingan pengembangan desain perajin. Menjadi konsultan untuk membantu pengembangan usaha perajin menjadi tujuan dalam pengembangan brand Amygdala Bamboo. Menurut Harry yang dibutuhkan bagi pemilik usaha kerajinan dalam pengembangan usaha mereka adalah perlunya dukungan dalam hal pengembangan desain produk, pengembangan material dan manajemen sistem produksi supaya usaha kerajinan si perajin tetap berkelanjutan atau sustainable. Untuk berkelanjutan dalam hal material bambu, Harry ikut dalam kegiatan konservasi tanaman bambu yang dilakukan di Kecamatan Selaawi. Kebutuhan bagi Amygdala Bamboo sendiri saat ini adalah adanya perbaikan infrastruktur jalan dan pasokan listrik yang stabil di Selaawi. Dua hal tersebut dapat mempengaruhi kecepatan sistem produksi dan pengiriman produk Amygdala Bamboo.

Hirka

Berawal dari keinginan untuk membuat usaha sendiri setelah memutuskan untuk tidak melanjutkan kuliah, pada tahun 2014 pendiri merk Hirka, Nurman Ramdhany membuat usaha sepatu kanvas. Namun tingginya persaingan sepatu canvas dan harga jual yang tidak terlalu menguntungkan, menyebabkan Nurman mencoba untuk membuat sepatu dengan material yang berbeda dengan produk sepatu lainnya. Berbekal informasi dari jurnal riset tentang perkulitan, Nurman membuat beberapa prototipe produk sepatu dan tas dari bermacam material kulit antara lain kulit ikan pari dan kulit kaki ayam. Pada tahun 2017 Nurman memutuskan menggunakan material kulit kaki ayam yang menurutnya perolehan materialnya lebih mudah dibandingkan material kulit alternatif lainnya. Nurman memperoleh material kulit kaki ayam dari pasar tradisional dan waralaba rumah makan dengan menu ayam. Nurman menganggap kulit kaki ayam saat ini sebagai sustainable material karena jumlahnya yang masih berlimpah seiring dengan semakin menjamur fenomena waralaba rumah makan menu ayam. Selain itu Nurman juga ingin memanfaatkan kulit kaki ayam yang tidak terpakai dan cenderung dianggap sebagai limbah, menjadi suatu produk yang bernilai tinggi serta dapat menjadi alternatif dari material kulit eksotis seperti kulit ular atau kulit buaya.

Pada dasarnya proses pengolahan kulit kaki ayam hampir sama dengan proses pengolahan pada kulit sapi atau domba, mulai dari proses penyamakan, pewarnaan sampai perakitan menjadi suatu produk. Proses pengolahan dari 1 kilogram kaki ayam dapat menghasilkan 25-27 lembar kulit kaki ayam. Kebutuhan material kulit kaki ayam



Sepatu terbuat dari material kulit kaki ayam.
Sumber foto: Facebook Hirka Indonesia

pun beragam, bervariasi sesuai dengan desain dan ukuran suatu produk. Sebagai contoh, sepasang sepatu dengan ukuran nomor 39 dan desain penggunaan kulit kaki ayam diseluruh permukaan sepatu, membutuhkan sekitar 140-150 lembar kulit kaki ayam. Untuk desain sepatu yang menggunakan padu padan dengan material lain tentu saja akan kurang dari itu. Perakitan untuk produk sepatu tetap menggunakan material kulit sapi sebagai lapisan dasar kulit kaki ayam.

Nurman dibantu oleh 1 orang perajin sepatu yang berperan sebagai kepala produksi dan 3 orang yang bertugas sebagai pekerja pengolahan material kulit kaki ayam serta 3 orang yang masing-masing bertugas sebagai pengelola keuangan dan pemasaran. Proses produksi produk sepatu Hirka dilakukan secara manual, terutama proses penyamakan yang harus dikerjakan satu per satu lembar kulit kaki ayam oleh tenaga manusia. Karena hal ini, Nurman membatasi jumlah produksi Hirka yang hanya sekitar 40 pasang sepatu per bulan. Produk-produk Hirka terus menerus mengalami perubahan. Pada awalnya membuat sepatu canvas, kemudian memproduksi sepatu kulit kaki ayam untuk sepatu perempuan antara lain tipe sepatu high heels dan flat shoes dengan anggapan bahwa jenis sepatu tersebut sebagai pangsa pasar terbesar untuk sepatu kulit. Tetapi pada kenyataannya permintaan pasar terbanyak adalah permintaan sepatu formal tipe pantofel dan tipe sneakers. Kesempatan mengikuti pameran di Turki yang difasilitasi oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga serta mendapatkan penghargaan dalam berbagai acara kompetisi kewirausahaan antara lain Top 20 Blibli Big Start Indonesia season 4, ASTRA Satu Indonesia Award, semakin membuka peluang pengembangan produk Hirka.

Dalam proses pewarnaan kulit kaki ayam, produk Hirka masih menggunakan bahan pewarna kimia. Nurman menyadari hal ini tidak baik untuk lingkungan sekitar. Selain itu Nurman tidak memiliki teknologi untuk mengelola limbah produksi. Pengelolaan limbah cair dilakukan dengan cara diendapkan terlebih dahulu untuk kemudian disaring dan dibuang ke saluran pembuangan air rumah tangga, sementara sisa-sisa lembar potongan kecil dibuat aksesoris. Nurman merasa harus banyak belajar untuk membuat produk yang tidak merusak lingkungan. Untuk itu ia mulai menjajaki kerjasama dengan ARANE untuk pewarnaan alam yang lebih ramah lingkungan. Untuk pengembangan produk, Nurman mulai menjajaki kerjasama dengan PALA Nusantara untuk memproduksi strap atau tali jam tangan.

Ffrash

Berawal dari kunjungan Gina Provó Kluit-Gonesh sebagai volunteer Yayasan Kampus Diakonia Modern (KDM) saat sedang menemani suaminya yang bertugas di kedutaan besar Belanda di Indonesia, Gina melihat potensi yang ada pada anak-anak jalanan berusia remaja di Yayasan KDM dan ingin memberikan bantuan sosial serta bekal pelatihan agar anak-anak ini siap kembali ke masyarakat. Kesan buruk saat awal datang ke Jakarta melihat banyaknya sampah, Gina bertekad untuk mengatasi permasalahan lingkungan dengan melakukan pengolahan sampah menjadi produk yang bernilai tinggi bersama dengan Yayasan KDM. Berbekal pengalamannya short course desain, Gina mendirikan Ffrash di tahun 2012, dengan tagline “then trash became fresh” yang bertujuan mengubah sampah menjadi hal baru. Selama setahun dilakukan eksperimen untuk mengolah material dan komposisi produk serta mengajak desainer luar negeri yang mau berkolaborasi sebagai volunteer. Produksi mulai dijalankan dari tahun 2013 dan hingga saat ini terdapat 15 produk home décor yang diproduksi seperti gelas wine, tumblr, tempat telur, tempat tusuk gigi, tempat lilin, dispenser, vas bunga, jam dinding, kursi, dan coaster.

Material yang digunakan seperti botol wine dan beer bekas, tutup botol plastik, kardus bekas, lampu nelayan, dan recycled teak wood. Beragam material ini diperoleh dari pengepul, komunitas, restoran, hotel, nelayan di Muara Angke, dan studio desain KARSA. Melalui eksperimen, tutup botol plastik plastik yang digunakan hanya berwarna kuning, biru tua, biru muda, hijau dan oranye karena didapatkan tutup botol putih pocari sweat ketika dilelehkan akan mengeluarkan warna yang terkesan kotor dan tutup botol coca cola tidak meleleh sempurna. Saat ini Ffrash baru mampu mengolah botol wine berbentuk bulat dikarenakan belum memiliki mesin potong botol yang dapat memotong bentuk-bentuk lainnya. Namun peralatan dalam membuat produk Ffrash cukup lengkap seperti tersedia mesin las, mesin amplas, mesin serut kayu, gerinda, oksigen memakai gas, oven, teflon, dan gerinda mini. Peralatan dan modal awal merupakan bantuan dari Kedubes Belanda. Bantuan juga didapatkan dari pihak sponsor lainnya seperti Holland Colours, Frisian Flag, Cargill, Equil, Intercontinental Hotels, dan KLM Royal Dutch Airlines.

Struktur kepengurusan Ffrash yang masih tergabung dalam Yayasan KDM ini terdiri atas Gina sebagai Founder, Kepala pengurus yang setiap tahun berganti, Yoki sebagai manajer workshop, Mari sebagai Manajer keuangan dan administrasi, serta Malin sebagai manajer social media. Yoki sendiri merupakan anak lulusan KDM yang direkrut karena pengalamannya dalam mengasuh anak-anak usia remaja.

Peran desainer dalam pengembangan produk Ffrash sangat penting, beberapa kolaborasi yang terjalin yaitu koleksi pertama pada tahun 2013-2014 yang



Produk home decor dan tableware terbuat dari material botol kaca bekas minuman keras.
Sumber foto: Facebook Ffrash

dikembangkan oleh desainer asal Belanda, Karin van Lieshout dan Guido Ooms dari Studio Desain OOOMS. Koleksi berikutnya pada bulan Mei 2014 hasil kolaborasi dengan desainer asal Belanda Celine van Raamt, dan koleksi terakhir di tahun 2015 hasil kolaborasi dengan desainer Indonesia Joshua Simandjuntak dari Studio Desain KARSA memproduksi furniture bertema keluarga. Yang diberi judul Trashure, harta karun dari sampah.

Pelatihan yang diberikan Ffrash kepada anak-anak kini terbagi atas 4 fase dalam setahun. Setiap fase berlangsung selama tiga bulan. Fase pertama, anak-anak diajarkan penggunaan mesin dan latihan membuat produk dengan mengutamakan keamanan saat produksi. Fase kedua mulai produksi sesuai standar kelayakan produk Ffrash. Fase ketiga, Brainstorming untuk membuat produk baru sambil mengajari junior di fase pertama. Fase keempat, menjadi mentor dan harus mulai memikirkan akan kemana setelah lulus dari program Ffrash. Yoki berharap kedepannya Ffrash dapat berkolaborasi dengan desainer lainnya serta menawarkan jasa rental produk untuk acara tertentu dan membuka pelatihan produksi untuk lembaga, desainer maupun masyarakat umum karena selain untuk mentransfer ilmu juga merupakan sumber pendapatan tambahan bagi Ffrash.



Jam tangan material kayu dengan material tali jam *Mycellium Leather*. Kolaborasi Pala Nusantara dan Mycotech.
Sumber foto: kickstarter.com.

Pala Nusantara

Pala Nusantara didirikan pada tahun 2017 dengan tujuan untuk membuat produk yang menggunakan material kayu dan kulit dengan desain yang unik. Pala Nusantara memiliki filosofi bahwa sebuah produk akan memiliki nilai yang tinggi ketika didesain dengan baik sehingga menjadi motivasi tersendiri bagi Pala Nusantara untuk melakukan inovasi-inovasi desain. Pemilihan nama Pala Nusantara karena dalam produk mereka ingin mengangkat nilai-nilai budaya Nusantara, misalnya mengangkat tema warna-warna khas yang ada Indonesia pada produk mereka. Ingin menonjolkan material kayu dan kulit pada produk mereka, produk-produk Pala Nusantara antara lain jam tangan kayu, dompet, bow tie. Komponen-komponen pada produk Pala Nusantara merupakan produk yang dikerjakan oleh tangan, salah satunya perajin kulit yang mengerjakan tali jam tangan

Pala Nusantara beberapa kali mendapat kesempatan pameran di luar negeri, salah satunya adalah New York Now di bulan Agustus 2018. Di pameran ini Pala Nusantara bertemu dengan sesama produsen kerajinan dan mendapatkan masukan tentang pentingnya penggunaan material sustainable pada produk kerajinan mereka. Bulan Oktober 2018, Pala Nusantara mulai menjalin kerjasama dengan penyedia material Mycotech yang memproduksi material Mycellium Leather yang terbuat dari jamur.

Pala Nusantara dan Mycotech mulai bekerjasama membuat seri produk jam tangan kayu dan mycelium leather Pala X Mylea. Di tahun 2019, produk ini memenangi penghargaan Emerging Award dari ASEPHI. Termotivasi untuk terus membuat inovasi-inovasi desain, pada tahun 2020 Pala Nusantara berencana membuat beberapa seri jam tangan kayu dengan desain grafis bekerjasama dengan desainer grafis. Di tahun yang sama, Pala Nusantara berencana bekerjasama dengan Hirka, produsen sepatu dari kulit kaki ayam dengan membuat jam tangan yang menggunakan tali jam dari kulit kaki ayam.

C1-7 Woodstyles

Nama C1-7 Woodstyles berasal dari alamat rumah yang juga merupakan lokasi workshop. Pemilik usaha C1-7 Woodstyles, Anjar Budiman menggunakan kayu-kayu bekas untuk diolah menjadi kaca mata. Anjar memang menyukai seni dan senang menggambar. Setelah bertemu dengan teman dan mendapat informasi bahwa banyak anak muda yang ingin jadi wirausaha, Anjar termotivasi untuk membuat usaha dari hasil karyanya. Berbekal keterampilan yang ia miliki secara otodidak, Anjar membuat material kayu menjadi plakat, jam dinding dan aksesoris seperti kalung, cincin, anting di tahun 2018. Anjar mengolah kayu karena selain limbah kayu tersedia dalam jumlah banyak dan mudah didapat. Ia juga menyukai filosofi kayu sebagai karya Tuhan yang coraknya akan selalu berbeda sehingga unik. Dari pertengahan tahun 2019 Anjar mulai membuat produk kaca mata untuk menaikkan nilai harga jual sehingga keuntungan yang didapatkan sebanding dengan waktu serta tenaga yang dihabiskannya saat produksi karya kriya. Setelah ia rutin membuat produk kaca mata berbahan limbah kayu, apresiasi datang dengan sendirinya ketika produk tersebut berkualitas bagus dan unik, banyak teman yang tertarik kemudian Informan mulai menerima ajakan untuk berpameran dan titip jual produk.

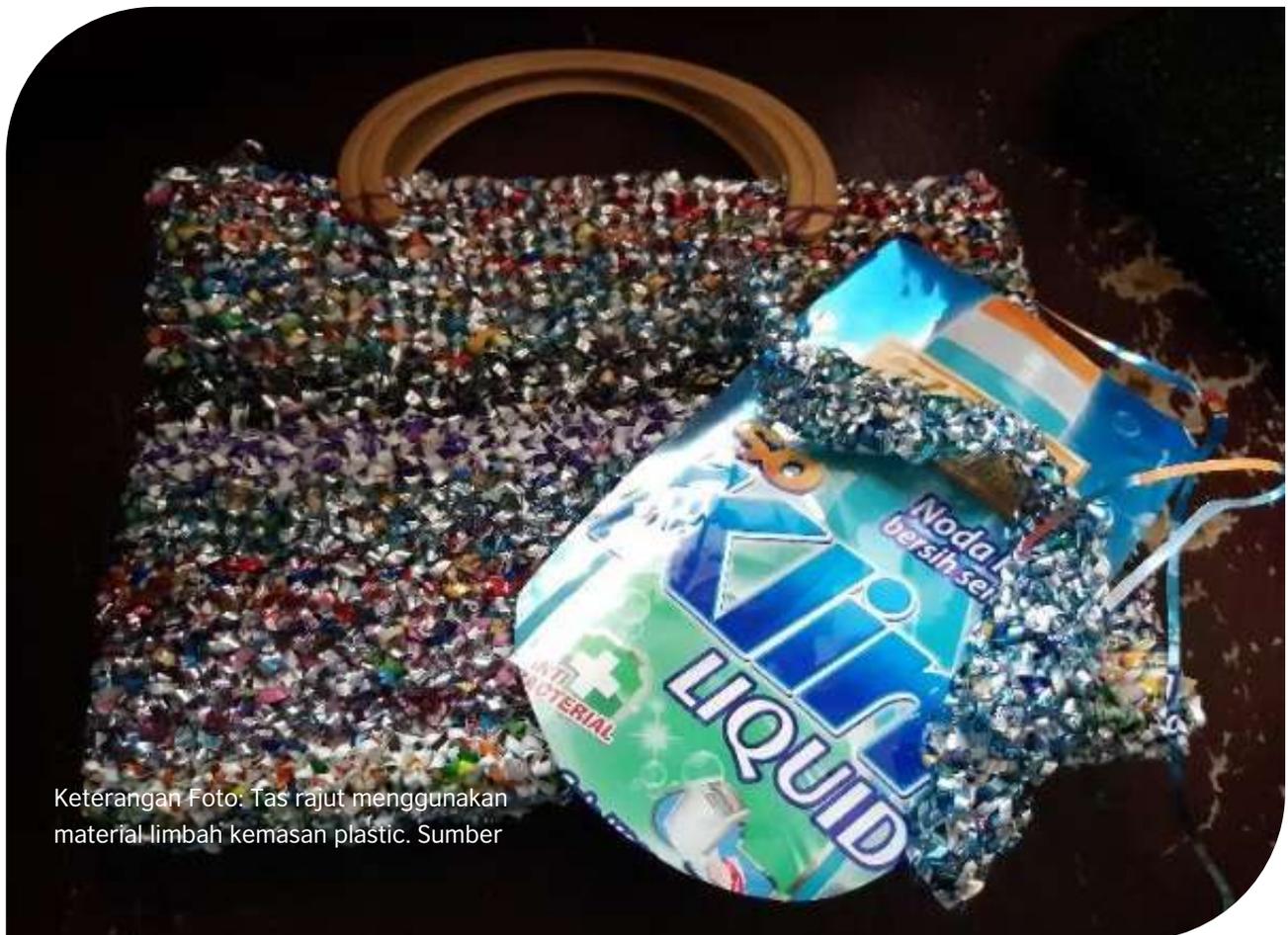


Keterangan Foto: Kacamata dan Wadah Kacamata terbuat dari material kayu jati bekas produksi C1-7 Woodstyles. Sumber Foto: BKF/Claudia.

Bank Sampah BUMDES Kerta Rahayu Desa Samida (Garut)

Warga Desa Samida merasa perlu adanya gerakan dari masyarakat untuk mengatasi sampah plastik yang ada di sekitar Desa Samida. Di tahun 2018 ketika ada kegiatan Bakti Desa dari Universitas Parahiyangan, Kepala Desa meminta mahasiswa yang datang ke desa untuk membuat kegiatan bersih-bersih desa dengan mengajak keterlibatan warga desa, dengan tujuan masyarakat dapat memahami penanganan sampah plastik. Di tahun 2019 dengan didampingi Yayasan Paragita, warga Desa Samida membentuk Bank Sampah dan membuat kerajinan tangan dari sampah plastik dan dibentuk BUMDES Kerta Rahayu dengan Yayan Sopian

sebagai ketua pengelola bank sampah. Masyarakat dapat menabung dengan cara mengumpulkan sampah plastik mereka, dan hasil uang pengumpulan dapat digunakan untuk membayar Pajak Bumi dan Bangunan. Saat ini warga desa yang sebagian besar adalah ibu-ibu rumah tangga menggunakan waktu luang mereka untuk membuat kerajinan tangan seperti tas dan aksesoris lainnya. Mereka memasarkan hasil kerajinan hanya dalam skala kecil, kepada pengunjung Desa Wisata Edukasi Desa Samida dan ke lingkungan kerabat mereka.



Keterangan Foto: Tas rajut menggunakan material limbah kemasan plastic. Sumber

Studio Dapur

Dalam suatu pemikiran yang logis, seseorang yang memiliki keahlian dalam suatu hal tentunya akan mendapatkan apresiasi yang sepadan dari hasil keahliannya dan dari keahliannya tersebut akan dapat meningkatkan taraf kehidupan mereka. Namun hal ini tidak terjadi kepada perajin-perajin bambu. Tiga orang pendiri Studio Dapur melihat fenomena yang terjadi pada perajin-perajin bambu sebagai suatu hal yang bertolak belakang, memiliki keahlian yang mumpuni dalam membuat produk kerajinan tetapi tidak serta merta dapat meningkatkan kehidupan perajin-perajin tersebut. Tergerak untuk membantu perajin-perajin bambu, Mega, Alain dan Maulana mendirikan Studio Dapur di bulan Desember tahun 2016. Berawal dari satu perajin bambu di Tasikmalaya yang kini menjadi kepala produksi, hingga saat ini ada 20 orang perajin yang tersebar di desa-desa di Tasikmalaya bekerjasama dengan Studio Dapur.

Studio Dapur mengajarkan para perajin bambu untuk mengoptimalkan keahlian mereka dengan membuat variasi desain produk bambu yang dapat memiliki nilai jual lebih tinggi. Harapan mereka hal ini dapat berdampak pada peningkatan penghasilan perajin dan perajin dapat terus menjaga keberlangsungan mereka sebagai perajin bambu. Keberlangsungan pekerjaan sebagai perajin bambu adalah hal yang penting bagi Studio Dapur. Studio Dapur melihat sustainability di sektor kerajinan khususnya kerajinan bambu sebagai suatu hal yang harus terus dilestarikan mulai dari keahlian membuat produk kerajinan bambu yang dimiliki si perajin, teknik dalam membuat kerajinan bambu, pemanfaatan material bambu dan regenerasi dari suatu profesi perajin bambu. Keberlangsungan yang dilakukan secara berkesinambungan inilah yang diyakini oleh Studio Dapur akan berdampak pada keseimbangan antara lingkungan dan kehidupan sosial dari suatu masyarakat khususnya masyarakat di desa tempat tinggal perajin bambu.

Sebagian besar produk Studio Dapur adalah produk-produk peralatan makan, antara lain Boboko atau wadah makanan, nampan, tudung saji dan lain-lain. Studio Dapur memulai optimalisasi desain produk kerajinan bambu dengan memanfaatkan teknik-teknik yang menjadi keahlian si perajin, antara lain teknik anyaman dan teknik coiling. Mereka juga membuat narasi cerita tentang produk yang berkaitan dengan tradisi masyarakat dalam penggunaan produk dari material bambu. Untuk bentuk apresiasi materi kepada perajin, Studio Dapur membeli secara langsung produk yang dihasilkan oleh perajin dengan desain arahan dari desainer Studio Dapur. Seiring dengan semakin banyak konsumen yang membeli produk Studio Dapur, Studio Dapur memberikan insentif kepada para perajin berupa persentase kepemilikan Studio Dapur sebesar 10 %. Studio Dapur juga memberikan gaji bulanan dan tunjangan kesehatan kepada perajin yang bertindak sebagai kepala produksi. Hal ini dilakukan dengan harapan supaya perajin menjadi lebih fokus pada pekerjaannya.



Produk tableware terbuat dari material bambu produksi Studio Dapur. Sumber foto: Facebook Studio Dapur

Studio Dapur juga ingin memberikan edukasi kepada konsumen bahwa produk material bambu yang selama ini dikenal sebagai produk yang murah dapat diubah menjadi produk yang bernilai tinggi. Untuk mendukung hal ini Studio Dapur membuat inovasi-inovasi desain dan inovasi produk yang menggabungkan dengan material lain salah satunya adalah dengan material keramik. Bekerjasama dengan Kembara Studio, mereka membuat beberapa produk tableware yang menggabungkan material bambu dan keramik. Untuk lapisan finishing mereka menggunakan produk dari Bio Industry.

Studio Dapur menganggap material bambu sebagai material yang sustainable karena termasuk material yang tidak merusak lingkungan juga karena jumlahnya yang masih terhitung banyak. Namun mereka juga menyadari bahwa material apapun jika tidak dijaga keberlangsungannya lambat laun akan musnah. Memperhatikan keberlangsungan material yang digunakan dalam produk mereka, Studio Dapur akan bekerjasama dengan Ecoware untuk melakukan penanaman bibit bambu di daerah Tasikmalaya.

Produk Studio Dapur menjadi supplier peralatan makan dari bambu untuk salah satu restoran di hotel ternama di Bali. Produk Studio Dapur juga diminati oleh konsumen dari luar negeri antara lain dari Finlandia, Amerika Serikat, Spanyol dan Jepang. Untuk produk yang diekspor ke negara lain, mereka harus melakukan beberapa penyesuaian antara lain penyesuaian ukuran dan fungsi produk. Untuk pengembangan usaha, mereka akan melakukan pemasaran di beberapa kegiatan pameran antara lain di New Yor Now dan juga pameran Inacraft di dalam negeri. Pemasaran melalui pameran dirasakan oleh Studio Dapur sebagai media pemasaran yang paling efektif. Selain mendapat materi, mereka juga mendapatkan jaringan pemasaran yang lebih luas dan dapat memberikan edukasi secara langsung kepada konsumen tentang keunggulan produk dari material bambu.

Lembaga Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan

Dinas Perdagangan dan Perindustrian Provinsi Jawa Barat

Dinas ini sebagai lembaga pemerintah yang berperan melaksanakan program pemerintah daerah yang berkaitan dengan perindustrian dan perdagangan berdasarkan asas otonomi, dekonsentrasi dan tugas pembantuan pemerintahan provinsi. Lembaga ini memiliki program pelatihan peningkatan kapasitas pemilik usaha industri kecil dan menengah. Pelatihan diberikan ke perajin di wilayah daerah yang sudah menjadi sentra industri kerajinan. Pelatihan diberikan kepada pemilik usaha kerajinan berbasis material yang digunakan, antara lain:

- **Tahun 2017:** Pelatihan desain produk turunan anyaman material Mendong di Tasikmalaya. Pelatihan desain produk turunan kulit di Garut.
- **Tahun 2018:** Pelatihan Produksi Bersih Industri Tekstil dalam rangka program Sungai Citarum. Pelatihan penyamakan warna alam untuk kulit di Garut dan pelatihan desain produk turunan material kulit kerang di Karawang. Menurut definisi Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, Produksi Bersih adalah strategi pengelolaan lingkungan yang bersifat preventif, terpadu dan diterapkan secara terus menerus pada setiap kegiatan mulai dari hulu ke hilir yang terkait dengan proses produksi, produk dan jasa untuk meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya alam, mencegah terjadinya pencemaran lingkungan dan mengurangi terbentuknya limbah pada sumbernya sehingga dapat meminimalisir resiko terhadap kesehatan dan keselamatan manusia serta kerusakan lingkungan..
- **Tahun 2019:** Pelatihan pengembangan desain rotan di Cirebon
- **Rencana Tahun 2020:** Pelatihan desain anyaman bambu di kota Tasikmalaya, Pelatihan diversifikasi produk rotan di Cirebon, pelatihan peningkatan kapasitas pengolahan kulit di Garut.

Komunitas Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan

Hijau Lestari Indonesia

Program Bambu Juara Bambu Jawa Barat (Baju Baja) yang digagas oleh komunitas pelestari lingkungan Hijau Lestari Indonesia (HLI) sejak 17 Januari 2019 telah berhasil membina 35 desa dan 2 pesantren di kabupaten dan kota di Jawa Barat. Berawal dari keikutsertaan sebagai tim sukses kampanye Wakil Gubernur Jawa Barat Uu Ruzhanul Ulum tahun 2018. Penebangan bambu di wilayah Jawa Barat yang memiliki potensi dengan 54 jenis bambu tanpa diiringi penanaman kembali cukup meresahkan, terlebih 14 jenis sudah dinyatakan terancam punah yang antara lain jenis bambu Tutul, Betung dan Wulung(hitam). Ketua Program Baju Baja Oki Hikmawan mengatakan, program Baju Baja fokus pada konsep konservasi di kota atau kabupaten. Dalam kegiatan ini masyarakat akan diberikan pelatihan selama enam bulan serta modal untuk mulai menanam, memanfaatkan, mengelola, memproduksi produk yang bernilai ekonomi sampai memasarkan produk berbahan dasar bambu. Pemasaran produk dilakukan melalui media sosial, gerai, maupun kegiatan Bambu Vaganza pada Hari Bambu Nasional tanggal 27 November.

