

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS PENGRAJIN PADA INDUSTRI  
KREATIF KAIN PERCA DI KABUPATEN SEMARANG)  
(Handy Crafter's Creativity Depelopment in Creative Industry in  
Semarang Distric )**

---

*Oleh:*

**Sicilia Sawitri, Rina Rachmawati, Rodia Syamwil**  
*Dosen Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi, Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Semarang*

**Abstrak:** *Fabric wastes are the rest of garment production. Fabric wastes bring some problems to the people, they may cause garbage every where and make some pollutions. The aims of this research are: (1) increasing competence and creativity in designing handy craft from fabric waste in Kabupaten Semarang, (2) Producing handy crafts from fabric waste, (3) encourage new entrepreneur to less unemployment people. By using research and development this research was conducted in Semarang District. The result of the research are: The score of the handy crafts which made by the people is 83-93%, it was mean that the products were good and can be produce in large amount. Based on the results the suggestions were: (1) It needed much more time to teach creativity in designing the products, explore the color which will be used in producing the handy crafts, (2) Developing the people skills in creating handy crafts made form fabric waste in Semarang Distric, it can be increased the creative industry, (3) The fabric waste management need fund for operating the programs, (4) Need net work between the creative industries and other institution for example: Dinas Perindustrian Kabupaten Semarang, KADIN Jawa Tengah, Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang, people who handle shops, (5) To the government should care and give some training in designing the handy crafts from fabric waste to increase creative industries in Kabupaten Semarang.*

**Key words:** *Developing creativity; fabric waste; creative industry,*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) memberikan dampak di berbagai kehidupan masyarakat, baik masyarakat industri maupun masyarakat pada umumnya. Hal tersebut juga memberikan dampak pada industri busana, seperti *garment, modiste, tailor, dan konfeksi*. Usaha *garment* merupakan

salah satu usaha busana dengan membuat produk dalam jumlah banyak dan dilakukan pada pabrik, sedangkan konfeksi usaha busana dalam jumlah banyak tetapi lebih kecil dari produk suatu garment, biasanya dilakukan di rumah.

Kabupaten Semarang dapat dikatakan sebagai tempat industri busana, dimana terdapat beberapa pabrik garment, misalnya: Honey Lady, San-san, Ungaran Sari Garment, Apact Inti Corpora, dan masih banyak lagi. Usaha garment yang memproduksi busana dalam jumlah besar bahkan lebih dari 1000 buah dalam satu kali produksi, menimbulkan adanya limbah pabrik yang berupa kain perca. Biasanya, kain perca tersebut dijual pada pihak lain.

Dampak dari adanya usaha *garment*, *tailor*, *modiste*, dan *konfeksi*, berupa limbah kain berupa perca tersebut, dapat mengakibatkan tertimbunnya sampah yang mengakibatkan polusi di lingkungan. Oleh karena itu, perlu adanya penanganan yang serius untuk memberdayakan perca kain (limbah produksi busana) menjadi produk yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat banyak. Di samping itu, dengan adanya pembuatan produk baru dari kain perca dapat pula memberikan alternative untuk mengurangi pengangguran di daerah tersebut. Dengan memanfaatkan kain perca dan memberdayakan tenaga kerja di Kabupaten Semarang, dan menggunakan berbagai teknik, maka dapat diciptakan suatu industri kreatif dengan memproduksi barang baru berupa: (a) busana, (b) asesoris rumah tangga, seperti: sprei, taplak meja, kain tirai, sarung bantal, loper, tutup kulkas, tutup telepon, tutup televisi, kap lampu, dan lain-lain, (c) peralatan sekolah, seperti: tas sekolah, tempat pensil, (d) pelengkap busana: bros, giwang, tas tangan, dompet, ikat pinggang, dan (e) benda-benda seni lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan, adalah: (1) Apakah pengusaha konfeksi di Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang telah memproduksi berbagai kerajinan dari kain perca? (2) Bagaimana mengajarkan keterampilan dan meningkatkan kreativitas ibu-ibu dan remaja puteri dalam memproduksi kerajinan dari kain perca? (3) Bagaimanakah mengembangkan bahan ajar bagi ibu-ibu dan remaja puteri agar dapat

mengembangkan keterampilan dan kreativitas ibu-ibu dan remaja putri dalam membuat kerajinan dari kain perca?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan kreativitas masyarakat di Kabupaten Semarang untuk memproduksi berbagai benda yang bermanfaat dari kain perca yang diperoleh dari limbah pabrik busana. (2) Menghasilkan karya dan produk baru untuk berbagai kegunaan dari kain perca, yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas, (3) Menemukan cara atau metode untuk memproduksi produk baru yang kreatif dengan memanfaatkan berbagai sumber inspirasi. (4) Menggalang wirausaha baru sebagai upaya mengurangi pengangguran di daerah Kabupaten Semarang

Penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak antara lain: (1) Bagi masyarakat, kegiatan penelitian yang berupa pembuatan produk kerajinan dari kain perca, dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan dan kreativitas bagi masyarakat di desa Pringapus, Kabupaten Semarang, (2) Bagi pemilik konfeksi, dapat menghimpun masyarakat untuk memproduksi berbagai kerajinan dari kain perca, yang dapat menggalang jiwa wirausaha sehingga dapat meningkatkan *income* keluarga, (3) Bagi para tenaga kerja yang sudah tidak dibutuhkan kerja di garment (usia di atas 40 tahun), dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya dalam membuat kerajinan dari kain perca, yang dapat dimanfaatkan sebagai modal keterampilan untuk berwira usaha, (4) Bagi pengembang profesi, kegiatan ini dapat membantu meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang putus kerja, dan putus sekolah dengan memberikan kemampuan, keterampilan, dan kreativitas para pekerja, sehingga dapat membantu program pemerintah untuk mengurangi pengangguran di Kabupaten Semarang. (5) Bagi Program Studi PKK Konsentrasi Tata Busana Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang, dapat menunjukkan eksistensinya di masyarakat luas dengan mendarmabaktikan keterampilan yang dimiliki para tenaga edukatif pada jurusan tersebut.

## **KAJIAN TEORI**

### **a. Kreativitas**

Kreativitas sebenarnya telah dibawa sejak seseorang lahir. Setiap individu dilahirkan sudah membawa sifat kreatifnya masing-masing, meskipun dengan tingkat yang berbeda. Definisi kreativitas yang menekankan dimensi Proses seperti diajukan Munandar (1977): *creativity is a process that manifest in self in fluency, in flexibility as well in originality of thinking*. Dari dimensi Press, Amabile (1983) mengemukakan bahwa: *Creativity can be regarded as the quality of product or respons judged to be creative by appropriate observes*. Definisi kreativitas dari dimensi Product sebagaimana dikemukakan oleh Baron (1976) bahwa: *Creativity is the ability to bring something new into existence*. Dari hasil pengamatan, bahwa produk kreatif selalu mempertimbangkan keaslian dan kesesuaian.

