



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

@ Desember 2012

**DIES NATALIS KE-27 FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK UNIVERSITAS LAMPUNG**

Penyunting:

Prof. Dr. Yulianto, M.Si

Meiliyana, S.I.P, M.A

Simon S. Hutagalung, S.A.N, M.P.A

**PENERBIT UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2013**



**PENYULUHAN BUDAYA SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN
INDUSTRI KREATIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL
(Studi di Kelurahan Pringsewu Selatan Kecamatan Pringsewu,
Kabupaten Pringsewu)**

Oleh:

Yuni Ratnasari, Erna Rochana, Dewi Ayu Hidayati, dan Gunawan B
Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Lampung
E-mail: sosiologi@unila.ac.id

ABSTRACT

Creative industries can create a positive business climate in the context of people who want to change and improve lives. Besides, creative industries can also build the image and national identity based on a renewable resource. Therefore, to create innovation and creativity based on local wisdom is a competitive excellence of a nation. Efforts of developing creative industries based on local wisdom would give a positive social impact in which they would be able to improve the quality of life. Moreover the increase and improvement in quality of life can certainly establish national character building based on the cultural creativity. Integrating cultural content in the products of creative industries is a breakthrough that will make the product unique and competitive as well as will preserve the noble values of the national culture. The method used in this activity is the dissemination of creative industries, local wisdom and product development with indigenous content. This activity also used simulation methods to give participants practical experience of designing and manufacturing creatively industrial products creative with content of local wisdom. After having held the dissemination of cultural creative industry development efforts based on local wisdom in South Pringsewu Sub District Pringsewu Regency, the understanding of the creative industries increased by 21.99%, the understanding of local wisdom by 17.88% and the understanding of the development of products with the indigenous content by 44.14%. In addition all participants could also perform simulations corresponding stages of the process being simulated. Thus, this dissemination provides an enhance of the knowledge and skills of the trainee. In future, to further enhance the skills of the creative industries in designing products with local wisdom, the dissemination can be more focused on practices of design and quality of the products.

Keywords: Culture, creative industries, local wisdom

PENDAHULUAN

Kini muncul fenomena baru "gelombang keempat" dalam peradaban manusia yang ditandai oleh keberadaan kebudayaan sebagai modal yang harus dikelola, diciptakan dan menjadikannya sumber kesejahteraan baru bagi manusia. Dalam Draft Pokok-pokok Kongres Kebudayaan Indonesia 2008 disebutkan, dalam upaya menanggapi arus deras gelombang ekonomi keempat ini, Pemerintah RI telah meluncurkan cetak biru Ekonomi Kreatif Indonesia, yakni konsep ekonomi baru berorientasi pada kreativitas budaya serta warisan budaya dan

lingkungan. Cetak biru tersebut akan memberi acuan bagi tercapainya visi dan misi industri kreatif Indonesia sampai tahun 2030. Landasan utama industri kreatif adalah sumber daya manusia Indonesia yang akan dikembangkan sehingga mempunyai peran sentral dibanding faktor-faktor produksi lainnya. Penggerak industri kreatif adalah dikenal sebagai sistem *tripel helix*, yakni cendekiawan (*intellectual*), dunia usaha (*business*), dan pemerintah (*government*).

Untuk dapat menumbuhkan industri kreatif, paling awal yang perlu diperhatikan yakni karakter bangsa yang dulu sangat jaya dan dikagumi berbagai negara dan bangsa. Keberadaan di zaman sekarang karakter bangsa mengalami permasalahan yang serius. Lemahnya pendidikan karakter yang dipengaruhi oleh kemajuan media teknologi informasi menjadi pendorong terjadinya perilaku-prilaku seperti kekerasan, hujatan, pengerusakan fasilitas umum. Maka itu pendidikan karakter yang baik dan berbudaya sudah waktunya untuk diformat kembali. Salah satu materi yang mempunyai potensi untuk mewujudkan pendidikan karakter adalah menumbuhkan daya kreatif dan daya inovasi agar terwujud industri kreatif yang berbasis kearifan lokal.

Nilai-nilai dalam budaya lokal mesti digali kembali, dikembangkan, ditelusuri, dan dianalisis dalam berbagai aspek untuk dapat diangkat dan diinovasi sebagai bentuk-bentuk karya kreatif yang tumbuh berdasarkan daya kreatif yang tinggi dan inovasi baru untuk bisa membangun identitas bangsa yang dapat bersaing di dunia global. Seni dalam berbagai jenis dan sifatnya dalam konteks budaya tidak dapat dipisahkan dari lingkungan sosiologi masyarakat pendukungnya yang mencirikan suatu identitas kedaerahan yang kaya untuk dieksplorasi untuk menumbuhkan dan mewujudkan industri kreatif.