Program kerjasama Baju Baja sendiri beririsan dengan lembaga pemerintah maupun swasta seperti Dinas Pemberdayaan Masyarakat Desa, Dinas Perindustrian dan Perdagangan, Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi, Dinas Lingkungan Hidup, Dinas Kehutanan, Dinas Koperasi dan Usaha Kecil, serta Dekranasda. Salah satu program yang dijalankan adalah rencana kegiatan Edu Forest bekerjasama dengan Dinas Lingkungan Hidup serta Dinas Kehutanan. Kerjasama tersebut mendapatkan dukungan dari pemerintah provinsi Jawa Barat yaitu berupa surat dukungan terlaksananya Program Bambu Juara Bambu Jawa Barat (Baju Baja) dan surat himbauan tentang penggunaan material bambu sebagai nilai kearifan lokal dimana setiap hotel, rumah makan, tempat hiburan, dan tempat wisata di Jawa Barat nantinya wajib memiliki pojok bambu atau yang bersifat pemakaian atau penggunaan fasilitas dari material bambu.

“Material bambu memiliki nilai filosofi yang erat dengan masyarakat Jawa Barat. Dari sisi pengadaan material, bambu mudah untuk ditanam dan dapat dipanen dalam 3-5 tahun, berbeda dengan kayu yang harus menunggu 7-15 tahun. Selain itu, tanaman bambu juga dapat dimanfaatkan seluruh bagiannya, bahkan sisa-sisa serutan bambu juga dapat dijadikan bahan pendukung untuk kerajinan bambu yang menggunakan teknik coiling.” Oki, Hijau Lestari Indonesia.

Program Baju Baja dijalankan oleh 26 orang aktif. Dalam pelaksanaannya, program ini mendapat bantuan dari 59 orang yang ditempatkan di setiap kota kabupaten untuk melakukan supervisi lapangan, ketersediaan SDA dan SDM, pendampingan perajin dan melaporkan perkembangan pelatihan. Baju Baja fokus pada produksi produk bambu dengan membuat produk yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan pangsa pasar yang terbesar. Hal ini dilakukan agar usaha yang dibangun dapat terus berlangsung. Kendala yang dihadapi oleh tim Baju Baja yaitu selain kurangnya pendanaan, terbatasnya penelitian mengenai finishing dan treatment bambu yang ramah lingkungan dan aman untuk produk makanan. Kendala lain adalah kurangnya kerjasama dengan desainer dalam pengembangan desain produk. Baju Baja sejauh ini membuka peluang kerjasama dengan beberapa universitas yaitu desain produk Telkom, desain produk ITENAS, dan arsitektur Pelita Bangsa Bekasi.

Beberapa desa yang sudah ditentukan untuk memproduksi kriya bambu dengan produk tertentu, yaitu Desa Kalijati Timur di Subang dengan produk bambu laminasi, Desa Ciaseum Girang di Subang (produk kreasi dekor kap lampu), Desa Kujang Sari di Kota Banjar (produk peralatan dapur), dan Desa Kadudampit di Kabupaten Sukabumi (produk kreasi lampu duduk). Beberapa produk lain yang dibuat juga seperti speaker bambu, jam tangan, jam dinding, radio, keranjang kemasan oleh-oleh serta tempat korek dan rokok. Kerjasama juga dilakukan dengan brand IKEA dan Informa untuk memasukkan produk furniture/home décor berbahan bambu. Saat ini, Baju Baja juga sedang menjajaki kerjasama dalam pembuatan nampun bambu untuk restoran

cepat saji Hoka-Hoka Bento. Program Baju Baja menargetkan dapat membangun 100 Desa Kreatif di tahun 2020 dan memasarkan produk kerajinan bambu ke luar negeri. Sejauh ini produk unggulan yang sudah dipasarkan ke luar negeri adalah jam tangan bambu buatan perajin Karang Mulya, Bekasi. Salah satu jejaring komunitas membantu memasarkan ke Manchester, Inggris. Seiring dengan upaya yang dilakukan tim Program Baju Baja dalam peningkatan kepedulian terhadap bambu, Dinas Kehutanan Provinsi Jawa Barat memberikan bantuan berupa ruang tanam di hutan daerah Kiara Payung Kabupaten Karawang seluas 25 hektar dan daerah hutan di Cianjur seluas 10 hektar.



Pemanfaatan material bambu untuk produk-produk *interior* dan *furniture*.
Sumber foto: Shutterstock.com

Inovator Material untuk Produk Kerajinan

Mycotech

Pada awalnya Mycotech membuat produk bio building block yang dimulai pada tahun 2015. Di tahun 2018, dari hasil riset ditemukan permukaan bio building block yang mirip tekstur kulit sapi, sejak itu mulai memproduksi *Mycelium Leather*. *Mycelium Leather* adalah sebuah lembaran yang dihasilkan dari penyemaian jamur Gano Derma di dalam sebuah kontainer yang sudah diisi serutan kayu Hicory, selama sebulan di dalam ruangan yang diatur tingkat kelembabannya. Kemudian di pindah ke ruangan yang lebih khusus sehingga menghasilkan *Mycellium Leather*. Lama proses penyemaian jamur tergantung dari ketebalan dan ketipisan lembaran yang diinginkan. Selama ini tingkat ketebalan di bawah 1mm. Setelah itu permukaan yang sudah membentuk lembaran jamur diambil dan direbus untuk mematikan jamur. Kemudian dilakukan proses pewarnaan dengan menggunakan warna alam (kayu tingi, secang, warna-warna yang biasa digunakan untuk kain batik) lalu dijemur hingga kering sehingga menjadi lembaran yang siap diolah menjadi produk oleh partner pemilik usaha craft. Hasil Mycellium Leather menggunakan 2 ukuran standar ukuran yaitu 10 cm x 35 cm dan 15 x 20 cm. Perbulan menghasilkan sekitar 200 lembar.

Di Tahun 2019, Mycotech mulai memperkenalkan Mycellium Leather di kalangan pemilik usaha kerajinan diantaranya adalah pemilik usaha buku diari Vitarlenology, Pemilik usaha jam tangan Pala Nusantara, pemilik usaha sepatu

Brodo dan beberapa pemilik usaha lainnya yang menjadikan material kulit binatang sebagai material utama produk mereka. Pemilik usahayangsaatinisebagai *kickstarter*, secara tidak langsung menjadi partner riset Mycotech dalam mengembangkan kualitas Mycellium Leather. Di tahun 2020, Mycotech bekerjasama dengan partner kickstarter mereka akan melakukan launching produk-produk yang menggunakan material *Mycelium Leather*.



Material *Mycelium Leather* diaplikasikan pada fesyen busana
Sumber foto: Facebook Mycotech

Innatex

Dimulai dari Soetomo yang berlatar belakang pendidikan *Textile Engineering*, setelah lulus memutuskan bergabung dengan perusahaan pembuat pembalut dan kasa perban di Pasuruan sebagai kepala produksi. Setelah berkecimpung cukup lama di bidang tersebut dan terjadi kerusuhan G30SPKI pada tahun 1965 yang mengakibatkan tidak bisa kembali ke kantor, Soetomo memutuskan keluar dari perusahaan tersebut dan melanjutkan sekolah. Saat masih kerja di Perusahaan perban, Ia berkeliling untuk mencari bahan baku, dan ada pabrik kapas yang terbakar di Tegal, sehingga membeli kapas-kapas yang masih layak pakai dan mengolahnya menjadi benang di rumah. Hal ini mempengaruhi munculnya produksi pemintalan kapas di Cipadu, Tangerang yang ikut meminjam mesin darinya. Tidak hanya itu, Soetomo bertemu dengan distributor kasa perban yang membutuhkan sejumlah produk dan ditantang untuk produksi tenun kasa perban dan pembalut. Ia mulai membuka CV Innatex pada tahun 1967, dari kata Inna yang berarti textile atau pakaian yang sesungguhnya. Innatex fokus pada produksi tekstil dengan bahan baku serat dan pewarna alami karena berprinsip akan kekayaan alam yang dimiliki oleh Indonesia. Prinsip Soetomo bahwa setiap serat alam yang dapat diubah menjadi benang akan lebih mudah untuk dikembangkan menjadi produk lain.

Pengembangan produk awal Innatex sendiri bermula dari kolaborasi dengan mahasiswa Kriya Tekstil ITB berbentuk kain untuk kebutuhan interior dan fashion. Sekarang Innatex bergerak sebagai supplier material mentah, material setengah jadi maupun produk kerajinan untuk desainer dan perusahaan. Beberapa produk yang dihasilkan yaitu kain tenun, tas, tikar, bantal, taplak meja, gordyn, dan hiasan dinding. Soetomo mendapatkan inspirasi desain untuk produk-produknya dari buku-buku tekstil luar negeri yang disesuaikan dengan kemampuan perajin maupun melalui kolaborasi yang terjalin dengan mahasiswa tekstil dan desainer seperti Sancaya Rini (KANA GOODS) dan Carmen.

Innatex menyediakan semua jenis raw materials baik berbahan selulosa, hewani dan mineral. Umumnya material yang digunakan adalah serat katun, jute, wool, rami, kenaf, pandan, serat pisang, dan mendong. Beberapa bahan pewarna antara lain secang, indigo, daun mangga, daun jati, angkak, dan mahoni. Bahan-bahan ini kemudian diolah menjadi berbentuk benang, tali, pasta dan bubuk. Material tersebut diperoleh dan diolah di berbagai wilayah pulau Jawa seperti kapas dari pabrik di Bandung, sutra ditampung dari petani di Sukabumi dan Yogyakarta lalu diproses sendiri. Pemilinan benang di Tumenggal, Jawa Tengah dan penguraian benang handspan di pabrik Majalaya. Bahan Jute dan Rami didapatkan dari pabrik di Jakarta dan Wonosobo. Semua bahan ini ketika sudah menjadi benang akan diwarnai di rumah sekaligus warehouse yang berlokasi di Bandung dan ditenun di Pekalongan.



Tekstil dari material serat alam produksi Innatex.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/Claudia

Tim inti Innatex terdiri atas 3 orang yaitu Soetomo sebagai pendiri dan instruktur edukasi, Kusiati sebagai kepala produksi, keuangan, pemasaran, inventory, serta Urik sebagai asisten Kusiati. Innatex dibantu oleh penenun di Pekalongan sebanyak 10 orang yang masih menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM). Penenun dilatih hingga mencapai kualitas dengan kerapatan dan kerapihan kain yang terbaik selama 2 bulan. Peralatan lain yang digunakan di warehouse Innatex yaitu kompor, panci, ember, plat stainless untuk proses pembersihan serat dan pewarnaan, serta kayu untuk menjemur serat. Innatex dulu memiliki offline store di kota-kota besar namun semenjak kasus bom mengguncang Jakarta maka seluruh toko ditutup dan sekarang hanya memiliki warehouse di Jl. Cikutra, Bandung.

Soetomo aktif dalam memberikan edukasi mengenai serat alami maupun pelatihan produksi baik kepada institusi, lembaga, mahasiswa, desainer maupun perajin. Ia memperbolehkan mahasiswa melakukan eksplorasi serat dan pewarna di rumahnya, maupun menenun di Majalaya dan Pekalongan untuk kebutuhan tugas studio maupun Tugas Akhir. Berkat dedikasinya dalam melestarikan Kriya, BPD ASEPHI Jawa Barat menganugerahkan penghargaan kepada Soetomo dan Innatex pada tahun 2009. Soetomo juga didapuk sebagai pakar serat nasional dalam Dewan Serat Indonesia sejak tahun 2018 dibawah Kementrian Perindustrian. Saat ini ia sedang mengembangkan perajin di Banyuwangi dengan produk tikar pandan, dan berencana akan pindah dan membangun pusat rumah tenun di Minangkabau untuk menghabiskan masa tuanya. Soetomo berharap semakin banyak anak muda yang mengembangkan penggunaan serat dan pewarna alami maupun pemanfaatan *by-product* (bahan sisa) supaya minim dampak kerusakan lingkungan.

Wirausaha Pengolah Material yang Berpotensi untuk Dikembangkan dalam Sektor Kerajinan

Pelepah

Penelitian ini juga mengidentifikasi material yang berpotensi untuk dikembangkan dalam produk kerajinan yaitu material pelapah pinang. Sebuah wirausaha sosial yang bernama Footlose Initiative memproduksi produk kemasan makanan alternatif yang terbuat dari material pelepah pinang dengan nama Plepah. Berawal dari salah satu pendiri bernama Rengkuh Banyu yang pergi ke India dan pulang kembali membawa oleh-oleh piring yang terbuat dari pelepah pinang. Melihat potensi kuantitas material yang berlimpah karena Indonesia merupakan salah satu produsen buah pinang terbesar di dunia dan potensi pelepah pinang dapat diolah menjadi kemasan makan alternatif untuk kemasan makanan yang lebih ramah lingkungan, Rengkuh dan kawan-kawan berinisiatif untuk memproduksi wadah dari pelepah pinang.

Pada April 2018, tiga orang pendiri Plépah mendapatkan kesempatan berpartisipasi dalam program IKKON^[6] yang diselenggarakan oleh Badan Ekonomi Kreatif. Rengkuh dan Almira Zulfikar mendapatkan tugas di Wakatobi sementara M. Fadhlan Makarim di Singkawang. Sesudah program berakhir pada Oktober 2018, mereka merasa tidak ada tindak lanjut kegiatan dari program ini, walaupun output perajin sudah mendapatkan desain hasil dari kolaborasi dengan desainer. Hasil data dari riset yang dilakukan secara mandiri tentang pemesanan makanan secara online yang banyak menggunakan wadah plastik dan Styrofoam serta pengamatan terhadap fenomena-fenomena sampah plastik yang merusak lingkungan memantapkan niat mereka untuk membuat usaha kemasan makanan alternatif yang lebih ramah lingkungan.

Mereka memutuskan pergi ke perbatasan Jambi dan Riau dan bertemu dengan kepala desa serta warga Desa Teluk Kulbi, Tanjung Jabung Barat yang merupakan petani pinang. Kerjasama terjalin dan akhirnya sepakat untuk memproduksi piring tersebut dengan mesin yang dibuat di Bandung. Sampel desain produk dibuat memanfaatkan mesin press yang ada di program studi Desain Produk ITB, tempat dimana Fadhlan menempuh pendidikan. Dikarenakan mesin masih terus mengalami pengembangan, produksi di Desa Teluk Kulbi sekarang terhenti sementara. Plépah kemudian mendapat bantuan dari Zoological Society London (ZSL Indonesia) untuk menerapkan produksinya di Desa Mendis, Banyuasin yang sudah terbentuk komunitasnya namun bahan baku sedikit. Dengan bantuan dana dari LPIK ITB pengadaan mesin untuk Desa Mendis dapat terjadi dan hingga saat ini produksi masih berjalan dengan bahan baku didapat dari Desa Teluk Kulbi dan desa sekitarnya.



Pelepah saat ini memproduksi wadah makanan berupa piring, mangkok dan container pengganti styrofoam. Lini produksi mulai dari pengumpulan limbah pelepah pinang yang sudah terlepas dari pohonnya, kemudian dipisahkan yang tidak berjamur, lalu dicuci pakai sabun dan disikat di rumah produksi. Setelah itu pelepah dipotong-potong. Satu pelepah biasanya berukuran 90 – 100 cm dibuang bagian ujung yang keras lalu dibagi dua menjadi ukuran 40x40 cm. Setelah itu pelepah dipress dengan menggunakan mesin, dipanaskan dan dicetak, lalu dilap. Karena di desa belum ada sistem sterilisasi, treatment untuk menjaga tetap steril adalah dengan cara dibungkus menggunakan plastic wrap untuk tiap satu lusin piring. Hal ini juga dilakukan agar bisa menahan bentuk dalam keadaan panas sehabis dicetak, karena faktor panas dapat mengakibatkan kecenderungan untuk deformasi. Lalu produk dikirim ke Jakarta untuk dilakukan *Quality Control* dan sterilisasi menggunakan mesin UV serta membubuhkan cap merek yang dipress menggunakan mesin. Dalam sehari produksi melalui mesin yang bekerja selama 8 jam di Desa Mendis dapat menghasilkan wadah sebanyak 250-300 buah.

Saat ini tim inti Plépah berjumlah 11 orang yang bekerja sebagai business developer, peneliti, teknisi untuk mengurus pengembangan mesin, desainer, konsultan keuangan, dan legal untuk mengurus MOU desa dan HAKI. Produksi Plépah juga dibantu oleh masyarakat desa yang aktif di Desa Teluk Kulbi sebanyak 2 orang yang merupakan lulusan SMK, dan di Desa Mendis sebanyak 10 orang. Kerjasama Plépah saat ini hanya beli putus produk jadi dari Koperasi Desa Mendis. Promosi yang dilakukan melalui media sosial, kerjasama dengan acara masak dan pameran desain. Sejauh ini Plépah belum menjual produknya secara bebas dan lebih sering berkolaborasi dengan Parti Gastronomi untuk acara memasak dengan partisipan sebanyak 50 orang. Pada tahun 2020, Plépah berencana akan launching produk dan mulai melakukan tes pasar dengan bekerjasama bersama restoran di beberapa daerah seperti Jakarta, Bandung dan Bali. Selain pengembangan desain tutup container yang masih dilakukan, Plépah juga ingin fokus dalam mencari solusi penanganan limbah produksinya terutama dari penggunaan plastic wrap, agar tercipta produksi yang tidak menghasilkan sampah lagi. Plepah berharap usaha ini dapat memberikan edukasi kepada masyarakat untuk mengurangi sampah melalui cara memperbaiki kebiasaan ketika membeli makanan dan memilih menggunakan produk berbahan alami dibandingkan dengan plastik atau *styrofoam*.

Provinsi Jawa Timur

Jawa Timur adalah salah satu provinsi dengan jumlah penduduk terbesar di pulau Jawa yang tercatat 39 juta jiwa pada tahun 2019. Penelitian lapangan mencakup 3 kota di Jawa Timur yang terdiri dari Surabaya, Bojonegoro dan juga Malang. Ketiga kota ini mempunyai karakteristik yang berbeda dari segi demografi maupun kondisinya, dan dipilih menjadi lokasi penelitian karena Surabaya sebagai ibukota provinsi, Malang sebagai kota terbesar kedua di Jawa Timur dan Bojonegoro sebagai salah satu dari kabupaten di Jawa Timur yang dianggap cukup aktif dalam pengembangan produk kerajinan, dengan adanya produk-produk khas daerah tersebut.

“Saya pikir kalau pelepah pisang bisa menggantikan kayu, maka saya akan terus mencoba membuat benda apapun yang terbuat dari kayu, tapi saya ganti bahan bakunya dari pelepah pisang” Maisir, Debog Pelepah Pisang.



Material pelepah pisang yang digunakan untuk produk kerajinan Debog.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/Ariyasa

Surabaya mempunyai karakteristik masyarakat urban karena menjadi pusat perekonomian di Jawa Timur. Kota ini ditopang oleh adanya pelabuhan yang dapat menjadi jalur distribusi melalui laut dan juga berdekatan dengan Pulau Bali yang menjadi pusat industri pariwisata Indonesia. Kota Surabaya mempunyai keunggulan juga dalam bidang pengembangan sektor desain industri kreatif karena didukung oleh perguruan tinggi seperti Universitas Surabaya (UBAYA) dan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Kedua perguruan tinggi ini mampu melahirkan lulusan-lulusan yang bergerak dalam industri kreatif misalnya dalam desain produk atau juga fesyen. Salah satu produk yang sangat unik dari daerah Surabaya ini produk kreatif jam tangan yang terbuat dari material Lumpur Lapindo. Bencana Lumpur Lapindo yang terjadi di Sidoarjo ini menginspirasi Luido Craft sebagai studio yang memanfaatkan material lumpur yang terbuang menjadi suatu produk. Selain itu, di Surabaya juga terdapat ESM Craft yang memanfaatkan material sak semen yang tidak terpakai. Material limbah sak semen dapat diolah kembali menjadi tas wanita dan juga payung kertas untuk interior.

Bojonegoro adalah salah satu wilayah di Jawa Timur yang mempunyai potensi sumber daya alam yang sangat besar. Salah satu pendapatan daerah terbesar Kabupaten Bojonegoro berasal dari kontribusi migas yang ada di daerah ini. Kekayaan alam lainnya di Bojonegoro adalah kayu jati yang memiliki tingkat kepadatan yang baik sehingga cocok menjadi bahan baku produk mebel, antara lain meja, kursi, lemari. Para perajin mebel

kayu jati menggunakan peralatan modern bermesin seperti gergaji mesin, gerinda listrik. Kerajinan bubut kayu telah lama ditekuni oleh masyarakat Desa Batokan Kecamatan Kasiman yang letaknya di sebelah barat Kabupaten Bojonegoro dan berbatasan dengan Kota Cepu Kabupaten Blora Jawa Tengah. Produknya antara lain barang-barang souvenir, ornamen dan aksesoris penghias rumah serta keperluan rumah tangga lainnya. Material yang digunakan lebih banyak memanfaatkan limbah gergaji kayu jati yang diperoleh dari Cepu Jawa Tengah

Kota Malang mempunyai keunggulan dalam bidang inovasi dan juga faktor kunjungan wisatawan yang tinggi. Kota ini menjadi salah satu nominator Kota Kreatif oleh BEKRAF di tahun 2019. Faktor lain yang mendukung perkembangan industri kreatif di kota ini adalah program pengembangan BTS (Bromo-Tengger-Semeru) dan juga KEK (Kawasan Ekonomi Khusus) Singosari oleh Pemerintah Provinsi Jawa Timur. Kota Malang sendiri sudah lama terkenal sebagai pemasok produk kerajinan (handycraft) ke berbagai kota lainnya. Di kota ini terdapat sentra pembuatan sepatu kelom tradisional yang sudah berproduksi sejak puluhan tahun silam. Industri ini menggunakan material kayu sebagai bahan utamanya. Material lain yang terdapat di kota ini adalah keramik di Desa Dinoyo. Kampung ini menghidupkan kembali sentra industri keramik yang sempat meredup karena pabrik keramik dinoyo tutup pada tahun 2003. Saat ini, kampung keramik dinoyo berubah menjadi kampung wisata edukasi dimana para pengunjung dapat belajar pembuatan keramik.

Perajin di Jawa Timur

Debog

Debog adalah usaha kerajinan tangan yang memproduksi aksesoris, pigura, home decor, dan aneka kerajinan berasal dari pelepah pisang. Debog berada di Bojonegoro, Jawa Timur, didirikan pada November 2014 oleh Maisir (43 tahun), dan telah terdaftar resmi sebagai KUB (Kelompok Usaha Bersama) Bojonegoro Team Creative (BTC). Maisir melihat potensi tanaman pisang di Bojonegoro cukup melimpah, dan lalu teringat pelajaran Keterampilan Tangan saat SD dulu yang mana membuat produk berbahan dasar dari pelepah pisang. Saat itulah dia memutuskan untuk memulai usaha Debog. Produk pertama yang dihasilkan adalah tatakan air minum. Hingga kini jenis produk yang dihasilkan sudah lebih dari 60 macam. Konsep produk kerajinan Debog adalah membuat produk yang biasanya menggunakan material kayu diubah dengan menggunakan material pelepah pisang.

Bahan baku pelepah pisang kering didapatkan dari pasokan masyarakat setempat yang telah diberdayakan oleh Maisir. Setelah bahan baku tersedia, proses produksi dimulai. Maisir merancang desain produk yang mau dibuat. Ia membuat mal / pola dengan menggunakan alat-alat potong sederhana untuk kemudian ditempelkan ke pelepah pisang sebagai acuan pemotongan. Potongan-potongan pelepah pisang tadi diserahkan ke penjahit untuk kemudian dijahit sesuai dengan desain. Langkah terakhir sebelum pengemasan dan pengiriman adalah Maisir melakukan kontrol ke penjahit

untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Menurut Maisir proses produksi kerajinan ini hampir tidak menghasilkan limbah. Adapun sisa potongan pelepah pisang yang kecil-kecil digunakan untuk bahan aksesoris atau produk yang lebih kecil.

Produk Debog dipasarkan melalui beberapa cara, yakni pameran, penjualan saat ada kunjungan, dan media sosial. Di antara ketiga cara tersebut, pemasaran melalui Facebook dinilai paling efektif. Pelanggan Debog adalah perorangan dan juga lembaga yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia, khususnya berasal dari Jawa Timur. Maisir juga kerap membuat pelatihan-pelatihan terkait kerajinan pelepah pisang. Pelatihan ini diminati oleh masyarakat luas. Debog sering mendapatkan permintaan untuk mengisi pelatihan kerajinan, utamanya dari kalangan pendidikan, mulai dari tingkat TK hingga perguruan tinggi, baik dari dalam Bojonegoro, maupun dari luar. Untuk itulah, Maisir membentuk tim khusus pelatih yang ia sebut dengan Bojonegoro Team Creative (BTC).

Dalam menjalankan usahanya, Maisir dibantu oleh 25 orang karyawan tidak tetap, yang terbagi menjadi: (1) Pembuat bahan baku pelepah pisang; (2) Penjahit ; dan (3) Instruktur wisata edukasi debog pisang. Mereka adalah warga setempat yang tinggal di Bojonegoro.



Produk kerajinan dari material pelepah pisang Deboq.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/Ariyasa

Sebagian diantaranya adalah orang-orang tua di atas 65 tahun, dan sebagiannya adalah orang-orang disabilitas. Semuanya dibayar dengan sistem upah berdasarkan pekerjaan yang dilakukan. Maisir sering mendapatkan bantuan dari berbagai pihak untuk mengembangkan usahanya. Dari LMI (Lembaga Manajemen Infaq) Maisir dan timnya mendapatkan bantuan masing-masing Rp. 500.000 per orang untuk membeli peralatan kerja. Dari pemerintah, Maisir sering mendapatkan bantuan peralatan, berbagai pelatihan (seperti pelatihan pemasaran, dan pelatihan produksi dan juga kesempatan untuk berpameran. Beberapa media juga meliput Maisir, diantaranya adalah Net TV, Trans TV, Trans 7, JTV, TV 9, dan Jawa Pos. Maisir mengaku bahwa liputan media tersebut cukup berpengaruh, karena setelah itu biasanya ada yang bertanya tentang produk Debog dan juga ingin belajar tentang pengolahan pisang. Kendala yang dihadapi Debog saat ini adalah peralatan. Debog seringkali mendapatkan pesanan massal sebanyak ribuan produk, misal, sandal hotel sebanyak 5000 pasang. Namun karena peralatan yang dimiliki masih manual, maka seringkali pesanan tersebut harus ditolak.

Saat ini Maisir berkolaborasi dengan crafter lainnya di Bojonegoro, utamanya sesama crafter yang berada di bawah binaan dinas Perindustrian dan Tenaga Kerja Kabupaten Bojonegoro, seperti dengan Zahidah Craft (crafter bidang busana), Eryul (crafter aksesoris), Rumah Telur (crafter aksesoris). Mereka saling bertukar informasi, mengadakan pameran bersama, dan saling menitipkan produk di galeri mereka masing-masing. Harapan Maisir adalah ingin berkolaborasi dengan lebih banyak pihak untuk mengadakan Festival Pisang dengan kegiatan-kegiatan workshop, pameran, pertunjukan budaya di daerah tempat tinggalnya, Kecamatan Balen.

ESM Collection

ESM adalah usaha kerajinan di Surabaya yang didirikan oleh Ermin Setyawati (66 tahun) pada tahun 2011 dan berijin resmi sebagai IUMK (Izin Usaha Micro Kecil). ESM memproduksi Tas, dompet, payung, kipas, kop lampu, bunga, lukisan, dan aneka aksesoris yang berbahan dasar sak semen sisa bangunan sebagai bahan utama, dan daun-daunan sebagai motif sekaligus pewarna alami. Konsep produk ESM adalah menggantikan bahan material kain dengan sak semen. Selain karena untuk mengurangi sampah, Ermien menilai bahwa material sak semen unik dan kuat. Pengetahuan pengolahan sak semen ini ia peroleh pada tahun 2011 ketika mengikuti pelatihan yang diselenggarakan Dinas Koperasi dan UKM Kota Surabaya. Awalnya Ermin membuat usaha ini adalah untuk terapi diri sebagai penghibur setelah kematian suaminya pada tahun 2006.