Guilford dikutip oleh Dembo (1981) dengan analisis faktornya menemukan ada lima ciri menjadi sifat kemampuan berpikir: Pertama, kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk memproduksi banyak gagasan. Kedua, keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan dan/atau jalan pemecahan terhadap masalah. Ketiga, keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri dan tidak klise. Keempat, penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terinci.

Kreativitas dalam berwirausaha dapat ditunjukkan dengan adanya kemampuan seseorang dalam mengelola usaha baik busana, atau lenan rumah tangga yang baru, meskipun unsur-unsurnya lama. Sifat keorisinilan seorang wirausaha ditandai dengan adanya penciptaan produk baru meskipun unsur-unsurnya sudah ada. Contoh: pengrajin dapat menciptakan produk penutup tempat tissue dengan memanfaatkan kain perca, membuat bingkai foto dari kertas daur ulang, dan produk-produk baru lainnya yang sederhana tetapi merupakan ciptaan pengrajin sendiri.

Setiap orang yang berusaha sebenarnya orang yang kreatif, hal tersebut sejalan dengan pendapat Zimmerer yang dikutip oleh Buchori Alma (2009: 67)

tentang wirausaha: (1) *entrepreneurs are an amazing group of people*, (2) *they are a constant source of creative ideas and innovation*, (3) *they are an important source of fuel for our economy's growth*, (4) *entrepreneurs are action-oriented*, (5) *entrepreneurs are not hashful, they have big dreams*, and (6) *their big dreams are an important source of motivation and vision*.

Didalam membuat desain produksi, kreativitas para pengrajin sangat dibutuhkan, karena dengan kreativitas yang dimiliki, mereka dapat menciptakan berbagai desain baru yang unik dan lain dari yang sudah ada.

## **b. Produktivitas**

Tujuan utama mendirikan usaha di bidang kerajinan dari kain perca adalah untuk mencapai produktivitas yang tinggi, sehingga menghasilkan pendapatan yang lebih banyak. Soewarso Harjosoedarmo (1996: 12) berpendapat, bahwa produktivitas adalah ukuran mengenai seberapa baik mengubah *in put* atau sumber daya menjadi *out put* produk atau hasil yang berguna. Pendapat lain mengemukakan, bahwa produktivitas adalah kemampuan untuk memproduksi barang dan jasa dengan lebih sedikit sumber daya manusia serta input lainnya (Winardi, 2005: 81). Produktivitas usaha kerajinan kain perca merupakan hasil yang dicapai dengan menggunakan sumber daya yang ada berupa produk kerajinan yang kreatif dan berkualitas sertamencapai jumlah (kuantitas) yang diharapkan.

Produktivitas kerja dapat dilihat dari 2 hal, yaitu:

- a) Jumlah kuantitas yang dihasilkan seseorang dalam jumlah waktu yang telah ditentukan.
- b) Kualitas (mutu) adalah karakteristik produk atau jasa yang ditentukan pemakai atau konsumen dan diperoleh melalui pengukuran proses serta melalui perbaikan berkelanjutan.

Perbaikan yang dapat dilakukan oleh modiste, guna meningkatkan usahanya adalah dengan menerima order yang memiliki disain eksklusiv, salah satunya dengan memiliki keterampilan menghias busana dengan teknik pemasangan payet

dan manik-manik, nilai busana yang dihasilkan akan meningkat. Tinggi rendahnya produktifitas usaha dapat pula disebabkan oleh kreativitas karyawan yang melaksanakan usaha tersebut.

### **c. Industri kreatif**

Industri kreatif dewasa ini berkembang dengan pesat. Industri kreatif (*creative industry*) menurut Departemen Perdagangan RI, adalah semua industri yang memiliki keaslian dalam hal kreaitivitas, keterampilan dan bakat yang memiliki potensial dalam wealth dan kreasi dalam pekerjaan melalui generation and eksporasi kekayaan intelektual, (<http://EKONONOMIKREATIF.BLPGSPOT.COM/>). Contoh: industri batik, insudtri jasa arsitektur, industri jasa periklanan, disain busana, film, and video, musik, seni peran, penerbitan, *soft ware* computer, televise, radio, benda-benda seni yang antik, dan masih banyak lagi. Dari definisi tersebut, Departemen Perdagangan RI mencari tahu lebih jauh bagaimana cara menghitungnya, maka didapati salah satu metode penghitungan dengan cepat dengan menggunakan data sekunder yaitu berbasis KBLI (data dari BPS) dan diperoleh 14 subsektor yang dapat diserap angka kontribusi ekonominya. Sub sektor tersebut antara lain: periklanan, arsitektur, seni dan benda antic, kerajinan, desain, fashion, film dan video, musik, dan hiburan interaktif. Kabupaten Semarang merupakan salah satu daerah industri, terutama industri busana (*garment*). Beberapa industri garment yang terdapat di Kabupaten Semarang, seperti: Ungaran Sari Garment, San-san, Honey Lady dan masih banyak lagi, memproduksi busana berdasarkan pesanan dari luar negeri, selain menghasilkan busana juga menghasilkan limbah berupa kain perca yang tidak sedikit jumlahnya. Limbah tersebut dapat menimbulkan masalah jika tidak dikelola dengan baik., dapat menimbulkan sampah jika hanya ditumpuk begitu saja, dapat menimbulkan polusi udara jika dibakar.

Hal tersebut sebenarnya tidak akan terjadi, karena limbah tersebut masih bernilai jika dikelola dan dijadikan benda yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas, misalnya: asesoris rumah tangga, busana, benda-benda kerajinan, souvenir,

pelengkap busana, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya. Pembuatan produk tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai teknik, misalnya: *patch work*, *quilt*, aplikasi, anyaman. Dengan kreatifitas yang tinggi limbah pabrik garment dapat menjadi suatu usaha bisnis atau industri kecil yang kreatif. Dari ke 14 katagori yang disebutkan di atas kategori *fashion* mencatatkan pertumbuhan tertinggi sebesar 30 %, kerajinan 23 %, dan periklanan sekitar 18 % (Bisnis Indonesia on Line. 2007). Kenyataan tersebut memberikan harapan bagi pelaku industri di bidang busana dan kerajinan. Dapat disimpulkan bahwa, limbah garment berupa kain perca dapat diproduksi sebagai busana, asesories rumah tangga, perlengkapan sekolah, pelengkap busana dan barang-barang kerajinan yang dapat dimanfaatkan oleh siapa saja.

