

STANDARISASI PRODUK GUNA MENINGKATKAN DAYA SAING IKM MAINAN ANAK DI KOTA MAGELANG

Oesman Raliby, Retno Rusdijjati, dan Nugroho Agung Prabowo

Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang
Jl. Mayjend Bambang Soegeng KM 5 Mertoyudan Magelang
e-mail : oest72@gmail.com, djankh@yahoo.com

Abstrak

Jurangombo Utara merupakan salah satu kalurahan di Kecamatan Magelang Selatan Kota Magelang yang dikenal sebagai sentra mainan anak berbahan baku limbah kayu. Kurang lebih 32 orang kepala keluarga berprofesi sebagai pengrajin mainan anak. Omzet penjualan produknya cukup tinggi terutama permintaan dari pasar kelas menengah ke bawah. Bahkan untuk memperoleh jenis mainan ini, konsumen atau pedagang harus memesan terlebih dahulu dalam jangka waktu yang cukup lama karena umumnya pengrajin bekerja sendiri atau tidak memiliki pekerja. Produk yang dihasilkan memang banyak 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. Agar produk yang dihasilkan para pengrajin mainan anak di Kalurahan Jurangombo Utara tersebut aman dan layak untuk anak-anak serta dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat, maka perlu adanya standarisasi produk dan proses produksi. Dengan adanya standarisasi ini, maka akan berdampak pula terhadap harga jual produk. Karena selama ini harga jual produk cukup rendah dan bervariasi antara pengrajin yang satu dengan yang lain. Akibatnya, meskipun omzetnya tinggi namun tidak diikuti dengan peningkatan kesejahteraan para pengrajinnya.

Kata kunci : *mainan anak, standarisasi produk, standarisasi proses produksi*

1. PENDAHULUAN

Bagi masyarakat Kalurahan Jurangombo Utara Kota Magelang, produksi mainan anak berbahan kayu merupakan usaha yang sudah lama ditekuni dan bersifat turun-temurun. Produk yang dihasilkannya pun sangat diminati oleh anak-anak terutama kalangan menengah ke bawah baik di dalam maupun di luar Kota Magelang.

Secara ekonomis letak wilayah sentra industri mainan anak di Kalurahan Jurangombo memang sangat menguntungkan, karena berdekatan dengan tempat wisata yang cukup terkenal di Kota Magelang yaitu Taman Kyai Langgeng. Tempat ini setiap bulannya dikunjungi wisatawan lokal maupun luar daerah terutama pada masa liburan anak-anak sekolah. Para pengrajin mainan anak di Kalurahan Jurangombo menjadikan tempat wisata tersebut sebagai sarana pemasaran produk, sehingga dapat menekan biaya pemasaran (*marketing cost*).

Bahan baku produk mainan anak di Kalurahan Jurangombo Utara itu adalah limbah kayu yang berasal industri meubel atau industri olahan kayu lainnya yang ada di sekitar wilayah Magelang. Ketertarikan konsumen terhadap produk diindikasikan dengan tingginya tingkat permintaan, Dengan demikian peluang dan perkembangan usaha untuk industri mainan anak tersebut sangat menjanjikan. Banyak diantara distributor maupun pedagang untuk memperoleh jenis mainan ini, harus memesan terlebih dahulu dalam jangka waktu yang cukup lama dikarenakan volume produksi Kelompok Usaha mainan anak di Jurangombo masih terbatas.

Kondisi tersebut merupakan peluang bagi orang lain, oleh sebab itu saat ini banyak dan mudah dijumpai para perajin serupa di beberapa daerah seiring dengan terbukanya peluang bisnis mainan anak. Keadaan tersebut menjadi kompetitor baru bahkan ancaman bagi perajin mainan anak di Jurangombo. Lebih menyedihkan lagi, kompetitor tidak saja datang dari daerah-daerah sekitar, tetapi Sejak diberlakukannya Asean-China Free Trade Area (ACFTA) pada tahun 2010 membuat tarif impor sama dengan nol sehingga jumlah produk mainan kayu asal Cina yang masuk ke Indonesia menjadi meningkat.

Dengan demikian, untuk menjaga kelangsungan dan daya saing industri mainan kayu di Indonesia perlu dilakukan analisis terhadap produk yang meliputi; desain, keragaman, dan kualitas

produk. Disamping analisis pada aspek biaya produksi mainan berbahan kayu, sehingga industri mainan kayu dapat mengetahui biaya produksi, harga pokok mainan, tingkat Break Even Point (BEP), dan tingkat profitabilitas dari kegiatan industri mainan dari kayu. Juga dengan selalu dilakukan inovasi produk dan pemberian nilai lebih pada produk termasuk jaminan keamanan produk.

