**MEMPERSIAPKAN INDUSTRI KERAJINAN MAINAN ANAK**

**“MANUNGGAL JAYA” KOTA MAGELANG MENUJU STANDAR SNI**

**Oesman Raliby**

**Fakultas Teknik - Univ. Muhammadiyah Magelang.**

**Jl. Mayjend Bambang Soegeng KM.5 Metoyudan Magelang**

**Email;** [**Oest72@gmail.com**](mailto:Oest72@gmail.com)

**Abstrak.**

Dunia anak adalah dunia bermain, keberadaan anak-anak sangat akrab dengan permainan, sehingga dapat dipastikan bahawa setiap anak tidak ada yang tidak menginginkan mainan. Kondisi yang demikian telah ditangkap dan dijadikan peluang bisnis bagi sebagian besar masyarakat kampung Jurangombo Kota Magelang untuk memproduksi mainan anak tradisonal berbahan baku utama kayu. Seiring dengan jumlah anak-anak, permintaan akan produk mainan anak tidak pernah berhenti bahkan cenderung meningkat. Karena keterbatasan pengetahuan mereka, maka produk yang dihasikan tidak pernah memperhatikan aspek keselamatan, keamanan, dan kesehatan bagi penggunanya, sementara pemerintah telah mengeluarkan Peraturan Menteri Perindustrian 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. Mensikapi kodisi tersebut, agar keberlangsungan industri kerajinan mainan anak khususnya di kota Magelang tetap bisa dipertahankan, maka dilakukan ***technical assistance*** untuk manajemen produksi dan proses produksinya. Metode pendekatan yang digunakan adalah Participatory Rural Appraisal (PRA) atau Pemahaman Partisipatif Kondisi Pengrajin, (PRA) adalah pendekatan dan metode yang memungkinkan masyarakat pengrajin secara bersama-sama menganalisis masalah kehidupan dalam rangka merumuskan perencanaan dan kebijakan secara nyata. Hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut, adalah tingkat kesadaran masyarakat pengrajin yang mulai membaik, dan produk-produk yang dihasilkan menjadi lebih aman, sehat dan seragam. Sehingga dapat disimpulkan, dengan adanya pendampingan yang dilakukan secara terus menerus, mindset masyarakat pengrajin dapat berubah, dan dapat menghasilkan produk yang standar.

**Kata kunci. Mainan anak, technical assistance, PRA, dan standar.**

1. **Pendahuluan**
2. Latar Belakang Permasalahan

Dunia anak seringkali identik dengan dunia bermain dimana dengan bermain, daya kreatifitas anak akan dapat berkembang termasuk juga kemampuan bersosialisasi. Dari sekian banyak jenis permaianan, selain untuk hiburan ada 3 jenis kriteria mainan sesuai dengan tujuan utamanya, yaitu ***motoric, learn, dan creativity***. Meskipun masing-masing mainan memiliki kategori tertentu, namun demikian bukan berarti satu jenis mainan hanya dapat menstimulasi satu aspek saja. Pengkategorian tersebut hanya untuk memudahkan dalam pemilihan mainan yang paling sesuai dengan tujuan akhir, apakah untuk menstimulasi motorik, pembelajaran, atau melatih kreativitas dan imajinasi.

Hal tersebut yang mendorong industri mainan untuk memproduksi aneka mainan anak, sehingga keberadaan mainan anak-anak terus mengalami perubahan dan penyesuaian terhadap perkembangan zaman. Pada masa lalu anak-anak hanya mengenal jenis mainan yang bersifat konvensional, seperi congklak atau monopoli, mobil-mobilan, kuda-kudaan, namun kini mereka lebih menyukai permainan modern seperti video games, robot, atau mainan remote control dan berbagai mainan lainnya seperti yang ditawarkan melalui vitur handphone.

Sebagai akibat dari munculnya berbagai macam produk permainan anak-anak modern tentu saja akan berimbas buruk terhadap pengusaha mainan anak-anak tradisonal yang disebabkan karena kalah dalam bersaing, kalah dalam variasi, dan kalah dalam harga, sehingga tidak sedikit pengrajin mainan anak-anak tradisional yang gulung tikar atau menutup usahanya.