#### **d. Pemanfaatan Limbah Industri Garment**

Limbah industri garment yang berupa kain perca merupakan bahan yang potensial bila dikelola diolah dengan metode yang tepat. Sisa-sisa potongan kain pada industri garment tersebut biasanya hanya digunakan sebagai lap yang kemudian dibuang begitu saja, sehingga membuat kotor dan merusak lingkungan di sekitar industri. Hal tersebut sudah barang tentu tidak enak dipandang dan menimbulkan berbagai masalah karena kotornya lingkungan. Padahal apabila dilakukan pemberdayaan sisa industri tersebut dengan berbagai inovasi dan alternative baru, limbah industri garment tersebut dapat menjadi bahan baku bagi industri kecil menengah yang kreatif untuk mengembangkan menjadi produk baru yang disukai masyarakat.

Kabupaten Semarang yang letaknya kira-kira 30 km dari ibu kota Jawa Tengah Semarang, tepatnya daerah Ungaran, Pringapus, Karang Jati, Bawen merupakan daerah industri garment yang sangat maju. Potensi masyarakat di sekitar daerah tersebut cukup tinggi. Kebanyakan penduduk di Kabupaten Semarang menjadi tenaga kerja di industri tersebut.

Limbah industri yang dapat menimbulkan masalah bagi masyarakat di sekitar dapat diolah dan diproduksi menjadi produk baru yang beraneka ragam, misalnya: (a)

busana, (b) asesoris rumah tangga, seperti: sprei, taplak meja, kain tirai, sarung bantal, loper, tutup kulkas, tutup telepon, tutup televisi, kap lampu, dan lain-lain, (c) peralatan sekolah, seperti: tas sekolah, tempat pensil, (d) pelengkap busana: bros, giwang, tas tangan, dompet, bando, ikat pinggang, dan (e) benda-benda seni lainnya. Dengan berbagai teknik kreatif usaha tersebut dapat terwujud dan dapat meningkatkan ekonomi keluarga, serta dapat mengurangi tingkat pengangguran di Kabupaten Semarang.

#### **e. Produksi dari Kain Perca (limbah Garment)**

Kain perca merupakan sisa potongan pada proses pengguntingan busana, baik pada pembuatan busana yang dilakukan oleh ibu rumah tangga, industri kecil maupun industri besar. Oleh karena itu bentuk dan ukuran kain perca berbeda-beda. Kain perca dapat saja tidak berguna, tetapi dapat pula berguna, tergantung bagaimana mengelolanya. Kain perca yang dikelola dengan baik akan menghasilkan produk baik, dan bermanfaat. Berbagai benda dapat diciptakan dari kain perca yang dianggap sampah, tergantung kreativitas pembuatnya. Dengan berbagai teknik kain perca dapat diwujudkan menjadi benda-benda yang lebih berguna. Adapun teknik tersebut, antara lain: (1) teknik *patchwork*, (2) *quilt* atau *matelase*, (3) teknik anyam, (4) langsung dijahit.

##### **1) Teknik *patchwork*,**

Teknik *patchwork* merupakan salah satu teknik untuk menggabungkan beberapa potongan kain menjadi kain yang lebih besar (Reader's Digest, 1979). Karakteristik teknik *patchwork* antara lain terletak pada cara penggabungan kain tersebut. Berbagai benda dapat dibuat dengan teknik *patchwork*, seperti gambar 1

##### **2) Teknik *Quilt* atau *Matelase***

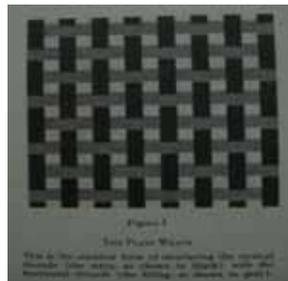
Teknik *quilt* atau *matelase*, adalah teknik pembuatan hiasan pada suatu benda dengan mengisi pada bagian yang dihias dengan busa, kapas, dan benang untuk mendapatkan efek timbul dari hiasan tersebut. Dalam hal ini, kain perca yang telah dibuat dengan teknik *patchwork* kemudian diisi dengan busa, (gambar 1).



Gambar 1. Contoh teknik *patchwork* dari kain perca, dan arung bantal dengan teknik gabungan Patchwork dan Quilt dari kain perca (Reader's Digest, 1979)

### 3) Teknik anyaman

Teknik anyaman adalah teknik pembuatan kain dengan menjalin dua kelompok benang arah lungsin dan pakan (American Fabrics and Magazine, 1980). Teknik anyaman yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah dengan membentuk kain perca menjadi tali panjang kemudian dijalin, sebagaimana tampak pada gambar berikut ini.



Gambar 2: Teknik Anyaman Silang Polos.  
(American Fabrics and Magawine, 1980)

#### f. Desain Produksi Kerajinan dari Kain Perca

Desain merupakan langkah awal dari proses produksi kerajinan kain perca. Unsur-unsur dalam desain antara lain: garis, bentuk, ukuran, tekstur, warna dan value. Guna mendapatkan desain yang baik, harmoni diperlukan prinsip-prinsip desain seperti: keseimbangan, proporsi (perbandingan), irama, harmoni dan pusat perhatian.

(Chodijah dan Moh. Alim Zaman, 2001: 25). Desain terdiri dari 2 bagian, yaitu desain struktur dan desain hiasan. Desain struktur merupakan desain yang mutlak harus ada pada suatu benda, sedangkan desain hiasan merupakan desain yang berfungsi memperindah benda yang dibuat. Sebagai contoh: desain struktur adalah tas tangan (hand bag), hiasan berupa kancing, pita-pita, yo-yos (kain lingkaran yang dikerut), renda dan lain-lain.



