

**LAPORAN PERKEMBANGAN
PROGRAM IPTEKS BAGI MASYARAKAT
(IbM)**



**IBM BAGI UMKM MAINAN ANAK DI KOTA MAGELANG:
MEMPERSIAPKAN INDUSTRI KERAJINAN MAINAN ANAK
MENYONGSONG PASAR BEBAS ASEAN – MEA
MELALUI STANDARDISASI – SNI**

oleh :

**Oesman Raliby, ST., M.Eng.
Riana Masyhar, M.Si., Psi .
Affan Rifa'i, ST., MPM. .**

**NIDN. 0603046801 (Ketua Pengusul)
NIDN. 0614107401 (Anggota Pengusul)
NIDN. 0614107401 (Anggota Pengusul)**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2016

HALAMAN PENGESAHAN

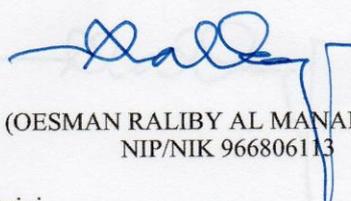
Judul	IbM Bagi UMKM Mainan Anak di Kota Magelang: Mempersiapkan Industri Kerajinan Mainan Anak Menyongsong Pasar Bebas Asean-MEA Melalui Standardisasi – SNI
Peneliti/Pelaksana	
Nama Lengkap	OESMAN RALIBY AL MANAN M.Eng
Perguruan Tinggi	Universitas Muhammadiyah Magelang
NIDN	0603046801
Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
Program Studi	Teknik Industri
Nomor HP	0811258882
Alamat surel (e-mail)	oest72@gmail.com
Anggota (1)	
Nama Lengkap	RIANA MASHAR M.Psi
NIDN	0614107401
Perguruan Tinggi	Universitas Muhammadiyah Magelang
Anggota (2)	
Nama Lengkap	AFFAN RIFA I S.T
NIDN	0601107702
Perguruan Tinggi	Universitas Muhammadiyah Magelang
Institusi Mitra (jika ada)	
Nama Institusi Mitra	Kesuma Toy's
Alamat	Kemirirejo , Magelang Tengah , Magelang, Jawa Tengah
Penanggung Jawab	-
Tahun Pelaksanaan	Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun
Biaya Tahun Berjalan	Rp 50.000.000,00
Biaya Keseluruhan	Rp 55.330.000,00

Mengetahui,
Dekan



(Yun Arifatul-Fatimah, ST., MT., Ph.D.)
NIP/NIK 987408139

Magelang, 23 - 10 - 2016
Ketua,



(OESMAN RALIBY AL MANAN M.Eng)
NIP/NIK 966806113

Menyetujui,
Ketua Lp3M-UM.Magelang



(Dr. Suliswiyadi, MAg.)
NIP/NIK 966610111

RINGKASAN

Pemberlakuan MEA pada akhir 2015, dimaksudkan untuk menciptakan ASEAN sebagai pasar tunggal dan kesatuan basis produksi, yaitu terjadi “free flow” barang, jasa, faktor produksi, investasi, dan modal serta penghapusan tarif bagi perdagangan antar negara di kawasan tersebut. Pemberlakuan MEA 2015 tersebut merupakan momen penting bagi Indonesia karena berpeluang memluas pasar bagi produk-produk industri nasional. “Namun di sisi lain, pemberlakuan MEA 2015 juga akan menjadi tantangan tersendiri bagi masyarakat Indonesia terutama bagi UMKM. karena akan menjadi tujuan pasar bagi produk-produk negara ASEAN lainnya.

Produk mainan anak buatan Cina disinyalir telah menguasai produksi mainan di pasar Indonesia. Dengan populasi anak usia 0-14 tahun sebesar 28,9 persen dari total penduduknya, Indonesia merupakan pasar mainan yang cukup potensial. Berdasarkan data Kementerian Perdagangan, setiap tahun nilai impor mainan anak di Indonesia mencapai 75 juta dollar AS dimana lebih dari 90 persen berasal dari Cina. Kebanyakan mainan Cina yang berharga murah menguasai pasar-pasar tradisional.

Namun demikian tidak semua mainan impor tersebut memenuhi standar keamanan. Banyak ditemukan mainan impor yang mengandung zat kimia berbahaya dan tidak aman bagi anak-anak. Hal tersebut juga terjadi pada produk mainan anak di Indonesia yang belum memenuhi standar keamanan bagi anak-anak. Untuk itu BSN memberikan perlindungan kepada anak-anak Indonesia terkait keamanan dan kualitas permainan mereka, dengan dikeluarkan Permen No. 55/M-IND/PER/11/2013 tentang Perubahan Peraturan Menteri Perindustrian No.24/M-IND/PER/4/2013 Tentang Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib.

Tujuan dilakukan kegiatan IbM ini adalah mendorong dan mempersiapkan mitra usaha untuk menghasilkan produk yang kompetitif dan aman serta memberikan perlindungan terhadap UMKM dan konsumen melalui standarisasi produk mainan anak. Agar UMKM mainan anak di Jurangombo mampu bersaing pada Pasar tunggal ASEAN.

Untuk mencapai hal tersebut, perlu dilakukan pendampingan baik secara manajemen maupun teknis. Adapun metode yang digunakan adalah dengan pendekatan Participation Rural Appraisal dan Social Engineering melalui advokasi dan technical assistance serta difusi teknologi untuk proses produksinya disertai dengan penguatan kelembagaan dan manajemen.

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

PRAKATA

Puji Syukur kehadiran ALLAH SWT, karena atas rahmad dan inayah serta perkenanNYA pelaksanaan kegiatan penelitian skim Hibah bersaing yang berjudul **IbM bagi UMKM Mainan Anak Kota Magelang: Mempersiapkan Industri Kerajinan Mainan Anak Menyongsong Pasar Bebas Asean – MEA Melalui Standardisasi – SNI** ini dapat dilaksanakan dan disusun laporannya dengan lancar.

Tujuan dari penyusunan laporan ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai kemajuan dan pelaksanaan kegiatan serta sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Kementerian Riset dan Teknologi dan Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan. Atas **Terlaksananya** kegiatan ini kami mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada.

1. Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM)
2. Pimpinan Universitas yang telah mendorong dan merekomendasikan pengajuan proposal kegiatan ini
3. Bpk Supardi selaku Mitra IbM Mainan Anak di Jurangobo atas kerjasama yang baik sehingga kegiatan Pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar
4. Bpk Ahmad selaku Mitra IbM Mainan Anak di Kemirirejo atas kerjasama yang baik sehingga kegiatan Pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar
5. Dinas Perindustrian Koperasi Kota Magelang atas dukungannya terutama untuk Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Pengembangan Desain bagi IKM Mainan
6. Team Pelaksanaan Pengabdian atas kerjasama yang baik sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan lancar

Semoga amal baik, Bapak Ibu, dan saudara senantiasa dicatat sebagai amal shalih dan mendapatkan pahala yang setimpal.

Demikian laporan ini disusun semoga dapat menjadi bahan evaluasi dan tolok ukur dalam pelaksanaan kegiatan berikutnya dan menjadi bahan perbaikan untuk masa yang akan datang.

Magelang, 25 Agustus 2016
Ketua Pelaksana

Oesman Raliby

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
BAB 2. TARGET DAN LUARAN	5
A. Target.....	5
B. Luaran.....	5
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	6
BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	9
A. Kinerja LP3M Perguruan Tinggi Dalam Kegiatan Masyarakat.....	9
B. Kepakaran Tim Pengusul IbM	9
BAB 5. HASIL YANG DICAPAI.....	11
A. Pelaksanaan Kegiatan	11
B. Penggunaan Anggaran	15
BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	17
BAB 7. KESIMPULAN DAN SARAN	18
A. Kesimpulan	18
B. Saran	18
DAFTAR PUSTAKA	19

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penentuan permasalahan prioritas mitra baik produksi maupun manajemen yang disepakati bersama	3
Tabel 2. Serapan Anggaran Kegiatan IbM Mainan Anak	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar	1. Diagram Tahapan Kegiatan	8
Gambar	2. Mesin yang diperbantukan kepada Mitra Progam untuk kelancaran produksi	11
Gambar	3. Penyuluhan penataan layout lantai produksi	12
Gambar	4. Peningkatan Kualitas Produk (Aman dan Non toksin)	13
Gambar	5. Suasana Pelatihan Pengembangan Desain Produk Mainan Anak (membuat moulding - A)	15
Gambar	6. Produk Awal (A), Salah satu Moulding untuk Pengembangan (B)	15
Gambar	7. Salah Satu Contoh Desain Produk yang dikembangkan (Nampak lebih detail)	15

DAFTAR LAMPIRAN

ARTIKEL ILMIAH
FOTO KEGIATAN

BAB 1. PENDAHULUAN

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

Bagi Indonesia, pembentukan MEA 2015 akan memberikan beberapa tantangan tersendiri yang tidak hanya bersifat internal di dalam negeri tetapi terlebih lagi persaingan dengan sesama negara ASEAN dan negara lain di luar ASEAN seperti China dan India. Persaingan yang ketat ini akan berdampak pada harga yang kompetitif pula, bukan hanya komoditi/produk/jasa unggulan industry besar (UB), tetapi juga sektor UMKM karena kesamaan karakteristik produk. Menyadari peran UMKM sebagai kelompok usaha yang memiliki jumlah paling besar dan cukup dominan dalam perekonomian, maka pencapaian kesuksesan MEA 2015 mendatang juga akan dipengaruhi oleh kesiapan UMKM

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

Lebih spesifiknya UMKM kerajinan mainan anak di Jurangombo Kota Magelang, industri sektor informal tersebut telah ada sejak tahun 1990-an, industri mainan anak tersebut telah berkembang hingga mencapai 20 unit usaha dalam satu

kampung yang telah tergabung dalam Kelompok Usaha Bersama (KUBE Manunggal Jaya). Namun dalam sistem produksinya belum menunjukkan perkembangan yang baik. Masih memiliki banyak permasalahan yang perlu mendapatkan penanganan dari otoritas untuk mengatasi berbagai macam keterbatasan dari masalah akses dana, proses produksi dan bahan baku. Selain itu kelemahan dalam organisasi, manajemen, maupun penguasaan teknologi juga perlu dibenahi termasuk mindset mitra usaha.

Hal yang demikian menjadikan kelompok usaha bersama tersebut belum dapat bekerja secara profesional dan tidak kompetitif meskipun peluang untuk pasar sangat terbuka. Dengan populasi anak usia 0-14 tahun sebesar 28,9 persen dari total penduduknya, Indonesia merupakan pasar mainan yang cukup besar dan potensial. Kenyataannya berdasarkan data dari Kementrian Perdagangan, setiap tahun nilai impor mainan anak di Indonesia mencapai 75 juta dollar AS dimana lebih dari 90 persen berasal dari Cina. Kebanyakan mainan Cinayang berharga murah menguasai pasar-pasar tradisional. Pada tahun 2010 pasar mainan anak dunia mencapai US\$ 83,3 miliar. sedangkan pasar mainan anak di Asia mengalami peningkatan rata-rata 9,2%.² Di samping harga yang relatif sangat murah, tidak dapat dipungkiri produk buatan Cina memang terlihat lebih atraktif dan dinamis. Untuk soft toys seperti boneka misalnya, mereka membenamkan chip yang mampu menghasilkan gerak dan bunyi. Karena itu mainan ini sering dijumpai diberbagai tempat mulai dari toko mainan, pinggiran toko, pasar tradisional, di pinggir-pinggir jalan, dan toko toserba.

Namun demikian, banjirnya mainan anak impor tersebut ternyata belum memberikan jaminan keamanan bagi penggunaanya, Banyak ditemukan mainan impor yang mengandung zat kimia berbahaya dan tidak aman bagi anak-anak. Untuk itu BSN memberikan perlindungan kepada anak-anak Indonesia terkait keamanan dan kualitas permainan mereka, dengan dikeluarkan Permen No. 55/M-IND/PER/11/2013 tentang Perubahan Peraturan Menteri Perindustrian No.24/M-IND/PER/4/2013 Tentang Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib. Adapun aturan tersebut dikeluarkan pemerintah pada 11 November 2013 dan diberlakukan 30 April 2014.