Namun demikian, ternyata tidak semua usaha /pengrajin mainan anak-anak tradisional tergusur oleh pesatnya peredaran permainan modern. Salah satunya pada usaha/pengrajin mainan anak-anak tradisonal yang tergabung dalam kelompok usaha bersama Manunggal Jaya yang berada kelurahan Jurangombo Utara kota Magelang. Keberadaannya kini tetap eksis di tengah gempuran permainan anak-anak modern. Para pengrajin sering mengaku kewalahan memenuhi pesanan mobil-mobilan, kuda-kudaan, atau jenis mainan lainnya yang berbahan baku kayu ini. Demikian juga dirasakan oleh para pengepul karena harus menunggu hingga satu bulan untuk mendapatkan satu truk mainan anak.

Namun eronis sekali di tengah tingginya permintaan tersebut seringkali tidak dibarengi oleh kualitas produk, rata-rata para pengrajin hanya mengejar kuantitas produk, sehingga menafikan aspek keamanan dan kesehatan produk yang dihasilkan, hal tersebut tentu saja akan menjadi ancaman bagi pengrajin sendiri terutama terhadap keberlangsungan bisnis yang yang sedang ditekuninya.

Pada sisi yang lain pemerintah telah mensosialisasikan Peraturan Menteri Perindustrian 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. Aturan wajib Standar Nasional Indonesia (SNI) untuk produk mainan anak akan berlaku pada akhir bulan ini, baik produk mainan impor maupun produksi dalam negeri. Ketentuan terkait SNI mainan anak diantaranya yaitu mainan anak tidak boleh memiliki tepi tajam dan berpotensi melukai, mainan anak juga tidak boleh mengandung bahan toxin yang dapat dikategorikan setara formalin.

Kebijakan pemerintah melalui peraturan menteri tersebut dirasa sangat menyulitkan pengarajin mainan lokal dalam hal labeling tanda SNI karena belum dapat memenuhi kriteria-kriteria tersebut, terlebih lagi bagi industri kecil menegah. Produk yang dihasilkan meskipun menarik minat terutama anak-anak. Namun demikian jika ditinjau dari segi keamanan, produk mainan tersebut tidak layak karena bentuk-bentuknya, pewarna, dan bahan-bahan pendukung yang digunakan cenderung menimbulkan bahaya bagi anak-anak. Terutama kandungan zat-zat berbahaya, selain timbal (Pb) juga banyak mainan anak-anak yang ternyata mengandung zat berbahaya seperti merkuri (Hg), cadmium (Cd) dan Chromium (Cr).

Berdasarkan kondisi riil dilapangan, agar produk yang dihasilkan para pengrajin mainan anak di Kalurahan Jurangombo Utara tersebut aman dan layak untuk anak-anak serta dapat memenuhi kriteria standar produk, maka perlu adanya pendampingan dalam proses produksi mulai dari penyiapan bahan baku, proses, hingga pada finishing. Kegiatan pendampingan dilakukan dengan pendekatan Participatory Rural Appraisal (PRA) atau Pemahaman Partisipatif Kondisi Pengrajin. Pendekatan tersebut dipilih karena diyakini cukup efektif karena memungkinkan masyarakat pengrajin terlibat secara bersama-sama dalam menganalisis masalah kehidupan dalam rangka merumuskan perencanaan dan kebijakan secara nyata.

1. Tujuan

Kegiatan technical asistance penelitian pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan;

Mensosialisasikan dan mempersiapkan pengrajin kerajinan mainan anak tradisional terutama yang tergabung dalam kelompok usaha bersama Manunggal Jaya dalam menghadapi pemberlakuan wajib SNI bagi produk mainan anak.