Gambar 3. Desain struktur dan desain hiasan

## **METODE PENELITIAN**

### **a. Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan pendekatan “Penelitian dan Pengembangan” (*Ressearch and Development*), yaitu suatu program penelitian yang ditindaklanjuti dengan program pengembangan untuk perbaikan atau penyempurnaan (Sugiyono, 2006). Untuk menghasilkan 15 *prototype* produk kerajina dengan bahan baku kain perca yang diperoleh dari limbah pabrik busana (*garment*) ditempuh melalui beberapa langkah sebagaimana dikemukakan oleh Borg dan Gall (1983), dengan prosedur sebagai berikut:

- (1) Melakukan studi pustaka dan analisis kebutuhan guna menjajagi kondisi limbah pabrik garment dan masyarakat di Kabupaten Semarang, tentang kemungkinan-kemungkinan dan kebutuhan masyarakat untuk memproduksi

benda dari limbah garment tersebut. Hasil peninjauan tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan desain produksi sebagai usaha untuk mengembangkan industri kreatif

- (2) Perencanaan pengembangan produk, meliputi pembuatan asesoris rumah tangga, pelengkap busana, perlengkapan sekolah, dan benda-benda seni lainnya dengan bahan baku kain perca yang diperoleh dari limbah pabrik garment.
- (3) Mengembangkan Produk Contoh, dengan membuat contoh-contoh benda yang tersebut pada point 2. Melakukan sosialisasi tentang produk terdiri dari asesoris rumah tangga, pelengkap busana, perlengkapan sekolah, kepada masyarakat di Kabupaten Semarang
- (4) Pembuatan produk bersama masyarakat di kabupaten Semarang tepatnya di Kecamatan Pring Apus, dalam hal ini menggunakan metode eksperimen.
- (5) Evaluasi produk oleh pakar Tata Busana dan Pengusaha Kerajinan dari kain perca. Setelah evaluasi dilakukan kemudian diadakan perbaikan untuk siap di produksi dalam jumlah banyak (akan dilakukan pada tahun ke dua).
- (6) Mendesiminasi dan mengimplementasikan Produk Contoh.(Langkah tersebut dapat dilihat pada gambar 4).

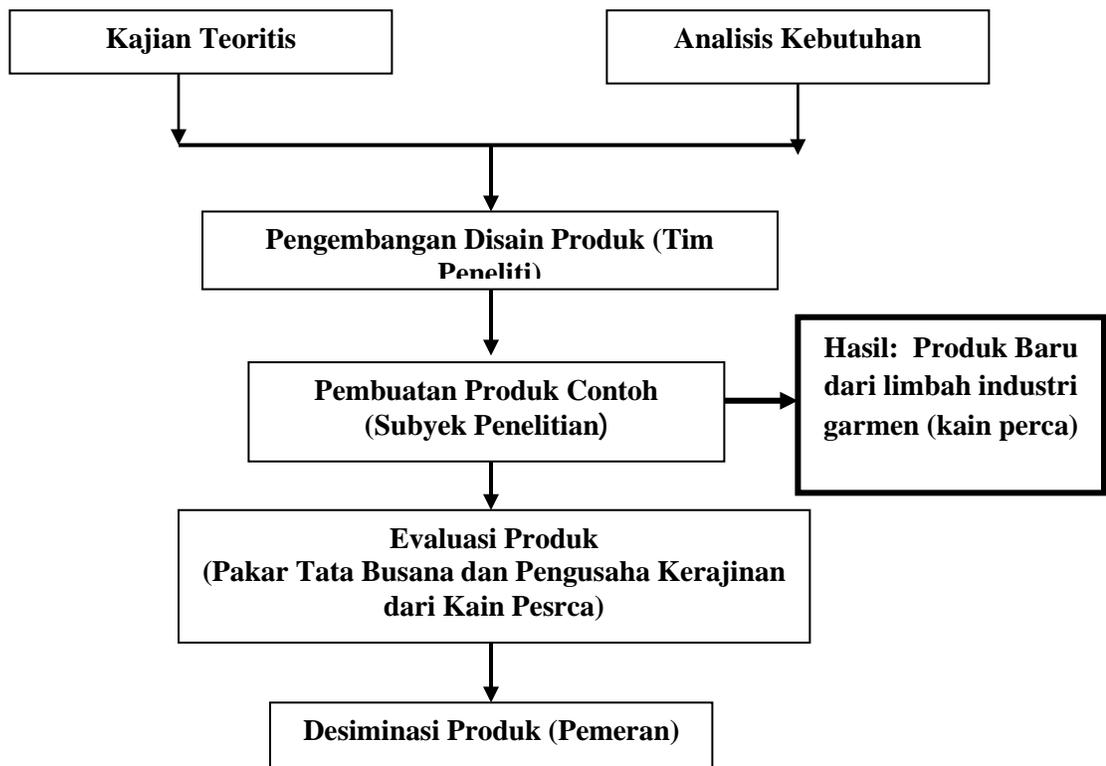
Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari lembar penilaian produk oleh pakar busana dan pengusaha kerajinan kain perca, skor kreativitas pengrajin dalam membuat produk kerajinan dengan bahan baku kain perca, sedangkan data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan pemilik usaha kain perca pada saat survai awal.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa panduan wawancara tertutup, lembar penilaian produk, dan lembar penilaian kreativitas pengrajin. Panduan wawancara digunakan untuk menjangkau informasi secara sistematis dan terarah. Lembar penilaian produk digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dibuat, hasil yang diperoleh digunakan untuk memutuskan apakah produk diproduksi oleh masyarakat di Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang atau tidak. Evaluasi produk dilakukan oleh pakar tata busana tiga orang, dan pengusaha kerajinan dari

kain perca 3 orang. Lembar penilaian kreativitas pengrajin digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat kreativitas pengrajin.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah presentase untuk mengetahui apakah produk contoh layak diproduksi atau tidak dan tingkat kreativitas pengrajin.

#### Langkah-langkah dalam penelitian



**Gambar 4. Proses Penelitian**

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Survai

Lokasi Tempat Usaha terletak di desa Klepu Rt 2/Rw 1, Kecamatan Pringapus Ungaran, Kabupaten Semarang. Jenis Usaha yang selama ini dilakukan adalah usaha Konveksi. Ukuran limbah rata-rata 5 cm – 300 cm dengan harga limbah rata-ratam Ukuran 5 cm seharga 500/kg, da > 3,00 cm Rp. 40.000,00/kg. Limbah diperoleh

dari pabrik garment yang ada di sekitar Ungaran dan dari kota-kota di luar Kabupaten Semarang terbuat dari bermacam-macam serat, katun, polyester, wool.

Produk yang sudah dibuat: bantal, guling, selimut, sprei, keset, lap, teknik pemasaran yang selama ini dilakukan: pemilik usaha telah memiliki: show room di Pasar Karang Jati, dan pameran. Jumlah produk per minggu antara lain, 1000 sarung bantal/guling, 500 selimut, 2 kwintal lap (majun), keset 300 buah. Jumlah karyawan yang sudah ada, sebanyak 15 orang (sebagian bekerja di rumah masing-masing). Jenis peralatan yang dimiliki: mesin jahit juki 5 buah, mesin obras 3, mesin pembuat kancing. Dari hasil survey, diperoleh data bahwa pengrajin masih belum kreatif, karena mereka masih taraf pemula pada produksi kain perca.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut masalah yang paling urgen untuk dipecahkan yaitu belum dikembangkannya kreativitas pengrajin untuk mendesain kerajinan yang beraneka ragam dari produk kain perca, sehingga diperlukan pengembangan kreativitas pengrajin, mengingat pemanfaatan kain perca akan memberikan dampak positif bagi masyarakat di Desa Pringapus, Kabupaten Semarang. Hal tersebut dapat memberikan inspirasi untuk menggalang wirausaha baru di bidang produksi asesoris rumah tangga, perlengkapan sekolah, pelengkap busana dan benda-benda seni yang lain sebagai perwujudan industri kreatif di Kabupaten Semarang.