Ekonomi kreatif merupakan era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan stock of knowledge dari sumber daya manusianya sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonomi kreatif. Industri kreatif didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Kementerian perdagangan 2009).

Industri kreatif dapat menciptakan iklim bisnis yang positif dalam konteks bagi masyarakat yang ingin merubah dan meningkatkan daya hidup. Selain hal itu, industri kreatif juga dapat membangun citra dan identitas bangsa berbasis pada sumber daya yang terbarukan. Oleh sebab itu, untuk menciptakan inovasi dan kreativitas yang berbasis kearifan lokal merupakan keunggulan kompotitif suatu bangsa.

METODE

Metode kegiatan pengabdian berupa penyuluhan bagi pelaku usaha di bidang industri kreatif di Kabupaten pringsewu meliputi penyuluhan dan simulasi dengan rincian sebagai berikut: pertama, Metode penyuluhan digunakan untuk menyampaikan penjelasan tentang aspek-aspek kearifan lokal. Kedua, Metode simulasi digunakan untuk memberikan keterampilan praktis membuat produk dengan konten kearifan lokal.

Materi yang disampaikan disusun dalam bentuk makalah dan simulasi pembuatan produk dengan konten kearifan lokal yang terdiri dari: pertama,

Makalah tentang industri kreatif, Kedua, Makalah tentang kearifan lokal, ketiga, Makalah tentang pengembangan produk dengan konten kearifan lokal, keempat, Simulasi

Rancangan evaluasi pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada saat sebelum dan setelah pelatihan dilakukan. Adapun waktu, kriteria, tolak ukur keberhasilan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Evaluasi

Waktu Pelaksanaan	Evaluasi	Instrumen	Indikator
Pra-Kegiatan	Pemahaman konsep industri kreatif, kearifan lokal dan pengembangan produk dengan konten kearifan lokal.	Soal Pre-test	Peserta memahami dan menjelaskan konsep industri kreatif, kearifan lokal dan pengembangan produk dengan konten kearifan lokal.
Pasca-Kegiatan	Pemahaman konsep industri kreatif, kearifan lokal dan pengembangan produk dengan konten kearifan lokal.	Post-test	Peserta memahami dan menjelaskan konsep industri kreatif, kearifan lokal dan pengembangan produk dengan konten kearifan lokal.

Adapun khalayak sasaran antara dari kegiatan pengabdian ini yaitu pelaku usaha kecil yang bergerak di bidang industri kreatif di Kabupaten Pringsewu. Agar kegiatan berjalan secara optimal maka jumlah peserta dibatasi maksimal 10 orang. Pemilihan khalayak sasaran dilakukan secara proporsional dengan memperhatikan jarak dan wilayah usaha yang tersebar di kabupaten Pringsewu. Dengan cara ini diharapkan mereka dapat mentransformasikan keterampilan yang diperolehnya kepada pengusaha lain baik yang sejenis maupun berbeda jenis sehingga memacu perkembangan dunia usaha khususnya industri kreatif di Kabupaten Pringsewu

Pihak – pihak yang terkait dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah jurusan Sosiologi FISIP – Universitas Lampung dan Para pelaku usaha kecil yang bergerak di sektor industri kreatif di kabupaten Pringsewu. Manfaat pelatihan bagi jurusan Sosiologi FISIP Universitas Lampung adalah merupakan salah satu upaya mengimplementasikan IPTEKS yang dipelajari di perguruan tinggi kepada masyarakat. Sedangkan manfaat bagi para pelaku usaha merupakan salah satu upaya pembinaan dan peningkatan keterampilan memecahkan masalah khususnya dalam mendisain produk yang memiliki konten kearifan lokal.

PEMBAHASAN

Kebutuhan pasar atas produk hasil industri kreatif banyak berhubungan dengan masalah kebutuhan sekunder, walaupun ada sebagian kecil kebutuhan primer, namun dengan keberagaman jenis/macam produk yang relatif terbatas sarannya. Dalam hubungan itu desain produk, kerap kali dapat disubstitusi dengan desain produk serupa tetapimemakai bahan baku lain yang sejenis atau berbahan baku non lokal (sintetik atau bahan fisik lain). Karena itu untuk memenuhi kebutuhan pasar, desain maupun kualitas produk industri kreatif serta ketersediaannya menjadi isu strategis yang harus dikelola secara optimal. Posisi desain produk kerajinan misalnya memberi nilai atau arti tertentu. Apalagi kalau produk itu menjadi produk budaya lokal, di mana cirinya menggambarkan identitas wilayah atau kelompok masyarakat tertentu. Perhatikan miniatur produk bunga 'tulip', yang pasti akan memberikan pesan tentang produk yang dihasilkan oleh negara Belanda, walaupun mungkin produknya dibuat di negara lain seperti: 'made in China'.