Mendorong pengrajin untuk mampu memenuhi persyaratan standar, meskipun perolehan sertifikat standar SNI masih cukup berat bagi pengrajin lokal karena mahalnya biaya sertifikasi

1. **Tinjauan Pustaka**
2. Mainan Anak

Mainan adalah alat yang penting untuk mengajar sebagaimana halnya pensil dan kertas. Anak-anak kecil belajar secara efektif melalui bermain. Kekuatan dari bermain adalah imajinasi anak. Dalam suatu permainan anak dapat mengimajinasikan pipa karton sebagai sebuah teleskop, pengeras suara, senjata mesin, dan sebagainya. Mainan yang berhasil adalah apabila mainan tersebut menyediakan ruang imajinasi dan dapat mengembangkan ketrampilan anak-anak.

Orang tua dari anak-anak yang dihospitalisasi sering menanyakan pada perawat tentang jenis-jenis mainan yang boleh dibawa untuk anak mereka. Meyakinkan orang tua bahwa ingin memberikan mainan yang baru untuk anak mereka merupakan sifat alami adalah tindakan yang bijaksana, tetapi akan lebih baik bila menunggu sementara untuk membawakan mainan tersebut, terutama jika anak tersebut masih kecil. Anak-anak kecil perlu rasa nyaman dan keyakinan terhadap benda-benda yang dikenalnya (Wong,et al, 2008)

Whaley & Wong (2004 ) menyebutkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih mainan bagi anak yang dirawat di rumah sakit adalah, memilih alat mainan yang aman (alat mainan ini aman untuk anak yang satu belum tentu untuk anak yang lain). Menghindari alat mainan yang tajam, mengeluarkan suara keras dan yang terlalu kecil, terutama anak umur di bawah 3 tahun. Mengajarkan anak cara menggunakan alat yang bisa membuat injury, seperti gunting, pisau dan jarum. Menyediakan tempat untuk menyimpan alat mainan anak-anak dan pilihlah alat mainan yang membuat anak tetap aman.

1. Stadardisasi

Standar adalah kesepakatan-kesepakatan yang telah didokumentasikan yang di dalamnya terdiri antara lain mengenai spesifikasi-spesifikasi teknis atau kriteria-kriteria yang akurat yang digunakan sebagai peraturan, petunjuk, atau definisi-definisi tertentu untuk menjamin suatu barang, produk, proses, atau jasa sesuai dengan yang telah dinyatakan. Standardisasi adalah usaha bersama membentuk standar. Standar adalah  sebuah  aturan, biasanya digunakan untuk bimbin­gan tetapi dapat pula bersifat wajib (paling sedikit dalam praktik), memberi batasan spesifikasi dan penggunaan sebuah objek atau karakteristik  sebuah proses dan/atau karakteristik sebuah metode.

Hakiki dan tujuan  standar  ini  dapat digambarkan  melalui  contoh  sebagai berikut : jika seluruh dunia memproduksi kran dan pipa air  dalam bentuk  dan ukuran yang berbeda‑beda, maka tidak­lah mungkin  berbagai pipa saling bersambung karena masing-masing pipa tidak serasi dengan pipa lainnya. Untuk itu diperlukan adaptor. Bilamana setiap produsen pipa dan keran air boleh memproduksi pipa semaunya tanpa memperhatikan ukuran pipa produsen lain, maka hasilnya terjadi kekacauan.

1. Pengertian Produk

Pengertian produk menurut (Philip Kotler: 1995) adalah: “ Segala sesuatu yang di tawarkan kepada pasar untuk di perhatikan, di miliki, di gunakan atau di komsumsikan yang kemungkinan dapat memuskan keinginan atau kebutuhan.”

Sedangkan menurut (William j. Stanton : 1996 ) bahwa produk adalah : “ Sekumpulan atribut yang nyata dan tidak nyata yang di dalamnya sudah tercangkup warna, harga, kemasan, prestise pabrik, pretise pengecer dan pelayanan dari pabrik serta pengecer yang mungkin di terima oleh pembeli sebagai sesuatu yang bias memuaskan keinginanya.”

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa produk merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat di pisahkan, baik berbentuk barang, jasa orang, tempat, bahkan ide-ide tertentu, yang dapat di tawarkan pada suatu pasar untuk memuaskan suatu kebutuhan dan keinginan konsumen. Dalam hal ini salah satu faktor lain adalah pengembangan produk dapat memberikan manfaat yang lebih besar melalui produk yang di hasilkan.