Adapun produk contoh yang dibuat sebanyak 15 buah, dengan rincian sebagai berikut: 1) sarung bantal kursi 4 buah, 2) tas sekolah 1 buah, 3) tas tangan atau hand bag, 3 buah, 4) tempat pensil 2 buah, 5) tutup gallon aqua 1 buah, 6) tempat tissue untuk di meja 1 buah, 7) jepit rambut 1 buah, 8) cempal 1 buah. Penilaian pada tahap produk contoh, dilakukan oleh tim peneliti yang kesemuanya dari Program Studi PKK Konsentrasi Tata Busana (gambar pada lampiran).



Gambar 5 Kain Perca dari Limbah Garment di desa Pringapus Kabupaten Semarang

Produk contoh tersebut setelah dievaluasi oleh tim peneliti, kemudian di sosialisasikan kepada masyarakat Desa Klepu, kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang, sebagai subyek dalam penelitian ini, kemudian dibuat Produk Contoh sebanyak 3 buah untuk masing-masing produk. Produk Contoh yang telah dibuat oleh subyek penelitian di evaluasi oleh pakar Tata Busana dan Pengusaha Kerajinan dari Kain Perca, untuk mendaptkan kelayakan produksi, sehingga pada tahun ke 2, produk-produk yang telah dibuat dapat diproduksi dalam jumlah banyak.

Pada pelaksanaan pembuatan Produk Contoh, subyek penelitian yang terdiri dari 11 orang, masing-masing: 2 orang pria, 2 orang remaja puteri dan 7 ibu rumah tangga. Dari ke sebelas orang tersebut, 5 orang yang sudah terampil menjahit, 3 orang dapat menjahit tingkat dasar, dan 3 orang yang masih pemula, yang belum pernah mengenal teknik menjahit, sehingga metode pelatihan yang dilakukan menggunakan tutorial individu.

Pemberian materi pembuatan Produk Contoh dilakukan selama 10 hari, dibina oleh tim peneliti, mulai jam 10.00 sampai 16.00. Produk dibuat dengan teknik Patch Work dan Quilt. Kegiatan awal dilakukan dengan memberikan latihan pembuatan produk dengan contoh dan *job sheet* yang sudah di buat oleh tim peneliti. Pada saat ini, beberapa peserta masih melakukan beberapa kesalahan, misalnya: penggunaan bahan pelapis masih belum sewarna dengan bahan utama (meskipun terdiri dari beberapa potong kain yang berbeda-beda), ukuran yang dibuat tidak sesuai dengan

contoh, Setelah agak terampil, baru kemudian diberikan tugas untuk membuat Produk Contoh. Pembuatan produk tersebut disesuaikan dengan kemampuan masing-masing subyek penelitian.

Hasil yang diperoleh adalah 15 jenis produk masing-masing 3 buah, yang kemudian dievaluasi oleh para Pakar Tata Busana dan Pengusaha Kerajinan Kain Perca, dengan menggunakan lembar evaluasi yang meliputi: disain, kombinasi warna, teknik, kerapihan, harga, aspek ekonomi.

## B. Analisis Data

### 1) Hasil Penilaian Pakar Terhadap Produk

Hasil penelitian berupa Produk Contoh Kerajinan yang diharapkan dapat meningkatkan industri kreaatif di Kabupaten Semarang, menunjukkan rata-rata penilaian pakar 83 % - 93 %, termasuk katagori sangat baik. Hal tersebut menandakan bahwa, semua produk layak diproduksi dalam jumlah banyak dan dipasarkan ke masyarakat luas. Dari penilaian pakar ada beberapa yang perlu diperbaiki, misalnya; tempat pinsil model 1 sebaiknya, ukuran diperkecil, bandana sebaiknya dibuat bando, cempal dibuat model-model lain, Rangkuman Hasil Penilaian Pakar dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1 Rangkuman Hasil Penilaian Pakar Tata Busana dan Pengusaha Kerajinan dari Produk Contoh dari Kain Perca**

No	Jenis Benda	n	N	n : N	Prosen- tase	Klasifikasi	Keterangan
1	Cempal	161	180	0,89	89%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
2	Tempat Pinsil Model I	155	180	0,86	86%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
3	Tas Model 1	156	180	0,86	87%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
4	Tempat Pinsil Model 2	160	180	0,88	88%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
5	Sarung Bantal	168	180	0,93	93%	Sangat	Layak

	Model 1					Baik	Diproduksi
6	Tas Model 2	162	180	0,9	90%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
7	Sarung Bantal Model 2	153	180	0,85	85%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
8	Sarung Bantal Model 3	157	180	0,87	87%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
9	Sarung Bantal Model 4	148	180	0,82	82%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
10	Tas Model 3	165	180	0,92	92%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
11	Tempat Tisue	152	180	0,84	84%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
12	Jepit rambut	151	180	0,838	83,80%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
13	Tas Sekolah	157	180	0,87	87%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
14	Penutup Galon	152	180	0,84	84%	Sangat Baik	Layak Diproduksi
15	Bando	149	180	0,827	83,00%	Sangat Baik	Layak Diproduksi

(Sumber: Data penelitian, 2009)

## 2) Kreativitas Pengrajin pada Industri Kreatif Kerajinan Kain Perca

Hasil analisis diskriptif penilaian kreativitas pengrajin diperoleh 5 pengrajin memiliki tingkat kreativitas sangat tinggi, 5 orang kreatif dan 1 orang kurang kreatif. Penilaian kreativitas dilakukan dengan member skor pada masing-masing produk yang dibuat oleh pengrajin. Adapun masing-masing pengrajin membuat 5 produk yang berbeda-beda, dari produk contoh yang telah diberikan Skor tertinggi dari 5 produk dengan 4 indikator adalah 20 dan skor terendah adalah 4. Hasil tersebut dapat dilihat pada table 2 berikut ini. Aspek kreativitas yang dinilai adalah: (1) variasi bentuk mengukur fluency dan flexibility, (2) keaslian atau originality, (3) rincian ide, (4) teknik, dan (5) kerapihan.