Proses produksinya dimulai dengan pengumpulan bahan yang ia peroleh dari tukang bangunan yang sedang membangun rumah di sekitar rumah Ermien. Sak semen harus bermerk Semen Gresik karena dinilai lebih kokoh. Langkah berikutnya adalah membersihkan sak semen dari sisa-sisa semen. Berikutnya daun-daun ditempel, ditata di sak semen sebagai motif dan pewarnaan (langkah yang sama seperti yang dilakukan Ecoprint pada kain). Sak semen beserta daun-daun tersebut digulung untuk kemudian dikukus selama kurang lebih 2 jam. Jika sudah jadi, berikutnya adalah Ermien akan memotong lembaran sak semen menjadi pola-pola jahitan

sesuai dengan desain. Potongan sak semen tersebut kemudian dijahit menjadi bentuk yang diinginkan. Dalam proses pengerjaan ini, Ermien dibantu oleh 1 orang karyawan tidak tetap sebagai penjahit. Penjahit tersebut adalah orang disabilitas kepercayaan keluarga Ermien. Pembayaran penjahit dilakukan dengan sistem upah berdasarkan jumlah jahitan. Selama mengerjakan proses produksi tersebut Ermien menggunakan peralatan sederhana seperti: gunting, cutter, penggaris, peralatan masak, dan mesin jahit. Adapun limbah dari produksi ini adalah potongan sak semen dan daun. Biasanya langsung dibuang ke sampah. Produk yang telah jadi kemudian dipasarkan melalui beberapa cara yakni: pameran, menitipkan ke beberapa galeri dan gerai oleh-oleh di Surabaya, media sosial, liputan media, dan dari mulut ke mulut. Pembeli produk ESM berasal dari Kota Surabaya dan luar kota bahkan dari luar negeri.

Ermien juga sering mengisi pelatihan di lingkup kelurahan, kecamatan, posyandu, puskesmas, hingga di luar kota, baik yang bersifat komersial, maupun sosial. Selain itu Ermien juga bergabung di berbagai asosiasi dan komunitas yakni diantaranya: AHJ (Asosiasi Handicraft Jawa Timur), Asrinta, MUKJ, dan Pahlawan Ekonomi Surabaya. Atas keaktifannya ini Ermien pernah mendapatkan penghargaan sebagai Pahlawan Ekonomi Surabaya bidang Ekonomi Kreatif. Profilnya kerap diliput beberapa media, yakni: koran Jawa Pos, Surya, Radar, JTV, dan Trans TV.



Produk tas dan kipas dari material sak semen.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/Gusti

ESM pernah mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Dari pemerintah, ESM mendapat bantuan berupa pelatihan dan kesempatan pameran; dari Telkom berupa kesempatan pameran Telkomcraft di Bali; Perguruan tinggi Untag Surabaya berupa mesin jahit dan media promosi. Di usianya yang sudah senja, Ermien masih ingin terus belajar untuk mengembangkan usahanya. Ia menyadari pentingnya tetap mengikuti perkembangan zaman terutama perkembangan teknologi yang dapat membantu pengembangan produk ESM. Untuk itu ia berharap adanya bantuan pengembangan usaha berupa

pelatihan penggunaan media sosial untuk pemasaran. Secara pribadi, Ermien berharap mendapatkan bantuan / pelatihan penggunaan media sosial untuk pemasaran, karena Ermien merasa dirinya sudah terlalu tua, sehingga banyak tertinggal dalam hal teknologi dan informasi.

Mapro

Mapro adalah usaha kerajinan tangan yang berdomisili di Singosari - Malang, didirikan oleh Darto (48 tahun), memproduksi sandal berbahan dasar kayu mahoni. Sejak kecil Darto sudah bekerja di kerajinan sandal kayu milik pamannya. Dari sana ia mendapatkan keahlian dalam mengolah kayu menjadi sebuah sandal hingga akhirnya pada tahun 1999 ia mendirikan Mapro dengan entitas usaha UD Indohasta Wooden Heel. Motivasi Darto dalam menjalankan usahanya adalah untuk mempertahankan image tempat tinggal sebagai sentra industri sandal kayu yang sudah terkenal sejak 2 generasi sebelum Darto

Bahan dasar kayu mahoni ia beli di perkebunan milik Perhutani dan pedagang asongan kayu yang menjajakan kayu keliling di daerah tempat tinggalnya. Untuk prosesnya, kayu dipotong sesuai dengan mal (cetakan pola). Berikutnya adalah penghalusan dengan cara mengamplas. Setelah rapi, kayu kemudian dibakar untuk memunculkan serat kayu. Langkah terakhir sebelum dikemas adalah menggambar di media sandal kayu tersebut. Dalam produksinya ini, Darto dibantu 14 orang karyawan tetap dan 4 orang karyawan tidak tetap. Sebagian besar dari mereka adalah keluarga dan tetangga terdekat. Mereka digaji dengan sistem borongan. Sandal Mapro dijual melalui penawaran grosir ke berbagai toko oleh-oleh di daerah wisata Bali dan Batu, Malang. Toko Krisna di Bali adalah salah satu konsumen tetap Mapro.

Bahan dasar kayu mahoni ia beli di perkebunan milik Perhutani dan pedagang asongan kayu yang menjajakan kayu keliling di daerah tempat tinggalnya. Untuk prosesnya, kayu dipotong sesuai dengan mal (cetakan pola). Berikutnya adalah penghalusan dengan cara mengamplas. Setelah rapi, kayu kemudian dibakar untuk memunculkan serat kayu. Langkah terakhir sebelum dikemas adalah menggambar di media sandal kayu tersebut. Dalam produksinya ini, Darto dibantu 14 orang karyawan tetap dan 4 orang karyawan tidak tetap. Sebagian besar dari mereka adalah keluarga dan tetangga terdekat. Mereka digaji dengan sistem borongan. Sandal Mapro dijual melalui penawaran grosir ke berbagai toko oleh-oleh di daerah wisata Bali dan Batu, Malang. Toko Krisna di Bali adalah salah satu konsumen tetap Mapro.

“Daerah kami ini sudah dikenal sebagai sentra industri sandal kayu. Kalau tidak dipertahankan sebagai sentra industri sandal kayu, nanti bisa hilang. Makanya saya mendirikan usaha ini”. Darto, Mapro Sandal Kayu.



Sandal kayu produksi Mapro.
Sumber foto: Dokumentasi BKF

Selain itu, Darto juga melakukan pemasaran melalui pameran-pameran baik di dalam kota maupun luar kota. Kesempatan pameran biasanya ia dapat dari pemerintah kabupaten Malang. Mapro pernah mendapatkan penghargaan stand terbaik pada pameran di Sleman pada Oktober 2019. Profil Mapro pernah juga diliput di beberapa stasiun TV seperti Trans TV, JTV, dan Darma TV. Liputan TV tersebut dinilai Cukup berpengaruh. Setelah ditayangkan, banyak orang berkunjung ke rumah produksi Mapro di Singosari, Malang. Darto memiliki kesulitan untuk menjual secara retail, sehingga sampai sekarang ia belum menggunakan media sosial untuk memasarkan produknya.

Dalam mengembangkan usahanya, Darto mendapatkan bantuan dari pemerintah berupa kesempatan pameran dan peralatan. Selain itu Darto juga aktif di asosiasi kerajinan di Jawa Timur yakni AHJ (Asosiasi Handicraft Jawa Timur), dan CTH (Cooperative Trading House) binaan dinas Koperasi kab. Malang. Dari keaktifannya tersebut, ia mendapatkan banyak kesempatan untuk bekerja sama, salah satunya adalah dengan perajin dari Mojokerto dan Surabaya, yang mana Mapro memasok barang setengah jadi ke perajin tersebut. Darto pernah mengikuti kegiatan beberapa uji kompetensi yang diadakan oleh pemerintah hingga akhirnya ia mendapatkan beberapa sertifikat seperti sertifikat P3EI berkaitan dengan ekspor ke luar negeri. Namun demikian Darto mengaku sertifikat tersebut tidak terlalu berpengaruh terhadap pengembangan usahanya. Darto belum pernah menggunakan sertifikat tersebut untuk keperluan apapun. Untuk rencana pengembangan usaha kedepannya Darto berencana ingin menambah luasan workshop dan peralatan untuk meningkatkan jumlah produksi.

Luido

Luido Craft terbentuk pada tahun 2016 di kota Surabaya sebagai sebuah produk yang menarik perhatian karena menggunakan material Lumpur Lapindo sebagai bahan baku utamanya. Pemilihan produk ini membawa Luido Craft sebagai pemenang PKM di kampus ITS. pembuatan kerajinan dari lumpur Lapindo ini merupakan tugas akhir bersama lima rekannya di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS) Jurusan Desain Produk Industri. Proses pemanfaatan lumpur lapindo sebagai bahan baku dilakukan melalui proses eksperimen. Pembuatan produk dengan material ini terdiri dari 3 tahapan: pengumpulan material, pencampuran, pencetakan. Mengolah lumpur Lapindo menjadi jam tangan yang memakan waktu proses satu minggu untuk tiap produk jam. Ia mengambil lumpur 100-200 meter dari lokasi semburan menggunakan karung, satu karung lumpur bisa digunakan untuk membuat 100 buah jam tangan. Lumpur dikeringkan dulu lalu dibakar hingga saat memegang akan terasa seperti gerabah, kemudian melembutkan material lumpur lapindo dengan mencampurkannya dengan berbagai campuran bahan dan warna. Setelah bahan baku tersebut diwarnai maka proses selanjutnya adalah proses pencetakan yang bisa dibentuk menjadi berbagai macam produk, di antaranya adalah jam tangan dan peralatan tulis meja.

Luido mencoba melihat fenomena bencana Lumpur Lapindo dari sudut pandang lain yakni pemanfaatan lumpur yang terbuang menjadi produk bernilai dan dapat diterima oleh konsumen.

Penggunaan material lumpur lapindo sebagai bahan baku jam membuat produk dari Luido Craft memiliki daya tarik masyarakat. Ini terjadi daerah sekitar Sidoarjo sangat terkenal dengan bencana lumpur lapindonya. Produk-produk Luido Craft sering mengisi pameran-pameran yang diadakan oleh pemerintah atau instansi lain. Produk ini juga sering diliput media cetak dan elektronik seperti seperti Detik.com, JawaPos dan Tribun karena memiliki nilai keunikan yang tinggi. Meskipun begitu, material ini mempunyai beberapa tantangan dalam proses produksinya, untuk mendapatkan lumpurnya, material tersebut harus diambil di sekitar pusat semburan lumpur untuk mendapatkan lumpur yang baik, hal ini yang membuat proses produksi menjadi beresiko karena tidak memiliki standar keamanan. Lumpur



Produk Home Décor dari material lumpur lapindo produksi Luido.
Sumber foto: Facebook luido.co

lapindo yang berada dekat dengan titik lokasi semburan mempunyai kualitas yang baik karena belum terkontaminasi dengan kerikil atau material lain sehingga lebih bagus ketika diolah menjadi produk. Selain itu, musim hujan juga menjadi tantangan produksi karena proses pengambilan material tidak bisa dilakukan. Untuk mengatasinya, ia harus mempunyai stok bahan baku yang cukup sebelum musim hujan tiba.

Pemanfaatan material lumpur lapindo oleh Luido craft ini memiliki potensi yang luas karena bisa diaplikasikan pada berbagai macam kerajinan. Tidak hanya jam tangan, lumpur lapindo ini dapat dibentuk juga sebagai alat tulis, vas bunga, jam meja dan produk lain dengan bentuk yang tidak terbatas selama bisa membuat cetakannya. Kekuatan dari material ini juga cukup baik karena dapat digunakan selama lebih dari 2 tahun tanpa perlakuan khusus. Saat ini, Luido Craft masih memasarkan produknya lewat media sosial dan beberapa pameran. Mereka juga mendapatkan bantuan studio dari pemerintah daerah (Dinas Perindustrian) dan juga alat dari pemerintah pusat (Bekraf). Kedepannya Luido Craft ingin mengembangkan tim lagi untuk mengurus lini penjualan dan promosi. Untuk menuju rencana ini masih belum bisa dilaksanakan karena terkendala biaya dan waktu yang dibutuhkan. Selain tantangan manajemen internal, Luido Craft juga berharap untuk dapat dikenalkan dengan jejaring pemasaran produk kreatif yang lebih luas karena selama ini pasar domestik Surabaya memiliki daya beli yang rendah. Pemilik Luido juga sedang membangun jejaring pemasaran ini dengan mengikuti berbagai event internasional dan juga inkubasi bisnis dengan harapan produknya dapat merambah pasar internasional

Guweeng Craft (Rumah Telur)

Pemanfaatan limbah menjadi produk kerajinan Guweeng Craft dimulai pada tahun 2009 dengan fokus utama pada produk kerajinan dari limbah kayu. Kerajinan limbah kayu ini merupakan usaha sampingan dari pemilik yang mempunyai profesi utama sebagai perajin furnitur kayu jati. Melihat banyaknya limbah kayu yang dibuang, pemilik mencoba untuk mengolah kembali limbah tersebut agar menjadi produk aksesoris wanita. Produk yang dihasilkan pada saat itu masih seputar tas kayu, gelang dari serbuk kayu dan ornamen interior dari limbah kayu. Dibantu dengan istrinya, akhirnya usaha ini terus mengalami peningkatan baik dari segi variasi produk dan juga material yang digunakan. Pada tahun 2017 usaha ini mempunyai bentuk hukum Usaha Dagang Rumah Telur dengan nama brand Guweeng Craft. Produk utama dari brand ini adalah aksesoris wanita yang berasal dari material limbah kulit telur. Pada saat itu Utami, pendiri rumah telur, memutuskan untuk berhenti bekerja dan fokus pada pengembangan produk kulit telur. Pengetahuan untuk pengembangan kulit telur ini sendiri didapat dari beberapa pelatihan yang diselenggarakan oleh Disnaker Bojonegoro.



Produk tas dengan aplikasi pecahan limbah kulit telur produksi Guweeng Craft.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/Gusti

Material kulit telur menjadi pilihan sebagai bahan baku kerajinan karena belum begitu banyak kerajinan yang memanfaatkan material tersebut. Produk utama kerajinan yang diberi nama Guweeng Craft ini adalah tas wanita, anting, gelang dan berbagai produk fesyen wanita. Cara pembuatannya memang membutuhkan kecermatan dan banyak pengalaman untuk menghasilkan sebuah karya yang indah. Setelah cangkang telur dibersihkan dari kulit arinya, lalu dilakukan pengeringan dan langsung ditempelkan ke berbagai kerajinan dari keramik atau yang lainnya. Selanjutnya dilakukan proses pengeleman dan pengamplasan, kemudian diberi dempul dan diberi pewarna. Bahan baku kulit telur tersebut didapatkan dari limbah rumah makan dan juga dari para tetangga. Pengolahan material kulit telur juga tidak memerlukan peralatan khusus. Yang terpenting dari proses pengolahan material ini adalah pada tahap pengeringan dan pembersihan agar tidak berbau dan warnanya bagus.

Usaha kerajinan telur ini memberikan dampak positif terhadap lingkungan karena dapat mengubah material sampah menjadi sesuatu yang bernilai. Selain dampak lingkungan, usaha kerajinan ini juga memberikan kontribusi sosial dengan melibatkan para tetangga sebagai perajin. Saat ini, Usaha tersebut masih berfokus pada fesyen wanita karena pemilik mempunyai ketertarikan yang tinggi dalam membuat barang fashion. Design yang dihasilkan juga sudah memenuhi selera pasar karena produknya laris di pasaran. Sarana pemasaran produk ini juga didominasi dari penjualan melalui sosial media Facebook. Tantangan yang dihadapi dalam kerajinan berbahan dasar telur ini adalah keterampilan perajin. Seringkali hasil dari para pekerja tidak memenuhi kualitas produksi misalnya saja jahitan atau lem yang tidak rapat sehingga tidak bisa dijual.

Robries

Berawal ketika masih menjadi mahasiswi di jurusan Desain Produk Industri Institut Teknologi Surabaya (ITS), Syukriatun Niamah atau akrab dengan sapaan Niam memperhatikan banyaknya sampah botol plastik di lingkungan indekos, termasuk di lingkungan indekos tempat ia tinggal. Merasa sebagai salah satu kontributor dalam masalah sampah botol plastik, Niam ingin mencari solusi dari masalah tersebut. Bersama teman-teman sesama jurusan di Desain Produk Industri, Niam mencoba mengubah botol plastik yang sudah tidak terpakai menjadi produk yang bernilai jual tinggi dengan cara membuat produk *recycling* berbahan material botol plastik dengan desain yang menarik. Pada tahun 2015 mereka mulai membuat produk-produk *Home Decor* dan *Filamen* untuk *3D Print* dengan nama produk *Roasted Bottle Home Accessories* yang disingkat menjadi Robries. Di tahun 2015 sampai 2017 produk-produk Robries masih menggunakan campuran material resin sintetic, sampai akhirnya Robries mendapat kritikan dari konsumen karena membuat produk *recycling* yang tujuannya ingin mengurangi masalah sampah botol plastik tetapi sebaliknya memberikan masalah baru dengan penggunaan resin sintetic yang sulit terurai oleh alam sebagai material tambahan.

Di tahun 2018, Robries mengubah konsep penggunaan material dalam produk mereka dengan hanya membuat produk yang merupakan hasil *recycling* botol plastik tanpa ada material tambahan yang sulit terurai oleh alam. Di tahun yang sama Robries membuat legalitas usahanya dalam bentuk CV. Sampai saat ini produk-produk Robries masih didominasi dengan produk *home decor* antara lain coaster, jam dinding, vas,

nampan, lembaran untuk panel dinding dan *Filamen* untuk *3D Print*. Inspirasi desain produk mereka sebagian besar berasal dari referensi-referensi di media sosial dan desain berdasarkan pesanan dari konsumen. Segmentasi konsumen Robries sebagian besar berasal dari Bali dan Jakarta dengan kisaran usia antara 25 sampai 50 tahun. Produk-produk Robries banyak digunakan untuk interior restoran atau *cafe* di Bali, sementara di Jakarta peminat produk Robries lebih banyak dari kalangan desainer interior atau pemilik usaha produk *home decor*.

Robries menggunakan botol yang sudah tidak terpakai dengan jenis plastik *Polyethylene Terephthalate* (PET) dan tutup botol dengan jenis plastik *High-Density Polyethylene* (HDPE) sebagai material utama. Proses produksi dimulai dari pembersihan botol dan tutup botol plastik, memisahkan sesuai warna dan jenis kemudian memasukan ke mesin penghancur plastik sehingga menjadi serpihan-serpihan kecil. Setelah itu serpihan plastik diletakan di cetakan untuk kemudian dipanaskan di oven hingga meleleh dan membentuk desain yang diinginkan. Jika pada awalnya Robries mendapatkan material dari lingkungan sekitar tempat tinggal mereka, kini seiring dengan semakin banyak permintaan konsumen Robries mendapatkan material dengan membeli material dari pemulung atau bank sampah di kota Surabaya dengan kisaran harga antara 5000 sampai 6000 per kilogram untuk tutup botol plastik jenis HDPE. Proses pengerjaan dilakukan oleh tim dengan masing-masing pembagian tugas 2 orang mengerjakan produksi, 1 orang bertanggung jawab terhadap keuangan, 1 orang mendapatkan tugas di desain produk, sementara Niam sebagai CEO



Nampan dari material daur-ulang tutup botol plastik produksi Robries.
Sumber: Facebook Robries Gallery

bertugas untuk menangani pesanan dari client serta perolehan bahan baku dan peralatan produksi. 1 orang bertanggung jawab terhadap keuangan, 1 orang mendapatkan tugas di desain produk, sementara Niam sebagai CEO bertugas untuk menangani pesanan dari client serta perolehan bahan baku dan peralatan produksi.

Di awal produksi, Robries banyak mengalami kendala dalam proses produksi dan pemasaran. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, Robbies banyak mendapat dukungan semangat dan pengetahuan dan cerita berbagi pengalaman di jejaring komunitas yang juga mengerjakan produk-produk daur ulang plastik, salah satunya komunitas Precious Plastic. Dari jejaring komunitas ini, Niam juga mendapatkan pengetahuan yang membentuk suatu pemahaman pada dirinya tentang *sustainability* produk daur ulang plastik yang tidak hanya sekedar untuk mengurangi sampah plastik saja.

Untuk pengembangan usaha, Robries mendapat bantuan dana hibah dari Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemristek Dikti) pada tahun 2018 dan 2019. Dana hibah ini digunakan untuk mengembangkan mesin *Filamen*. Untuk mendapatkan dana hibah tersebut Robries membuat proposal ke Kemristek Dikti yang akhirnya disetujui dengan persyaratan kegiatan tersebut bekerjasama dengan pihak universitas dalam suatu kegiatan inkubasi usaha. Karena almamater Niam memprioritas bekerjasama dengan dosen dan mahasiswa, akhirnya Niam yang sudah lulus dari ITS mengajukan proposal kerjasama dengan Universitas Pembangunan Nasional (UPN) di Surabaya yang saat ini menjadi lokasi kegiatan proses produksi Robries.

Pengembangan usaha lainnya yang dilakukan oleh Robries adalah berkolaborasi dengan beberapa desainer produk. Di tahun 2018 Robries pernah berkolaborasi membuat produk stools dengan desainer Hendiyanto di 2018. Kemudian di tahun 2019 berkolaborasi dengan desainer Denny Priyatna membuat vas dan container untuk diikutsertakan dalam program yang diselenggarakan oleh Rossana Orlandi Guiltless Plastic dan di galeri milik Rossana Orlandi di Itali. Di tahun 2019 Robries juga menjadi salah satu nominator Emerging Award yang diselenggarakan oleh Inacraft. Di tahun 2020 Robries memiliki rencana kerjasama dengan Fujifilm untuk membuat produk recycle dari tempat refil instag plastik. Kemudian rencana kerjasama dengan Oriflame dan Body Shop, Robries akan mengolah sampah plastik mereka untuk dibuat produk merchandise recycle.

Lembaga Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan

UPT Aneka Industri dan Kerajinan Provinsi Jawa Timur

UPT Aneka Industri dan Kerajinan merupakan salah satu unit pelaksana teknis di bawah struktural Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur. Lembaga ini memiliki peran melakukan pembinaan dan pengembangan bagi pelaku usaha industri kecil dan menengah (IKM) melalui pelatihan teknis di bidang manajemen, teknologi, proses produksi, standarisasi, lingkungan dan industri. Kelembagaan UPT ini diatur dalam peraturan Gubernur Jawa Timur no. 60 tahun 2018 tentang NOMENKLATUR, SUSUNAN ORGANISASI, URAIAN TUGAS DAN FUNGSI SERTA TATA KERJA UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN PROVINSI JAWA TIMUR.

Berdasarkan wawancara dengan kepala seksi pengembangan teknis industri kerajinan Reny Suharto (55 tahun) Kegiatan program di lembaga ini dalam pengembangan sektor kerajinan lebih difokuskan pada pengembangan tahapan lanjut dari pengembangan yang dilakukan oleh dinas perindustrian di tingkat kota / kabupaten kepada para perajin. “Kami memberikan pelatihan tingkat lanjut, bukan dari nol. Perajin yang mengikuti pelatihan kami pun kami pilih yang sudah punya usaha. Untuk keterampilan dasar biasanya sudah diberikan oleh dinas perindustrian di tingkat kota/ kabupaten”, ungkap Reny.

Dalam 1 tahun, program dilaksanakan sebanyak 2 kali. Peserta program adalah para perajin yang direkomendasikan oleh dinas perindustrian kota/ kabupaten untuk mengikuti pelatihan di tingkat provinsi. Dasar penetapan lokasi asal peserta program adalah ketersediaannya perajin yang sesuai dengan tema / bidang pelatihan. Misal, UPT hendak mengadakan pelatihan di bidang keramik, maka pihak UPT akan menghubungi pihak dinas perindustrian kab/kota untuk memberikan kesempatan mengikutkan perajin binaannya ke kegiatan tersebut, dengan syarat sudah memiliki usaha tersebut dan memiliki keterampilan dasar di bidang tersebut. Sejauh ini ada 5 kab/kota yang menerima layanan ini, yakni: kab. Malang, Kab. Lamongan, Kab. Kediri, Kab. Mojokerto, dan Kab. Pasuruan. Target atau indikator pencapaian program tersebut adalah peningkatan pesanan pada usaha perajin, serta diferensiasi produk. Exit Strategy program adalah peserta program diikutsertakan dalam Program BSN (Badan Standarisasi Nasional).

Selama ini kegiatan/program pengembangan sektor kerajinan di UPT ini belum dikhususkan dalam penggunaan material yang bersifat sustainable, namun lebih difokuskan pada Sumber Daya Alam yang ada di Jawa Timur. Ke depannya pihak UPT akan mencoba untuk memberikan pelatihan secara khusus dalam hal pengembangan penggunaan material yang sustainable.

Aryani Widagdo Creativity Nest

Aryani Widagdo Creativity Nest adalah lembaga riset dan pendidikan fashion serta keterampilan seni menjahit, didirikan pada tahun 2015 oleh Aryani Widagdo. Latar belakang lembaga ini berawal dari kegelisahan Aryani akan fakta bahwa dunia fashion adalah penyumbang sampah terbesar kedua di dunia. Setelah 25 tahun berkiprah di dunia pendidikan Arva School of Fashion, Aryani merasa harus memiliki peran dalam menjaga kelestarian lingkungan. Untuk itu ia mulai melakukan berbagai penelitian tentang *sustainable fashion*. “Fashion ini kan penyumbang limbah terbesar nomer 2 di dunia, dari sana saya sadar, saya harus memberikan tanggung jawab saya pada lingkungan. oleh karena itu, saya mendirikan Creativity Nest ini” ungkap Aryani.

Lembaga ini membawa semangat “passion and honour” yang tergambar pada logo lembaga yakni seekor burung kecil, Robin, beserta sarangnya. Minat dan kemauan untuk riset tersebut menjadi *spirit* bagi Aryani untuk terus berkarya. Lembaga riset ini dijalankan secara mandiri. Segala aktivitas mereka dibiayai sendiri dan didapatkan dari hasil penjualan buku, penjualan paket DIY, serta keuntungan workshop. Dalam menjalankan risetnya ini Aryani dibantu oleh 5 orang karyawannya: 2 orang berperan sebagai pembuat buku dan penjualan, sedangkan 3 orang lainnya sebagai pelaku riset dan sekaligus pengajar pada pelatihan yang ia buat.

Penelitian yang dilakukan Aryani adalah tentang *sustainable fashion* yang kemudian digaungkan menjadi gerakan “ZeroWasteFashion”. Dalam penelitiannya tersebut, Aryani merancang sebuah pola yang sekiranya bisa mengurangi sampah sisa kain, dan atau memanfaatkan sisa kain itu sendiri. Untuk saat ini terdapat 3 jenis hasil risetnya, yakni

1. Yoyo kain
2. *Zero waste*
3. *Slow stitching*

Yoyo kain merupakan olahan perca kain yang dipotong bulat kemudian tepinya dijelujur menjadi bentuk mungil kembang, kemudian diwujudkan menjadi berbagai benda seperti Taplak, bantalan kursi, boneka dan lain-lain. Konsep *Zero Waste* dalam *fashion* yang dimaksud adalah olahan lembaran kain menjadi produk *fashion* tanpa meninggalkan sisa perca. *Slow Stitching* adalah sebuah gerakan pada dunia *fashion* berupa karya sulam tangan yang indah, dibuat dengan menitik beratkan pada proses dan bukan semata – mata pada produk. Karya *Slow Stitching* dapat diterapkan pada : *Tote Bag*, bantalan kursi, pigura sebagai hiasan dinding dan lain-lain. Hasil-hasil penelitiannya ini kemudian ia bagikan ke masyarakat umum melalui buku yang ia tulis, workshop, dan paket DIY (*Do it Yourself*). Secara rutin, Aryani membuat *workshop zero waste fashion* di apartemen tempat ia tinggal. Selain itu, Aryani juga memberikan pelatihan atas undangan

beberapa pihak baik pemerintah maupun swasta. Peserta yang tergabung dalam pelatihan ini datang dari berbagai macam latar belakang. Umumnya adalah orang-orang yang menyukai *fashion* dan kelestarian lingkungan. Nama besar Aryani Widagdo menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta untuk mengikuti pelatihan. Melalui program-program ini, Aryani ingin mempopulerkan kembali gerakan *Home Sewing*, tentunya dengan konsep *sustainable fashion*.