Lebih ironis lagi hal tersebut juga terjadi pada produk mainan anak di Indonesia khususnya di Jurangombo Kota Magelang yang belum memenuhi standar keamanan bagi anak-anak. Hal tersebut dapat dipahami karena kompleksitas masalah yang dialami oleh mitra usaha sebagaimana dapat ditunjukkan dalam tabel 1.

Tabel 1. penentuan permasalahan prioritas mitra baik produksi maupun manajemen yang disepakati bersama

FAKTOR	SUB FAKTOR
Aspek Sumber Daya	a. Tingkat Pendidikan b. Tingkat Keahlian c. Mind site kewirausahaan d. Kreativitas dan daya cipta
Aspek Finansial / Ekonom	a. Akses lembaga keuangan b. Pembukuan dan cash flow
Aspek Teknologi Informasi	a. Informasi perkembangan produk b. Informasi jejaring usaha c. Informasi akses pasar
Aspek Bahan Baku	a. Sumber Bahan baku dan cara mendapatkannya b. Bahan penolong / bahan bantu c. Ketersediaan bahan baku
Aspek proses produksi	a. Tingkat Adopsi Teknologi b. Kreatifitas tenaga kerja c. Lay out fasilitas produksi d. Keamanan dan keselamatan tenaga kerja
Aspek Produk	a. Kapasitas produksi masing-masing pengrajin Keragaman produk, derivasi dan deversifikasi b. produk c. Kualitas Produk, Mutu, Keamanan, keseragaman d. Kekhasan/defferensiasi produk

Sebagai unit usaha untuk mewujudkan keunggulan di pasar global maka Industri mainan anak ini produknya dituntut untuk lebih bermutu dengan spesifikasi yang lebih standar sehingga menjadi aktor penting bagi pengembangan perekonomian dalam membangun sector UMKM untuk persiapan menghadapi MEA 2015 secara menyeluruh.

Agar produk tetap dapat bersaing di pasar ASEAN, pengusaha perlu melakukan peningkatan efisiensi usaha, dan kualitas serta standar produk termasuk packgaging. Mengingat produk mainan anak dari Cina sekarang ini marak mengisi pasar-pasar modern dan tradisional dengan harga yang murah, sehingga membuat resah banyak pedagang, pekerja serta pengrajin mainan anak Indonesia.

Persaingan usaha yang semakin ketat tersebut menuntut pelaku usaha untuk selalu meningkatkan daya saingnya baik dari segi kualitas produk maupun daya saing harga melalui efisiensi produksi. Hal tersebut mengakibatkan banyaknya pilihan barang kebutuhan yang tersedia bagi konsumen dengan kualitas dan harga yang bersaing. Meskipun demikian, di sisi lain banyak beredar barang yang diduga tidak sesuai dengan ketentuan standar maupun ketentuan ekspor-impor karena mengejar harga yang cenderung lebih murah dibandingkan dengan produk sejenis tetapi mengabaikan unsur keselamatan dan kesehatan, sehingga dapat merugikan konsumen terutama anak-anak.

Dengan tantangan tersebut, pemerintah mempertegas bahwa industri mainan anak perlu memperbaiki kualitas konseptualisasi produk yang dihasilkannya. Selain mencuatkan karakter budaya, alam, dan semangat iptek Indonesia, langkah pematangan ide produk tersebut perlu dilengkapi dengan upaya menyiapkan mainan yang aman dan sehat yang memiliki Standar Nasional Indonesia (SNI).

BAB 2. TARGET DAN LUARAN

Kegiatan Iptek bagi Masyarakat yang dilaksanakan selama delapan bulan dengan sasaran Kelompok Usaha Bersama (KUBE Manunggal Jaya) - UMKM kerajinan mainan anak di Jurangombo Kota Magelang tersebut memiliki target dan sasaran sebagai berikut;

A. Target

Guna dapat memanfaatkan peluang dan potensi pasar di kawasan ASEAN dan pasar global, maka Target kegiatan IbM adalah memperkenalkan UMKM Mitra tentang Pemberlakuan SNI Mainan Secara Wajib. (Permenperin No.24/M-IND/PER/4/2013), sehingga;

1. Terlaksananya pembelajaran dan kesiapan pengrajin kerajinan mainan anak tradisional terutama yang tergabung dalam kelompok usaha bersama Manunggal Jaya dalam menghadapi pemberlakuan wajib SNI bagi produk mainan anak.
2. Tumbuhnya motivasi Mitra pengrajin dalam memenuhi persyaratan standar, dan mempersiapkan dokumen untuk pengajuan perolehan sertifikat standar SNI

B. Luaran

Luaran yang diharapkan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah:

1. Kesadaran mitra dalam mengelola unit usahanya dengan memperhatikan tata kelola sistem produksi
2. Standar operating procedure untuk proses produksi
3. Dokumen penyiapan standardisasi nasional indonesia
4. Adopsi teknologi untuk mendukung standardisasi
5. Artikel ilmiah - naskah terpublikasikan melalui kegiatan seminar nasional dan proseding