**Table 2. Hasil penilaian kreativitas pengrajin**

No	Nama	Skor	Kesimpulan
1	Umi Riayah	14.6	Kreatif
2	Sukarti	20	Sangat kreatif
3	Kustiawati	15.8	Kreatif
4	Ismoyo	17	Sangat kreatif
5	Irma	17.4	Sangat kreatif
6	Inaka	15.8	Kreatif
7	Iyem	19.4	Sangat kreatif
8	Tugimin	14	Kreatif
9	Jidah	10	Kurang kreatif
10	Puji	14.8	Kreatif
11	Rita	17.4	Sangat kreatif

**Tabel 3. Kriteria penilaian kreativitas pengrajin**

	Skor	Kriteria
1	16 -20	Sangat Kreatif
2	11 - 15	Kreatif
3	6 - 10	Kurang Kreatif
4	1 - 5	Tidak Kreatif

### **C. Pembahasan**

#### **1) Kreativitas Pengrajin sebelum dan sesudah diadakan penelitian dan pelatihan.**

Sebelum di adakan penelitian, para perajin yang berdomisili di Kabupaten Semarang, telah memproduksi beberapa jenis benda, antara lain: keset, lap, boneka, sarung bantal, spre, bantal dan guling.



Gambar 6.. Hasil produksi sebelum penelitian pengembangan berupa keset dan boneka

Dengan produk-produk tersebut, dirasakan kurang bervariasi, dan bila dijual khusus untuk keset harga sangat murah. Oleh karena itu perlu dikembangkan menjadi desain yang beraneka ragam yang lebih kreatif. Dalam penelitian di ajukan 15 desain, meliputi cempal (pegangan panci panas), tas tangan, tempat pensil, sarung bantal, bando, jepit rambut, penutup aqua, penutup tissue, dan tas sekolah, yang diharapkan dapat memiliki nilai tambah pada desain sehingga harga dapat ditingkatkan. Dengan adanya peningkatan desain dan harga bertambah, maka hasil dari perajin juga meningkat. Untuk meningkatkan desain produk yang lebih beraneka ragam diperlukan pula peningkatan kreativitas pengrajin. Untuk itu perlu diterapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas pengrajin.

Sebagaimana konsep industri kreatif adalah semua industri yang memiliki keaslian dalam hal kreativitas, keterampilan dan bakat yang potensial dalam berkreasi. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan subyek penelitian yang sekaligus adalah peserta pelatihan menunjukkan kemampuan yang luar biasa dalam membuat produk kerajinan dari kain perca. Bahkan, mereka dapat membuat kreasi baru dengan memanfaatkan kain perca yang ada. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil Produk Contoh berdasarkan hasil penelitian dan pelatihan yang dilakukan, dari 11 orang subyek penelitian, sangat berharap agar hasil

pelatihan yang berupa pembuatan produk kerajinan dapat dikembangkan dan dapat dijadikan pemasukan dalam keluarga.

Ditinjau dari kemampuan subyek penelitian yang pada mulanya hanya 5 orang yang terampil menjahit, namun setelah di adakan latihan beberapa kali, pada akhirnya semua subyek dapat mengerjakan Produk Contoh dengan baik, meskipun masih ada sedikit perbaikan di beberapa bagian.

Produk yang dihasilkan dari hasil penelitian berupa asesoris rumah tangga, perlengkapan sekolah, pelengkap busana, masih dapat dikembangkan menjadi produk-produk lain yang banyak diminati masyarakat.

Harapan ke depan, adanya kegiatan penelitian ini benar-benar dapat meningkatkan industri kreatif di Kabupaten Semarang pada umumnya, dan meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dengan munculnya wirausaha baru di bidang industri kerajinan yang kreatif.

Secara umum dapat dikatakan, bahwa melalui kegiatan penelitian ini telah berhasil di gali potensi masyarakat Kecamatan Pringapus yang selanjutnya akan menjadi perajin untuk membuat produksi berbagai benda dengan bahan baku kain perca yang memang banyak di dapat di daerah tersebut. Bahkan dengan kebebasan yang dibeikan kepada peserta, memungkinkan mereka dapat mengembangkan desain kerajinannya masing-masing.



Gambar 7. Tas tangan dari kain perca (Setelah diberi pelatihan dalam rangka penelitian pengembangan)



Gambar 8. Sarung bantal dari kain perca (Setelah diberi materi)

## 2) Pembelajaran Keterampilan membuat kerajinan dengan bahan baku kain perca

Untuk meningkatkan potensi kreatif seseorang diperlukan suatu proses pembelajaran yang tepat. Proses pembelajaran melibatkan beberapa komponen yang saling terkait satu sama lain, seperti: tujuan, mater, media, metode dan alat evaluasi. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini, adalah memberikan pengajaran tentang keterampilan membuat kerajinan dengan bahan baku kain perca dibuat untuk berbagai produk dengan menerapkan teknik *patch work*, *quilt* dan anyaman dengan menerapkan beberapa metode dan media.

Para perajin yang pada umumnya memiliki pendidikan SD, SMP dan SMA, memiliki kemampuan menjahit yang berbeda-beda, dari mulai yang sama sekali tidak dapat menjahit sampai yang sudah pandai karena pengalaman. Oleh karena itu dibutuhkan proses pembelajaran khusus, untuk mengatasi audience yang memiliki kemampuan awal yang berbeda. Adapun untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan beberapa metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru/instruktur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran yang diterapkan pada proses penelitian, yaitu: ceramah, demonstrasi dan latihan/eksperimen.

Metode ceramah, digunakan untuk menerangkan materi yang sifatnya teori, misalnya: teori desain, pemahaman macam-kacam kerajinan, macam-macam jenis bahan, dan teori kombinasi warna. Metode demonstrasi digunakan untuk menjelaskan proses pembuatan kerajinan dari kain perca, mulai dari membuat desain, pola, langkah-langkah kerja dari masing-masing produk yang dibuat. Langkah kerja tersebut juga di kemas dalam bentuk *job sheet*, yang dapat digunakan oleh perajin sewaktu-waktu tanpa kehadiran peneliti. Dengan metode eksperimen pengrajin dapat mencoba berbagai desain kerajinan dari kain perca, sehingga yang pada awal penelitian pengrajin masih belum dapat mendesain kerajinan dengan berbagai variasi, pada tahap akhir penelitian pengrajin sudah mulai menampakkan peningkatan kreativitas.