Material yang digunakan oleh Aryani untuk penelitian adalah kain perca sisa yang ia dapatkan dari perajin dan atau industri *fashion*

kolega Aryani. Ketentuan khusus untuk material yang digunakan adalah harus berasal dari serat alam. Terhadap material tersebut, Aryani tidak sedang memproduksi pakaian secara massal, namun lebih dimanfaatkan untuk penelitian. Ia mendapatkan keuntungan dari hasil penjualan buku, pengadaan workshop, dan penjualan paket DIY. Paket DIY merupakan produk yang diunggulkan oleh Aryani untuk dijual. Di dalamnya berisi paket pengerjaan *zero waste fashion*, mulai dari kainnya, pola, dan tata cara/ instruksi menjahitnya. Keuntungan dari penjualan dan workshop tersebut kemudian diolah oleh Aryani untuk membiayai program penelitiannya.

Melalui lembaga ini, Aryani Widagdo ingin terus menggaungkan konsep “Zero Waste Fashion” agar para pelaku dan penikmat fashion bisa juga memahami pentingnya kelestarian lingkungan namun tetap memiliki gaya tersendiri.



Kerajinan Boneka dari material kain perca desain Aryani Widagdo Creativity Nest.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/Gusti

Aryani sangat senang melihat desainer dan perajin yang terpengaruh untuk memperhatikan aspek lingkungan dalam mengerjakan karyanya. Namun demikian Aryani akan terus bergerak untuk menggaungkan konsep tersebut, agar kedepannya semakin banyak desainer dan perajin yang mau bertanggung jawab terhadap lingkungan. Atas kerja kerasnya dalam hal *sustainable fashion*, Aryani mendapatkan beberapa penghargaan, yakni:

1. Womanblitz : Blitz Inspiring Woman 2016, pada 22 Desember 2016
2. Jawa Pos : Kartini Kita Kini : 8 wanita yang menginspirasi, pada 18 April 2017
3. Surabaya Fashion Parade 2017 : Life Time Achievement, pada 3 Mei 2017
4. Yayasan Anne Avantie : Kartini Masa Kini, pada 21 April 2018

Untuk saat ini kebutuhan lembaga riset Aryani adalah berkolaborasi dengan videografer untuk mendokumentasikan aktivitas penelitiannya. Adapun target jangka pendek 1-5 tahun ke depan, Aryani ingin menjual paket DIY sebanyak mungkin ke seluruh Indonesia untuk menutup kebutuhan gaji pegawai. Sedangkan tujuan jangka panjang 5 tahun ke atas adalah berkembangnya gerakan *Zero Waste*. Dengan demikian Aryani berharap agar lahir peneliti-peneliti baru di bidang *sustainable design*.

Komunitas Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan

Komunitas Muda Mudi Surabaya

Komunitas Muda Mudi Surabaya (KMS) adalah komunitas yang bergerak di bidang pelestarian lingkungan melalui kerajinan, berdomisili di Surabaya. Didirikan oleh Zubaidulloh atau yang sering dikenal sebagai Ubed (36 tahun) pada November 2018. Aktivitas KMS adalah mengolah limbah popok sekali pakai (pampers) bekas dan minyak jelantah menjadi produk kerajinan seperti asbak, pot tanaman, aksesoris, dan home decor. Latar belakang pendirian KMS adalah keresahan Ubed atas kondisi banyak anak muda yang tidak aktif dalam berorganisasi dan kurang memiliki kesadaran lingkungan.

Sebelumnya, Ubed adalah aktivis karang taruna di lingkungan tempat tinggalnya sebagai ketua. Memasuki usia dewasa, ia harus keluar dari organisasi karang taruna tersebut. Namun setelah masa keluarnya tersebut, ia tidak melihat generasi penerusnya mampu aktif di organisasi. Ia lalu tergerak untuk mengaktifkan kembali anak-anak muda melalui kegiatan berbasis lingkungan.

Proses produksi dimulai dengan mengumpulkan bahan-bahan pembuatan karya, yakni popok dan minyak jelantah sumbangan dari teman dan keluarganya. Langkah berikutnya adalah popok dipisahkan dari kotorannya (gel dibuang) agar bersih. Buat adonan semen dengan komposisi yang tepat. Berikutnya, masukkan popok pada adonan semen. Ratakan semua permukaan. Letakkan popok pada bidang luar tabung (seperti toples plastik bekas kemasan sosis, atau astor,

dll) untuk mencetak bentukannya menjadi sebuah wadah. Berikutnya tunggu hingga kering (sekitar 2-3 hari). Setelah kering, proses selanjutnya adalah pewarnaan yakni memberikan warna pada semen kering tersebut. Dalam proses produksi ini masih menggunakan peralatan sederhana seperti sekop kecil (untuk mencampur semen), timba, dan toples bekas (sebagai cetakan). Peralatan tersebut didapatkan dengan cara membeli dan menggunakan barang-barang yang ada di sekitar rumah.

Siapa pun bisa masuk ke dalam organisasi KMS tanpa sistem rekrutmen yang berbelit, selama mereka memiliki misi yang sama yakni dalam penyelamatan lingkungan, maka mereka akan diterima. “Untuk gabung di komunitas ini ga perlu ribet. cukup datang saja ke acara-acara kami, dan aktif di grup WA atau Facebook”, ungkap Ubed. Biasanya calon anggota baru mengenal KMS dari media sosial, dan juga dari kenalan Ubed sendiri. Adapun tim inti dari organisasi KMS ini adalah sebanyak 7 orang, sedangkan selain 7 orang ini dianggap sebagai simpatisan dan anggota komunitas saja. Selain bertugas untuk mengatur proses produksi, tim inti juga berperan sebagai instruktur pada pelatihan-pelatihan pengolahan limbah popok dan minyak jelantah yang diisi oleh KMS. Tidak ada upah khusus untuk tim inti, namun jika saat mengisi pelatihan diberi honor oleh pihak penyelenggara, maka tim pengisi pelatihan akan mendapatkan sebagian dari honor yang diberikan tersebut, sedangkan sisanya dimasukkan ke dalam kas KMS. Adapun berikutnya,

produk KMS dipasarkan melalui WA group, dan media sosial. Pembeli biasanya dari umum, teman sendiri, atau pesanan dari instansi tertentu. Umumnya mereka berasal dari Surabaya. Selain itu, produk mereka juga pernah diliput dan dipromosikan oleh SBO TV, BBS TV, JTV, TVRI, Surabaya TV, dan iNews. KMS menilai bahwa liputan tersebut cukup berpengaruh karena setelah tayang, biasanya ada yang bertanya-tanya tentang produknya.

KMS menjalankan roda organisasinya dengan mandiri, bahkan saat awal pendirian KMS Ubed mengeluarkan uang dari dana pribadinya untuk membiayai aktivitasnya ini. Seiring berjalannya waktu, KMS mulai

dikenal di masyarakat, terutama pecinta lingkungan. KMS kerap diminta untuk mengisi pelatihan kerajinan pengolahan barang-barang bekas oleh instansi pemerintah daerah, sekolah-sekolah, PKK, komunitas, dan lain-lain. KMS juga aktif berkolaborasi dengan berbagai komunitas, baik di bidang sosial, lingkungan, dan kerajinan. Kedepannya KMS ingin membuat pengelolaan bank sampah yang profesional. Selain itu KMS juga ingin memaksimalkan pemberdayaan masyarakat dengan cara mengaktifkan organisasi kepemudaan di daerahnya. Dengan demikian diharapkan dapat mengurangi angka pengangguran akibat tingkat pendidikan yang rendah.



Kegiatan Komunitas Muda-Mudi Surabaya memberikan pelatihan ke masyarakat sekitar tentang pengolahan limbah plastik dan kertas. Sumber Foto : Facebook Komunitas Muda Mudi Surabaya.

Provinsi Bali

Bali adalah salah satu provinsi dengan jumlah kunjungan wisatawan terbanyak di Indonesia. Dengan jumlah kunjungan sebanyak 6,3 Juta orang pada tahun 2019, Bali telah menjadi destinasi utama dan menjadi tolak ukur industri pariwisata Indonesia. Pola kehidupan masyarakat Bali yang masih mempertahankan tradisi dalam kehidupan sehari-harinya menjadi daya tarik utama industri pariwisata daerah ini. Bali juga mempunyai sumber daya alam yang sangat bagus untuk keperluan pariwisata. Kedua potensi tersebut menjadi faktor pendukung utama pariwisata yang menjadi tulang punggung utama ekonomi Provinsi Bali.

Kunjungan wisatawan baik domestik maupun asing ke Bali memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap kehidupan sosial dan budaya di sana. Industri pariwisata kemudian menjadi menggeliat dan tumbuh sangat pesat. Ada banyak hotel, restoran, tempat pijat, dan berbagai usaha penunjang industri pariwisata yang didirikan di sana. Hal ini tentu mengancam kelestarian alam di Bali, mengingat sampah yang dihasilkan dari industri-industri tersebut cukup banyak.

“Salah satu permasalahan pengembangan kerajinan di Bali adalah berkurangnya minat anak muda Bali untuk menekuni pekerjaan di bidang kerajinan dan lebih tertarik bekerja di sektor pariwisata. Seharusnya ada kegiatan yang mengajak anak-anak muda Bali untuk menekuni kembali bidang kerajinan mengingat potensi pasar, bahan baku dan keterampilan kerajinan turun temurun di Bali.” (I Ketut Muka, Pengajar Kriya Seni Institut Seni Denpasar)



Anyaman janur material pelepah daun kelapa yang digunakan pada Gebogan sesaji di Bali.
Sumber foto: Shutterstock

Pemerintah dan masyarakat Bali tidak tinggal diam untuk menghadapi masalah ini. Mereka bekerjasama untuk mengurangi sampah plastik. Pemerintah provinsi Bali membuat sebuah peraturan terkait pembatasan penggunaan sampah yang termaktub dalam pergub no 97 tahun 2018 tentang pembatasan timbulan sampah plastik sekali pakai. Dalam aturan tersebut dinyatakan dengan jelas bahwa penggunaan plastik sekali pakai berupa kantong plastik, styrofoam, dan sedotan plastik harus dibatasi. Semua elemen masyarakat dan pelaku usaha di Bali wajib menaati aturan tersebut.

Atas aturan pemerintah provinsi Bali tersebut, akhirnya membuat kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan dari sampah menjadi meningkat. Hal ini juga disambut dengan baik oleh para perajin di Bali. Sebagian dari mereka mencoba mengambil peran terhadap masalah sampah ini dengan cara menjadikan sampah yang ada menjadi bahan baku dari produk kerajinan mereka, dan diolah menjadi produk kerajinan bernilai jual tinggi. Dari sinilah lahir beberapa brand usaha kerajinan berbahan dasar sampah. Brand-brand tersebut berdiri karena pemahaman pemiliknya akan isu sustainability cukup tinggi. Mereka ingin menggunakan bahan yang sudah ada agar tidak lagi (atau setidaknya mengurangi) menggunakan bahan baru yang justru akan mengeksploitasi alam dan melahirkan sampah baru.

Keberadaan bar, dan restoran di Bali yang menghasilkan sampah botol minuman keras menginspirasi Lovelife Studio untuk mengolah sampah tersebut menjadi benda pakai lainnya, seperti gelas, pot, dan aksesoris. Hal ini tentu menguntungkan kedua belah pihak. Lovelife Studio mendapatkan pasokan bahan baku botol bekas secara gratis, sedangkan pihak bar / restoran memiliki kesempatan untuk membuang sampahnya dengan gratis pula. Keberadaan hotel dan penginapan di Bali juga menginspirasi brand usaha kerajinan Triupcycle untuk mengelola kain linen (sprei kasur dan bantal) bekas menjadi bandana, dan slayer. Produk kerajinannya tersebut dijual untuk kemudian keuntungannya digunakan untuk pelestarian orang utan di Kalimantan.

Untuk sampah logam dikelola oleh brand Kunang Jewelry. Pendiri Kunang Jewelry, Dian Suri Handayani sudah 10 tahun lebih menjadi desainer perhiasan di salah satu brand perhiasan berkelas internasional. Selama ini ia merasa berdosa karena ia tahu sendiri bahwa dalam industri perhiasan ada praktik eksploitasi alam dan akhirnya merusak kelestarian alam itu sendiri. Ia lalu berinisiatif memanfaatkan sampah logam yang di Bali untuk diubahnya menjadi perhiasan cantik dengan desain yang menarik. Sebagian keuntungan penjualan Kunang kemudian digunakan untuk pemberdayaan wanita lapas di Denpasar, Bali.

Brand-brand tersebut tidak begitu khawatir akan penjualan produknya, karena produk-produk kerajinan di Bali itu sendiri sampai saat ini masih digunakan sebagai bagian dari kehidupan berbudaya mereka sehari-hari, dan juga sebagai penunjang industri pariwisata. Produk-produk kerajinan Bali bisa dengan mudah ditemui di toko oleh-oleh yang tersebar di berbagai daerah di Bali, galeri-galeri, serta pameran-pameran yang secara berkala diadakan di Bali. Pembelinya selain dari masyarakat Bali sendiri, juga dari wisatawan yang berkunjung di Bali baik wisatawan domestik, maupun asing.

Perajin di Bali

Duakala

Perilaku hidup urban yang konsumtif dan juga era industri modern menghasilkan sampah yang jika tidak diolah dengan baik akan menimbulkan masalah. Hal ini juga yang menjadi kegelisahan pendiri Duakala untuk berkontribusi terhadap lingkungan dengan cara mengurangi sampah dan mengolahnya menjadi sesuatu yang bermanfaat. Ide awal dari Duakala Recycle ini pada awalnya muncul ketika Nur Fit, salah satu pendiri Duakala mempunyai bayi. Ketika itu ia gelisah ketika melihat penggunaan popok bayinya yang menghasilkan banyak sampah. Sampah-sampah tersebut juga tidak bisa diolah kembali dan hanya akan berakhir di penampungan. Akhirnya, mereka memutuskan untuk mendirikan sebuah usaha rintisan dengan konsep utama pengolahan limbah daur ulang dalam rangka mengurangi sampah yang merusak lingkungan.

Pengolahan plastic sendiri bukanlah sebuah barang baru karena beberapa perusahaan besar seperti Aqua (Danone) juga sudah memiliki fasilitas pengolahan plastic sendiri. Pengelolaan sirkular seperti ini adalah model yang ingin disebarakan pada pelaku industri lainnya, bahwa suatu proses produksi dapat berjalan secara berkelanjutan. Plastik menjadi pilihan utama karena materialnya yang relatif mudah diolah dan juga pasokan material yang terbilang cukup banyak di Bali.



Produk aksesoris dari material tutup botol plastik.
Sumber foto: Instagram @duakala.recycle

Duakala dibangun dengan modal sendiri dan juga keterampilan yang didapat dari internet. Proses produksinya sendiri mengambil referensi dari Precious Plastic Movement, sebuah komunitas tempat belajar bersama dan saling membagi pengetahuan mengenai cara mengolah plastic. Produk pertama yang dibuat pada saat itu masih seputar produk setengah jadi. Seiring dengan berjalannya waktu, Duakala mampu membuat produk seperti coaster untuk gelas dari bahan plastic recycle dan juga plastic untuk gantungan id card. Tidak hanya memproduksi produk dari rancangan sendiri, Duakala juga sangat terbuka untuk berkolaborasi dengan pihak lain seperti pemasok bahan mentah, desainer, komunitas dan berbagai pemangku kebijakan.

Proses produksi plastic daur ulang memerlukan alat dan juga keterampilan yang tidak sulit untuk dipelajari. Alat utama yang diperlukan dalam proses produksi adalah mesin pencacah plastic. Alat ini berfungsi untuk memotong plastic menjadi serpihan-serpihan kecil. Serpihan tersebut kemudian akan digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan produk. Kemudian proses pengolahan plastik juga membutuhkan oven untuk melelehkan plastik ke dalam bentuk baru. Olivia sebagai manager produksi dari Duakala mengatakan bahwa tantangan untuk pengolahan plastic daur ulang ini sangat banyak. Dimulai dari mendapatkan material mentah, mengoperasikan alat produksi dan juga kesulitan pada sumber daya manusianya.

Meskipun tantangan sangat banyak, Duakala terus konsisten mengembangkan proyek ini dengan mengembangkan misi edukasi untuk masyarakat. Duakala juga bekerja sama dengan Lembaga Non-pemerintah Kopernik untuk mengajarkan anak-anak dan generasi muda untuk mengolah sampah. Melalui workshop-workshop dan juga seminar, Duakala berharap dapat menyebarkan semangat mengenai pengolahan sampah terutama plastic. Sekarang ini semuanya masih didukung dari finansial sendiri, jadi mau tidak mau mereka menggunakan pocket money sendiri. Jadi, ownernya juga harus bekerja double job untuk support duakala. Untuk rencana ke depan, Duakala berusaha untuk menyebarkan edukasi mengenai proses pengolahan sampah kepada masyarakat terutama generasi muda.

I-Substic

I Substic adalah usaha pemula (startup) yang memproduksi tas dan aksesoris berbahan dasar sampah plastik, didirikan oleh dua mahasiswi asal Bali yakni I Gusti Ayu Puspita Dewi (19 tahun) dan Ni Putu Aseri Devi (19 tahun). Perkenalan mereka pada produk-produk berbahan sampah plastik adalah ketika mereka diminta oleh dosennya untuk mengikuti lomba Parade Cinta Tanah Air (PCTA) yang diadakan oleh Kementerian Pertahanan RI, pada Juni 2019. Produk ini merupakan produk yang mereka ajukan untuk lomba tersebut sebagai penerapan atas wawasan mereka terhadap konsep sustainability.

Produk I-Substic diproduksi untuk membantu program pemerintah Bali dalam mewujudkan Bali bebas sampah plastik. Meskipun toko-toko di Bali sudah tidak lagi menggunakan kantong plastik namun di lingkup perumahan masyarakat, kantong-kantong plastik masih banyak digunakan .

Proses produksinya dimulai dengan pengumpulan bahan sampah plastik yang mereka dapatkan dari lingkungan rumah (seperti keluarga, teman, dan tetangga), dan juga dari Green School Bali. Sampah tersebut kemudian dicuci hingga bersih lalu dikeringkan dan disimpan (jika belum digunakan saat itu). Berikutnya plastik dipotong sesuai pola. Setelah itu disetrika untuk direkatkan. Setrika tidak bersentuhan langsung dengan plastik, melainkan ditutup dengan koran atau kain. Setelah itu, plastik yang telah disetrika dijahit dan dibuat sesuai rancangan tas. Informan merupakan pemeran utama dalam proses produksi ini. Mereka mengerjakan produksi mulai dari awal proses pengerjaan hingga quality control. Dalam produksinya ini, mereka dibantu oleh 1 orang penjahit, yang dibayar dengan sistem upah per produk yang dijahitnya. Sistem rekrutnya adalah melalui hubungan pertemanan.

I Substic memasarkan produknya melalui Instagram, pameran, dan berjualan langsung dikampus dan lingkungan rumah. Pelanggannya adalah teman kampusnya sendiri, dosen, dan pengunjung pameran. Sebagian besar adalah warga Bali sendiri. Produk I Substic mendapatkan banyak apresiasi, utamanya di kalangan kampusnya, sebagai produk yang ramah lingkungan dan inovatif. Dalam lomba PCTA, produk I Substic mendapatkan juara II tingkat provinsi Bali.

Sebagai usaha pemula, bisa dikatakan bahwa mereka menjalankan usahanya secara mandiri, dan belum mendapatkan bantuan dari pemerintah atau pihak lain. Semua peralatan sederhana yang mereka miliki didapatkan dengan cara membeli sendiri. Adapun untuk keterampilan membuat tas ini mereka dapatkan dari les *fashion* yang sebelumnya mereka ikuti. Kedepannya, I Substic ingin mengembangkan usaha melalui pemberdayaan masyarakat dengan memberdayakan ibu-ibu RT di

sekitar rumah mereka. Untuk itu mereka membutuhkan modal usaha dan inovasi produk agar produksinya bisa meningkat baik secara kuantitas maupun kualitas. *“Saya pingin memberdayakan masyarakat di tempat kami tinggal, seperti ibu-ibu, kan mereka menganggur tuh.”*, kata Puspita.



Produk tas dari material kantong plastik bekas pakai produksi I-Substic.
Sumber foto: Dokumentasi BKF/Fajar

Kunang

Kunang Jewelry adalah IKM yang didirikan oleh Dian Suri “Disur” Handayani (36 tahun) dibantu oleh 2 orang saudaranya yakni Ajeng Tri sebagai legal dan administrasi, dan Farah sebagai manajemen bisnis. Disur sendiri berperan sebagai pimpinan produksi dan sekaligus desainer. Pendirian Kunang Jewelry diawali dengan riset produk sekitar tahun 2017, dan kemudian launching brand pada Oktober 2018. Latar belakangnya adalah kesadaran Disur akan isu sustainability, yang membuatnya harus membuat produk yang berkelanjutan dan bertanggung jawab terhadap lingkungan dan manusia lainnya. Usaha perhiasan yang berbasis di Denpasar, mengolah sampah logam menjadi bahan produksi perhiasan dengan tema “Reincarnating Metal Waste”

Proses produksi perhiasan Kunang dimulai dengan pengumpulan bahan baku dari sampah logam yang didapatkan dari pemulung, dan juga memulungnya sendiri di tempat sampah. Sampah metal tersebut kemudian dipisahkan berdasarkan oksidasinya. Yang dipilih adalah limbah metal dengan oksidasi rendah. Limbah metal yang terpilih disimpan dengan baik di tempat yang tertutup dan kering. Berikutnya Disur melakukan perancangan desain perhiasan. Referensi desain Kunang adalah bentuk dari Emerald Cut yang sangat familiar bagi pecinta perhiasan dimana bentuknya diadopsi menjadi bentuk persegi pada produknya Kunang. Berikutnya bahan yang ada dilebur melalui pembakaran dan kemudian dicetak sesuai dengan alat cetak yang dimiliki oleh

Selain mengangkat isu lingkungan, Kunang juga mencoba mengangkat isu sosial dengan cara melakukan pemberdayaan masyarakat yang memanusiakan manusia. Setiap produk yang dibuat oleh Kunang memiliki makna, cerita, filosofi, serta “gerakan” yang ingin disampaikan.

Kunang. Produk yang sudah jadi kemudian dikemas sebelum akhirnya dijual. Dalam proses produksi perhiasan Kunang tersebut hampir tidak menyisakan limbah, karena limbah yang lebih kecil-kecil akan digunakan lagi sebagai bahan baku. Untuk limbah kaca diberikan pada perajin kaca. Untuk limbah plastik, dikumpulkan lagi dan dibedakan berdasarkan warna. Sampai saat ini limbah plastik masih disimpan, karena kedepannya Disur mau bereksperimen terhadap material tersebut. Untuk proses produksi, Disur memberdayakan 5 orang karyawan tidak tetap sebagai perajin dan beberapa orang pemulung dari TPS. Mereka digaji dengan cara upah berdasarkan jumlah pekerjaan yang dikerjakan



Disur mengembangkan usaha Kunang jewelry dengan mandiri. Selama ini ia belum pernah mendapatkan bantuan permodalan usaha dari lembaga tertentu. Hanya saja, Kunang mendapatkan bantuan peminjaman lokasi usaha dari Kementerian Perindustrian RI, yakni di BIKIN Making Space – Bali Creative Industry Centre. Di tempat tersebut juga terdapat workshop (bengkel beserta peralatan) yang bisa digunakan untuk memproduksi. Meskipun demikian, Disur lebih menyukai untuk mengerjakan produksinya di rumah perajin binaannya. Rencana pengembangan usaha Kunang adalah pada tahun 2020 akan ada program penanaman 500 bibit mangrove, dimana setiap penjualan 1 produk Kunang, maka sekaligus penanaman 1 bibit. Selain itu, Kunang akan terus fokus pada pemberdayaan yang lebih luas. Kunang juga ingin memiliki workshop (bengkel kerja) sendiri dengan halaman yang luas, agar lebih bisa bertanggung jawab terhadap limbah sendiri.

Target pasar Kunang Jewelry adalah wanita aktif yang mandiri, rata-rata dari Jakarta, Bali, dan Surabaya. Adapun media promosinya adalah melalui: (1) Media sosial, (2) Titip di galeri, (3) Mulut ke mulut, (4) Pameran. Selain itu, Kunang juga menyasar lembaga / corporate tertentu melalui penawaran khusus kerjasama sponsorship pembuatan produk perhiasan. Biasanya produk yang dibuat bersama dengan corporate ini bersifat khusus untuk penggalangan dana program sosial kemanusiaan tertentu. Disur memang aktif di dunia sosial. Ia memberikan pelatihan produksi souvenir, fashion, dan perhiasan ke para penghuni lapas perempuan di Denpasar. “Saya ingin para penghuni lapas perempuan bisa mandiri selepas mereka menjalani masa tahanannya” kata Disur. Atas banyak hal positif tersebut, Kunang Jewelry diliput beberapa media yakni Bali Pos dan Leak Magazine. Namun demikian Disur mengaku bahwa liputan media tersebut tidak terlalu berpengaruh terhadap pengembangan usaha Kunang Jewelry.

Loveliflife Studio

Loveliflife adalah studio kreatif yang didirikan oleh Boedi Santoso (49 tahun) berada di Ubud-Bali, yang mengolah botol bekas menjadi berbagai macam produk baru seperti gelas, botol air, dll. Konsep utamanya adalah memanfaatkan kembali botol bekas untuk diubah menjadi benda pakai sebagaimana pola pikir Boedi terhadap sustainability lingkungan yang sudah sangat terbentuk. Untuk proses produksinya dimulai dengan mengumpulkan bahan baku botol bekas yang didapatkan dari bar, restoran, dan hotel yang ada di Bali. Botol bekas dipilah sesuai dengan bentuk, jenis, dan ukuran. Masing-masingnya akan mempengaruhi desain baru yang akan dibuat. Berikutnya, Boedi membuat konsep atau desain sesuai dengan pesanan atau keinginannya sendiri. Langkah berikutnya adalah memotong botol sesuai dengan desain, kemudian menghaluskannya / menumpulkan ujung potongan kaca agar tidak melukai kulit. Setelah itu masuk dalam proses pembakaran dan pensterilan agar kuman-kuman sampah menjadi hilang. Langkah terakhir adalah finishing dengan memberikan cutting stiker agar produk tampil cantik. Setelah itu produk siap dikemas dan dikirim ke klien (pemesan).

Untuk limbah sisa-sisa produksi, sebagian disimpan untuk diolah menjadi bentuk lain, dan sedangkan sisanya yang lain diserahkan ke pemulung yang kebetulan sering datang ke Boedi untuk meminta sisa-sisa limbah. Proses produksi di Loveliflife Studio sudah menggunakan mesin, meskipun masih sangat sederhana, seperti mesin potong, gerinda, dan lain-lain. Sebagian besar peralatan tersebut membuat sendiri, sedangkan spare-partnya beli di toko-toko permesinan. Boedi lebih senang membuat mesinnya sendiri, karena bisa lebih disesuaikan dengan kebutuhan produksinya. Dalam proses produksi, Boedi dibantu oleh 3 karyawan tetapnya yang dibayar dengan gaji UMR. Karyawan ini tidak didapat dengan mudah karena antusiasme masyarakat lokal terhadap pekerjaan daur ulang ini rendah.