4. Pengertian Pengembangan Produk

Setiap perusahaan akan berusaha agar produk yang di hasilkannya dapat diterima oleh pasar. Dengan demikian, banyak perusahaan yang memfokuskan pada produk di samping unsur-unsur kebijaksanaan pemasaran lainya dalam menjalankan usahanya. Hal ini memandang bahwa produk yang tidak dapat di terima oleh konsumen, mempunyai kemungkinan yang kecil untuk di dorong penjualannya dengan kebijaksanaan promosi, kebijaksanaan harga, ataupun kebijaksanaan pemasaran lainya. Oleh karena itu, apabila produk yang di hasilkan perusahaan tidak lagi memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen, maka dalam hal ini kebijaksanaan produk, khususnya pengembangan produk sangatlah penting bagi perusahaan.

Pengembangan produk sesuai definisi dari (Philip Kotler : 1997): “Merupakan pengembangan konsep produk menjadi konsep fisik dengan tujuan menyakinkan bahwa gagasan produk dapat diubah menjadi produk yang dapat bekerja” Sedangkan menurut (Sofyan Assauri : 1990) adalah: “Pengembangan produk merupakan kegiatan atau aktifitas yang di lakukan dalam menghadapi kemungkinan perubahaan suatu produk kearah yang lebih baik, sehingga dapat memberikan daya guna maupun daya pemuas yang lebih besar”

Dari definisi di atas, dapat menarik kesimpulan bahwa yang di maksud dengan pengembangan produk adalah merupakan suatu usaha yang di rencanakan dan di lakukan secara sadar untuk memenuhi dan memperbaiki produk yang ada atau menambah banyaknya ragam produk yang di hasilkan dan di pasarkan, yang mana proses pengembangan produk itu sendiri biasanya di lakukan secara terus menerus, mulai dari produk apa yang di hasilkan perusahaan dan yang perlu di adakan, sampai kepada keputusan untuk menghasilkan suatu pruduk tertentu.

1. **Metode Kegiatan**

1. Kerangka Pendekatan

Usaha kerajinan industri kecil mainan anak di Jurangombo Kota Magelang yang tergabung dalam Kelompok Usaha Bersama ‘Manunggal Jaya’ merupakan pelaku usaha kerajinan yang secara kemampuan diperoleh secara turun temurun, dan mereka tidak pernah mendapatkan pendidikan secara formal dalam meningkatkan ketrampilannya. Sehingga pemahaman mereka tentang produk menjadi sangat terbatas. Dengan demikian faktor-faktr yang mempengaruhi usaha mereka antara lain, 1) kemampuan Sumber Daya Manusia, 2) Kemampuan Finansial manajerial terutama manajemen keuangan, 3) Kemampuan dalam hal adopsi teknologi, 4) kemampuan memilih bahan baku penolong, 5) kemampuan teknik produksi dan 6) kemampuan dalam jaminan keamanan produk. Hal-hal tersebut dapat secara jelas dideskripsikan dalam tabel 1. Berikut;

Tabel 1. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kerajinan Mainan Anak

|  |  |
| --- | --- |
| Faktor | Sub Faktor |
| Aspek Sumber Daya Manusia | 1. Tingkat Pendidikan 2. Tingkat Keahlian 3. Mind site kewirausahaan 4. Kreativitas dan daya cipta |
| Aspek Finansial / Ekonomi | 1. Akses lembaga keuangan 2. Pembukuan dan cash flow |
| Aspek Teknologi Informasi | 1. Informasi perkembangan produk 2. Informasi jejaring usaha 3. Informasi akses pasar |
| Aspek Bahan Baku | 1. Sumber Bahan baku dan cara mendapatkannya 2. Bahan penolong / bahan bantu 3. Ketersediaan bahan baku |
| Aspek proses produksi | 1. Tingkat Adopsi Teknologi 2. Kreatifitas tenaga kerja 3. Lay out fasilitas produksi 4. Keamanan dan keselamatan tenaga kerja |
| Aspek Produk | 1. Kapasitas produksi masing-masing pengrajin 2. Keragaman produk, derivasi dan deversifikasi produk 3. Kualitas Produk, Mutu, Keamanan, keseragaman 4. Kekhasan/defferensiasi produk |

Sumber, Data yang diolah.