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

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

1. Forum Group Discussion.

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

2. Participatory Rural Appraisal (PRA)

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

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

3. Technical Assistance

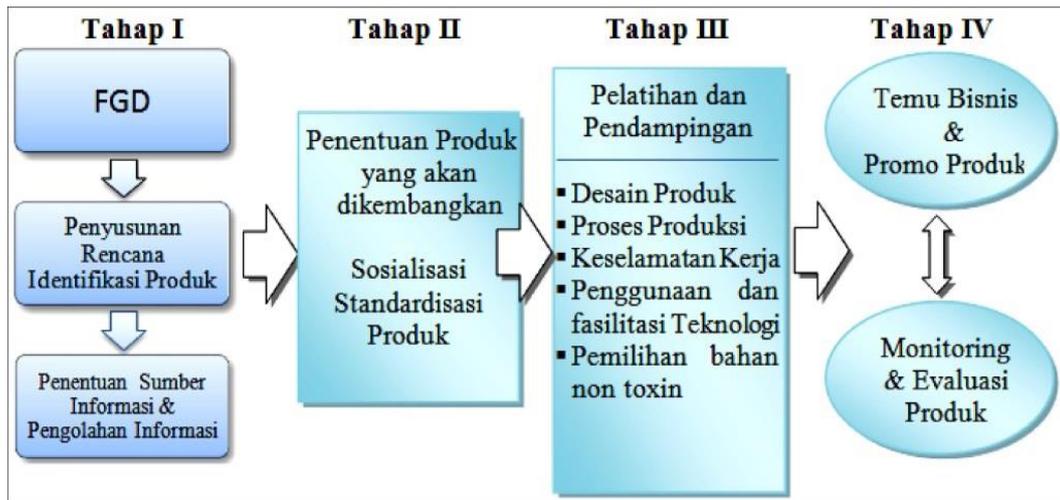
Komitmen dalam memberikan Bimbingan Teknis (*Technical Assistance*), yaitu: bersedia bermitra dengan masyarakat pengrajin, bersedia memberikan konsultasi teknis dan melakukan pendampingan secara intensif "di lapangan" selama proses perbaikan dan pengembangan produk berlangsung (dengan cara memberikan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

4. Advokasi, Evaluasi dan monitoring

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

5. Temu Bisnis dan Promo Produk

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



Gambar 1. Diagram Tahapan Kegiatan

BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

A. Kinerja LP3M Perguruan Tinggi Dalam Kegiatan Masyarakat

Kinerja Lembaga Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian pada Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Magelang dalam 1 tahun terakhir di bidang pengabdian masyarakat di antaranya adalah 1) menyelenggarakan KKN Posdaya di Kabupaten Magelang meliputi beberapa kecamatan diantaranya adalah; Kecamatan Windusari, Kecamatan Mungkid, dan Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang kerjasama dengan Yayasan Damandiri, 2) menyelenggarakan KKN Vokasi kerjasama dengan Dinas Pendidikan Nasional Provinsi Jawa Tengah di Desa Wanurejo Kecamatan Borobudur, Desa Sutopati Kecamatan Kajoran, dan Kalurahan Wates Kota Magelang, 3) melaksanakan kegiatan Ipteks bagi Wilayah bermitra dengan Universitas Mercu Buana Yogyakarta di Kecamatan Borobudur dan melaksanakan kegiatan Ipteks bagi Wilayah bermitra dengan Universitas Mercu Buana Yogyakarta di Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang, 4) melaksanakan kegiatan Ipteks bagi Wilayah di Kota Magelang bermitra dengan Universitas Tidar Magelang, 5) sosialisasi perpajakan kepada Industri Kecil dan Menengah I Kota dan Kabupaten Magelang oleh Tax Center Universitas Muhammadiyah Magelang kerjasama dengan Direktorat Jenderal Perpajakan Kanwil Jateng II, 6) kegiatan fasilitasi pengajuan merk dagang bagi 83 Industri Kecil dan Menengah di Kabupaten Magelang bekerjasama dengan Disperinkop dan UMKM Kabupaten Magelang, dan 7) melakukan survey terhadap kondisi IKM se-Kota Magelang untuk penyusunan profil kerjasama dengan Diskoperindag Kota Magelang. Kegiatan-kegiatan pengabdian tersebut memperoleh pendanaan dari pihak luar dengan total dana sekitar Rp. 500.000.000,-

B. Kepakaran Tim Pengusul IbM

Ketua : adalah fasilitator, pendamping IKM dan Pemberdaya Masyarakat : Oesman Raliby, ST., M.Eng. dalam keseharian sebagai dosen pada Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang, yang bersangkutan memiliki portofolio sebagai perancang sistem kerja dan Ergonomi dan mengelola unit usaha sejak tahun 2002 sampai dengan sekarang. Berbagai aktivitas sosial

kemasyarakatan dijalani dengan mengaitkan kompetensi akademis dengan pemberdayaan masyarakat, baik melalui Proyek *Urban Poverty*, UMKM, KUB, maupun POKMAS. Selain pada masyarakat, partisipasi aktif juga dilakukan pada institusi pemerintah, diantaranya sebagai anggota FEDEP (Forum Economic Development & Employment) kota Magelang, anggota Dewan Riset Daerah –DRD Kota Mageang, juga aktif mengikuti kegiatan kreativitas dan Inovasi sejak tahun 2007 – 2014 dimana setiap tahun selalu mendapat penghargaan sebagai pemenang, baik dari Wali Kota, Gubernur, maupun Menristek. Salah satu karyanya juga dicatat dalam **Buku 102 Indonesia Innovations**. Kegiatan dengan dunia kampus dilakukan dengan banyak melibatkan mahasiswa terutama dalam penanaman jiwa kewirausahaan, selain mengajar perancangan kerja, MSDM, Manajemen Bisnis, juga pernah sebagai mentor dan pengelola Program *Cooperative Education* atau program belajar bekerja Mahasiswa untuk UMKM sejak tahun 2007 – 2010. Ketua juga pernah mengikuti kegiatan TOT kewirausahaan yang diselenggarakan UCEC. Pada tahun yang sama juga mengelola program hibah DIKTI, sebagai ketua Forum Komunikasi dan Konsultasi untuk Optimalisasi Industri Pariwisata kota dan Kabupaten Magelang selama 2 tahun. Selain dipercaya oleh kementerian perindustrian dalam mendampingi Program OVOP industri unggulan Kabupaten Magelang, saat ini ketua juga masih mengelola kegiatan IbW bagi Kota Magelang tahun ke-3 sebagai ketua.