Di sisi lain masalah desain produk juga banyak berhubungan dengan masalah proteksi maupun tanggung jawab dari bangsa kita untuk menjaga dan merawat sumberdaya lokal, yang digunakan sebagai bahan bakunya. Desain produk yang 'berlebihan' atau 'kompleks' bisa memerlukan sumberdaya lebih banyak. Karena itu hubungan erat antar desain produk kerajinan dalam industri kreatif dengan kondisi lingkungan misalnya, menjadi tantangan dalam perumusan strategi pembangunan dan pemberdayaan berkelanjutan bagi industri kreatif. Tidak jarang desain produk yang ada pada akhirnya tak mungkin efektif dalam penerapannya, apalagi kalau hal itu harus dihubungkan dengan rangkaian strategi pembinaan yang sifatnya umum. Demikian pula akan ditemukan berbagai hambatan, manakala ada pengaturan khusus seperti yang sifatnya sektoral.

Sebagaimana diketahui desain produk juga mempunyai hubungan erat dengan siklus hidup produk bersangkutan. Perhatikan betapa singkatnya umur desain produk kerajinan produk kriya (handy craft) itu, apalagi kalau diharapkan dapat dihasilkan produk-produk yang diminati para konsumennya. Apalagi kalau hal tersebut kemudian dihubungkan dengan pemanfaatan sumber daya lokal, yang sifatnya tidak terbarukan. Akibatnya diperlukan pengelolaan yang efektif dan efisien serta terarah pada fokus pemanfaatan optimal dan terkendali.

Memperhatikan kondisi riil dari kegiatan usaha yang umumnya dilakukan oleh UMKM yang mendominasi di sektor industri kreatif, sebagian besar produk telah dihasilkan dengan memakai bahan baku berasal dari sumberdaya lokal. Hal tersebut terjadi otomatis, karena berdasar kebiasaan, di mana ada keterkaitan yang erat dengan macam maupun jenis produk yang dihasilkan. Dalam perkembangannya hal itu kemudian akan ditumbuhkan secara lebih luas, dan bertahan sesuai dengan nilai-nilai budaya lokal yang berlaku. Contoh yang paling mudah dikenali adalah produk-produk kerajinan kriya (handy craft) dari wilayah Bali. Produk yang mereka hasilkan, merupakan bentuk kerajinan atau poduk kriya sampai pada bentuk lukisan yang dapat dihasilkan secara khas dari wilayah bersangkutan. Bentuk maupun wujud produknya jelas tidak lepas dari pola sumbernya, yaitu nilai-nilai masyarakat Bali yang biasa bentuknya maupun yang ritual sifatnya. Demikian umumnya terbangun produk berbudaya lokal.

Sekarang ini nampak perkembangan yang luar biasa, memakai desain yang berhasil ditemukan dan dikembangkan secara khas dari berbagai daerah, yang sebelumnya nampak kurang menonjol produknya. Perubahan dan tuntutan untuk mengeksploitasi kebudayaan daerah telah mendorong tumbuhnya komoditi batik tersebut, sehingga bukan lagi merupakan komoditi tertentu dari satu daerah tertentu pula. Batik sekarang sudah mampu menjadi komoditi nasional Indonesia, dan dapat diproduksi di mana sa di wilayah Indonesia ini. Dengan mengeksplotasi kembali 'warisan leluhur' dan mengekspresikan dalam bentuk desain produk baru, yang lebih nampak professional dari pada bentuk wujud adat, pada gilirannya telah membuat batik menjadi komoditi yang diperlukan oleh masyarakat, baik sebagai wujud penjabaran symbol maupun pemenuhan kebutuhan pada umumnya. Prosesnya didukung melalui penemuan desain produk dan jenis-jenis pola batik lama (tradisional) dengan melalui penggalian, penelusuran dan pengembangan yang efektif, pada gilirannya dapat melanggengkan komditi budaya lokal, untuk kemudian menjadi berbagai desain produk batik yang baru dengan nuansa budaya lokal. Memperhatikan hal tersebut, maka pengertian 'produk berbudaya lokal' dapat dimengerti sebagai bentuk produk yang tidak lain merupakan produk, yang bukan saja dicirikan oleh dipakainya sumberdaya lokal saja, melainkan juga sebagai ungkapan gambaran tentang budaya lokal, yang mampu menunjukkan citra suatu kelompok suku bangsa (*tribe*), sebagai cirinya. Itu berarti bahwa penggunaan bahan-bahan lokal, memakai pewarna dari tanaman atau kulit tanaman, kemudian digabungkan dengan pemanfaatan desain dari pola gambar/atribut produknya akan dapat membantu membangun (menjual) budaya lokal ke permukaan dengan menunjukkannya melalui bentuk desain produknya.