1. Pendekatan penyelesaian Masalah.
2. 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 kelebihannya 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.

1. PRA

*Participatory Rural Appraisal* (PRA) diterapkan sebagai metodologi program, juga dijadikan operasionalisasi dari ideologi pembebasan, juga hanya teknik/alat diskusi atau menggali informasi, sekaligus manajemen program.

Dalam implementasinyaPRA dalam daur program terdiri dari:

Tahap penjajakan kebutuhan (need assessment): PRA untuk pengkajian partisipatif dengan menggunakan berbagai metode/tekniknya;

Tahap perencanaan: seringkali disebut PRA yang dikombinasikan dengan ZOPP, sebuah metode perencanaan yang populer di Indonesia, berasal dari GTZ Jerman.

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).

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.

1. 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.

Selengkapnya diilustrasikan dalam Gambar 1 berikut ini;

**FGD**

Penyusunan Rencana Identifikasi Produk

**PRA**

Penentuan Produk yang akan dikembangkan

Sosialisasi Standardisasi Produk

**Technical Assistance**

* Desain Produk
* Proses Produksi
* Keamanan Produk
* Adopsi Teknologi
* Pemilihan Bahan

non Toxin

Gambar 1. Diagram Pelaksanaan Pendampingan Perbaikan Produk Kerajinan Mainan Anak

1. **Hasil dan Pembahasan**

Dari keenam aspek yang teridentifikasi selama program technical assistance dilakukan, pembahasan hanya untuk dua aspek saja yang memiliki relevansi dengan kriteria standar nasional indonesia, yaitu 1) Aspek bahan baku yang meliputi kandungan berbahaya bagi anak-anak, dan 2) Aspek produksi yang meliputi keamanan produk dan keseragaman produk.

1. Kandungan Berbahaya pada Mainan Anak

Cat dekoratif (Umumnya digunakan pada rumah, sekolah dan bangunan komersial) berdasar timbal sudah lebih dari tigapuluh tahun tak digunakan di hampir seluruh negara maju karena alasan toksisitas. Beberapa cat dan pelapis berdasar timbal masih digunakan untuk keperluan industri khusus, tapi penggunaan khusus itupun berangsur dihentikan.

Di Indonesia cat bertimbal masih digunakan, baik untuk dekoratif, maupun untuk mewarnai mainan anak. Cat-cat tersebut dipilih karena warnanya yang ‘ngejreng’ disukai oleh anak-anak. Demikian di Jurangombo Kota Magelang, Kelompok Usaha Mainan Anak, untuk finishing produk mainan anak, digunakan cat tersebut.

Peraturan yang spesifik mengatur timbal dalam cat memang belum ada di Indonesia, namun salah satu standar nasional telah membatasi kandungan timbal pada mainan anak di bawah 90 ppm. Standar ini telah diwajibkan dan mulai berlaku setelah 12 Oktober 2013 pada mainan yang diproduksi di Indonesia maupun diimpor. Peraturan ini bertujuan melindungi anak dari bahaya paparan kimia dari mainan, namun patut diperhatikan bahwa anak juga berinteraksi dengan debu dan permukaan-permukaan yang dicat seperti pintu, jendela, tembok, lantai dan perabotan, dan berbagai mainan, sehingga berisiko terpapar zat kimia dari benda-benda tersebut.

Tabel 2. Peraturan di Indonesia terkait dengan Cat Bertimbal

|  |  |
| --- | --- |
| Peraturan | Isi |
| Keputusan Menteri PU No. 441/KPTS/1998 TENTANG PERSYARATAN Teknis Bangunan Gedung | Perencanaan Konstruksi kayu harus Memenuhi (....) Tata cara Pengecatan Kayu untuk Rumah dan Gedung, SNI – 2407 |
| Keputusan Menteri Kesehatan No. 1204/ MENKES/SK/ X/2004 tentang Persyaratan Kesehatan Lingkungan Rumah Sakit | Dinding […] tidak menggunakan cat yang mengandung logam berat. |
| Peraturan Menteri Perindustrian No. 24/  M-IND/PER/4/2013 tentang Pemberlakuan SNI Mainan Secara Wajib | Memberlakukan secara wajib satu set standar bagi mainan impor maupun buatan dalam negeri.  Spesifikasi migrasi unsur tertentu (termasuk timbal).  Mainan yang tidak memenuhi ketentuan wajib ditarik dari peredaran. |