Pada kegiatan pendampingan ini, pengembangan produk juga diarahkan pada diversifikasi produk terutama pada jenis mainan yang tidak sekedar memberikan hiburan saja tetapi juga memberikan peran mendidik. Mainan yang mampu mengembangkan perilaku kognitif dan merangsang kreativitas. Juga mainan yang dapat mengembangkan kemampuan fisik dan mental yang pastinya diperlukan di kemudian hari oleh anak.

Jaminan keamanan produk, dapat dilakukan melalui beberapa pendekatan, beberapa diantaranya adalah diversifikasi produk, peningkatan mutu dan standarisasi produk. Untuk itu kegiatan pendampingan kepada masyarakat perajin mainan anak melalui Skim Iptek bagi Wilayah Kota Magelang ini, salah satunya adalah sosialisasi standarisasi produk guna peningkatan daya saing produk mainan anak.

2. METODOLOGI

Kegiatan pendampingan pemberdayaan masyarakat terutama untuk sentra kerajinan mainan anak dilakukan dengan 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. Aspek-aspek yang dipertimbangkan dalam melakukan penilaian antara lain: manfaat-manfaat pilihan, ketersediaan potensi-potensi untuk mengembangkan keadaan, hambatan-hambatan yang ada untuk mengembangkan suatu keadaan. Secara sederhana, pengurutan biasanya dilakukan untuk memberikan urutan jumlah (volume) suatu keadaan.

Untuk dapat menentukan produk mana yang akan dikembangkan, maka perlu dilakukan identifikasi terhadap produk yang telah ada di pasar. Produk yang akan disurvei boleh lebih dari satu produk tergantung berapa banyak produk yang ada di pasar. Selanjutnya dilakukan pelatihan pendampingan menuju standard produk. Selengkapny tahap tersebut diilustrasikan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Tahap Standardisasi Produk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1. Hasil

Konsumen pada dasarnya menginginkan produk baru dan pelaku usaha akan berusaha untuk memenuhi keinginan konsumen. Memulai usaha perlu memperhatikan keinginan-keinginan konsumen. Dengan memperhatikan keinginan konsumen, maka sebagai perajin akan dapat menentukan apakah produk yang akan dihasilkan merupakan (Liesna Dyah & A Triono, 2010):

- Produk baru sehingga akan menciptakan pasar baru;
- Produk baru yang menjadi saingan produk yang telah ada;
- Perbaikan pada produk yang telah ada, missal produk yang dihasilkan akan menambah rasa, memperbaiki kemasan, atau ukuran yang lebih besar;
- Produk yang dihasilkan diarahkan pada pasar atau pembeli baru;

Untuk dapat menentukan produk mana yang akan dihasilkan, maka perlu dilakukan identifikasi terhadap produk yang telah ada di pasar. Produk yang disurvei 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 1. 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 toksik
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 2 berikut:

Tabel 2. Bimbingan Teknis standardisasi Produk

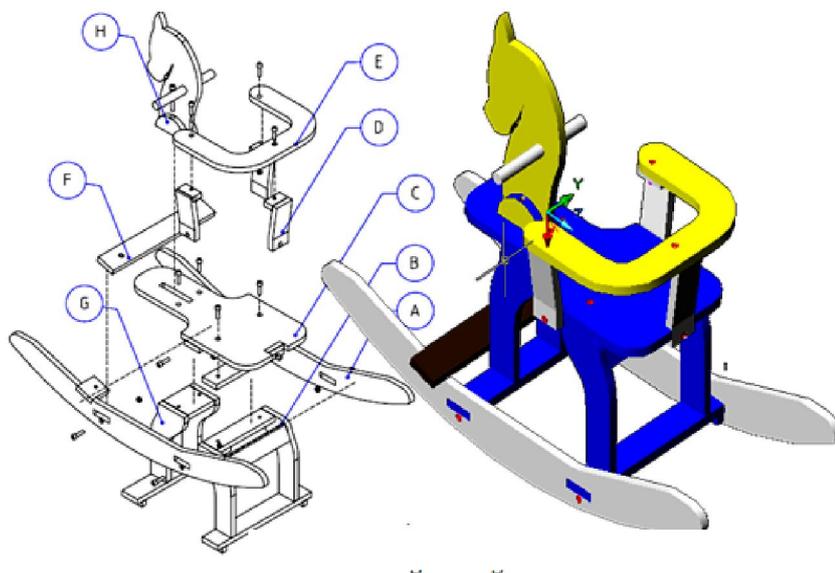
No	Jenis Produk	Desain Produk	Proses Produksi	Hasil
1	Mobil-mobilan: Truk, Bus, Truk Tangki dan Kereta tetetubis	- Mengikuti trend dan permintaan konsumen - Standardisasi ukuran	Pengerjaan secara mekanis untuk menghasilkan mutu produk	Produk lebih halus, aman, dan tidak melukai.
2	Kuda Jungkit	Model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

Banyak negara mempunyai standar keamanan untuk tipe-tipe mainan anak yang bisa dijual. Kebanyakan membatasi bahaya potensial yang bisa ditimbulkan, seperti mudah terbakar atau bisa melukai. Anak-anak sering mempunyai kebiasaan memasukkan mainan ke dalam mulut mereka, sehingga bahan mainan yang digunakan harus bebas racun.