Gambar 9. Tempat pensil sebelum dan sesudah diberi materi pembuatan tempat pensil

### **3) Pengembangan bahan ajar bagi para perajin Kain Perca di Kabupaten Semarang**

Bahan ajar merupakan salah satu komponen pada proses belajar mengajar dalam hal ini proses pembelajaran pada saat penelitian dilakukan, yang terdiri dari aspek yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar adalah bagian integral dalam kurikulum sebagaimana yang telah ditentukan dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (Oemar Hamalik, 2002:132) Bahan ajarpembelajaran menurut Kemp dan Smellie (1977), adalah gabungan antara

pengetahuan (fakta dan informasi terinci) keterampilan (langkah-langkah, prosedur, keadaan dan syarat-syarat). Bahan ajar terdiri dari beberapa jenis yaitu: (1) konsep, (2) fakta, (3) prinsip dan (4) prosedur (Merrill dikutip Abu Achmadi dan Ahmad Rohani, 1991).

Bahan ajar yang berupa fakta, konsep dan prinsip dapat dibuat dalam bentuk buku atau information sheet, sedangkan yang berupa prosedur hendaknya dibuat dalam bentuk job sheet atau Job sheet, yang berisi langkah-langkah dari suatu proses pembuatan suatu benda.

Bloom (dikutip Robinson Situmorang dan Atwi Suparman, 2004: 8.12) mengklasifikasikan bahan ajarpembelajaran menjadi tiga kawasan, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini menitik beratkan pada psikomotor. Oleh karena itu yang dipilih adalah *Job sheet* yang berisi langkah kerja dari masing-masing produk.

Pengajaran berbagai jenis keterampilan di laboratorium dan bengkel menempati posisi dan porsi strategis. Kualitas pengajaran keterampilan sudah seharusnya selalu ditingkatkan melalui berbagai pembaruan, diantaranya dengan adanya *Job sheet*

Job sheet sering juga disebut Lembar Kerja (*Job Sheet*), merupakan lembaran yang berisi pedoman bagi pengrajin yang melakukan kegiatan yang mencerminkan proses agar memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang perlu dikuasai (Hadi Sukamto, 1993: 4). Pengertian tersebut menunjukkan, bahwa Job sheet bukanlah alat evaluasi atau satuan pelajaran, dan bukan sebagai sarana mengerjakan soal-soal. *Job sheet* merupakan kelengkapan demonstrasi yang dilakukan oleh instruktur/guru/dosen dalam mata pelajaran/diklat/kuliah praktek.

*Job sheet* memuat tentang informasi, urutan kegiatan lengkap dengan gambar kerja, dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Kemp & Smelie, 1989). *Job sheet* digunakan untuk materi pelajaran baik di bengkel maupun laboratorium yang sifatnya praktek.

Penyusunan *Job sheet* memiliki beberapa tujuan, antara lain: mengaktifkan pengrajin, membantu pengrajin menemukan/mengelola perolehannya, dan (3) membantu pengrajin mengembangkan keterampilan proses.

### **1) Mengaktifkan Pengrajin**

Tujuan diberikan *Job sheet* kepada pengrajin, agar pengrajin tidak hanya menerima saja penjelasan-penjelasan yang diberikan dosen, melainkan lebih aktif melakukan kegiatan belajar untuk menemukan atau mengelola sendiri perolehan belajar (pengetahuan dan keterampilan) yang perlu dikuasai.

### **2) Membantu Pengrajin Menemukan/mengelola Perolehannya**

Peserta pelatihan yang terdiri dari pengrajin kain perca yang mendapatkan *Job Sheet* tidak hanya menerima pengetahuan dan keterampilan yang disampaikan dosen, melainkan setelah melakukan kegiatan yang diuraikan dalam *Job sheet* pengrajin dapat menemukan atau memperoleh sendiri tanpa bantuan dosen, misalnya: setelah praktek membuat blus dengan menggunakan Buku Petunjuk Praktek, pengrajin dapat membuat blus dengan model yang lebih bervariasi.

### **3) Membantu Pengrajin Mengembangkan Keterampilan Proses**

Pengrajin dapat melakukan dan mengembangkan keterampilan proses terutama dengan disediakan rincian kegiatan dalam *Job sheet*. Pengrajin dapat bekerja secara mandiri baik individual maupun secara berkelompok.

Komponen format dalam *Job Sheet* (Buku Petunjuk Praktek) menurut Kemp dan Smelie (1989:190) dan Hadi Sukamto (1993: 10): judul, rasional, prasyarat (*prerequisite*), tujuan, jadwal kerja, sumber, informasi, kegiatan langkah kerja, latihan, masalah (diskusi), jawaban, tugas-tugas, referensi, tes, lembar evaluasi dan kriteria penilaian. Pendapat lain mengemukakan, format *Job sheet* meliputi: (1) Judul dan Identifikasi, (2) Tujuan pembelajaran, (3) Pengantar/informasi pendahuluan, (4) Alat, mesin/piranti dan materi, (5) Gambar kerja, (6) Prosedur urutan kerja (*out line*), (7) *Checkpoints* proses dan hasil kerja/evaluasi, (8) Alat dan langkah keselamatan kerja, (9) Pertanyaan dan diskusi, (10) Referensi (Sukamto, 1989:5)

Pada proses produksi kerajinan kain perca penggunaan *Job-sheet* dilakukan sebagai pedoman para pengrajin menentukan langkah kerja suatu produk. Diharapkan setelah beberapa kali menggunakan *Job Sheet* yang sama untuk produk yang sama, memberikan kemahiran pada pengrajin, sehingga tidak perlu lagi menggunakan *Job Sheet*, produksi sudah dapat berjalan dengan lancar.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

1. Subyek penelitian 11 penjahit, yang terdiri dari 5 orang sudah memiliki kompetensi menjahit baik, 3 orang memiliki kemampuan sedang, dan 3 orang masih pemula. Bagi mereka yang sudah memiliki kompetensi menjahit baik, tidak ada kesulitan dalam menerima bahan ajarpenelitian. Bagi yang berkemampuan sedang masih perlu dibimbing pada bagian-bagian tertentu, bagi yang masih pemula, diperlukan waktu yang lebih banyak untuk memberikan bimbingan baik teknik menjahit maupun pembuatan disain produk. Dengan tutorial individual, maka hal tersebut dapat sedikit di atasi.
2. Kreativitas yang dimiliki oleh subyek penelitian berbeda-beda, sehingga memerlukan penanganan yang berdeda pula.
3. Pengalaman dalam mengkombinasikan warna juga masih minim, sehingga perlu diadakan pembinaan lebih jauh.
4. Bahan baku yang ada sewaktu penelitian dilaksanakan, sudah berbeda dengan ketika pengambilan bahan untuk pembuatan disain produk, oleh karena itu meskipun jenis produk yang dibuat sama, tetapi dengan penyambungan pada teknik *patchwork* berbeda.
5. Dalam penelitian belum di bahas mengenai teknik pemasaran yang telah dilakukan dan yang akan dilakukan. Sehingga masih perlu pembinaan teknik pemasaran dan pengemasan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **a. Kesimpulan**