Cat bertimbal dapat menyebabkan dampak buruk bagi kesehatan setelah lapisan cat lapuk atau terkikis karena penggunaan atau jika sengaja dikikis untuk pengecatan kembali, atau tertelan karena mainan sengaja digigit,atau dimasukkan dalam mulut.

Anak-anak berisiko lebih tinggi menderita dampak cat bertimbal. Pada anak, jalur paparan utama terkait dengan perilaku umum anak kecil yang kerap memasukkan tangan ke mulut, sehingga benda yang tercemar timbal masuk ke pencernaan. Anak lebih mudah menyerap timbal yang tercerna daripada orang dewasa, dan sistem saraf yang masih berkembang pada anak-anak juga amat rawan terpengaruh dampak paparan timbal.

**Solusi yang diberikan:**

Untuk dapat bersaing dengan produk-produk lain dan memenuhi kriteria standard, maka jaminan keamanan produk menjadi sebuah keharusan. Sehingga tidak merugikan konsumen, untuk itu kerajinan mainan anak terutama Alat peraga Edukasi di Jurangombo Magelang dalam penyelesaian produknya kini telah dibimbing menggunakan bahan-bahan yang non toxit. Sehingga akan memberikan rasa aman kepada konsumen. Bahan finishing yang digunakan adalah jenis *Aqua Wood Finish*, yang tidak mengandung logam berat (heavy metal) seperti lead (timah), air raksa (mercury), timbal (Pb), dan bahan kimia berbahaya lainnya. Karena berpengencer air, produk ini hanya mengeluarkan emisi pelarut organic yang sangat rendah, jauh di bawah ambang batas yang dipekenankan oleh peraturan internasional. Selain tidak berbau dan tidak mengandung formaldehyde (bau pedas), produk ini tidak menimbulkan limbah yang dapat mencemari air dan lingkungan sekitar, serta tidak mengganggu kesehatan.

Gambar 2. Beberapa contoh produk dan Pembuatannya sebelum Pendampingan

1. Aspek Produk dan Pengembangan

Proses pengembangan produk baru dimulai dengan seleksi strategi produk baru secara jelas. Strategi ini kemudian dapat berfungsi sebagai pedoman berguna dalam meneliti selangkah demi selangkah proses pengembangan dari setiap produk baru.

Peranan produk baru yang sudah ditentukan juga mempengaruhi tipe produk yang akan dikembangkan.

|  |  |
| --- | --- |
| Tujuan Perusahaan | Strategi Produk |
| 1. Mempertahankan posisi pangsa pasar (market-share). 2. Mengembangkan lebih lanjut posisi perusahaan sebagai innovator. | * 1. Memperkenalkan produk baru atau memperbarui produk yang sudah ada.   2. Memperkenalkan produk yang benar-benar baru tidak hanya modifikasi dari produk yang sudah ada. |

Untuk dapat menentukan produk mana yang akan dihasilkan, maka telah dilakukan identifikasi terhadap produk yang telah ada di pasar. Produk yang disurvey lebih dari satu produk disesuaikan dengan jumlah produk yang ada di pasar.