BAB 5. HASIL YANG DICAPAI

A. Pelaksanaan Kegiatan

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

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

Dengan demikian maka produk yang dihasilkan adalah;

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

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



Gambar 2. Mesin yang diperbantukan kepada Mitra Program untuk kelancaran produksi

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

1. Forum Group Discussion

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

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

2. Kegiatan Pendidikan dan Penyuluhan

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



Gambar 3. Penyuluhan penataan layout lantai produksi

Selain penataan pada lantai produksi, kegiatan penyuluhan dilakukan untuk kualitas dan keamanan produk terutama produk-produk Alat Permainan Edukatif (APE). APE adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan

perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Sehingga diupayakan yang dapat bertahan lama atau awet, mudah dibuat, bahannya mudah diperoleh dan mudah digunakan anak, tetapi aman dan tidak beracun. Berikut hasil peningkatan kualitas produk:



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

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

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

3. Technical Assistance

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

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

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



Gambar 5. Suasana Pelatihan Pengembangan Desain Produk Mainan Anak (membuat moulding - A)



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



Gambar 7. Salah Satu Contoh Desain Produk yang dikembangkan (Nampak lebih detail)

B. Penggunaan Anggaran

Program kegiatan yang telah dilaksanakan dalam kurun waktu empat bulan tersebut telah menyerap dana sebagaimana yang diilustrasikan daam tabel berikut ini :

Tabel 2. Serapan Anggran Kegiatan IbM Mainan Anak

No	Nama Komponen	Quant	Perkiraan Harga (Rp. 000)	Penyedia		Konstri busi Mitra
				Tim Pelaksana	Mitra	
1	Perbaikan /penataan layout lantai produksi.					
	Penataan & penempatan bahan baku, bahan setengah jadi, dn produk jadi dalam rak-rak terpisah	1 Paket	Rp. 750.		√	
	Penatan bahan-bahan bantu dan layout fasilitas	1 Paket	Rp. 250.		√	
2	Adopsi Teknologi proses produksi.					
	Pengadan mesin bubut	2 Unit	Rp.3000	√		
	Pengadan mesin Scrall saw	2 Unit	Rp. 2.800	√		
	Pengadaan mesin Packaging	1 Unit	Rp. 2.500	√		
	Pengadaan mesin Boor	1 Unit	Rp. 2.500	√		
3	Pengembangan Produk Pelatihan					
	Pengembangan Desain Produk					
	Bahan Habis Pakai Konsumsi Nara Sumber	10 Paket 30 Paket 4 Hari	Rp. Rp. 1.600	 √	√	
4	Pengembangan Pmasaran Pembuatan Katalog	1 Paket	Rp. 3.500	√		

No	Nama Komponen	Quant	Perkiraan	Penyedia		Konstri

BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Secara umum pelaksanaan kegiatan pedampingan iptek bagi masyarakat, pada UMKM pengrajin mainan anak di kampung jurangombo Magelang ini, dapat berjalan dengan baik.

Kegiatan –kegiatan yang dilakukan sangat membantu Mitra terutama dalam hal pengembangan desain produk, sehingga produk menjadi lebih variatif, lebih estetik dan memiliki kekhasan atau diferensi dibanding dengan produk-produk kompetitor di pasaran. Penataan manajemen sudah mulai dilakukan refreshing kembali terutama untuk penentuan harga pokok produksi.

Namun demikian ada beberapa hal yang perlu dilakukan kembali pada tahap berikutnya, antara lain;

1. Penataan manajemen dan pembukuan, terutama pada aspek dokumentasi. Hal ini perlu untuk dilakukan karena UMKM ini terutama Kesuma Toys, sedang dipersiapkan untuk mengikuti program SNI award yang diselenggarakan secara tahunan oleh Badan standardisasi Nasional.
2. Penataan lay out fasilitas, sejauh ini UMKM dampingan (Mutiara Harapan) belum memperhatikan lay out fasilitas, sehingga lantai produksi masih terlihat ‘semrawut’. Hal ini bertahap, karena harus dilakukan pengadaan untuk rak-rak penyimpanan. Terutama untuk pemisahan antara bahan baku, bahan setengah jadi, dan bahan jadi atau produk jadi.
3. Penambahan alat / mesin produksi terutama untuk mesin profile. Meskipun saat ini masih dapat dilakukan dengan cara pembelian material setengah jadi
4. Untuk Kesuma Toys, sebagai upaya pengembangan, ruang produksi saat ini kurang representatif, dan kurang sehat, sehingga sebaiknya memang dapat dipertimbangkan untuk memindahkan ruang produksike tempat yang lebih representatif dan sehat.
5. Kerjasama dengan Dinas Pendidikan Kota Magelang, agar mengoptimalkan UMKM di Kota Magelang, sebab bila dibandingkan dengan produk lain yang sejenis, produk mitra sudah sangat baik kualitasnya, bahkan sudah tersertifikasi. Namun demikian selama ini pengadaan mainan anak (APE) untuk TK dan PAUD di Kota Magelang, selalu didatangkan dari luar daerah dengan alasan atas penunjukan provinsi.

BAB 7. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah :

Secara umum pelaksanaan kegiatan pedampingan iptek bagi masyarakat, dapat berjalan dengan baik.

1. Pengembangan Desain produk ini memberikan sentuhan yang berbeda dan sangat detail. Sehingga akan disukai oleh anak-anak, bahkan tidak menutup kemungkinan untuk dijadikan pajangan dan merupakan souvenir khas Kota Magelang. Proses pengerjaan untuk penkerjan-pekerjaan detail dilakukan dengan model cetak, sehingga memungkinkan diproduksi massal dengan waktu yang sangat cepat. Sehingga akan menekan *production cost* dan pada akhirnya meningkatkan pendapatan.
2. Penataan manajemen sudah mulai dilakukan refreshing kembali terutama untuk penentuan harga pokok produksi dan juga untuk penetapan upah tenaga kerja.
3. Memberikan banyak manfaat untuk masyarakat pelaku industri kerajinan Mainan Anak. Masyarakat sangat mendukung kegiatan dan sangat antusias mengikuti semua kegiatan.

B. Saran

1. Sebagai upaya untuk ikut mendukung tumbuh berkembangnya UMKM Mainan anak di Kota Magelang, semestinya dinas terkait dalam hal ini Dinas Pendidikan turut mensosialisasikan APE produk asli daerah kepada TK dan PAUD di Wilay Kerjanya.
2. Untuk mengatasi kesulitan tenaga kerja, Mitra sedah saatnya harus berani menggaji Karyawan yang sesuai, dengan cara model Borongan sesuai hasil perhitungan APE.
3. Menjaga kualitas produk, kreatif dan Inovatif, adalah penting bagi keberlangsungan usaha di Industri kreatif ini.