Produk-produk Loveliflife Studio dipasarkan melalui Instagram, pameran, dan dari mulut ke mulut. Loveliflife Studio juga pernah diliput dan sekaligus dipromosikan oleh Trans tv, Kompas TV, dan beberapa stasiun TV lokal. Boedi mengaku liputan tersebut lumayan berpengaruh. Setelah menonton liputan tersebut apresiasi masyarakat menjadi meningkat. Pandangan mereka tentang sampah menjadi berubah, sampah bukan lagi dianggap sebagai hal-hal yang tidak berguna, melainkan sebagai harta yang bernilai ekonomi. Adapun untuk pembeli produk Loveliflife Studio adalah dari Jakarta, Bali, dan sebagian dari luar negeri. Kebanyakan adalah pemilik usaha cafe. Boedi pernah mendapat komentar dari orang luar negeri tentang produknya, yakni (1) tentang pengelolaan sampah sisa stiker yang ditempelkan di produk Loveliflife, dan (2) harga yang dianggap berbeda antara harga untuk orang lokal dan harga



Produk Vas terbuat dari material botol kaca bekas minuman keras produksi Lovelife Studio Bali.
Sumber foto: Instagram @lovelifestudiobali

untuk orang asing. Terkait hal ini Boedi menganggap bahwa tidak ada satupun orang atau perusahaan yang tidak menghasilkan sampah. Untuk itu, ia tidak terlalu memperdulikan masukan tersebut.

Baginya yang terpenting adalah bagaimana seseorang bisa bijak dalam membuang sampah. Adapun sampah plastik sisa stiker, dipisah oleh Boedi untuk kemudian diserahkan ke pemulung plastik yang selama ini menjadi rekanan dari Boedi. Terkait dengan harga, Boedi tidak pernah menerapkan harga berbeda untuk produk-produknya baik untuk konsumen lokal maupun turis asing.

Lovelife Studio mengembangkan usahanya secara mandiri, baik perolehan material dan peralatan. Untuk pengembangan usaha, Boedi kerap berkolaborasi dengan berbagai pihak, antara lain dengan Kunang Jewelry mengembangkan produk perhiasan. Bekerjasama dengan Komunitas pecinta lingkungan Zero Waste dan Trash Hero ikut dalam kegiatan yang bersifat edukasi tentang pelestarian lingkungan. Harapan Boedi untuk Lovelife Studio adalah memperluas bengkel miliknya supaya dapat lebih banyak menampung botol-botol bekas untuk diolah dan dapat menyediakan lapangan pekerjaan pengolahan limbah botol kaca.

Triupcycle

Perubahan iklim dan juga kerusakan lingkungan menjadi topik yang hangat pada 1 dekade terakhir. Kesadaran menjaga lingkungan juga menjadi suatu materi wajib di sekolah-sekolah. Triupcycle adalah salah satu kewirausahaan sosial (social enterprise) yang berawal dari proyek kecil sekolah. Dalam proyek tersebut, Triupcycle tumbuh dari suatu proyek kecil untuk mengurangi penggunaan bahan non-organik menjadi organik. Seiring dengan berjalannya waktu, ide tersebut berkembang menjadi suatu proyek lain yang berlanjut hingga menjadi Triupcycle seperti hari ini. Jumlah hotel dan juga sarana pariwisata di Bali yang sangat banyak menjadi salah satu faktor pendukung terwujudnya ide ini. Salah satu produk Triupcycle adalah bandana dan juga tas yang terbuat dari material spreng bekas pakai hotel. Produk-produk Triupcycle ini berawal dari salah satu siswa project greenschool. Pada saat itu salah satu siswa di sekolah tersebut membuat project untuk tugas akhir. Namun berlanjut pada project di luar sekolah tersebut. Produk pertama dari usaha ini adalah *scarf* dari *organic cotton*. Produk ini bertujuan untuk mengurangi limbah yang dihasilkan dari suatu pembuatan *scarf* biasa. Pada awalnya, proyek ini mempunyai tujuan utama untuk mengurangi limbah dengan cara mengganti material kapas biasa dengan bahan yang full organik. Tujuan awal dari project ini juga bukan produk komersial tapi lebih ke *prototype* produk yang ramah dengan lingkungan dan bisa menjadi alternatif di samping dengan penggunaan produk biasa.

Proses produksi dilakukan dengan cara mengumpulkan material untuk pembuatan bahan terlebih dahulu,

material tersebut harus dibersihkan dari kontaminasi sebelum diolah kembali menjadi material mentah. Setelah material mentah tersebut bersih dan juga tidak berbau, maka material tersebut sudah siap digunakan untuk dipotong dan juga diwarnai dengan pewarna alami sesuai desain produk yang nantinya akan dibuat.

Untuk proses produksi sendiri tidak menggunakan peralatan yang rumit dan mahal. Yang paling penting dalam proses pengolahan limbah spreng ini adalah pemilihan bahan baku yang masih layak dan kuat. Oleh karena itu terdapat proses kendali mutu bahan baku (*Quality Control*) sebelum material bisa digunakan. Proses kendali mutu bahan katun ini juga tidak menggunakan alat khusus, orang yang bertugas untuk menyiapkan bahan baku memilah bahan seprai bekas tersebut dengan cara menariknya dengan tangan, jika bahan tersebut robek maka sudah tidak bisa digunakan. Begitu juga dengan bahan-bahan yang kotor karena noda dari bercak akan sangat sulit dibersihkan. Hal ini menjadi tantangan sendiri karena banyak orang-orang yang belum mengerti mengenai bahan-bahan yang dapat didaur ulang. Akibatnya, banyak juga bahan-bahan yang tidak dapat diterima karena tidak memenuhi standar produksi.

“Kita pernah waktu itu dapat donasi seprai bekas dari hotel, cuma itu sama sekali enggak layak, jadi kayaknya itu seprai udah disimpen lama terus berjamur dan kuning, terus bau banget sampai kita cuci berulang kali enggak hilang”, tutur Annisa.



Linen bekas hotel yang digunakan sebagai bahan produk aksesoris
Sumber: instagram @triupcycle

Semangat Triupcycle dalam berkembang tidak berhenti dalam pembuatan produk daur ulang dan memasarkannya. Mereka juga mempunyai cita-cita yang lebih luas lagi, yaitu memberikan dampak yang nyata baik untuk masyarakat dan lingkungan. Saat ini terdapat 3 misi besar yang mereka emban yaitu mengurangi limbah, kedua adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang konsumsi yang bijak dan yang terakhir adalah misi penghijauan.

Saat ini produk TRI Upcycle dijual di secara offline dan online. Untuk online, tersedia di situs resminya yaitu, www.triupcycle.com, Media Sosial Instagram dan di marketplace lokal. Sedangkan untuk offline produk TRI Upcycle tersedia di official store-nya yang berada di Ubud Bali dan, Jakarta dan Kalimantan. TRI Upcycle juga menerima pesanan custom untuk membuat merchandise dan souvenir.

Rencana untuk tahun depan dari Triupcycle adalah mengembangkan produk yang benar-benar bagus dari sisi desain dan dari material daur ulang yang berbeda. Oleh karena itu triupcycle sedang merekrut desainer produk yang bagus untuk mengembangkan produk recycle ini menjadi produk lain yang berbeda.

Masih banyak orang yang berfikir bahwa bahan baku recycler itu menggunakan bahan baku dari sampah. Banyak orang tidak paham bahwa bahan baku produk recycle juga memerlukan perlakuan khusus dan bukan hanya sekedar “membuang” barang yang tidak terpakai.

Cilota

Cilota adalah usaha yang didirikan oleh I Komang Sukarma (27 tahun) pada September 2016, memproduksi cinderamata berbahan dasar daun lontar. Produk utamanya adalah souvenir wisuda. Nama Cilota itu sendiri singkatan dari Cili dan Lontar. Cili merupakan simbol budaya yang dipakai untuk aktivitas seni yang artinya cantik/tampan, dan merupakan lambang kesuburan; biasanya dirupakan dalam bentuk segitiga; sedangkan lontar atau yang sering disebut sebagai siwalan adalah salah satu tanaman sejenis palma yang tumbuh dengan subur di Karang Asem – Bali, tempat Cilota berasal. Awal mulanya produk Cilota dibuat oleh Komang sebagai produk prototype untuk mengikuti lomba LKTI (Lomba Karya Tulis Ilmiah) yang mengangkat makna yang terdapat pada daun lontar dalam budaya Bali. melakukan eksperimen selama kurang lebih 3 bulan untuk mengembangkan produknya tersebut.

Selepas LKTI, Komang kemudian melanjutkan produksinya ke tahapan yang lebih serius. Ia mengembangkan produk Cilota dengan beberapa konsep tema, antara lain :

- Melestarikan budaya lokal
- Mengurangi sampah
- Memberdayakan masyarakat lokal
- Melestarikan Bahasa dan aksara lokal Bali
- Meneruskan pesan filosofi universal “anak muda zaman now”

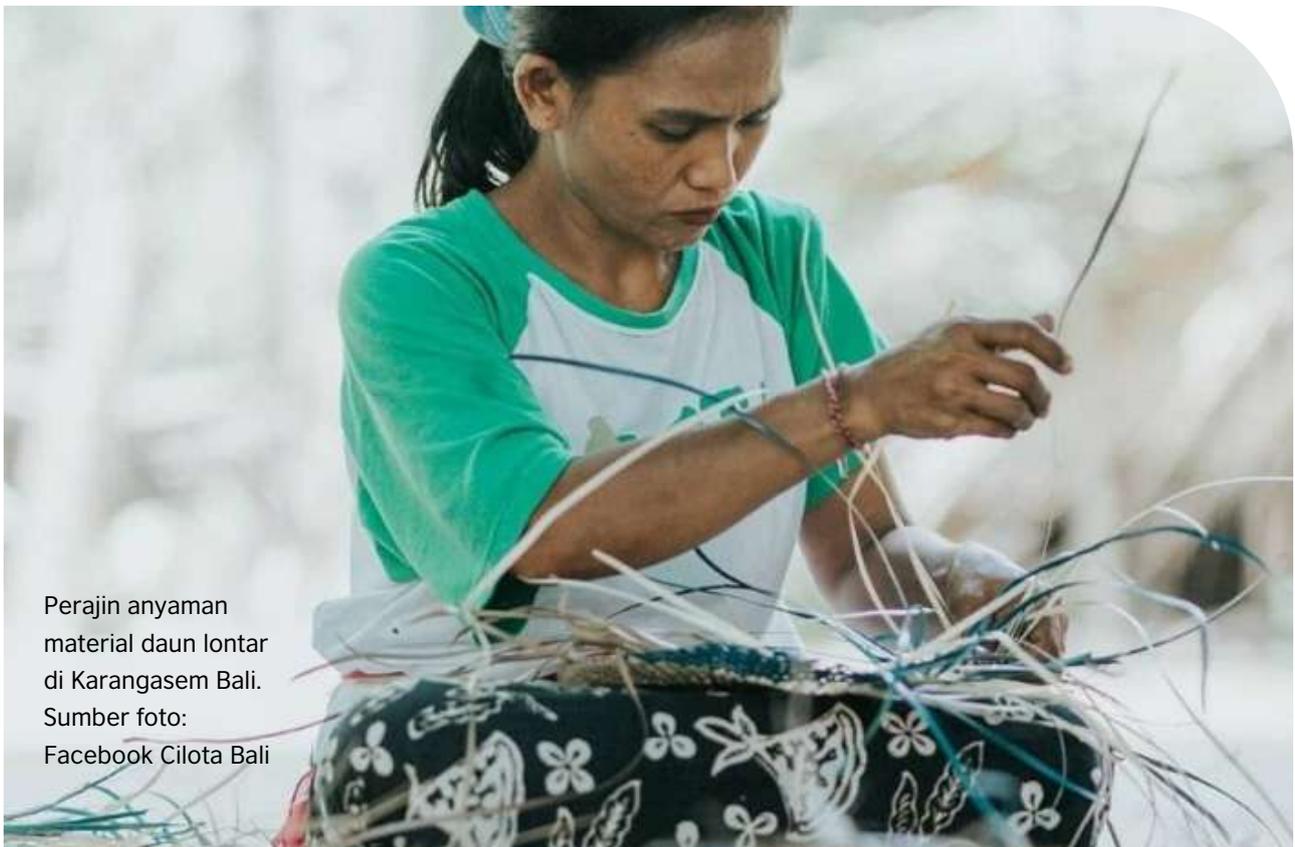
Bahan baku daun lontar masih didapatkan dengan mudah, “Kebetulan di daerah kami tanaman lontar ini banyak sekali”, ungkap Komang. Daun tersebut kemudian dijemur hingga kering. Setelah kering, daun lontar dipotong sesuai dengan ukuran yang diinginkan. Berikutnya adalah proses menganyam membentuk tubuh boneka, seperti kaki, tangan, dan badan. Untuk bagian kepala, biasanya digantikan dengan foto pemesan. Selanjutnya menyiapkan bahan-bahan pendukung seperti koran bekas, tali, kain, benang, dan lain-lain untuk merangkai bagian-bagian tubuh boneka. Langkah berikutnya adalah merakit badan boneka dengan bahan-bahan pendukung. Terakhir, boneka dikemas dengan baik sebelum akhirnya dikirim ke pelanggan.

Target utama pemasaran produk Cilota adalah para wisudawan di Bali, dan atau orang-orang yang ingin memberikan souvenir untuk wisudawan. Saat ini Cilota mencoba untuk bekerjasama dengan pihak kampus di Bali agar sekiranya produk Cilota dijadikan cinderamata resmi kampus. Selain itu, rencana Cilota untuk jangka

pendek ini adalah fokus pada *funding* dan *product development*. Sedangkan untuk jangka panjangnya Cilota ingin membuka rumah produksi di kampungnya, karena saat ini ia tidak memiliki rumah produksi sendiri. Para pekerja mengerjakan produksinya di rumah masing-masing.

Cilota mengembangkan usahanya dengan mandiri. Ia membeli peralatan produksi sendiri, tanpa bantuan pemerintah. Dalam produksinya tersebut, Komang memberdayakan masyarakat setempat seperti ibu-ibu dan anak remaja sebagai karyawan tidak tetap. Tujuan utamanya adalah agar meningkatkan perekonomian masyarakat setempat.

Selain itu, Komang juga menginginkan agar anak-anak remaja bisa mewarisi budaya lokal dengan memiliki keterampilan menganyam. Komang merekrut mereka dari adik kelas kuliah, tetangga, dan keluarganya. Mereka tidak digaji secara khusus, melainkan mendapatkan upah dari sistem borongan. Kedepannya untuk jangka pendek Cilota ingin fokus pada *funding* dan *product development*, sedangkan untuk jangka panjangnya Cilota ingin membuka rumah produksi di kampung agar para karyawannya bisa mengerjakan pekerjaan di rumah produksi tersebut, sekaligus sebagai tempat untuk pelatihan-pelatihan.



Perajin anyaman material daun lontar di Karangasem Bali. Sumber foto: Facebook Cilota Bali

Komunitas Terkait dalam Pengembangan Sektor Kerajinan

Rumah Sanur

Inisiatif awal Rumah Sanur adalah menciptakan ruang kreatif bagi komunitas lokal, pebisnis, wirausaha, pedagang, dan pengembang start-up termasuk pegiat industri kreatif. Kemungkinan untuk berkolaborasi dan memfasilitasi komunitas juga jadi tujuan Rumah Sanur. Rumah Sanur menyediakan ruangan yang bisa digunakan untuk meeting, workshop, seminar, presentasi, hingga pameran-pameran kecil. Di tempat ini juga dapat ditemui komunitas dalam beberapa industri antara lain kuliner.

Sejak Rumah Sanur berdiri pada tahun 2015, tempat ini telah menjadi ruang publik penting yang menyajikan diskusi tentang berbagai aspek kearifan sosial-budaya, global dan terkonsentrasi pada 16 sub-sektor industri kreatif dan orang-orang dari semua lapisan masyarakat. Rumah Sanur telah bermitra dengan 160 perusahaan kecil hingga menengah, adalah ruang inklusif dengan fasilitas yang dibangun khusus untuk akses difabilitas dan telah memupuk kolaborasi internasional dengan entitas dari Thailand, Singapura, Jerman, Prancis, Australia, dan negara-negara lain.

Salah satu program unggulan yang terkait dengan pengembangan material produk berkelanjutan adalah program MASABOCA Boot Camp. MASABOCA terdiri dari tiga desainer yang dipilih oleh tim mentor dari

Rumah Sanur untuk memproduksi dan mengembangkan produk yang memiliki dampak lingkungan yang positif dan menggunakan bahan-bahan upcycled. MASABOCA Boot Camp memandu ketiga desainer dan mengembangkan keterampilan mereka dalam berbagai bidang mulai dari desain produk, branding, pemasaran hingga peluncuran produk, serta memberi peserta kesempatan untuk menyelenggarakan lokakarya di Rumah Sanur. Rumah Sanur membuka peluang bagi para desainer baru dengan tujuan untuk mengembangkan potensi kreatif dalam industri yang kompetitif dan yang membantu membangun solusi masalah lingkungan.

Sejak 2016, Rumah Sanur - Creative Hub telah menjadi mitra dalam Chiang Mai Design Week, tahun lalu menghadirkan Bambooina, sebuah kolaborasi yang menampilkan 11 desainer dan produk bambu Indonesia di panggung dunia. Pada tahun 2018, Wake Wadho, kemitraan antara BEKRAF dan Kopikkon yang membina kolaborasi antara desainer dan seniman di Flores Tengah disajikan ke Forum Ekonomi Dunia di Davos. Pada tahun 2021 Rumah sanur berencana untuk menjadi Center hub for Upcycling Products sehingga para desainer, komunitas dan konsumen dapat berkumpul di tempat ini.

Ketemu Project

Ketemu Project adalah salah satu proyek yang mempunyai tujuan sebagai hub para seniman untuk berkumpul dan juga bercerita. Tujuan utama dari proyek ini sendiri bukanlah membuat suatu proyek besar dengan produk. Tapi lebih sebagai tempat awal bagi para seniman untuk bertemu. Membuat produk atau suatu kegiatan lanjutan diharapkan terjadi setelah para seniman ini berdiskusi.

Ketemu dikonsepsi pada tahun 2011 oleh seniman Budi Agung Kuswara (Kabul) & Samantha Tio (Mintio). Kabul dari Indonesia dan Mintio dari Singapura telah secara resmi dilatih dalam bidang melukis dan fotografi. Merasa dibatasi oleh cara kerja dan praktik mereka hanya meluas ke penonton di pasar seni komersial, keduanya bekerja sama dengan tujuan mengembangkan proyek dengan partisipasi anggota masyarakat untuk mengatasi masalah sosial dan memanfaatkan kreativitas untuk pemberdayaan sosial. Pada 2012, Mintio dan Kabul menyelesaikan bab dalam inisiatif penciptaan bersama mereka dengan pembuat kerajinan batik Klaten di Jawa Tengah. Proyek berjudul "Malam di Jari Kita" adalah kolaborasi untuk mengatasi status terpinggirkan dari pekerja batik di industri kerajinan dan pedesaan di Indonesia.

Setelah dua tahun mengembangkan lokakarya dan kegiatan partisipatif untuk siswa dan audiens untuk mengakses penelitian proyek mereka, Mintio &

Kabul mendirikan Ketemu Project Space pada awal 2015 sebagai platform untuk proyek dan program residensi di Bali. "Danau Imajinasi Kami / Danau Imajinasi Kita" adalah proyek percontohan ruang ini, berkolaborasi dengan siswa dari Kintamani dalam proyek pendidikan seni dan lingkungan. Ruang telah memprogram beberapa lokakarya dan sesi dialog dalam perjalanannya dan tim telah berkembang untuk memasukkan dua anggota baru, Ruth Onduko dan Mayun Dewi. Saat ini tim Ketemu berfokus pada memprogram dan mengembangkan inisiatif kreatif untuk ruang kreatif rehabilitasi psiko-sosial pertama di Bali untuk penderita skizofrenia.

Bekerja bersama dengan The Arts Development Company (ADC) sebagai perusahaan sosial yang dipimpin karyawan yang berbasis di Dorset - Inggris, Ketemu Project akan meningkatkan kesadaran, merangsang diskusi, menghasilkan perubahan persepsi, dan membuktikan nilai para penyandang cacat dalam perekonomian. Proses pembuatan program berawal dari Samanta yang juga sebagai desainer. Untuk program yang utama sebenarnya adalah program residensi para seniman di Bali. Program ini bekerja sama juga dengan seniman Bali. Setelah itu para peserta dijangkau lewat open call yang disebarluaskan lewat sosial media dan juga jaringan sendiri lewat open call yang disebarluaskan lewat sosial media dan juga jaringan sendiri.



Peserta program Gerakan Kreabilitas Ketemu Project.
Sumber foto: Instagram @ketemuproject

Proyek ini telah dianugerahi Hibah Program Ekonomi Inklusif Berkembang (DICE) dari British Council, berjalan dari Maret 2019 hingga Maret 2020. Dengan nama proyek yang sama, Ketemu akan memperluas fokus uji coba ini ke tiga negara ASEAN lainnya dengan dukungan Benih YSEALI untuk Hibah Masa Depan, yang berjalan dari Februari hingga Oktober 2019.

Dampak bantuan terhadap pengembangan program sangat membantu, pada awalnya kegiatan ini masih dibiayai oleh uang sendiri. Selama itu juga Samantha (owner) harus bekerja dan gaji tersebut untuk menghidupi proyek ini. Setelah mendapatkan bantuan hibah ini, proyek bisa berjalan karena bisa mengalokasikan dana untuk operasional, owner juga bisa berfokus pada pengembangan konsep program, tidak mengurus administrasi.

Kaji Mundo

Kaji Mundo adalah suatu gerakan masyarakat dengan berbasis komunitas yang mempunyai misi utama untuk memperkenalkan konsep *sustainable fashion*. Kaji Mundo didirikan oleh Fiona Caripis, seorang pelatih desain etis (*ethical design*) yang kemudian mendirikan gerakan dengan misi utama untuk menyebarkan pemahaman mengenai konsep keberlanjutan di masyarakat.

Kaji Mundo terbentuk berawal dari kegelisahan Fiona atas praktek industri fesyen yang menghasilkan banyak limbah. Sistem produksi industri fesyen yang ada saat ini didominasi oleh produk *fast-fashion*. Proses produksi *fast-fashion* ini menghasilkan limbah pewarna yang dapat mencemari lingkungan. Selain itu, industri *fast fashion* juga menghasilkan masalah lain seperti sosial dan juga ekonomi. Oleh karena itu, Fiona memutuskan untuk memulai gerakan berkelanjutan ini. Hingga saat ini, Kaji Mundo memperoleh pendanaan lewat program yang menghasilkan pemasukan seperti workshop dan juga penjualan produk-produk mereka.

Misi utama dari kaji Mundo adalah menciptakan dunia yang lebih berkelanjutan melalui intervensi desain dan komunitas. Untuk itu, Kaji Mundo menggabungkan praktik kreatif dan kolaborasi untuk menciptakan pengalaman bersama yang menghasilkan solusi bagi orang-orang dan planet ini. Melalui acara, lokakarya, dan produk yang dihasilkan, Kaji Mundo membina hubungan antar komunitas dan memicu ide-ide yang menginspirasi orang untuk hidup lebih berkelanjutan. Konsep utama dari gerakan ini adalah menciptakan dunia yang lebih aman bagi semua. Oleh karena itu mereka mengajak banyak komunitas dan juga individu untuk

tergabung dalam gerakan ini. Selama ini, Kaji Mundo bekerja sama dengan beberapa komunitas seni dan juga galeri dalam menyelenggarakan kegiatannya. Namun dalam kolaborasi program, belum pernah ada kegiatan yang dikerjakan bersama Institusi lain.

Implementasi program Kaji Mundo dilakukan dalam bentuk lokakarya yang terbuka untuk publik yang ingin mengikuti. Materi utama yang diberikan pada peserta adalah bagaimana mencetak dan mendesain suatu pola warna pada kain dengan material organik. Dalam workshop ini peserta membayar uang registrasi untuk mengikuti kelas tersebut. Jumlah kelas sendiri berkisar antara 6-10 orang agar lebih efektif. Para peserta akan mendapat semua bahan cetak, *one take* bandana, pengembangan desain terpandu & kesempatan untuk bereksperimen. Dalam kelas pencetakan selama 3 jam ini, peserta akan menjelajahi bahan-bahan alami untuk membuat motif unik yang terinspirasi tradisi lokal pada tekstil, dengan teknik cetak cap. Kaji Mundo akan memandu peserta untuk membuat motif kontemporer untuk bandana sendiri. Material yang digunakan dalam pelatihan ini berasal dari Jawa dan Bali untuk pewarna Indigo. Pewarna Indigo alami ini adalah produk Kaji Mundo untuk dijual ke pasaran.

Hingga saat ini, Kaji Mundo belum mendapatkan penghargaan dari institusi lain maupun event-event lain karena tidak pernah mengikuti kompetisi. Pada tahun 2020, Kaji Mundo sedang mengerjakan Pivot Bali, sebuah event yang mengangkat



Salah satu kegiatan workshop Screen Printing (italic) dengan pewarna alam di Kajimundo.
Sumber foto: Instagram @kajimundo

Pivot Bali, sebuah event yang mengangkat keterampilan tradisional dan karya-karya indah yang hilang dan didevaluasi terdevaluasi oleh pasar mode massal. Pivot Bali mengamati dengan cermat fashion lambat dan ekonomi perajin, dan memamerkan karya-karya tradisional dan kolaborasi perajin kontemporer. Acara ini akan menampilkan program bincang-bincang interaktif, lokakarya langsung dan pengenalan jejaring. Terdapat juga Panel ahli yang terdiri dari para pakar di bidang fesyen, aksesoris, perhiasan mewah, dan jurnalis yang akan berbagi pengalaman

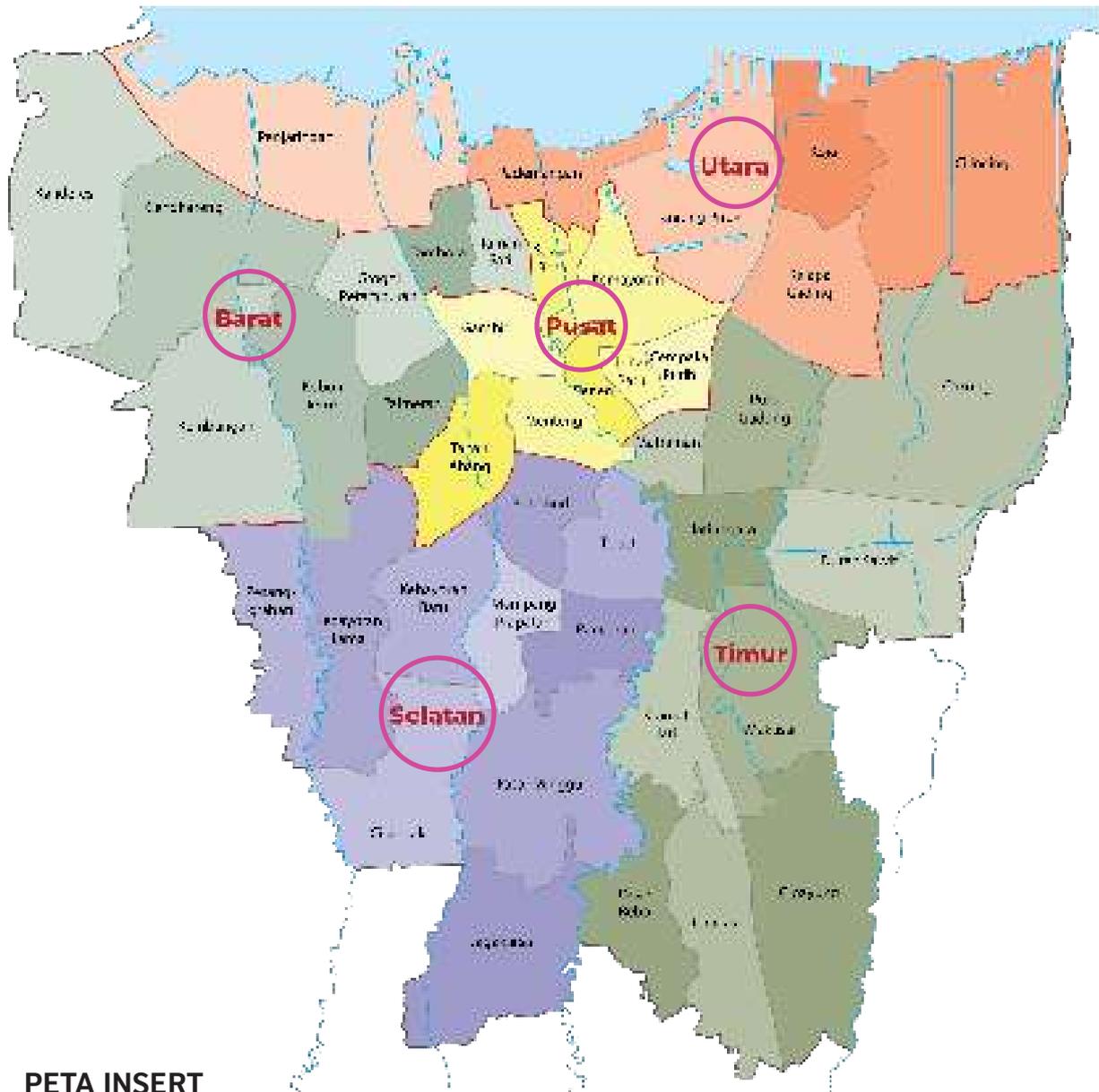
dan pengetahuan mereka tentang fesyen berkelanjutan dan mempelajari kembali tentang konsumsi dan bagaimana mendesain. Event ini dibuat dengan tujuan untuk mengedukasi dan memperkenalkan masyarakat tentang fesyen berkelanjutan secara lebih luas lagi.