Pada kegiatan ini evaluasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu evaluasi awal dan evaluasi akhir. Evaluasi awal dilaksanakan sebelum para peserta mendapatkan materi penyuluhan, sebgai upaya untuk mengetahui tingkat pengetahuan para peserta sebelum mengikuti kegiatan. Evaluasi awal dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat sesuai materi yang akan diberikan. Evaluasi akhir dilaksanakan pada akhir kegiatan, setelah para peserta mengikuti semua materi yang diberikan. Evaluasi akhir dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang sama dengan evaluasi awal, sehingga upaya untuk mengetahui perkembangan/peningkatan pengetahuan para peserta tentang materi yang diberikan.

Setelah adanya penyuluhan budaya sebagai upaya pengembangan industri kreatif berbasis kearifan lokal di kelurahan Pringsewu Selatan Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu ini dapat diketahui adanya peningkatan pemahaman tentang industri kreatif sebesar 21,99%, untuk pemahaman tentang kearifan lokal peningkatannya sebesar 17,88% setelah adanya pelatihan, dan untuk pemahaman tentang pengembangan produk dengan konten kearifan lokal peningkatannya adalah sebesar 44,14%. Dan setelah dilakukan simulasi seluruh peserta dapat melakukan sesuai tahapan proses yang disimulasikan. Dengan demikian penyuluhan ini memberikan peningkatan terhadap pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan yang dilaksanakan di kelurahan Pringsewu Selatan Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu. Dimasa mendatang untuk lebih meningkatkan keterampilan para pelaku industri kreatif dalam mendesain produk

dengan konten kearifan lokal dapat diperluas dan lebih ditekankan pada praktik desain produk dan kualitasnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi awal dan evaluasi akhir dari kegiatan pelatihan yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: pertama, Kegiatan penyuluhan ini mampu memberikan peningkatan pemahaman tentang industri kreatif sebesar 21,99%, untuk pemahaman tentang kearifan lokal peningkatannya sebesar 17,88% setelah adanya pelatihan, dan untuk pemahaman tentang pengembangan produk dengan konten kearifan lokal peningkatannya adalah sebesar 44,14%. Kedua, Secara efektif telah dapat meningkatkan kemampuan peserta penyuluhan dalam melakukan proses desain dan pembuatan produk dengan konten kearifan lokal.

Pada hasil evaluasi dapat diketahui bahwa dengan adanya penyuluhan budaya sebagai upaya pengembangan industri kreatif berbasis kearifan lokal ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta, oleh karena itu rekomendasinya adalah perlu adanya tindak lanjut dari upaya-upaya untuk meningkatkan keterampilan teknis kepada pelaku industri kreatif di kabupaten Pringsewu agar mampu mendesain dan menciptakan produk berbasis kearifan lokal dengan kualitas yang mampu bersaing dipasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 1999. *Direktori Seni Pertunjukan Tradisional*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MASPI) Bekerjasama dengan Artiline.
- Anonim. 2008. *Pokok-pokok Kongres Kebudayaan Indonesia 2008 (Draft)*.
- Bourdieu, Pierre. 1971. *An Outline of a Theory of Practice*. Cambridge: Polity.
- Geriya, I Wayan. 1989. *Pariwisata dan Dinamika Kebudayaan Nasional, 'Global: Bunga Rampai Antropologi Pariwisata*. Denpasar: Upada Sastra.
- Kompas, "Tahun Indonesia Kreatif 2009, Krisis Jadi Peluang bagi Ekonomi Kreatif", Rabu, 31 Desember 2008, hlm. 21.
- Lodra, I Nyoman. 2002. "Kerajinan Perak Suarti sebagai Karya Tandingan Pasar Global", Tesis Program Magister Kajian Budaya Program Pascasarjana Universitas Udayana, Denpasar.
- Sedyawati. 2008. "Klasifikasi Industri Budaya" yang disampaikan pada Kongres Kebudayaan Indonesia 2008.
- Soedarsono, R.M. 1999. *Seni Pertunjukan dan Pariwisata Rangkuman Esai tentang Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata*. Yogyakarta: BP. ISI Yogyakarta.
- Suastika, I Made. 2004. "Pentingnya Pemahaman Nilai Budaya dalam rangka Ajeg Bali", Orasi Ilmiah Guru Besar Universitas Udayana.
- , 2006. "Etos Kerja Wanita Bali: Refleksi Nilai Karya Sastra dan Aktualisasinya dalam Kehidupan Masyarakat" dalam buku Bali Bangkit Kembali. Jakarta: Kerjasama Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia & Universitas Udayana.