DAFTAR PUSTAKA

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

LAMPIRAN

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

oleh :

Oesman Raliby.¹⁾, Riana Masyhar²⁾, Affan Rifa'i,³⁾

^{1,3)} Prodi Teknik Industri UM.Magelang

²⁾ Prodi PG-PAUD UM.Magelang

RINGKASAN

Pemberlakuan MEA pada akhir 2015, dimaksudkan untuk menciptakan ASEAN sebagai pasar tunggal dan kesatuan basis produksi, yaitu terjadi “free flow” barang, jasa, faktor produksi, investasi, dan modal serta penghapusan tarif bagi perdagangan antar negara di kawasan tersebut. Pemberlakuan MEA 2015 tersebut merupakan momen penting bagi Indonesia karena berpeluang mempeluas pasar bagi produk-produk industri nasional. “Namun di sisi lain, pemberlakuan MEA 2015 juga akan menjadi tantangan tersendiri bagi masyarakat Indonesia terutama bagi UMKM. karena akan menjadi tujuan pasar bagi produk-produk negara ASEAN lainnya.

Produk mainan anak buatan Cina disinyalir telah menguasai produksi mainan di pasar Indonesia. Dengan populasi anak usia 0-14 tahun sebesar 28,9 persen dari total penduduknya, Indonesia merupakan pasar mainan yang cukup potensial. Berdasarkan data Kementerian Perdagangan, setiap tahun nilai impor mainan anak di Indonesia mencapai 75 juta dollar AS dimana lebih dari 90 persen berasal dari Cina. Kebanyakan mainan Cina yang berharga murah menguasai pasar-pasar tradisional. Namun demikian tidak semua mainan impor tersebut memenuhi standar keamanan. Banyak ditemukan mainan impor yang mengandung zat kimia berbahaya dan tidak aman bagi anak-anak. Hal tersebut juga terjadi pada produk mainan anak di Indonesia yang belum memenuhi standar keamanan bagi anak-anak.

Tujuan dilakukan kegiatan IBM ini adalah mendorong dan mempersiapkan mitra usaha untuk menghasilkan produk yang kompetitif dan aman serta memberikan perlindungan terhadap UMKM dan konsumen melalui standarisasi produk mainan anak. Agar UMKM mainan anak di Jurangombo mampu bersaing pada Pasar tunggal ASEAN.

Untuk mencapai hal tersebut, perlu dilakukan pendampingan baik secara manajemen maupun teknis. Adapun **metode yang digunakan** adalah dengan pendekatan *Participation Rural Appraisal* dan *Social Engineering* melalui *advokasi* dan *technical assistance* serta difusi teknologi untuk proses produksinya disertai dengan penguatan kelembagaan dan manajemen.

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

A. PENDAHULUAN

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

menerapkan 12 sektor prioritas, yaitu perikanan, e-travel , e-ASEAN, automotif, logistik, industri berbasis kayu, industri berbasis karet, furnitur, makanan dan minuman, tekstil, serta kesehatan.

Bagi Indonesia, pembentukan MEA 2015 akan memberikan beberapa tantangan tersendiri yang tidak hanya bersifat internal di dalam negeri tetapi terlebih lagi persaingan dengan sesama negara ASEAN dan negara lain di luar ASEAN seperti China dan India. Persaingan yang ketat ini akan berdampak pada harga yang kompetitif pula, bukan hanya komoditi/produk/jasa unggulan industry besar (UB), tetapi juga sektor UMKM karena kesamaan karakteristik produk. Menyadari peran UMKM sebagai kelompok usaha yang memiliki jumlah paling besar dan cukup dominan dalam perekonomian, maka pencapaian kesuksesan MEA 2015 mendatang juga akan dipengaruhi oleh kesiapan UMKM

Secara umum UMKM di Indonesia, hingga saat ini masih sering menghadapi berbagai permasalahan baik yang bersifat klasik maupun intermediate atau advanced. Permasalahan tersebut bisa berbeda di satu daerah dengan daerah lain atau antar sektor atau perusahaan pada sektor yang sama. Namun ada sejumlah permasalahan yang umum dihadapi oleh semua UMKM. Lebih spesifiknya UMKM kerajinan mainan anak di Jurangombo Kota Magelang, industri sektor informal tersebut telah ada sejak tahun 1990-an, industri mainan anak tersebut telah berkembang hingga mencapai 20 unit usaha dalam satu kampung yang telah tergabung dalam Kelompok Usaha Bersama (KUBE Manunggal Jaya). Namun dalam sistem produksinya belum menunjukkan perkembangan yang baik. Masih memiliki banyak permasalahan yang perlu mendapatkan penanganan dari otoritas untuk mengatasi berbagai macam keterbatasan dari masalah akses dana, proses produksi dan bahan baku. Selain itu kelemahan dalam organisasi, manajemen, maupun penguasaan teknologi juga perlu dibenahi termasuk mindset mitra usaha.

B. SUMBER INSPIRASI

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

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

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

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

C. METODE

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

6. Forum Group Discussion.

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

7. Participatory Rural Appraisal (PRA)

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

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

8. Technical Assistance

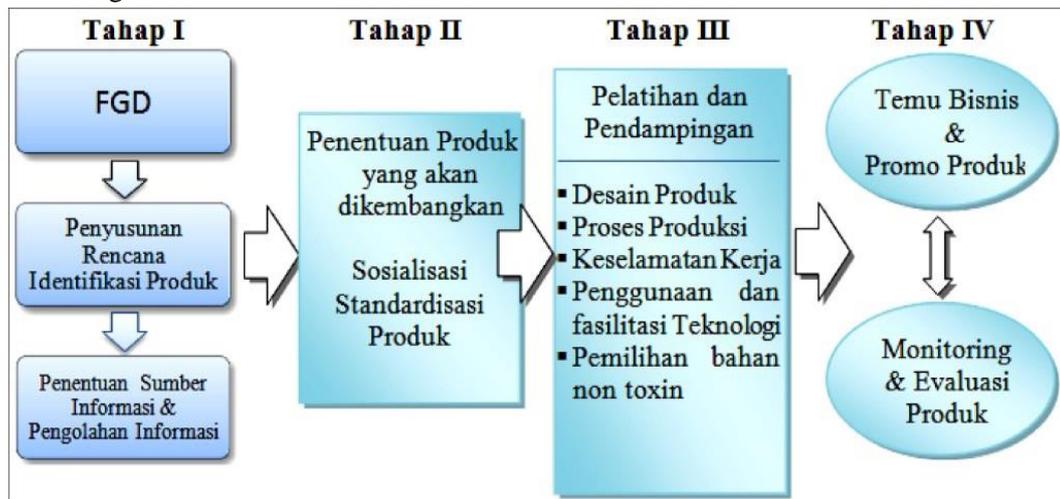
Komitmen dalam memberikan Bimbingan Teknis (*Technical Assistance*), yaitu: bersedia bermitra dengan masyarakat pengrajin, bersedia memberikan konsultasi teknis dan melakukan pendampingan secara intensif "di lapangan" selama proses perbaikan dan pengembangan produk berlangsung (dengan cara memberikan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