Sustainable Material Dan Pemanfaatannya Dalam Kerajinan

Identifikasi Pemanfaatan Sustainable Material dalam Produk Kerajinan

Kerajinan tangan merupakan suatu produk hasil keterampilan manusia berupa hiasan, benda seni ataupun barang pakai untuk memenuhi kebutuhan manusia. Untuk membuat sebuah kerajinan tangan diperlukan suatu keterampilan. Arti kerajinan (craft) sendiri begitu luas dan berubah, menurut Catharine Rossi (Kingston University) dalam *Crafting Continuum* (2013), *the craft of tomorrow will be collective and creative, it will be a site of alterity and authenticity, or skilled production, and socially committed subversion*. Artinya, masa depan dari kerajinan sendiri akan berfokus pada penemuan-penemuan kreatif dan juga dapat menjadi jalan keluar permasalahan sosial.

Riset ini telah mengidentifikasi material-material yang berpotensi untuk menjadi material masa depan kerajinan di Indonesia. Material yang diidentifikasi terbagi menjadi yaitu Material Baru dan Material Pemanfaatan Ulang. Identifikasi Material Baru berdasarkan jenis material tersebut yang benar-benar baru digunakan dalam produk kerajinan. Material Pemanfaatan Ulang berdasarkan jenis dan proses produksi material tersebut menjadi produk kerajinan.



PETA INSERT



Jakarta

Material Pemanfaatan Ulang

1. Minyak goreng bekas pakai
2. Koran bekas
3. Limbah kayu (Jati, Sungkai, Meranti, Angsana, Kamper)
4. Kain katun
5. Kantong plastik
6. Plastik kemasan bekas
7. Tutup botol plastik
8. Kain perca
9. Spanduk bekas pakai

Wirausaha yang diwawancarai
7 wirausaha kerajinan



PETA INSERT



Jawa Barat

Material Baru

1. Mycelium Leather
2. Kulit kaki ayam

Material yang Berpotensi untuk Produk Kerajinan

1. Pelepah Pinang

Material Pemanfaatan Ulang

1. Botol kaca bekas pakai
2. Limbah kayu (Jati, Maple dan Sonokeling)
3. Kain kanvas
4. Tutup botol plastik
5. Plastik kemasan bekas pakai
6. Kantong Plastik
7. Bambu

Wirausaha yang diwawancarai

Bandung (8 wirausaha kerajinan)

Garut (2 wirausaha kerajinan)



PETA INSERT



Jawa Timur

Material Baru

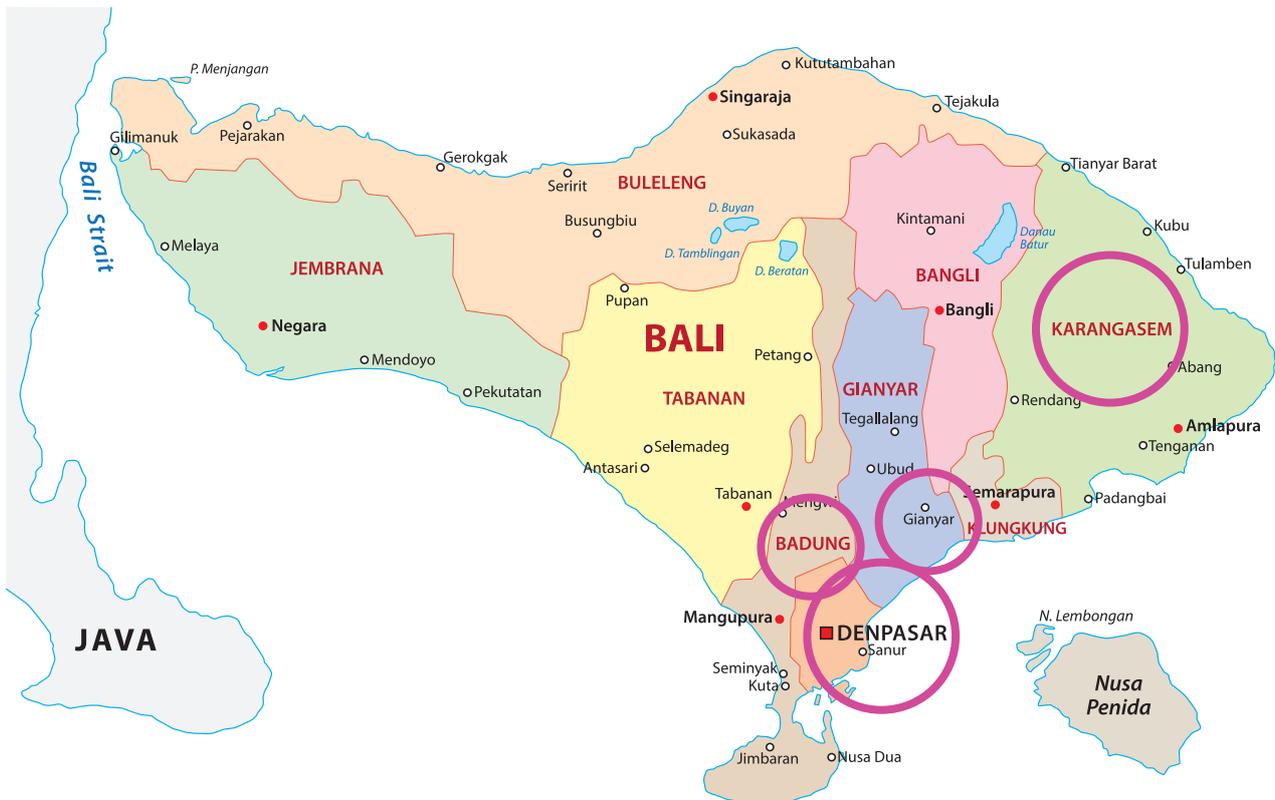
1. Pelepah Pisang

Material Pemanfaatan Ulang

1. Lumpur Lapindo
2. Sak semen
3. Kulit telur
4. Kayu (mahoni, jati, sonokeling)
5. Pandan
6. Limbah popok bayi
7. Tutup botol plastik

Wirausaha yang diwawancarai

- Surabaya (3 wirausaha kerajinan)
- Bojonegoro (2 wirausaha kerajinan)
- Malang (1 wirausaha kerajinan)



PETA INSERT



Bali

Material Pemanfaatan Ulang

Wirausaha yang diwawancarai

- Denpasar (2 wirausaha kerajinan)
- Gianyar (2 wirausaha kerajinan)
- Badung (1 wirausaha kerajinan)
- Karangasem (2 wirausaha kerajinan)

1. Tutup botol plastik
2. Logam Kuningan bekas
3. Kunci bekas
4. Botol kaca bekas pakai
5. Kain sprei bekas
6. Daun lontar
7. Bambu
8. Kantong Plastik

Berkaca pada temuan di lapangan, terdapat dua kategori material yang dapat digolongkan sebagai material baru atau material masa depan.

1. Inventif (material yang sifatnya inovasi pengembangan material baru yang menggunakan teknologi)

Material inventif adalah material baru yang belum pernah digunakan sebelumnya sebagai bahan dasar kerajinan. Material ini juga berasal dari sumber baru, bisa didapatkan dari produksi sendiri maupun ada pemasok luar. Material ini tercipta dari proses inovasi dan juga hasil proses percobaan yang berulang-ulang. Karakteristik material ini adalah penggunaannya yang belum dipakai secara luas, kemudian juga material ini tercipta sebagai solusi atas mengatasi permasalahan-permasalahan yang tidak bisa diatasi oleh material sebelumnya. Proses penciptaan material inventif saat ini memerlukan alat-alat yang berteknologi. Misalnya saja adalah material dari MyCotech, material ini berbahan dasar jamur dan merupakan satu-satunya di dunia. Proses pembuatannya pun harus mengalami proses trial and error. Material inventif Mycotech ini diharapkan dapat menjadi solusi atas keterbatasan material berbahan dari kulit hewan.

2. Reinventif (material yang sifatnya pengembangan baru dari material yang sudah ada dan diolah menjadi material yang baru digunakan dalam produk kerajinan)

Material reinventif dibagi berdasarkan proses pengolahan material menjadi material baru (reuse, recycle, upcycle)

- **Reuse**

Material reuse adalah material yang bisa digunakan kembali tanpa harus melakukan proses lebih lanjut lagi. Aktivitas menggunakan kembali (reuse) bisa dilakukan dengan cara menggunakan material sesuai dengan tujuannya semula, atau juga menggunakan material tersebut dengan tujuan lain. Praktek penggunaan kembali ini populer beberapa tahun ke belakang karena banyak material sekali pakai yang mengotori lingkungan. Produk-produk dengan fungsi reuse bertujuan agar produk yang diproduksi tidak langsung dipakai dan bisa dipergunakan kembali tanpa memerlukan perlakuan khusus.

- **Recycle**

Terdapat beberapa pengertian material daur ulang (Recycle), yaitu suatu material yang bisa diolah kembali menjadi produk yang bisa memperpanjang umurnya, atau suatu material yang bisa digedradasi kembali. Namun penelitian ini membatasi material recycle dalam lingkup material yang bisa dihancurkan dan dibentuk kembali menjadi produk yang serupa atau produk lain dengan metode produksi serupa. Contohnya saja, material plastik yang bisa dipanaskan kembali dan diolah menjadi produk plastik kembali. Atau, keramik bekas yang bisa dihancurkan dan kemudian diolah kembali sebagai bahan baku.

● Upcycle

Daur ulang mengikuti filosofi bahwa barang bekas masih bisa bermanfaat - atau menyediakan bahan yang bermanfaat. Upcycling selaras dengan filosofi ini tetapi membutuhkan proses yang lebih jauh. Proyek upcycling melibatkan cara-cara kreatif menggunakan produk dan bahan lama. Sejumlah desainer telah mengembangkan bisnis daur ulang, mengubah produk bekas menjadi pakaian yang menarik, aksesoris, atau aksesoris rumah tangga. Biasanya, mereka ingin pelanggan mereka tahu barang-barang telah dirancang secara kreatif dari produk-produk bekas, menjangkau basis pelanggan yang menghargai praktik ini. Penggunaan produk sebelumnya sering kali terlihat dan tidak mengubah bentuk materialnya secara radikal.

Perajin memperoleh keterampilan dengan cara belajar melalui orang lain maupun melalui pengalaman diri sendiri. Dengan memiliki keterampilan perajin akan dapat bertahan hidup dalam lingkungan yang selalu berubah. Indonesia sebagai negara dengan sumber daya alam bervariasi memiliki daya dukung yang besar dalam konteks material kerajinan. Hasil survey kuantitatif dilakukan di 4 provinsi dan berhasil mendapatkan 246 partisipasi responden. Pada variabel tentang pengetahuan responden terhadap jenis material pada produk kerajinan berdasarkan produk yang dibeli oleh responden, menyatakan bahwa terdapat 32,9% produk kerajinan yang memanfaatkan Tekstil sebagai bahan utama kerajinan, kemudian diikuti dengan Kayu (14,2%), Manik-Manik (5,3%), Rotan (4,9%) serta Bambu (4,1%). Angka tersebut mencerminkan pemanfaatan material produk kerajinan masih didominasi oleh material yang bersifat organik.

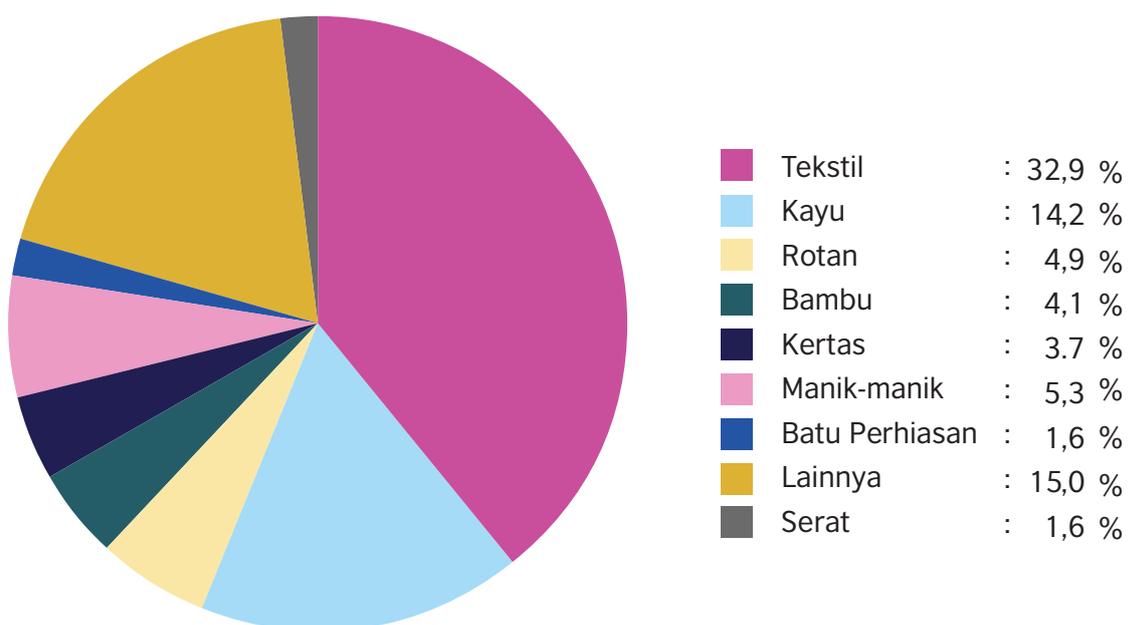


Diagram 4.1 Diagram Pemanfaatan Material Pada Produk Kerajinan di 4 Provinsi

Pemanfaatan Sustainable Material di Sektor Kerajinan

Berdasarkan hasil wawancara mendalam, teridentifikasi ragam pemahaman tentang *sustainable* yang berkaitan dengan sektor kerajinan. Keberagaman pemahaman ini dipengaruhi oleh lokasi penelitian, usia, latar belakang pendidikan serta jaringan dan interaksi dalam memperoleh informasi tersebut. Mayoritas memberikan jawaban definisi *sustainable* sebagai keberlanjutan atau keberlangsungan. Namun ada beberapa yang dapat menjelaskan dengan lebih rinci tentang pemahaman mereka terhadap *sustainable*. Berlatar belakang idealisme tentang pentingnya melestarikan keahlian yang dimiliki oleh perajin bambu, bagi Maulana dari Studio Dapur pengertian tentang *sustainable* dalam dunia kerajinan khususnya kerajinan bambu sebagai suatu hal yang harus terus dilestarikan mulai dari keahlian membuat produk kerajinan bambu yang dimiliki si perajin, teknik dalam membuat kerajinan bambu, pemanfaatan material bambu dan regenerasi dari suatu profesi perajin bambu. Definisi yang sama juga menjadi pemahaman Harry dari Amygdala tentang *sustainable* dalam kerajinan. Harry menambahkan perlunya dukungan dalam hal pengembangan desain produk, pengembangan material dan manajemen sistem produksi supaya usaha kerajinan si perajin tetap berkelanjutan atau *sustainable*.

Pemahaman yang sama dengan Studio Dapur dan Amygdala, juga dikatakan oleh Miranda Rustam berdasarkan pengalamannya

sebagai Program Manager Switch Asia Hand Woven Textile HIVOS. Ia menyadari bahwa kerajinan yang *sustainable* adalah bagaimana profesi perajin tetap ada dan diminati menjadi suatu pekerjaan. Untuk mendukung hal itu menurut Miranda, perlunya keterkaitan elemen-elemen penting yang mendukung hal tersebut yaitu keberlanjutan elemen lingkungan, sosial dan ekonomi. Keberlanjutan elemen lingkungan yang memperhatikan sistem produksi dan cara perolehan material yang tidak merusak lingkungan. Keberlanjutan elemen sosial yang memperhatikan keterampilan yang dimiliki oleh perajin, fungsi dari produk kerajinan dan nilai-nilai budaya yang menyertai produk tersebut, serta elemen ekonomi yang memperhatikan bagaimana kerajinan tersebut dapat memberikan kesejahteraan kepada perajin dalam bentuk transparansi, mulai dari proses produksi sampai ke tahap penjualan.

Menurut I Ketut Muka, akademisi Institut Seni Indonesia – Denpasar, ada 3 hal yang harus diperhatikan dalam mengkategorikan kerajinan yang bersifat *sustainable*. Yang pertama adalah bahan baku atau material *sustainable* yaitu material yang digunakan adalah material yang mudah didapatkan, mudah untuk di daur ulang dan proses perolehan material tidak merusak alam. Yang kedua adalah proses yang *sustainable*, baik dari sisi teknis, proses produksi yang memperhatikan pada dampak lingkungan

lingkungan serta proses bagaimana SDM tersebut bekerja. I Ketut Muka menambahkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki perajin sebagai bagian dari proses *sustainable* yang harus tetap dijaga keberlangsungannya dengan cara regenerasi. Yang ketiga adalah yang pasar, dengan adanya pasar untuk produk kerajinan maka produk kerajinan tersebut akan tetap ada keberlangsungannya. Ketiga hal tersebut harus berlangsung secara terus menerus.

Prinsip keberlangsungan yang bersifat terus menerus dan dapat dimanfaatkan dengan baik juga menjadi dasar pemahaman *sustainable* bagi pemilik usaha kerajinan seperti Guweeng yang mengolah produk kerajinan dengan material limbah kulit telur, I-Substic yang mengolah limbah kantong plastik, Duakala yang juga mengolah limbah dengan material plastik, Lovelife yang mengolah limbah botol kaca bekas pakai dan Kunang yang mengolah limbah logam menjadi perhiasan yang bernilai jual tinggi. Mereka melihat keberadaan material di lingkungan sekitar mereka dan menggunakan kreatifitas mereka mengolah material-material yang dianggap limbah menjadi produk yang lebih bermanfaat. Material dengan ketersediaan jumlah yang masih banyak dan dianggap masih akan ada keberlangsungannya, menjadi pertimbangan bagi pemilik usaha Hirka, Debog, Gazewanny Lab, Studio Dapur dan Luido sebagai sumber material untuk produk kerajinan. Bagi mereka, material-material yang saat ini mereka manfaatkan dalam produk kerajinan adalah *sustainable material*.

Akademisi dari Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, Adhi Nugraha melihat *sustainability* dalam konteks penggunaan material produk kerajinan adalah penggunaan material yang tidak eksploitatif karena menurutnya produk kerajinan adalah suatu hal yang terbatas jumlah produksinya, tidak seperti produk-produk industri yang bersifat massal.

“Kalau bicara tentang sustainability harus ada batas produksi. Barang-barang craft haruslah terbatas jumlah produksinya. Kalau kerajinan tetap pada prinsipnya yaitu kerajinan dengan keahlian tangan, tidak mengikuti pola industri yang bersifat massal, maka material yang digunakan dalam kerajinan akan tetap lestari. Pakai material kayu atau bambu tidak secara berlebihan. Peneliti-peneliti bisa mengusulkan material-material baru yang bisa diaplikasikan di kerajinan. Selama penggunaannya tidak bersifat eksploitatif, maka tidak ada urgensi untuk menciptakan material baru. Material yang ada tetap bisa digunakan, dan kerajinan tetap mengikuti perubahan untuk mengaplikasikan material-material baru. Material baru sebagai substitusi.”

Sementara Piyush Suri, seorang pendiri Handmade in Britain memberikan penjelasan berdasarkan pengalamannya sebagai seorang praktisi kerajinan di Inggris bahwa *sustainability* memiliki definisi yang berbeda tergantung dari setiap jenis kerajinan, namun pada intinya adalah adanya suatu kesadaran terhadap lingkungan dan bertanggungjawab dalam mengelola dan meminimalisir limbah produksi serta menggunakan material

lokal yang ada di sekitar. *Sustainability* juga didefinisikan sebagai suatu tindakan akan pelestarian, melalui usaha memperbaiki dan pemanfaatan kembali produk-produk tertentu. Elemen *slow living* juga menjadi kunci dari *sustainability*. Elemen ini berdampak pada meminimalisir kerusakan pada bumi. Menurutnya tidak perlu menjadi *eco-conscious* atau mengaplikasi hal-hal yang alami, kuncinya ada pada kemampuan kita untuk meminimalisir penggunaan.

Sustainability juga harus dilihat sebagai sebuah siklus. Menurut akademisi dari Universitas Malang, Hery Budianto, kunci dari proses yang *sustainable* atau berkelanjutan adalah memikirkan suatu proses dari awal hingga akhir sehingga akhirnya membentuk siklus. Pemahaman tentang *sustainability* lebih mengutamakan aksi yang bersifat edukatif pada proses yang disampaikan secara keseluruhan dan berkesinambungan. Pendapatnya tentang penggunaan material tidak harus dengan menggunakan material yang baru. Penggunaan material yang dapat diolah dengan terus menerus dan termanfaatkan dengan baik sehingga terbentuk suatu siklus tersebut adalah pemanfaatan material yang paling baik dalam proses produksi kerajinan.

Memahami *sustainability* sebagai sebuah siklus menjadi prinsip pemilik usaha Robries dalam menjalankan usahanya. Robries yang mengolah limbah botol plastik menjadi produk interior tidak melihat material botol dan tutup botol plastik sebagai limbah atau sampah. Ia melihatnya sebagai suatu

benda yang bernilai ekonomis, ketika diolah lagi menjadi suatu benda dengan desain dan fungsi yang lain. Pemanfaatan yang berkelanjutan dan bernilai ekonomis dari suatu material dapat mengubah perspektif seseorang bahwa material tersebut dapat diubah menjadi hal lain yang baik. Perubahan perspektif ini diharapkan akan berdampak pada suatu pola pikir bahwa suatu material dapat bertransformasi menjadi benda lain dengan pemanfaatan yang berbeda dan terus menerus secara berkelanjutan dalam kehidupan manusia. Perubahan perspektif ini yang dialami oleh pendiri Robries setelah berjejaring secara intens dengan komunitas yang bergerak pada pengolahan produk-produk daur ulang.

Cara pandang *sustainability* sebagai suatu sirkular juga dikemukakan oleh pemilik usaha Tryupcycle dan Threadapeutic. Salah satu pendiri Kaji Mundo, mengatakan diperlukan skema sirkular sehingga akhir dari suatu proses tidak berhenti begitu saja, tapi dapat kembali lagi pada proses awalnya. Dalam konsep *sustainable fashion* selain penting untuk memilih bahan yang bersifat organik sehingga dapat diolah kembali, penting juga untuk memikirkan model bisnis yang akan dipakai untuk menghasilkan profit, tanpa hal itu maka proses sirkular tidak akan dapat berjalan.

Dalam penelitiannya mengenai perkembangan *sustainable material* dan penggunaannya pada desain produk, Fazli I Bachrudin membuat klasifikasi pemanfaatan material berdasarkan 3 kategori yaitu kategori berdasarkan jenis material, kategori berdasarkan asal muasal jenis kategori dan kategori proses pembuatan material yang bersifat terbarukan, semi terbarukan dan bukan terbarukan^[7]. Dalam penelitian yang masih membahas studi tentang *sustainable material*, Bachrudin melakukan penelitian tentang apresiasi seseorang terhadap produk yang menggunakan *sustainable material* berdasarkan pengetahuan mereka terhadap *sustainable material*.

Dari hasil survei kuantitatif didapatkan ragam respon terhadap material yang bersifat *sustainable material*. Pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk mengetahui bagaimana pengetahuan mereka tentang ragam sustainable material. Pertanyaan diawali dengan pertanyaan pengetahuan mereka tentang material yang secara umum digunakan dalam produk kerajinan. Kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan pengetahuan mereka tentang material yang bersifat *upcycle* atau *recycle*, dengan batasan definisi produk kerajinan *recycle* adalah produk kerajinan yang penggunaan materialnya diperlukan proses pengolahan terlebih dahulu sehingga menjadi material dasar, serta batasan definisi produk *upcycle* adalah produk kerajinan yang penggunaan materialnya tanpa diperlukan proses pengolahan terlebih dahulu dan langsung diolah berdasarkan kreasi desain produk.