Hasil identifikasi di lapangan menunjukkan bahwa produk mainan anak yang dihasilkan oleh Kelompok Usaha Bersama Manunggal Jaya Jurangombo dapat diilustrasikan dalam tabel berikut;

Tabel 3. Hasil Identifikasi Produk Mainan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Produk | Bahan | Pengerjaan | Keterangan |
| 1 | Mobil-mobilan:  Truk, Bus, Truk Tangki  dan Kereta tetetubis | Papan, paku, cat jenis Akrilik dan **Polyurethane,** | Manual dan sebagian semi mekanis | Kurang aman, dapat melukai dan mengandung toxit |
| 2 | Kuda Jungkit | Papan, paku, cat jenis Akrilik dan **Polyurethane** | Manual dan sebagian semi mekanis | Kurang aman |
| 3 | APE- Alat Peraga Edukasi | Kayu, paku, cat jenis Akrilik dan **Polyurethane,** | Semi Mekanis | Kurang Aman |

Sumber, Data yang diolah

Bimbingan teknis yang dilakukan meliputi desain produk, proses produksi dan kesehatan dan keamanan produk dan kerja. Sebagaimana diilustrasikan dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4. Bimbingan Teknis standardisasi Produk

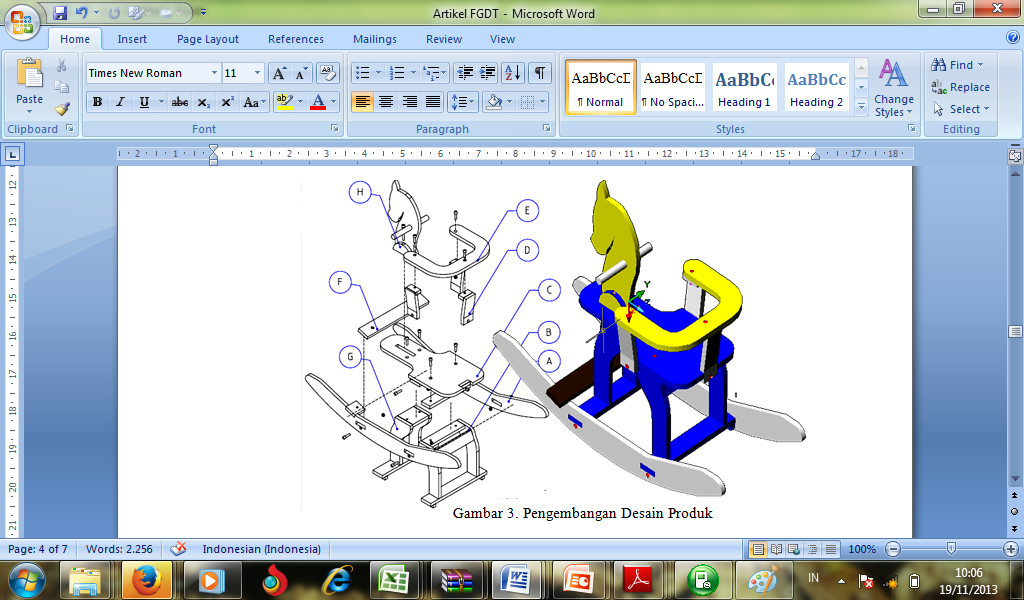
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Jenis Produk | Desain Produk | Proses Produksi | Hasil |
| 1 | Mobil-mobilan:  Truk, Bus, Truk Tangki  dan Kereta tetetubis | * Mengikuti trend dan permintaan konsumen * Standardissai ukuran | Pengerjaan secara mekanis untuk mengasilkan mutu produk | Produk lebih halus, aman, dan tidak melukai. |
| 2 | Kuda Jungkit | Model Knockdown | Dibuat secara parsial dengan ukuran standar | * Produk standar * Kemudahan dalam pengemasan | |
| 3 | APE- Alat Peraga Edukasi | Deversifikasi Produk | Pengecatan non toxit | Keragaman dan jaminan keamanan produk. |

Perbaikan terhadap mutu produk, agar produk menjadi aman bagi anak-anak, diantaranya dilakukan melalui perbaikan proses produksi, yaitu dengan adopsi teknologi, penambahan beberapa mesin pendukung misalnya mesin sanding untuk mendapatkan permukaan yang lebih halus dan tidak melukai, serta beberapa mesin yang lain seperti, planner, bubut, dll., untuk memberikan bentuk dan ukuran yang relatif seragam.

Penggantian dalam penggunaan bahan pendolong dilakukan untuk bahan-bahan yang berbahaya dan berpotensi melukai anak, misalnya strip-plat, kaca dan yang lain-lain yang dapat digantikan dengan bahan yang lain yang tidak berbahaya dalam operasionalnya.