9. Advokasi, Evaluasi dan monitoring

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

10. Temu Bisnis dan Promo Produk

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



Gambar 1. Diagram Tahapan Kegiatan

D. KARYA UTAMA

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

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

Dengan demikian maka produk yang dihasilkan adalah;

3. Produk yang cocok dengan pasar.
4. Produk yang disukai pasar dan atau yang memberikan value added yang besar bagi konsumennya.

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



Gambar 1. Mesin yang diintroduksi kepada Mitra

E. ULASAN KARYA

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

4. Forum Group Discussion

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

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

5. Kegiatan Pendidikan dan Penyuluhan

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



Gambar 2. Penyuluhan penataan layout rantai produksi

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

Berikut hasil peningkatan kualitas produk:



Gambar 3. Peningkatan Kualitas Produk (Aman dan Non toksin)

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

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

6. Technical Assistance

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

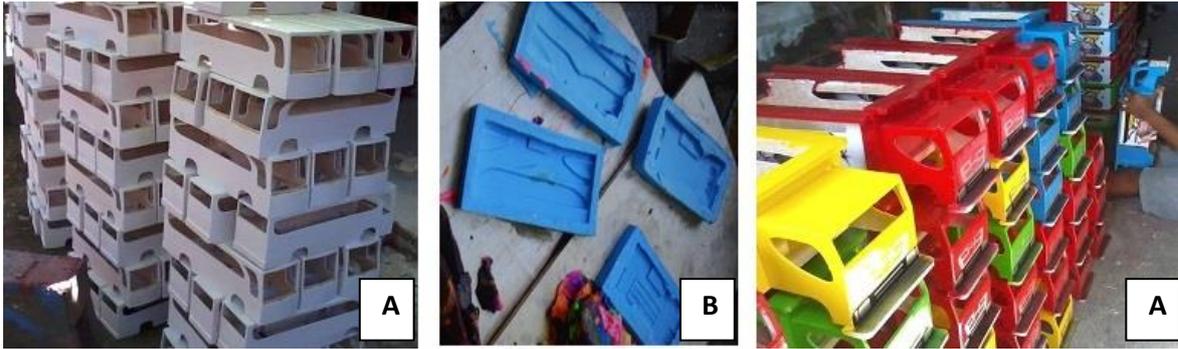
- d. Core Customer Value, yaitu Manfaat fungsional yang menjadi kebutuhan utama konsumen dan faktor kunci keputusan membeli
- e. Actual Product, yaitu Pengembangan sesuai keinginan konsumen untuk dinilai dan dibandingkan serta menjadi preferensi keputusan membeli
- f. Augmented Produk, yang merupakan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

Hasil kegiatan tersebut berupa varian produk baru yang dapat diproduksi massal dengan cepat, mudah, dan murah, serta memberikan tampilan yang lebih detail.

Berikut ditunjukkan pelaksanaan dan beberapa hasil pengembangan produk dengan konsep efisiensi sumber daya.



Gambar 4. Suasana Pelatihan Pengembangan Desain Produk Mainan Anak



Gambar 5. Produk Awal (A), Salah satu Moulding untuk Pengembangan (B)



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

F. KESIMPULAN

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

G. DAMPAK & MANFAAT KEGIATAN

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

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

DAFTAR PUSTAKA

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



Universitas Muhammadiyah Magelang
Lembaga Penelitian Pengembangan dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M)

Gedung Rektorat Lantai 3 Kampus 2
Jalan Mayjen Bambang Soegeng Km 5 Mertoyudan Magelang 56172
Telp 0293 326945 ext 132 Fax 0293 325554 Website <http://lp3m.ummgl.ac.id> e-mail: lp3m@ummgl.ac

BERITA ACARA PENYERAHAN BARANG
Nomor : 057.a/LP3M/II.3.AU/F/2016

Pada hari ini, Sabtu Tanggal Sembilan Bulan Juli Tahun Dua Ribu Enam belas, kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Oesman Raliby
Perusahaan : UM.Magelang
Jabatan : Ketua IbM Mainan Anak Jurangombo Kota Magelang

Selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**

2. Nama : Ahmad
Alamat : Gg Cempaka V/01 Kemirirejo Kota Magelang

Bertindak untuk dan atas nama : Pemilik Usaha Mainan Anak Kesuma Toy's
Kemirirejo Kota Magelang

Selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

PIHAK PERTAMA dengan ini menyatakan menyerahkan barang kepada PIHAK KEDUA berupa peralatan pendukung atau pemesinan sebagaimana terinci pada tabel berikut :

No.	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1	Katalog Alat Peraga Edukasi	1 Set	Baru

untuk memperlancar proses produksi dan adopsi teknologi

PIHAK PERTAMA akan memanfaatkan bantuan peralatan tersebut dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan kualitas dan kapasitas produksi.