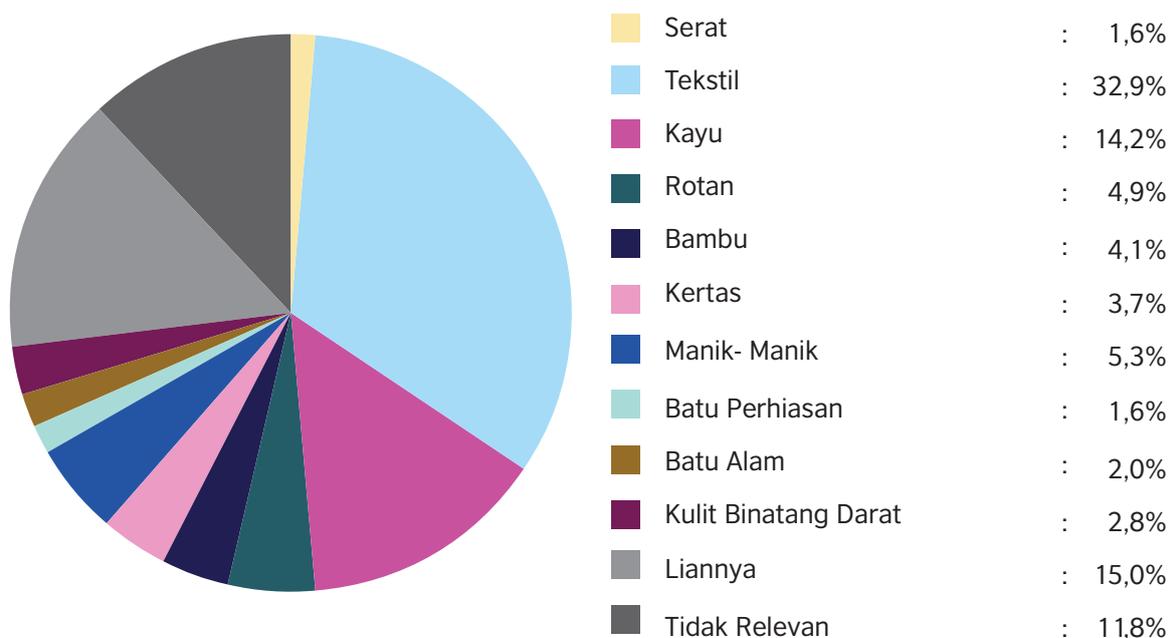


Diagram 4.2 Pengetahuan responden tentang jenis material pada produk kerajinan secara umum

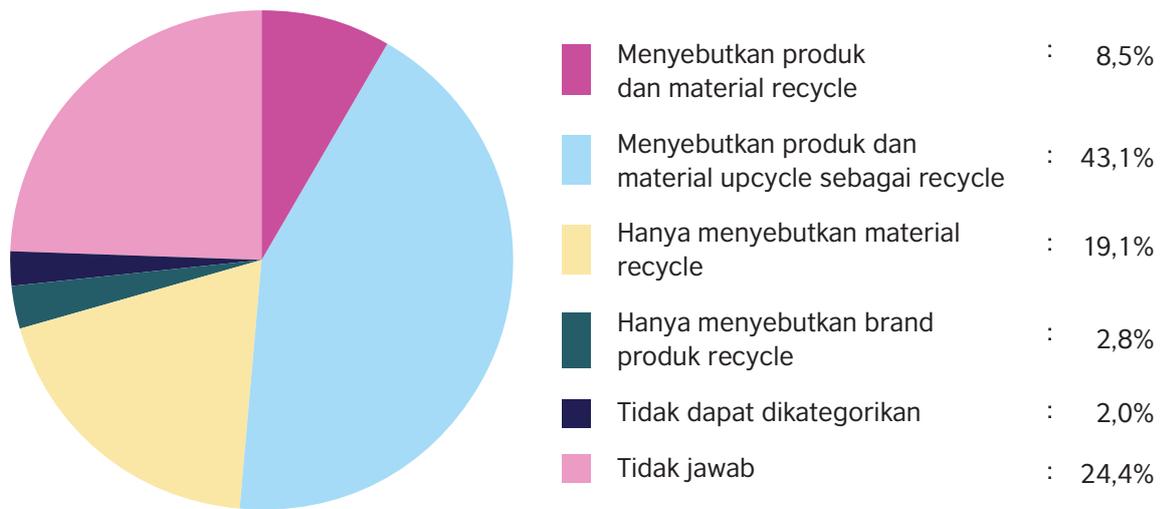


Diagram 4.3. Pengetahuan Responden Tentang Jenis Material Produk Kerajinan Recycle

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar responden mengetahui jenis material dan produk kerajinan yang bersifat *recycle*. Sebagian besar jawaban menyebutkan tipe material plastik dan kertas sebagai material recycle yang sering digunakan pada produk kerajinan. Sementara jawaban responden mengenai jenis material dan produk kerajinan yang *upcycle* adalah :

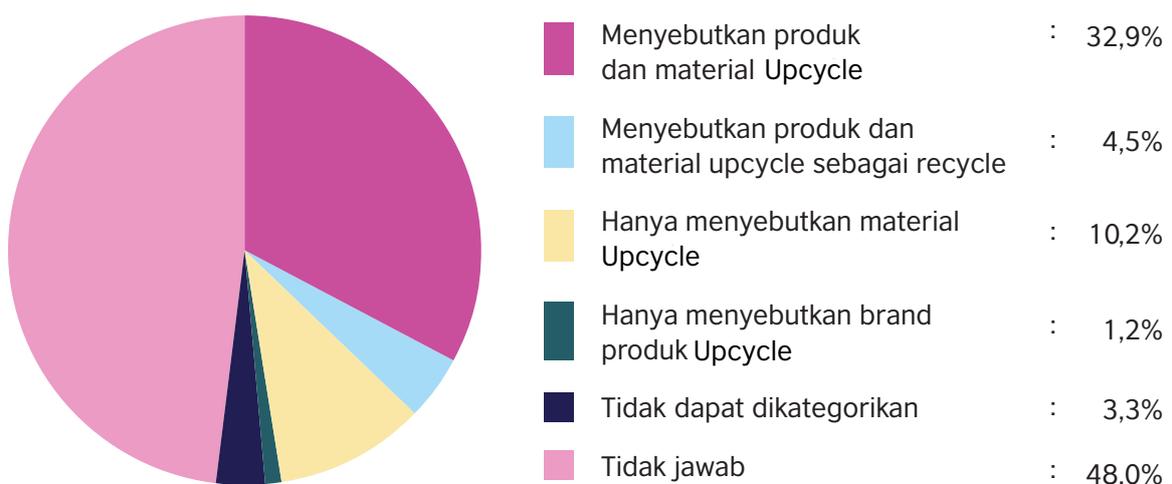
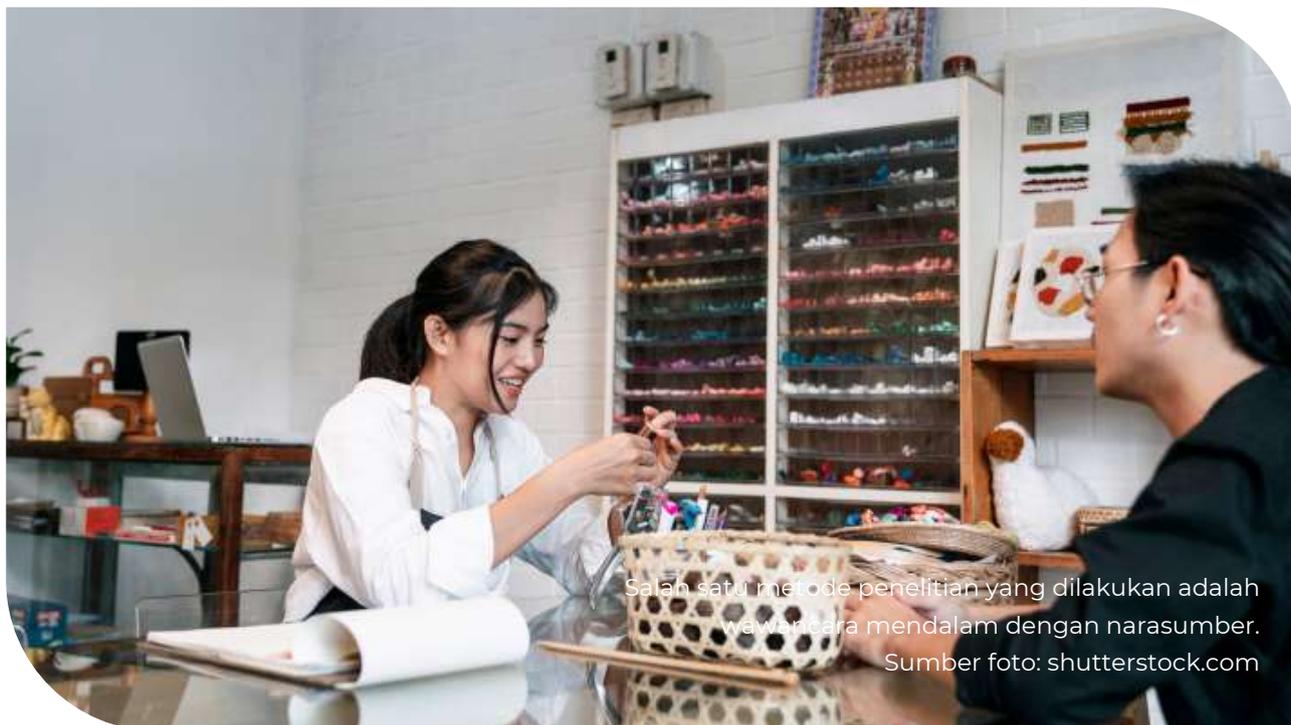


Diagram 4.4 Pengetahuan Responden Tentang Jenis Material Produk Kerajinan Upcycle



Sama halnya dengan produk recycle, sebagian besar responden dapat menyebutkan jenis material dan produk yang bersifat upcycle dengan pengetahuan jenis material yang lebih beragam antara lain bambu, kayu, batok kelapa, plastik, kertas.

Penelitian ini berhasil memetakan berbagai macam material yang ada di 4 provinsi di Indonesia. Meskipun tidak mewakili wilayah Indonesia secara keseluruhan, Ada 4 provinsi yang menjadi sampel penelitian ini memiliki populasi penduduk sebesar 101.951.300 jiwa (38,9%) dari total 261.890.900 jiwa penduduk Indonesia. Masing-masing provinsi mempunyai karakter yang berbeda-beda dilihat dari sumber daya materialnya, daya dukung manusia, dan juga ekosistem yang meliputinya.

- **Jakarta**

Keunggulan wilayah Jakarta dalam hal material kerajinan adalah mudahnya mengakses informasi dan juga tersedianya infrastruktur. Arnetta Craft adalah salah satu perajin yang memanfaatkan limbah minyak goreng untuk dijadikan produk sabun. Selain itu, perajin ini juga berhasil memasarkan produk seperti kotak tisu dari hasil olahan koran bekas. Keterampilan pengolahan material daur ulang ini didapatkan dari pelatihan yang dilakukan oleh pemerintah maupun organisasi lain. Selain itu, keterampilan pengolahan limbah material ini didapatkan secara otodidak seperti halnya para perajin lain. Para perajin tersebut sering mengakses internet untuk mencari ide baru atau belajar teknik baru dalam pengolahan material limbah. Literasi yang baik, material daur ulang yang melimpah, dukungan sumber daya manusia dan infrastruktur yang baik membuat Kota Jakarta sebagai kota yang mendukung proses pembuatan kerajinan dengan cara memanfaatkan barang yang sudah ada untuk dijadikan produk baru (*upcycling*).

● Jawa Barat

Salah satu material yang menjadi terobosan adalah Mycotech, material baru hasil dari pengolahan jamur sebagai bahan dasarnya. Material ini dapat mempunyai kekuatan seperti kayu atau juga bisa dibentuk dengan karakteristik menyerupai kulit tergantung desain apa yang kita mau. Kelenturan aplikasi material ini menjadikannya sebagai bahan kerajinan yang sangat inovatif. Material Mycotech dapat digunakan sebagai bahan pengganti kulit sintetis sehingga dapat diaplikasikan dalam produk tas, sepatu atau sebagai pengikat jam tangan. Material baru lain yang muncul dari daerah Jawa Barat adalah penggunaan kulit kaki ayam (ceker) sebagai bahan untuk kerajinan sepatu. Material ini muncul dari kerajinan Hirka Shoes yang memutuskan untuk menggunakan material kulit kaki ayam. Material ini memiliki keunggulan dari segi jumlahnya yang banyak dan juga lebih mudah didapatkan daripada kulit sapi, buaya atau kerbau.

Jawa Barat dapat menghasilkan material-material kerajinan yang kreatif karena ekosistemnya yang didukung 4 faktor. Yang pertama adalah Industri Desain yang sudah berkembang sebelumnya. Industri fesyen dengan desain yang menarik dipelopori oleh Jawa Barat. Berdasarkan data BPS (2016), Jawa Barat menyumbang ekspor ekonomi kreatif nasional. Industri kreatif yang sudah maju ini memaksa para pelaku industri kreatif untuk selalu kompetitif agar dapat bersaing di pasaran. Kedua, adanya sumber daya yang mendukung. Jawa Barat mempunyai sumber daya alam dan juga sumber daya manusia yang baik. Sumber daya alam di Jawa Barat didukung oleh wilayah-wilayah sekitaran Kota Bandung seperti wilayah Majalengka yang terkenal akan Industri Tekstilnya, wilayah Garut dan Tasik yang kaya dengan industri kulit maupun material bambu. Daya dukung Sumber Daya Manusia berasal dari banyaknya pelaku industri kreatif di Jawa Barat. Keterlibatan anak muda sebagai pelaku industri kerajinan juga melahirkan inovasi-inovasi yang tidak terpikirkan sebelumnya. Keempat, komitmen pemerintah menjadi salah satu faktor yang mendukung munculnya inovasi dalam hal kerajinan termasuk juga dalam pengembangan material kerajinan baru. Jawa Barat adalah kota pertama di Indonesia yang mempunyai Peraturan Pemerintah tentang Ekonomi Kreatif.

● Jawa Timur

Kota-kota di Jawa Timur memiliki keunggulan karakteristik yang berbeda pada masing-masing kotanya. Hal ini terjadi karena Jawa Timur memiliki kondisi geografis yang beragam sehingga sumber daya alam di masing-masing kota dapat berbeda. Pada tahun 2016, Provinsi Jawa Timur menyumbang 2,17% (2.460.868) terhadap total tenaga kerja di bidang Ekonomi Kreatif Nasional. Jawa Timur juga memiliki persentase tenaga kerja Ekonomi Kreatif lebih tinggi (16,28%) dibandingkan nasional^[8].

Pemanfaatan material dalam produk kerajinan yang teridentifikasi dalam penelitian mayoritas adalah material yang bersifat organik seperti kayu, pandan, lumpur dan juga pelepah pisang. Material organik yang teridentifikasi sebagai material baru adalah material pelepah pisang yang diolah menjadi produk tas, topi, hiasan interior dan souvenir. Kemudian teridentifikasi juga material pemanfaatan ulang yaitu sak semen yang diolah menjadi tas dan payung serta limbah botol dan tutup plastik yang diolah menjadi hiasan interior. Material lain yang tidak ditemukan pada daerah lain adalah penggunaan material dari Lumpur Lapindo sebagai bahan baku utama yang diolah menjadi jam tangan dan alat-alat tulis. yang berbeda dari daerah lain adalah penggunaan lumpur lapindo sebagai bahan pembuatan produk jam tangan dan juga alat-alat tulis.

Banyaknya penggunaan material organik sebagai bahan kerajinan di Jawa Timur didukung oleh faktor alam di daerah tersebut. Daerah-daerah seperti Bojonegoro, dan Banyuwangi menghasilkan kayu yang dapat digunakan sebagai bahan baku kerajinan. Bojonegoro juga salah satu daerah penghasil pisang terbesar. Banyaknya potensi kebun pisang ini membuat salah satu perajin untuk memanfaatkan pelepah pisang yang sebelumnya tidak mempunyai nilai ekonomis tinggi menjadi sesuatu yang bernilai.

● Bali

Bali sebagai salah satu daerah tujuan wisata baik domestik maupun asing memberikan dampak negatif terhadap kelestarian lingkungan. Sampah yang dihasilkan dari industri pariwisata terbilang sangat banyak. Hal ini yang mendorong pemerintah daerah Bali untuk mengeluarkan aturan tentang pengelolaan sampah plastik sekali pakai. Regulasi tersebut berisi Peraturan Walikota Denpasar No.36/2018 tentang Pengurangan Penggunaan Kantong Plastik dan Peraturan Gubernur Bali No.97/2018 tentang Pembatasan Timbulan Sampah Plastik Sekali Pakai. Industri kuliner yang menghasilkan sampah tersebut mulai menyediakan kantong pengganti dari kertas ataupun tidak memberikan sama sekali kantong plastik. Hal ini juga berimplikasi pada layanan pesan antar makanan seperti go-jek, grab food atau layanan antar pizza hut yang tidak memberikan kantong plastik. Dampak peraturan ini juga terasa bagi para wisatawan yang datang ke bali, pada umumnya para wisatawan terutama wisatawan domestik tidak mengetahui aturan ini sehingga sering mengalami kerepotan ketika berbelanja. Meskipun menjadi keluhan karena ketika berbelanja tidak disediakan kantong plastik, masyarakat tidak keberatan dengan peraturan tersebut karena banyak kantong seperti kantong kain atau kertas yang bisa dijadikan substitusi. Para perajin memanfaatkan kesempatan ini untuk membuat produk kerajinan berbahan dasar sampah, salah satunya adalah Kunang Jewelry - perajin perhiasan berbahan dasar sampah logam. Kunang mendapatkan bahan baku yang melimpah untuk bisa diolah sebesar-besarnya untuk mengurangi sampah logam dan sekaligus pemberdayaan masyarakat dari segi ekonomi. Material kerajinan lain yang masuk dalam penelitian ini adalah pengolahan limbah botol bekas hasil dari sampah café dan juga hotel-hotel di Bali. Sampah botol bekas tersebut diolah kembali (*upcycle*) menjadi produk lain seperti vas bunga, gelas, dan juga botol untuk sabun. Triupcycle

hadir juga di Bali sebagai brand yang memanfaatkan limbah industri pariwisata menjadi produk yang berguna. Selain dari segi material daur ulang, Bali juga kaya akan material organik seperti bambu dan lontar. Kabupaten Karangasem mempunyai sumber daya alam yang kaya akan lontar. Potensi ini yang menjadi sumber inspirasi bagi crafter Cilota Bali untuk membuat produk souvenir.

Faktor pendukung kerajinan dengan material daur ulang dan organik di Bali didukung oleh potensi materialnya yang melimpah. Industri pariwisata Bali menyebabkan pembangunan Hotel dan juga Café menjadi sangat masif. Pembangunan ini menghasilkan sampah botol yang menjadi material Kunang Jewelry dan Lovelife, ataupun limbah spreng Hotel yang menjadi bahan baku Triupcycle menjadi tidak terbatas. Industri pariwisata yang menghasilkan sampah dan para desainer/brand kerajinan membutuhkan material untuk produknya menciptakan suatu hubungan simbiosis mutualisme. Selain dari segi material, industri kerajinan Bali juga ditopang oleh tingginya kesadaran orang asing dan masyarakat perkotaan tentang pengelolaan sampah. Apresiasi orang yang datang ke Bali sangat baik dalam menerima produk-produk hasil pengolahan sampah. Hingga saat ini, konsumen terbesar dari produk-produk daur ulang berasal dari orang asing. Pada umumnya wisatawan asing yang membeli produk daur ulang tertarik pada proses pembuatannya dan juga cerita mengenai kontribusi produk tersebut terhadap alam. Faktor pendukung lain dalam kerajinan dengan material daur ulang ini adalah keputusan Pemerintah daerahnya yang telah mengeluarkan aturan pelarangan kantong plastik. Hal ini meningkatkan masyarakat tentang literasi pengolahan sampah.

Peraturan tentang penggunaan kantong sampah plastik sekali pakai kemudian menjadi pandangan dan gaya hidup baru di Bali, termasuk mendorong masyarakatnya untuk melakukan gaya hidup 3R (Reduce, Reuse, Recycle). Sejak diberlakukannya peraturan tersebut, beberapa perubahan telah terjadi meskipun belum menyeluruh

Pengembangan Material Yang Dilakukan Oleh Akademisi

Perkembangan kerajinan kreatif dengan material baru tidak bisa terlepas dari peran Akademisi dalam melakukan penelitian dan pengembangan. Dalam hal ini, Institut Teknologi Bandung memberikan kontribusi yang cukup besar. Mycotech adalah salah satu produk material masa depan yang dipelopori oleh mahasiswa-mahasiswa ITB. Selain material tersebut, terdapat beberapa material lain yang sedang dikembangkan mahasiswa/alumni perguruan tinggi tersebut.

Dr. Dian Widiawati, Dr. Ratna Panggabean

Mengolah limbah serabut kelapa di Cibenda, Ciamis, Jawa Barat yang biasanya hanya untuk isian jok mobil atau dijadikan pupuk kompos, namun masih bisa dimanfaatkan sebagai pewarna dan serat untuk dijadikan tas dan elemen estetis interior, mengolah limbah kayu Albasiah dengan teknik paper cut karya Chyndar Naya Putri menjadi produk fashion, dan juga eksplorasi serat tebu untuk produk fashion.

Bells Society

memproduksi lembaran selulosa mikroba yang ditujukan sebagai salah satu bahan alternatif kulit. Kegiatan ini pada mulanya mendapatkan pendanaan melalui Program Kreativitas Mahasiswa pada tahun 2017 dalam bidang penelitian. Bells society telah berhasil menciptakan lembaran selulosa melalui proses fermentasi dengan memanfaatkan limbah ubi dan bakteri. Usaha ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan akan kulit asli atau kulit sintetis dalam pembuatan produk furnitur dan pakaian di Indonesia.

Innamia Indriani

Teknologi Nano pada kain Rami. Pengembangan Smart Textile Penerapan Nano Partikel Silika pada Serat Tanaman Rami rami juga merupakan kain tradisional Indonesia. Rekayasa teknologi nano pada kain tekstil itu dilakukan pada benang yang sudah dipintal, sebelum menjadi kain. Mia menggunakan bahan-bahan kimia ramah lingkungan seperti kitin dan silika pada prosesnya. Salah satu keunggulan penerapan teknologi nano pada kain tradisional ini adalah water repellent dan self cleaning. Kain yang telah diberikan perlakuan itu akan lebih mudah dibersihkan, dan tentu saja akan menghemat air

Sapta Priadia Soemowidjoko

melakukan eksperimen *kombucha* dan bambu untuk material tekstil. Bioaksesoris Melalui Pemanfaatan Bahan Kombucha Terfermentasi. Sapta yang berbasis ilmu sains kemudian mencoba mengembangkan hal baru dalam industri fashion dan sangat ramah lingkungan. Ia menjadikan bakteri sebagai bahan tekstil. Bakteri yang digunakan sama dengan bakteri pada proses pembuatan *kombucha*, minuman teh asal Asia Timur. Kain selulosa bakteri ini dapat dibuat sekitar dua minggu dengan perlakuan khusus yang sebenarnya dapat dilakukan pada skala rumahan oleh siapa saja. Sebagai prototipe, dari kain berbahan bakteri itu, Sapta membuat dasi kupu-kupu dan *suspender* (aksesori yang bisa menggantikan sabuk sebagai pengencang celana pria). Kain kombucha yang dihasilkan itu tak seperti kain selulosa biasa. Agak menyerupai bahan kulit dengan bahan yang lebih tipis. Dengan perlakuan, motif kain juga dapat dibuat sesuai dengan yang diinginkan dengan menyelipkan serat bambu.

Adhi Nugraha (Desain Produk ITB)

Memanfaatkan material bambu dan batok kelapa. Orang Indonesia zaman dulu menggunakan tempurung kelapa dan bambu untuk membuat mangkuk, cangkir, sendok, dan peralatan dapur lainnya. Saat ini, produk yang terbuat dari tempurung kelapa dan bambu telah berangsur-angsur hilang dari kehidupan sehari-hari, digantikan oleh plastik dan produk industri massal lainnya. Produk *Coconization* bertujuan untuk “menghidupkan” kembali bambu ke ke aktivitas modern sekarang ini.

Maharani Dian Permasasari – Banana Bark (Desain Produk ITB)

Meneliti manfaat pelepah pisang kepok (*Musa acuminax balbisiana Calla*), yang tidak hanya dibentuk menjadi perabot, tetapi bisa meredam suara bila disusun serta dianyam dalam pola tertentu. Hasil penelitian di Pusat Penelitian dan Pengembangan Permukiman (Puslitbangkim) menunjukkan contoh pelepah pisang setebal 2 sentimeter yang dibawa Maharani mampu meredam suara berfrekuensi 200 hertz hingga 63 persen. Frekuensi itu tergolong frekuensi rendah atau suara bas. Untuk mampu meredam suara, pelepah pisang harus dianyam membentuk pola segi enam layaknya sarang lebah. Pola ini paling efektif dalam menutup rapat setiap lubang bila disusun bertumpuk layaknya gelombang. Pola ini tidak dijumpai di Indonesia, melainkan di kepulauan Pasifik. Pola ini biasa digunakan untuk membuat topi anyaman. Penelitian Maharani menarik perhatian dari luar negeri. Karyanya dipamerkan dalam acara Red Dot Design Museum di kota Essen, Jerman, kemudian dilanjutkan ke pameran Designer's Open 2012 di Leipzig, Jerman.

Perkembangan Pemanfaatan Material Produk Kerajinan di Inggris

Pengembangan produk kerajinan tidak pernah berhenti design dan fungsi saja, tapi meliputi keseluruhan proses. Inggris sendiri mempunyai banyak terobosan dalam pengembangan kerajinan terutama pada kerajinan yang mempunyai konsep berkelanjutan. Selama beberapa tahun terakhir banyak sektor dalam industri kreatif telah berkembang dan selalu mencari cara alternatif untuk membuat produk baru serta meningkatkan yang sudah ada. Proses eksplorasi dan juga daya dukung teknologi memungkinkan para desainer dan juga perajin untuk bisa mengembangkan produk kreatif yang belum ada sebelumnya. Perkembangan pemanfaatan material pada produk kerajinan antara lain dilakukan oleh:

- Pada bidang tekstil, **Anna Neklesa** adalah salah satu dari banyak desainer tekstil yang percaya bahwa terdapat banyak ruang untuk diciptakan kembali dengan menggunakan berbagai teknologi. LIVING COTTON adalah bahan non-anyaman baru yang terbuat dari kapas murni dan dibuat dengan memodifikasi struktur molekul kapas. Material interaktif ini dapat merespons kulit & kelembaban manusia dengan mengubah bentuknya.
- Desainer lainnya adalah **Oluwaseyi Sosanya** yang menggunakan eksperimen multi-disiplin mengenai cara menenun. Oluwaseyi menggunakan pengetahuan tekniknya dan menciptakan Penenun 3D, alat tenun yang dapat membuat berbagai pola tenunan. Salah satu pola yang ia buat diubah menjadi sol untuk sepatu dan dapat diterapkan untuk membuat produk kuat yang bisa tidak Anda kaitkan dengan tekstil tenunan.
- **Mario Yasin** adalah salah satu desainer yang berhasil mengembangkan produk inovatif. Untuk jajaran Petit Pli-nya, Yasin menggunakan teknik tradisional pleating yang dibuat menyesuaikan dengan pertumbuhan balita. Lipatannya memungkinkan kain melebar hingga tujuh kali lipat dari ukuran aslinya. Bahan yang ringan dan tahan air memungkinkan balita bergerak bebas.
- **Matt Durran** mengembangkan produk kaca dengan metode baru. Bekerja sama dengan para peneliti di Royal Free Hospital, karya Matt memungkinkan terobosan dalam teknik yang mengarah pada rekayasa jaringan pertama di dunia. Terobosan Matt datang karena didukung oleh hasil riset bersama ilmuwan dalam bidang teknik dan disiplin lainnya.



Handmade in Britain Exhibition
Sumber foto: handmadeinbritain.co.uk

- **Lauren Bowker** adalah ahli pada bidang kimia dan tekstil. Dia mulai bekerja sebagai inovator material, membuat senyawa yang responsif terhadap lingkungan yang akan berubah warna sebagai respons terhadap panas, sinar ultraviolet, gesekan, kelembaban, bahan kimia, dan polusi udara. Perusahaannya yang bernama The Unseen, termasuk mengembangkan aerodinamika mobil untuk Formula Satu dan, dalam perawatan kesehatan, menciptakan perban dan perangkat lunak yang memantau kondisi pasien. belakang.

Selain beberapa desainer yang berhasil mengembangkan material dan teknik baru dalam proses produksi produk, terdapat juga beberapa organisasi yang berfokus pada isu ini dan berhasil membuat gerakan pengembangan kerajinan yang berkelanjutan dan inovatif :

- **Craft Central** adalah badan amal yang sudah berdiri selama 40 tahun, organisasi ini telah mendukung pengembangan perajin, mendorong masyarakat untuk menghargai keterampilan kerajinan dan membeli produk kerajinan yang bagus. Mereka menyediakan banyak sumber daya untuk perusahaan dan individu kreatif termasuk: ruang studio; ruang dan meja kerja bersama; lokakarya dan kelas pendidikan. Komunitas kreatif ini juga sering memamerkan dan menjual produk-produk kerajinan tangan di acara-acara khusus. Selain itu mereka memiliki jaringan perancang yang terus berkembang dan memungkinkan para perajin untuk terhubung dengan kolega dalam komunitas kerajinan dan kreatif yang lebih luas.

- **Craft Council**

Bekerja dengan mitra Jaringan Transfer Pengetahuan dan Universitas Brighton, Craft Council berusaha untuk memperkuat basis bukti tentang bagaimana inovasi tersebut terjadi dan sejauh mana didukung secara efektif. Kemitraan tersebut bekerja sama dengan KPMG (2016) untuk menyelidiki proses dan dampak inovasi melalui kerajinan dan hambatan yang perlu diatasi untuk mencapai potensi ekonomi. Inovasi melalui Kerajinan diantaranya Peluang untuk pertumbuhan termotivasi. Inovasi dalam kerajinan mengacu pada evolusi teknik, penemuan bahan baru, dan penerapan alat baru. KPMG menemukan bahwa inovasi melalui kerajinan terhambat oleh kurangnya pemahaman tentang nilai inovasi kerajinan dan tingkat risiko yang mengarah pada kurangnya investasi dalam inovasi oleh masing-masing perusahaan, dan kurangnya investasi dalam pendidikan dan keterampilan kerajinan. Laporan ini menyoroti perlunya investasi dalam kegiatan yang ditingkatkan untuk menunjukkan dan mempublikasikan nilai inovasi melalui kolaborasi lintas sektor. Perantara dan koordinasi kolaborasi bisnis-ke-bisnis antara pakar kerajinan dan bisnis dari sektor lain sangat penting. Sebagai contoh, para pemimpin di bidang teknik, teknologi, dan manufaktur, dapat bekerja bersama untuk memberi energi pada jenis R&D yang diperlukan untuk mengatalisasi bisnis yang lebih sukses.