Pengembangan produk juja dilakukan untuk memberikan kemudahan dalam pengemasan produk, yang bertujuan untuk space dalam pengangkutan, dan standar dalam ukuran, karena pengembangan produk dilakukan dengan konsep knockdown.



Gambar 3. Beberapa contoh Pengembangan Produk, dan Pewarnaan non Toxin

Gambar 4. Pengembangan Produk untuk Model Knock Down.

1. **Kesimpulan**

Hal-hal yang dapat disimpulkan dari kegiatan pendampingan teknis pada Kelompok Usaha Manunggal Jaya Jurangombo Utara - Kota Magelang dalam hal mensosialisasikan kesiapan wajib SNI, adalah sebagai berikut;

* 1. Upaya memberikan jaminan terhadap keamanan produk, dilakukan melalui beberapa pendekatan, beberapa diantaranya adalah perbaikan pada proses produksi untuk menghasilkan produk yang aman bagi anak-anak, juga peningkatan mutu baik dari kualitas bahan penolong, maupun pemilihan bahan baku. Untuk keseragaman dan standard ukuran produk dilakukan melalui perancangan ulang dengan membakukan desain dan ukuran. Sebagai pengendali terhadap ukuran, maka desain menggunkan sistem knockdown.
  2. Penerimaan konsep maianan sehat dan aman masyarkat pengrajin mulai dirasakan. Sehingga laporan ini juga memberikan arahan nyata kepada masyarakat guna menghindari kontak dengan timbal di rumah dan mainan anak khususnya, serta pemilihan mainan yang aman.

**Daftar Pustaka**

*BSNi 2010, Strategy Non Tarif Badan Standardisasi Nasional (BSNi) Menghadapi CAFTA,* Workshop Team Genap, 26 Agustus 2010.

Herjanto E., Rahmi D. (2010). Kajian Kesiapan Pemberlakuan Secara Wajib Standar Mainan Anak-anak. *Jurnal Riset Industri*. Vol.IV No. 1. 2010: 1-16

Liesna DP, Triono A., (2010). *Diktat Mengidentifikasi Produk, Pasar dan Cara Pemasaran*, Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Nonformal dan Informal Pusat Pengembangan Pendidikan Nonformal dan Informal (P2-PNFI) Regional I Bandung

Mayke S. Tedjasaputra. 2003. *Bermain, Mainan dan Permainan dalam Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo

Maria Sulanti D.Heret. (2011). Konsep Bermain Pada Anak. [online]. Tersedia: <http://sulantyballaskepns.blogspot.com/2011/06/konsep-bermain-pada-anak.html> diunduh pada [ 30 April 2014]

Pepak. (2002). Mainan, Balok, dan Puzzle .*e-BinaAnak*, 20 November 2002, Volume 2002, No. 102

Philip Kotler dan Gary Amstrong, 1997, Prinsip-Prinsip Pemasaran, Erlangga, Jakarta

Raliby O, Rusdjijati R., Prabowo NA,(2013), Standarisasi Produk Guna Meningkatkan Daya Saing Ikm Mainan Anak Di Kota Magelang. *Prosiding* Simposium Nasional Teknologi Terapan (SNTT) 2013. ISSN 2339-028X

Rukmi HS,, Fitria L., Zonda F.,(2010). Studi Tentang Kondisi Industri Kreatif Permainan Interaktif di Kota Bandung Berdasarkan Faktor-Faktor yang Dipersepsikan Penting oleh Produsen dan Konsumennya. *Jurnal Rekayasa,* Itenas | No.4 | Vol. XIV

Stanton, William J.1996. Prinsip Pemasaran (terjemahan). Edisi 7,jilid 1.Erlangga. Jakarta

Whaley & Wong. (2004). *Clinical Manual of Pediatric Nursing*. *Third Edition*. Toronto: The CV Mosby Company.

Wong, Donnal. (2000). Konsep Bermain pada Anak. [online]. Tersedia pada : [www.blogspot.com](http://www.blogspot.com) . diunduh [16 Oktober 2013]