Demikian Berita Acara Serah Terima Barang ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

TERAI
MPEL
ACAD F
000
BUKUPIAH
Ahmad

Magelang, 9 Juli 2016.
Yang Menyerahkan
PIHAK PERTAMA

Oesman Raliby

Mengetahui
Ka. LP3M UM.Magelang



Universitas Muhammadiyah Magelang

Lembaga Penelitian Pengembangan dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M)

Gedung Rektorat Lantai 3 Kampus 2

Jalan Mayjen Bambang Soegeng Km 5 Mertoyudan Magelang 56172

Telp 0293 326945 ext 132 Fax 0293 325554 Website <http://lp3m.ummgl.ac.id> e-mail: lp3m@ummgl.ac.id

BERITA ACARA PENYERAHAN BARANG

Nomor : 057.a/LP3M/II.3.AU/F/2016

Pada hari ini, Sabtu Tanggal Sembilan Bulan Juli Tahun Dua Ribu Enam belas, kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Oesman Raliby
Perusahaan : UM.Magelang
Jabatan : Ketua IbM Mainan Anak Jurangombo Kota Magelang

Selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**

2. Nama : Supardi
Alamat : Jurangombo Magelang Tengah Kota Magelang

Bertindak untuk dan atas nama : Pemilik Usaha Mainan Anak Mutiara Harapan Jurangombo Kota Magelang

Selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

PIHAK PERTAMA dengan ini menyatakan menyerahkan barang kepada PIHAK KEDUA berupa peralatan pendukung atau pemesinan sebagaimana terinci pada tabel berikut :

No.	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1	Mesin Bubut Kayu Wipro	1 Unit	Baru
2	Mata Bubut	1 Set	Baru
3	Mata Boor	1 Set	Baru

untuk memperlancar proses produksi dan adopsi teknologi

PIHAK PERTAMA akan memanfaatkan bantuan peralatan tersebut dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan kualitas dan kapasitas produksi.

Demikian Berita Acara Serah Terima Barang ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Magelang, 9 Juli 2016.
Yang Menyerahkan
PIHAK PERTAMA

Oesman Raliby

Mengetahui
Ka. LP3M UM.Magelang



Universitas Muhammadiyah Magelang
Lembaga Penelitian Pengembangan dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M)

Gedung Rektorat Lantai 3 Kampus 2

Jalan Mayjen Bambang Soegeng Km 5 Mertoyudan Magelang 56172

Telp 0293 326945 ext 132 Fax 0293 325554 Website <http://lp3m.ummg.ac.id> e-mail: lp3m@ummg.ac.id

BERITA ACARA PENYERAHAN BARANG

Nomor : 057.a/LP3M/II.3.AU/F/2016

Pada hari ini, Sabtu Tanggal Sembilan Bulan Juli Tahun Dua Ribu Enam belas, kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Oesman Raliby
Perusahaan : UM.Magelang
Jabatan : Ketua IBM Mainan Anak Jurangombo Kota Magelang

Selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**

2. Nama : Wakhid
Alamat : Bojong Barat RT 01/IX Jurangombo Selatan

Bertindak untuk dan atas nama : Pemilik Usaha Mainan Anak Jurangombo Selatan Kota Magelang

Selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

PIHAK PERTAMA dengan ini menyatakan menyerahkan barang kepada PIHAK KEDUA berupa peralatan pendukung atau pemesinan sebagaimana terinci pada tabel berikut :

No.	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1	Mesin Gergaji (Scroll Saw)	1 Unit	Baru
2	Hand Drill	1 Unit	Baru

untuk memperlancar proses produksi dan adopsi teknologi

PIHAK PERTAMA akan memanfaatkan bantuan peralatan tersebut dengan sebaik-baiknya untuk meningkatkan kualitas dan kapasitas produksi.

Demikian Berita Acara Serah Terima Barang ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Magelang, 9 Juli 2016.
Yang Menyerahkan
PIHAK PERTAMA

Oesman Raliby

Mengetahui
Ka. LP3M UM.Magelang



Volume 5, Nomor 2, Oktober 2016

ISSN : 2089-9602

DIANMAS

JURNAL

INOVASI DAN APLIKASI IPTEKS

FORUM LAYANAN IPTEKS KEPADA MASYARAKAT (FLIPMAS)

DIANMAS
PROPINSI JAWA TENGAH

DIANMAS

JURNAL

INOVASI DAN APLIKASI IPTEKS

IbM Klaster Industri Kecil Kerajinan Serok dari Bahan Kayu di Magelang
(Ahmad Supriyadi, Sri Harmanto, Adilistiono – POLINES Semarang)

Peningkatan Kualitas Pangan Rumah Tangga dengan Warung Hidup
(Isti Khomah, Rhina Uchyani Fajarningsih – Universitas Sebelas Maret Surakarta)

Peningkatan dan Penerapan Kewirausahaan Bagi Mahasiswa STIKes Kusuma Husada
Surakarta Melalui Program IbK
(Agnes Sri Harti, Joko Kismanto, S. Dwi Sulisetyawati – STIKes Kusuma Husada
Surakarta)

Mengembangkan Pasar Produk Cor pada IKM Logam Juwana Melalui Inovasi Produk
dan Penerapan Teknologi Informasi
(Sugeng Slamet, M. Zainuri – Universitas Muria Kudus)

Technopreneur Ferro Sulfat dari Scrap Besi Bengkel Bubut Bagi Siswa SMK
(Sunardi, Maria Endah Prasadja – Universitas Setia Budi, Sutrisno – Universitas
Nahdlatul Ulama)

✓ Mempersiapkan Industri Kerajinan Mainan Anak Menyongsong Pasar Bebas Asean –
MEA Melalui Pengembangan Desain Produk
(Oesman Raliby, Riana Masyhar, Affan Rifa'i – Universitas Muhammadiyah Magelang)

IbM Penerapan Teknologi Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Usaha Minyak Kelapa
Desa Tunfeu
(Sulaiman A. – Politeknik Negeri Kupang, Ivo Basri K. – Universitas Muhammadiyah
Kupang)

Optimalisasi Pemanfaatan Urine Sapi Menjadi Pupuk dan Pestisida Organik Cair Di
Kelompok Ternak "Subur Makmur"
(Erlyna Wida R, Wara Pratitis – Universitas Sebelas Maret Surakarta)

IbM Ubi Jalar di Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar
(Rr. Aulia Qonita, Nur Her Riyadi Parnanto – Universitas Sebelas Maret Surakarta)

DIANMAS	Volume 5	Nomor 2	Semarang Oktober 2016	Halaman 71 - 151	ISSN 2089-9602
---------	----------	---------	--------------------------	---------------------	-------------------

ISSN 2089-9602



9 772089 960230