Pewarnaan yang dilakukan pada produk mainan anak ini menggunakan pewarna jenis *AQUA WOOD FINISH*, yaitu sistem finishing berpengencer air namun cocok digunakan untuk kayu. Pewarna ini dipilih karena mudah dalam penggunaannya dan tidak berbahaya bagi kesehatan. Berikut ditunjukkan hasil pewarnaan.



Gambar 2. Beberapa contoh Pengembangan Produk, dan Pewarnaan



Gambar 3. Pengembangan Desain Produk

Berikut disampaikan hasil penelusuran untuk standar mainan melalui Badan Standardisasi Nasional.

Tabel 3. Data SNI Mainan di Indonesia

No	Komoditi	ICS	SNI	Judul SNI
	Mainan anak (Toys)	97.200.50	12-6527.1-2001	Keamanan mainan - Bagian 1: Spesifikasi sifat fisik dan mekanik
			12-6527.2-2001	Keamanan mainan - Bagian 2: Spesifikasi sifat flamability

12-6527.3-2001	Keamanan mainan - Bagian 3: Spesifikasi untuk perpindahan elemen-elemen tertentu
12-6527.4-2001	Keamanan mainan - Bagian 4: Spesifikasi untuk peralatan percobaan kimia dan aktivitas yang terkait

Sumber, Badan Standarisasi Nasional

Tabel 4. Ekspor Impor Indonesia untuk 20 Produk Teratas >100 jt \$US

No	Komoditi	Jumlah SNI	Ekspor ke China (US \$)	Impor dari China (US \$)
11	Kaca Lembaran	1	4,234,064	10,409,685
12	Mesin Perkakas	156	1,251,463	173,764,456
13	Sepatu/Alas Kaki	47	64,366,024	89,041,635
14	Makanan Minuman jagung, Kedelai, gula, beras)	440	4,094,599	68,926,209
15	Mainan Anak-anak	4	6,836,788	89,571,912
16	Peralatan Pertanian	121	77,748	82,782,038
17	Benang dan kain	142	56,519,318	507,627,736
18	Holtikultura	64	16,087,203	192,218,463
19	Serat Sintesis	14	385.93231	137.225.204
20	Industri Hasil Pertanian	57	3.174.142.96.2	1.439.130.175

1.2. Pembahasan

Kerajinan adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan). Kerajinan yang dibuat biasanya terbuat dari berbagai bahan. Dari kerajinan ini menghasilkan berbagai benda seni maupun barang pakai. Biasanya istilah ini diterapkan untuk cara tradisional dalam membuat barang-barang, termasuk didalamnya beberapa mainan dan permainan.

Mainan dan bermain merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran mengenal dunia dan tumbuh dewasa. Seorang anak menggunakan mainan untuk menemukan identitas, membantu tubuh menjadi kuat, mempejalari sebab dan akibat, mengembangkan hubungan, dan mempraktekkan kemampuan mereka. Mainan lebih dari sekedar bersenang-senang, karena mainan dapat digunakan untuk mempengaruhi aspek kehidupan

Mainan memberikan hiburan sembari juga memberikan peran mendidik. Mainan mengembangkan perilaku kognitif dan merangsang kreativitas. Mainan juga mengembangkan kemampuan fisik dan mental yang pastinya diperlukan di kemudian hari oleh anak. Hal tersebut karena mainan kayu merupakan permainan yang dapat didesain dengan sederhana tetapi memiliki kemampuan yang dapat mendorong anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka, seperti halnya puzzle kayu mendorong perkembangan kognitif dan juga mengembangkan kemampuan motorik mereka. Mainan-mainan kayu yang dapat dinaiki seperti kuda jungkit dan ditarik seperti mobil melatih kemampuan fisik mereka dan melatih perkembangan motorik. Mainan seperti miniatur peternakan dan stasiun pemadam kebakaran melatih mereka dalam perkembangan sosial dan emosi mereka mainan kayu memiliki nilai edukasi yang besar karena kesederhanaan mereka.