- **Program Craft Council**

berfokus pada bagaimana kemajuan dalam bahan, proses dan teknologi mendorong inovasi dalam praktik kerajinan, mengkatalisasi pengetahuan baru, dan menumbuhkan kolaborasi antar-disiplin ilmu di bidang kerajinan dan teknik, sains dan teknologi. Hal Ini menarik bagi para spesialis, praktisi, dan ahli terkemuka dalam bereksperimen tentang produk dan metode inovatif di masa depan. Program inovasi Craft Council terdiri dari dua elemen utama: konferensi dua tahunan, Make: Shift, dan proyek mitra termasuk Make: Shift: Do dan Praktik Paralel yang bertujuan untuk memajukan ide-ide baru dan mendukung pekerjaan eksplorasi lintas sektor. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menampilkan perkembangan dan tren baru dalam inovasi kerajinan, pemahaman lanjutan tentang bagaimana inovasi terjadi dalam pembuatan kerajinan dan inovasi silang antara kerajinan dan sektor lainnya.

- **Handmade in Britain**

mempunyai tujuan menyediakan akses pasar dan dukungan bagi desainer muda baru di Inggris dan untuk membawa kerajinan ke pasar mainstream. Gerakan ini diinisiasi oleh Piyush Suri, yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman dalam desain dan pengembangan bisnis dan pemasaran Handmade in Britain adalah sebuah perusahaan yang juga menyelenggarakan kegiatan mentoring dalam hal kreativitas dan pengembangan usaha untuk para generasi muda yang baru lulus kuliah yang ingin berminat terjun dalam dunia usaha kerajinan tangan atau yang sudah memiliki usaha di bawah 3 tahun serta menyediakan fasilitas untuk mereka yang ingin berpartisipasi dalam festival-festival seni dan menyediakan fasilitas bagi mereka yang ingin memulai usaha tersebut. Kegiatan terakhir, Handmade in Britain telah meluncurkan suatu platform online bagi pemilik usaha kerajinan tangan supaya mereka dapat memasarkan produk mereka. Handmade in Britain juga membantu mengkomersilkan produk-produk kerajinan tangan dengan cara membantu para perajin atau artisan dan desainer untuk saling berkolaborasi yang awalnya hanya disekitar



Inggris kemudian membuka kesempatan berkolaborasi dengan perajin atau artisan dan desainer dari luar Inggris, khususnya bekerjasama dengan *Royal Botanicals Garden Kew* dalam hal membuat kegiatan festival-festival kerajinan tangan bertaraf internasional dengan harapan dengan kegiatan yang bertaraf internasional ini akan menarik minat perajin dan desainer tingkat internasional untuk ikut berkolaborasi. Ada 2 hal utama yang ingin disampaikan dari kegiatan-kegiatan Handmade in Britain:

1. Produk kerajinan tangan bukanlah produk yang mahal, produk kerajinan tangan adalah produk keseharian dan tidak sulit untuk didapatkan.
2. Seseorang dapat hidup dari pekerjaan memproduksi produk kerajinan tangan.
3. Kegiatan yang diselenggarakan dalam acara craft festival:
 - Penjualan produk kerajinan tangan
 - Kegiatan workshop atau pelatihan sehari
 - Pameran
 - Penjualan produk makanan.



Suasana pameran kerajinan Fiera dell'Artigianato di Milan, Italia.
Sumber foto: shutterstock.com

Hambatan Dalam Pengembangan Kerajinan di Indonesia

Regenerasi

Kendala regenerasi tenaga kerja dalam sektor industri kerajinan menjadi permasalahan serius di Indonesia. Faktor perubahan gaya hidup dan teknologi sedikit demi sedikit menggerus pola produksi kerajinan tradisional di Indonesia. Diantaranya adalah pandangan orang mengenai profesi perajin yang dipandang rendah. Profesi perajin dipandang sebagai profesi yang tidak mendatangkan kekayaan. Beberapa perajin seperti Bamboostraw dan juga Duakala kesulitan untuk merekrut pekerja. Para pekerja tersebut tidak banyak yang bertahan lama karena berdasarkan pengalaman para pengrajin, anak muda yang direkrut tersebut mempunyai harapan yang tinggi terhadap gaji dan juga hasil yang cepat. Hal ini tidak bisa didapatkan pada pengrajin-pengrajin dengan skala kecil dan masih berkembang.

Konteks daerah juga mempunyai pengaruh dalam isu regenerasi. Di Bali, banyak generasi muda yang lebih memilih untuk bekerja di industri pariwisata seperti hotel, bar dan tempat rekreasi lainnya. Misalnya saja seperti yang dialami pengrajin sedotan bambu di daerah Ubud (Bamboostraw). Mereka sulit mempertahankan pekerja usia muda karena banyak dari mereka lebih memilih sebagai pekerja Villa. Faktor ekosistem pariwisata Bali menyumbang peranan terhadap proses regenerasi kerajinan. Banyak anak muda Bali yang lebih memilih untuk bekerja di sektor pariwisata daripada mengembangkan kerajinan sendiri. Beberapa perajin seperti Cilota dan Bamboostraw mencoba untuk

memberdayakan anak muda dengan merekrutnya sebagai pekerja namun tidak banyak yang bertahan. Akhirnya, mayoritas mitra yang bekerja sama dengan mereka adalah orang-orang dengan usia lebih dari 30 tahun, dan untuk mengatasi permasalahan menjaga keberlangsungan tenaga kerja ini mereka mengandalkan pada pekerja yang masih berkerabat dekat.

Tantangan regenerasi juga dihadapi daerah Jawa Timur. Pengrajin aksesoris wanita dengan material limbah kulit telur (UD Rumah Telur/ Guweeng Craft) memiliki pengrajin binaan yang semuanya adalah Ibu rumah tangga. Ibu rumah tangga lebih mudah untuk diajak bekerja sama karena mereka menganggap pekerjaan ini sebagai penghasilan tambahan. Menurut pemilik UD Rumah Telur, tidak banyak remaja yang mau mengerjakan karena upah yang rendah. Upah kerja untuk pengrajin ini diberikan dengan sistem upah produksi yang berkisar dari Rp.2000 - Rp.10.000. Di provinsi Jakarta juga salah satu pengrajin (Arnetta Craft) mempunyai binaan yang kebanyakan berasal dari rumah tangga karena sosialisasi soal kerajinan ini banyak beredar lewat posyandu dan lingkungan rumah.

Minimnya regenerasi perajin di Jawa Barat juga menjadi kegelisahan tersendiri bagi pemerhati kerajinan di Jawa Barat. Akademisi Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung, Muhammad Ihsan menuturkan bahwa generasi-generasi muda di daerah yang dahulu

dikenal sebagai sentra kerajinan, kini sudah tidak berminat lagi bekerja sebagai perajin. Mereka lebih memilih bekerja di kota besar seperti Bandung atau pekerjaan sektor informal lainnya seperti pedagang keliling atau tukang ojek. Muhammad Ihsan merasa perlunya suatu kegiatan yang dapat mengembangkan kewirausahaan perajin menjadi satu hal yang menarik minat generasi muda dan menekuni pekerjaan sebagai perajin.

“Anak-anak muda ini bilang mendingan ngojek lah daripada bikin nganyam, kayak orang-orang tua. Nah kita ajak lagi mereka, udah ngapain ngojek balik lagi ke sini kerja anyam. Kita cari solusi bagaimana kita mengembangkan ini dengan menggunakan media sosial misalkan gitu. Maka yang dapat kita support sekarang ini adalah salah satunya membuat program bentuk suatu lembaga yang bersifat katalis.”. (Muhammad Ihsan)

Semangat untuk melestarikan keterampilan perajin dan ikut mendukung keberlangsungan pekerjaan sebagai perajin, justru dilakukan oleh generasi muda yang sama sekali tidak memiliki pengetahuan keterampilan kerajinan, contohnya adalah yang dilakukan oleh pendiri Amygdala dan Studio Dapur. Dengan semangat kewirausahaan, Amygdala dan Studio Dapur memproduksi produk bermaterial bambu dengan proses produksi yang masih menggunakan keterampilan tradisional perajin bambu.

Rendahnya Upah Pekerja di Sektor Kerajinan

Upah para pekerja di sektor kerajinan di Indonesia dianggap memiliki standar upah yang rendah. Dalam sektor kerajinan tangan misalnya, banyak pemilik usaha yang menerapkan sistem upah daripada gaji. Sistem upah ini dihitung berdasarkan berapa banyak produksi yang dihasilkan oleh para pekerja. Namun standar pengupahan bersifat tidak baku karena upah pekerja ditentukan secara sepihak oleh pemilik usaha. Contoh kasus upah perajin di daerah Malang yang mendapat upah senilai Rp.2000 per bagian-bagian sepatu kelom. Pekerja harus menghasilkan bagian-bagian sepatu kelom sebanyak-banyaknya jika ingin menghasilkan upah yang dapat digunakan untuk menghidupi kebutuhan sehari-hari mereka.

Pada tahun 2017, Badan Ekonomi Kreatif bekerja sama dengan Badan Pusat Statistik menerbitkan satuan upah pekerja yang bekerja di sektor Ekonomi Kreatif yang berjudul UPAH TENAGA KERJA EKONOMI KREATIF 2011-2016. Dalam publikasi ini, upah tenaga kerja yang dimaksud hanya rata-rata upah/gaji tenaga kerja dengan status pekerjaan utama sebagai buruh/karyawan/ pegawai di sektor ekonomi kreatif. Buruh/karyawan/pegawai adalah seseorang yang bekerja pada orang lain atau instansi/kantor/perusahaan secara tetap dengan menerima upah/gaji baik berupa uang maupun barang. Buruh yang tidak mempunyai majikan tetap, tidak digolongkan sebagai buruh/karyawan/pegawai, tetapi sebagai pekerja bebas.

Data BPS^[9] menunjukkan bahwa buruh muda berusia 15-19 tahun di sektor ekonomi kreatif memperoleh upah paling rendah selama periode tahun 2011-2016. Hal ini dimungkinkan karena mereka baru masuk ke dunia kerja dan belum memiliki pengalaman kerja. Pada usia tersebut kemungkinan baru menamatkan pendidikan menengah, baik SMP maupun SMA. Pada periode 2011-2016, rata-rata upah/gaji tertinggi menurut kelompok umur mayoritas berada pada kelompok umur 50- 54 tahun, kecuali pada tahun 2014 dan 2015 upah tertinggi ada pada kelompok umur 45-49 tahun. Presiden mengajukan skema pengupahan baru lewat RUU Cipta Kerja pada tahun 2020 yang menawarkan fleksibilitas pengupahan bagi para pekerja yang bekerja di bawah 40 jam satu minggunya. Diharapkan, dengan adanya aturan baru ini dapat membuat para pengusaha mempekerjakan pekerja dengan standar yang ditetapkan pemerintah. Permasalahan hukum juga tidak melindungi para pekerja kerajinan. Perajin di Bojonegoro seperti ESM, Debog BTC dan juga kerajinan kulit telur Guweeng Craft tidak pernah bekerja dengan kontrak. Hubungan pemilik kerajinan dengan para pekerjanya hanya berdasarkan kepercayaan dan kedekatan. Keadaan ini dapat menimbulkan potensi hukum jika ada terdapat perselisihan di kemudian hari.

[9] Data BPS, 2017 : UPAH TENAGA KERJA EKONOMI KREATIF 2011-2016

Pemasaran

Masalah pemasaran adalah hal yang kerap dikeluhkan oleh sebagian besar perajin atau pemilik usaha kerajinan pada saat wawancara mendalam. Mereka mengharapkan adanya akses promosi dan pemasaran untuk produk mereka berupa adanya aktivasi kegiatan seperti fasilitas festival dan fasilitasi pameran di luar negeri maupun di dalam negeri. Pemilik usaha kerajinan yang memproduksi produk kerajinan dari material daur ulang menceritakan pengalamannya apresiasi konsumen ketika ia memasarkan produknya. Konsumen menganggap bahwa produk dengan material daur ulang berharga rendah karena material yang dipergunakan berasal dari limbah. Menurutnya diperlukan media pemasaran tersendiri untuk memasarkan produk-produk material daur ulang, dengan fokus media pemasaran pada penyebaran informasi tentang proses pengolahan produk daur ulang dan manfaat yang diperoleh oleh konsumen ketika mendukung produk-produk daur ulang sehingga timbul nilai apresiasi yang tinggi terhadap produk-produk tersebut.

Dari hasil pengumpulan data survei kuantitatif, didapatkan data aspek yang paling dibutuhkan dalam pengembangan sektor kerajinan yaitu fasilitasi promosi dan pemasaran. Sebagian besar responden dalam survei kuantitatif ini adalah pemilik usaha kerajinan yaitu sebanyak 80%. Pada pertanyaan yang hanya ditanyakan kepada pemilik usaha kerajinan tentang sarana pemasaran didapatkan data bahwa media sosial menjadi sarana pemasaran yang paling sering digunakan, diikuti dengan data sarana pameran.



Produk kerajinan dari material pelepah pisang di Bojonegoro.
Sumber Foto: Dokumentasi BKF/Ariyasa

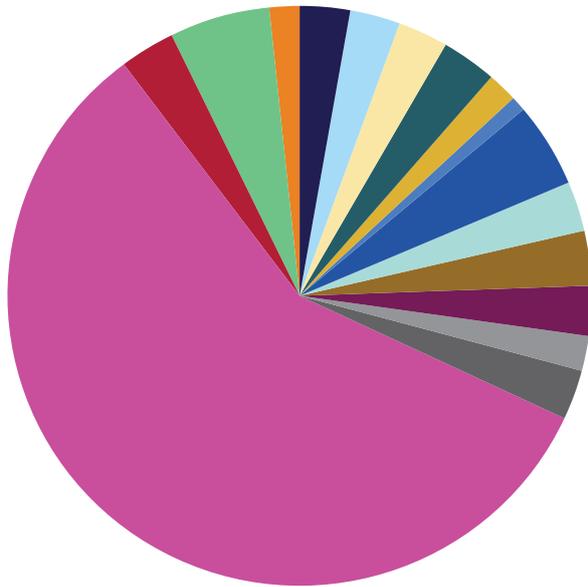
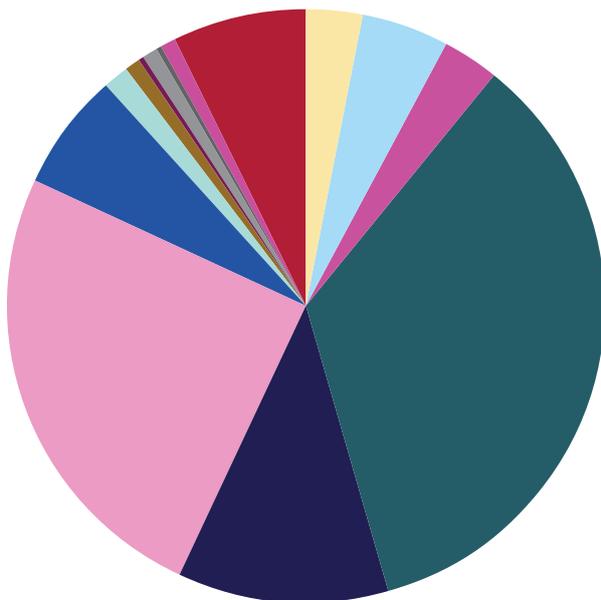


Diagram 4.5 Pekerjaan Responden.

■ Bisnis fashion	:	4,0%
■ Branding Agency	:	4,0%
■ HRD Perusahaan Manufacture	:	4,0%
■ Komunitas	:	4,0%
■ Lembaga Non-Pemerintah	:	2,4%
■ Lembaga Pemerintah	:	1,2%
■ Lembaga Pendidikan	:	6,5%
■ Mahasiswa Kriya	:	4,0%
■ Pegawai Swasta	:	4,0%
■ Pekerja Kerajinan	:	4,0%
■ Pemasar Produk Kerajinan	:	2,8%
■ Pemilik Industri Mamin	:	4,0%
■ Pemilik Usaha Kerajinan	:	80,5%
■ Peneliti	:	4,0%
■ Penyedia Bahan Baku/suppli	:	8,0%
■ Praktisi Kriya	:	2,0%



Daigram 4.6 Media pemasaran yang dilakukan oleh pemilik usaha kerajinan.

■ Pasar tradisional	:	3,1%
■ Pusat perbelanjaan	:	4,7%
■ Bazaar	:	3,1%
■ Media Sosial	:	34,8%
■ Toko/kios pinggir jalan	:	11,3%
■ Pameran	:	25,0%
■ Event khusus	:	6,6%
■ Direct selling	:	1,2%
■ Ekspor	:	0,8%
■ Workshop	:	0,4%
■ Distributor langsung	:	0,8%
■ Gallery	:	0,4%
■ e-commerce	:	0,8%
■ Tidak jawab	:	7,0%



Diagram 4.7 Aspek yang paling dibutuhkan dalam pengembangan sektor kerajinan.

Dalam wawancara mendalam dengan praktisi kerajinan Inggris Piyush Suri dari Handmade in Britain, Piyush membicarakan tentang adanya peluang untuk menjual produk-produk kerajinan Indonesia ke pasar Eropa terutama di Inggris. Piyush meyakini ada banyak potensi untuk memasarkan produk kerajinan yang berasal dari Indonesia dan potensi kolaborasi pengembangan produk kerajinan dari berbagai macam disiplin. Berdasarkan pengalamannya selama 2 tahun menjadi mentor di Indonesia dalam program ORBIT yang diselenggarakan oleh Badan Ekonomi Kreatif, ia melihat potensi pasar yang besar dalam produk furniture dan interior. Piyush yang fokus mengajar tentang pengembangan bisnis baru yang *sustainable* dan *eco-friendly* melihat produk yang menggunakan material bambu sangat berpotensi untuk dikembangkan karena material ini tidak ada di Eropa dan Inggris. Perajin di Indonesia memiliki potensi tinggi dalam hal

keterampilan membuat produk kerajinan, terutama yang dilakukan oleh pelaku usaha kerajinan yang memiliki pengalaman di luar negeri kemudian bekerjasama dengan perajin lokal Indonesia. Diperlukan kegiatan kolaborasi untuk meminimalisir kesenjangan-kesenjangan persepsi antara pasar Asia khususnya Indonesia dengan pasar di Eropa.

Konsumen Eropa sangat menghargai nilai-nilai dari desain dan cerita di balik produk kerajinan serta kualitas produk. Sementara di Asia sangat menghargai keterampilan dan teknik. Perlu adanya kolaborasi dalam pengembangan desain produk kerajinan untuk meminimalisir perbedaan persepsi tersebut, terutama ketika produk kerajinan tersebut akan masuk dalam pasar nasional dan internasional. Di Eropa sangat menghargai produk kerajinan tradisional, sebagai satu hal yang bersifat eksotis dalam suatu produk. Persepsi ini juga terjadi di Indonesia yang



Suasana pameran Maison et Objet di Paris, Prancis.
Sumber foto: shutterstock.com

menimbulkan kesulitan tentang bagaimana produk tradisional dapat bersaing dengan produk kontemporer. Selain itu dibutuhkan kesadaran bagi konsumen supaya produk kerajinan tradisional dapat berkembang di Indonesia dan di luar negeri. Sebuah cara baru untuk memahami produk kerajinan tradisional yang memiliki nilai-nilai budaya tradisional. Peluang kegiatan kolaborasi yang memungkinkan antara lain menghubungkan perajin Eropa khususnya Inggris dan Indonesia dalam bentuk kegiatan pelatihan dan pendampingan, mendukung kegiatan pameran dan kegiatan pemasaran lainnya sebagai sarana tes pasar.

Menurut Piyush tes pasar menjadi hal yang penting untuk mengetahui kebiasaan konsumsi. Piyush memberikan suatu ilustrasi tentang perbedaan konsumsi produk kerajinan di Inggris dan di Asia pada umumnya. Masyarakat di negara Asia menggunakan produk kerajinan dalam keseharian mereka. Sementara yang menjadi pendorong pertumbuhan kerajinan di Inggris adalah perubahan kebiasaan konsumsi pembeli. Konsumen Inggris membeli produk-produk dengan harga mahal. Mereka membeli dalam jumlah sedikit, tetapi mereka membeli kualitas. Hal ini telah menciptakan segmentasi pasar yang menghargai proses pembuatan dan material yang digunakan, membuka jalan bagi industri kerajinan tangan untuk berkembang.

Rekomendasi

Pemanfaatan material dalam produk kerajinan tidak hanya terbatas pada penggunaan material secara tradisional yang bersifat natural. Seiring dengan perkembangan isu lingkungan yang berkembang saat ini, beberapa perajin berusaha mencari solusi dari masalah ini dengan menggunakan *sustainable material* yang diyakini tidak memberikan dampak buruk bagi lingkungan. Namun kerajinan tradisional di Indonesia memiliki kaitan yang erat dengan penggunaan produk kerajinan dalam tradisi dan budaya masyarakat sehari-hari serta proses produksi produk kerajinan dengan teknik *craftmanship* yang sudah turun temurun yang seharusnya juga menjadi bagian yang terus berlangsung dalam pengembangan kerajinan di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan beberapa rekomendasi, antara lain:

- **Sinergi Program dan Kebijakan.**

Perlunya suatu kegiatan atau program yang didalamnya terjalin kolaborasi antara pemangku kepentingan yang terkait dalam sektor kerajinan, terlebih lagi dengan adanya dukungan melalui undang-undang mengenai ekonomi kreatif. Bentuk kegiatan ini dapat berupa kegiatan advokasi melalui serangkaian kegiatan diskusi dan kelompok kerja (*working group*) yang melibatkan lembaga pemerintah dan lembaga non profit yang sudah berpengalaman dalam kegiatan pengembangan kerajinan dengan tujuan untuk membuat kebijakan-kebijakan yang mendukung pengembangan kerajinan di Indonesia. Advokasi kebijakan dalam memberikan kemudahan produksi dan penjualan produk-produk kerajinan yang bersifat *recycle*, *upcycling*, *eco-friendly* dapat menjadi salah satu bentuk kegiatan.

- **Peningkatan Kapasitas**

Perlunya suatu kegiatan atau program yang memperhatikan pentingnya regenerasi pelaku kerajinan terutama penumbuhkembangan minat generasi muda terhadap pekerjaan sebagai perajin. Bentuk kegiatan ini dapat berupa pelatihan dan pendampingan desain dan pengembangan usaha di daerah-daerah yang menjadi sentra produk kerajinan dengan melibatkan generasi muda sebagai peserta kegiatan. Perajin produk-produk tradisional dan pemilik usaha kerajinan atau pelaku kreatif yang memiliki pengalaman dalam penjualan skala internasional dapat menjadi mentor bagi kegiatan ini untuk menumbuhkembangkan minat pada generasi muda.



Diperlukan kolaborasi dan sinergi program yang baik antar pemangku kepentingan untuk pengembangan kerajinan di Indonesia
Sumber foto: shutterstock.com

- **Penelitian dan Pengembangan Material**

Perlunya dukungan terhadap penelitian dan pengembangan tentang pengembangan material untuk kerajinan dan pemanfaatannya dalam produk-produk kerajinan, dengan lembaga pendidikan sebagai *leading sektor* kegiatan tersebut. Bentuk kegiatan ini dapat berupa kegiatan penelitian dan pengembangan terhadap penggunaan material yang bersifat *eco-friendly* di lembaga-lembaga pendidikan dan penerapannya pada produk kerajinan.

- **Kolaborasi dan Kegiatan Berbagi Pengetahuan**

Perlunya dukungan dalam pengembangan produk kerajinan terutama akses pemasaran yang tidak hanya berdampak pada peningkatan ekonomi pelaku sektor kerajinan, tetapi juga memberikan dampak peningkatan pengetahuan dalam pengembangan usaha mereka. Bentuk kegiatan ini dapat berupa adanya *platform-platform* yang menyediakan ruang bagi perajin untuk memasarkan produk mereka baik di skala nasional maupun skala internasional, *platform* yang menyediakan ruang bagi perajin untuk mendapatkan pengalaman dari perajin negara lain.

Daftar Pustaka

- Badan Litbang Kementerian Dalam Negeri RI (2017) "Pemuda Bandung Ini Ciptakan Kain dari Bakteri". Publikasi: <https://litbang.kemendagri.go.id/website/pemuda-bandung-ini-ciptakan-kain-dari-bakteri/>.
- Bahrudin, F.I., Aurisicchio, M., & Baxter, W.L, (2017) "Sustainable Materials in Design Projects", Conference Paper EKSIG 2017. Delft University of Technology, The Netherlands. Publikasi: <https://www.researchgate.net/publication/318530426> (Diakses tanggal 10 Februari 2020)
- Bennet, Julia. 2018. Innovation through Craft – from policy to research to impact in Making Futures, Volume 6, 2018
- BPS, 2017 : UPAH TENAGA KERJA EKONOMI KREATIF 2011-2016
- Hadi, Y. (2017) "Nongkrong Kreatif di Jakarta Creative Hub", Wego Travel Blog Indonesia. Publikasi: <https://www.wego.co.id/berita/jakarta-creative-hub/>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (online), Available at: <http://kbbi.web.id/kriya>.
- "Innovation through Craft: Opportunities for Growth". Publikasi: <https://www.craftscouncil.org.uk/what-we-do/innovation-through-craft-opportunities-for-growth/> (diakses 10 Januari 2020)
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI (2015) "Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Kerajinan Nasional 2015-2019", Jakarta: PT Republik Solusi, pp. 9-10
- Metcalf, B. (2007) "Replacing the Myth of Modernism", in Afoldy, S. (Ed.) NeoCraft: Modernity and the Crafts, Nova Scotia: NSCAD University, pp. 4-32.
-
- "Luido, Jam Tangan Unik dari Olahan Lumpur Lapindo di Jatim Fair 2018". Publikasi: <https://surabaya.tribunnews.com/2018/10/12/luido-jam-tangan-unik-dari-olahan-lumpur-lapindo-di-jatim-fair-2018> (Diakses 10 Januari 2020)
- Nugraha, A. (2012) "Transforming Tradition: A Method For Maintaining Tradition in a Craft and Design Context", Espoo: Aalto-yliopisto, pp. 105-107
- Philpott Rachel. 2013. "Crafting innovation: the intersection of craft and technology in the production of contemporary textiles". https://repository.lboro.ac.uk/articles/Crafting_innovation_the_intersection_of_craft_and_technology_in_the_production_of_contemporary_textiles/9335471
- Puteri, A. (2020) "Jakarta Creative Hub, Wadah Untuk Menumpahkan Kreativitas", Crafters.GetCraft.com, 12 March. Publikasi: <https://crafters.getcraft.com/id-articles/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas>.
- Pye, D. (1968) "The Nature and Art of Workmanship", London: Cambridge University Press.
- Rahardjo, D. P. E. (2012) "Pelelah Pisang Bisa Jadi Peredam Suara", KOMPAS.com, 22 November. Publikasi: <https://sains.kompas.com/read/2012/11/22/11483846/Pelelah.Pisang.Bisa.Jadi.Peredam.Suar>
- Smesco Indonesia "Tentang Kami.". Publikasi: <https://www.smescoindonesia.com/tentang-kami-smesco/>.
- Sunarya, Y. (2017) "Kriya dalam Konstelasi Kemanfaatan dan Kemajuan Semangat Zaman" in "Buku 70 Tahun Pendidikan Seni Rupa, Desain dan Kriya, 1974 – 2017". Publikasi: https://www.researchgate.net/publication/320616887_Kriya_dalam_Konstelasi_Kemanfaatan_dan_Kemajuan_Semangat_Zaman (Accessed: 02 February 2020).