Kesimpulan dalam penelitian ini, berdasarkan hasil penelitian adalah:

- (1) Kegiatan penelitian dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan dan kreativitas masyarakat di Kabupaten Semarang untuk memproduksi berbagai benda yang bermanfaat dari kain perca yang diperoleh dari limbah pabrik garment. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil penelitian, bahwa prosentase evaluasi dari para pakar Tata Busana dan Pengusaha Kerajinan dari Kain Perca, sebesar 83% - 93 %, termasuk kategori sangat baik, sehingga dapat diproduksi dalam jumlah banyak untuk dipasarkan. Tingkat Kreativitas pengrajin dalam membuat kerajinan dari kain perca berbeda-beda, yaitu: sangat kreatif, kreatif dan kurang kreatif. Bagi pengrajin yang kurang kreatif perlu dilatih untuk membuat produk yang lebih bervariasi.
- (2) Hasil karya produk baru untuk berbagai kegunaan, diantaranya asesoris rumah tangga (sarung bantal, cempal, tutup galon aqua, tutup tissue meja), perlengkapan sekolah (tas sekolah dan tempat pensil), dan pelengkap busana (bando, tas tangan dan jepit rambut. Meskipun belum semua mencapai hasil maksimal, namun dari hasil penelitian produk kerajinan dari kain perca sudah mengalami peningkatan.
- (3) Dengan metode eksperimen pembuatan kerajinan dari kain perca, dapat dibuat berbagai kerajinan. Melalui percobaan dengan berbagai kain perca dapat menimbulkan inspirasi bagi subyek penelitian. Semakin sering mengadakan eksperimen, sudah tentu kemampuan mengembangkan ide pembuatan produk kerajinan lebih meningkat.
- (4) Dengan keterampilan dan kreativitas membuat produk baru berupa benda-benda seni dari kain perca dapat meningkatkan jiwa wirausaha masyarakat di Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang. Lebih jauh dapat meningkatkan industri kreatif di daerah tersebut. Harga masing-masing produk mulai Rp. 3.000,00 (jepit rambut) sampai Rp. 40.000,- (tas dan sarung bantal).

## **b. Saran-saran**

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, baik yang terkait dengan kelemahan, maupun kekuatan penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, antara lain:

- (1) Perlu waktu yang lebih lama untuk melatih subyek penelitian dalam hal memilih kombinasi warna, sehingga diperoleh hasil yang lebih indah dan bervariasi,
- (2) Pembinaan kepada masyarakat di Pringapus hendaknya tetap digalakkan, mengingat potensi masyarakat pada pengembangan industri kreatif termasuk tinggi,
- (3) Diperlukan banyak latihan untuk meningkatkan kreativitas, mengingat tingkat kreativitas yang dimiliki oleh subyek penelitian berbeda-beda. Terutama dalam mensiasati bahan baku yang kain perca yang selalu berbeda-beda, diperlukan kreativitas untuk menggabung-gabungkannya, sehingga diperoleh hasil kerajinan yang kreatif dan inovatif,
- (4) Pengelolaan limbah garment berupa perca kain memerlukan biaya investasi dan operasional yang cukup banyak. Untuk itu pengolahan harus dilakukan dengan cermat, terinci, dan memerlukan penanganan yang kreatif dari mulai pembuatan rancangan produk, pengadaan bahan, identifikasi karakter limbah, finishing, fasilitas, dan pemasaran. Oleh karena itu perlu adanya jaringan dengan pihak lain, misalnya dengan Dinas Perindustrian Kabupaten Semarang, KADIN Jawa Tengah dan pihak lain, misalnya butik (toko busana sekaligus menjual asesoris). Kepada Pemerintah Daerah, dalam hal ini Dinas Perindustrian dan Dinas Pariwisata, hendaknya saling bekerja sama, bersinergi untuk membina masyarakat yang mengembangkan industri kreatif di Kabupaten Semarang. dengan bahan baku kain perca.
- (5) Harus diupayakan teknik pemasaran produk kain perca yang telah dibuat, agar supaya produk dapat diterima dan dikenal di masyarakat dan omset menjadi

- tinggi. Pemasaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, misalnya: dengan titip jual, pameran, dan jaringan *on line* misalnya *e-commerce*.
- (6) Kepada pemilik industri kreatif agar selalu berusaha meningkatkan kemampuan, keterampilan dan kreativitas pengrajin dan dapat meminta bantuan kepada lembaga yang relevan.
- (7) Kepada Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang memiliki program Studi Tata Busana, hendaknya selalu peduli dengan kondisi insdustri kreatif di sekeliling UNNES.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abu Achmadi dan Ahmad Rohani. 1991. **Pengelolaan Pengajaran**. Jakarta: Rineka Cipta
- American Fabrics and Magazine. 1980. **Encyclopedia of Textile**.
- Akhmad Sudrajat. 2008. **Media Pembelajaran**. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/media-pembelajaran>. Diakses 2 Novembr 2009
- Borg, W and Gall, MD 1983. **Educational Research an Introduction**. New York, London: Longman.
- Bisnis Indonesia on Line. 2007. D** <http://web.bisnis.com/edisi-cetak/edisi-harian/perdagangan/lid27341.html> D.ownload 26 Maret 2009
- Dembo, MH. 1981. **Teaching for Learning Applying Educatonal Psychology in the Classroom**. Santa Monica: Goodyear Publishing Company Inc.
- Mohammad Ali. 1992. **Strategi Pesnelitian Pendidikan**. Bandung: Penerbit Angkasa
- Hadi Sukamto. 1993. **Petunjuk Penyusunan Lembar Kerja Siswa**. Malang.
- Kemp, JE. And Smellie, DC. 1989. **Planning, Producing and Using Instructional Media**. New York: Harper & Row Publisher Inc.
- Oemar Hamalik. 2001. **Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem**. Bandung. PT Bumi Aksara
- Panji Blog, 2008. Melirik Ekonomi Kreatif di Indonesia. <Http://EKONOMIKREATIF.BLOGSOPOT.COM/>. Down load 20 Maret 2009
- Reader's Diges, 1979. **Complete Guide to Needlework**. New York: The Reader's
- Robinson Situmorang, dkk. 2004. **Desain Pembelajaran**. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Soewarawo Harjosoedarmo. 1996. **Dasar-dasar Quality Manament**. Yogyakarta: Andi Offset.

- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif, dan R & D.** Bandung: Alfabeta
- Sukamto. 1989. Pembuatan Hand-out Pengajaran Keterampilan PKK.**  
Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Winardi. 2005. Entrepreneur dan Entrepreneurship.** Jakarta: Prenada Media