Mainan kayu biasanya dapat disesuaikan dengan peruntukannya, misalnya jenis kelamin tertentu, seperti barbie dan mobil-mobilan atau kereta, seringkali dianggap lebih sesuai untuk satu jenis kelamin tertentu. Demikian juga dengan usia untuk mainan bayi biasanya menggunakan

suara, warna cerah, dan tekstur yang unik. Melalui bermain dengan mainan, bayi mulai mengenali bentuk dan warna. Mainan edukasi (educational toys) untuk anak biasanya mengandung puzzle, teknik pemecahan masalah, atau persamaan matematika.

Kualitas dari mainan kayu edukatif harus sangat diperhatikan karena kualitas yang dimiliki mainan edukatif ini tidak semua sama di setiap produsen mainan. Mulai dari kualitas bahan (kayu), cat (cat non toxic) dan juga kualitas permainan. Piembiey (2009).

Mainan anak sangat terkait dengan aspek keamanan dan keselamatan, seperti permukaan atau ujung mainan tersebut tidak tajam sehingga tidak mudah melukai, cat yang dipergunakan tidak boleh mengandung bahan berbahaya seperti timah, arsen, atau jika ada tidak melebihi ambang batas yang ditentukan. Untuk itu, diperlukan suatu standar mutu produk mainan kayu sehingga alat peraga yang berupa mainan aman dari bahan-bahan yang berbahaya. Standar untuk alat peraga ini dikembangkan oleh Badan Standarisasi Nasional Pendidikan yang bertanggungjawab kepada Menteri Pendidikan Nasional. SNI yang dibuat meliputi Spesifikasi sifat fisis dan mekanis SNI 12.6527.1-2001, Spesifikasi sifat mudah terbakar SNI 12.6527.2-2001, Spesifikasi untuk perpindahan elemen-elemen tertentu SNI 12-6527.3-2001 (Badan Standarisasi Nasional 2009).

Berdasarkan tabel 4. Tentang ekspor Impor Indonesia untuk 20 Produk Teratas. Posisi industri mainan di Indonesia masih menempati ranking 15 dari 20 jenis produk yang terdaftar, dengan total nilai \$ US 96408740. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk-produk mainan anak didominasi oleh produk-produk dari Cina (92,9%). Sedangkan produk mainan yang diekspor ke Cina hanya 7,09%.

Untuk dapat bersaing dengan produk-produk lain, 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 menggunakan bahan-bahan yang non toxic. 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), dan bahan kimia berbahaya lainnya. Karena berpengencer air, produk ini hanya mengeluarkan emisi pelarut organik 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.

Sedang untuk produk mainan lainnya dalam proses produksinya sudah dilakukan perbaikan dan pengembangan terhadap desainnya yang akan memberi keseragaman dalam bentuk dan ukuran. Sehingga produk-produk mainan yang dihasilkan, akan berupa produk yang standar. Dengan demikian akan memungkinkan untuk ditumbuhkan plasma-plasma guna pemenuhan permintaan produk yang selama ini belum dapat terpenuhi. Pada sisi yang lain, dengan standarnya produk, maka memungkinkan siapapun untuk membuat produk dengan ukuran yang sama, lebih dari itu penetapan harga pokok penjualan menjadi lebih mudah dan seragam diantara perajin yang satu dengan yang lain. Dengan kata lain tidak akan terjadi dumping terhadap harga produk.

4. KESIMPULAN

Untuk menjaga kelangsungan dan daya saing industri mainan kayu maka dilakukan pendampingan dan pelatihan pengembangan produk yang diarahkan pada diversifikasi produk terutama pada jenis mainan edukatif yang mampu mengembangkan perilaku kognitif dan merangsang kreativitas bagi anak-anak dalam mengembangkan kemampuan fisik dan mental yang pastinya diperlukan di kemudian hari oleh anak.

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 untuk. Sedangkan untuk standarisasi produk dilakukan melalui perancangan ulang dengan membakukan desain dan ukuran. Dengan

demikian produk yang dibuat disesuaikan dengan Spesifikasi sifat fisis dan mekanis SNI 12.6527.1-2001.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNi 2010, Strategy Non Tarif Badan Standardisasi Nasional (BSNi) Menghadapi CAFTA*, Workshop Team Genap, 26 Agustus 2010.
- Liesna Dyah P, Triono Adil. 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
- Mayke S. Tedjasaputra. 2003. *Bermain, Mainan dan Permainan dalam Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo
- Piembiey. 2009, Mainan Anak, Mainan Kayu Edukatif . http://mainananakedukatif.blogspot.com/2009/07/mainan-edukatif-dari-kayu-educational_13.html. diakses pada 10 November 2013
- Rochdyanto, Saiful. 2000. *Langkah-langkah Pelaksanaan Metode PRA*. Makalah ToT PKPI. Yogyakarta.