

Pemberdayaan Remaja Milenial Berbasis Ekonomi Kreatif Melalui *Home Industry* Kerajinan Bambu

Empowerment of Millennial Youth Based on Creative Economy Through the Bamboo Craft Home Industry

¹Zul Jalal Hadi¹, ²Achban, ³Dian Endang Lestari, ⁴Didik Pratama, ²Huda Riskika, ⁵Iwon Susilowati, ²Muhammad Thoyyib Fuady, ⁶Muhammad Yunus, ⁶Nabilah Nisa'uzzakiyyah, ⁶Nurul Wisna Adiana, ²Edy Herianto

¹Prodi Pendidikan Fisika PMIPA, FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

²Prodi PPKn PIPS, FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

³Prodi Pendidikan Matematika PMIPA, FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

⁴Prodi Pendidikan Bahasa Inggris PBahasa, FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

⁵Prodi PBS Indonesia PBahasa, FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

⁶Prodi Pendidikan Sosiologi PIPS, FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Korespondensi: E. Herianto, edynherianto@gmail.com

Naskah Diterima: 30 Desember 2020. Disetujui: 7 Juni 2021. Disetujui Publikasi: 3 Oktober 2021

Abstract: The bamboo handicraft home industry is a breakthrough in creative economy development technology for millennial youth in Desa Suka Makmur, Kabupaten Lombok Barat. If this is developed, then the potential for bamboo that has been neglected can be processed and managed to provide added value that can drive the community's economy. This activity aims to empower millennial youth groups based on the creative economy through the development of a bamboo handicraft home industry. The stages and methods of activities used include socialization (discussion and FGD), team building (collaborative and cooperative), training (practical and assignments), and pilot demonstration (demonstration). The results of the activity were in the form of increased understanding of the target subject related to the concept of the importance of introducing bamboo with its potential value and efforts to develop handicrafts as a superior product of the community, namely 5% enough category, 80% good category, and 15% excellent category; the formation of the bamboo handicraft home industry as a place to create creations of various handicraft products from bamboo and the practice of marketing products through social media, websites, bazaar activities and exhibitions organized by local governments.

Keywords: *Creative economy, home industry, bamboo handicrafts.*

Abstrak: *Home industry* kerajinan bambu merupakan terobosan teknologi pengembangan ekonomi kreatif bagi para remaja milenial di Di Desa Suka Makmur Kabupaten Lombok Barat. Jika hal itu dikembangkan, maka potensi bambu yang selama ini terabaikan dapat diolah dan dikelola agar memberikan nilai tambah yang mampu menggerakkan perekonomian masyarakat. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberdayakan kelompok remaja milenial berbasis ekonomi kreatif melalui pengembangan *home industry* kerajinan bambu. Tahapan dan metode kegiatan yang digunakan antara lain: sosialisasi (metode diskusi dan FGD), pembentukan tim (metode kolaboratif dan kooperatif), pelatihan (metode praktik dan penugasan), dan demonstrasi percontohan (metode demonstrasi). Hasil dari kegiatan berupa meningkatnya pemahaman subyek sasaran terkait konsep pentingnya pengenalan bambu dengan potensi nilai yang dimilikinya dan upaya pengembangan kerajinan sebagai produk unggulan masyarakat yakni 5% kategori cukup, 80% kategori baik, dan 15% kategori baik sekali; terbentuknya *home*

industry kerajinan bambu sebagai tempat untuk membuat kreasi berbagai produk kerajinan dari bambu dan praktik memasarkan produk melalui sosial media, *website*, kegiatan bazar dan pameran yang diselenggarakan oleh pihak pemerintah daerah.

Kata kunci: *Ekonomi kreatif, home industri, kerajinan bambu.*

Pendahuluan

Remaja milenial di Desa Suka Kecamatan Gerung Makmur Kabupaten Lombok Barat jumlahnya tinggi (50% dari jumlah penduduk keseluruhan), namun tidak memiliki aktivitas yang produktif. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Tim PHP2D Al Kahfi FKIP Universitas Mataram diperoleh informasi bahwa mereka tidak memiliki pengetahuan yang cukup untuk melakukan sesuatu yang produktif, sehingga pada umumnya mereka hanya menganggur dan menjadi beban baik secara sosial maupun ekonomi bagi masyarakat setempat. Sesungguhnya, pada era milenial seperti ini sebagaimana ditegaskan oleh (Asfar, Arifuddin & Rahman, 2019) dan (Ma'rufi dkk., 2020), setiap warga masyarakat didorong agar memiliki kreativitas dalam mencari terobosan baru yang dapat memunculkan usaha ekonomi kreatif, sehingga beban kebutuhan sehari-hari dapat teratasi secara optimal. Usaha-usaha kreatif harus dilakukan dengan melihat secara peka potensi riil yang dimilikinya.

Desa Suka Makmur memiliki potensi bambu yang melimpah. Akibat dari terbatasnya pengetahuan remaja dan masyarakat secara umum atas potensi bambu, sehingga bambu yang ada hanya dimanfaatkan sebagai dinding rumah, pagar, dan kayu bakar. Mereka tidak memiliki keterampilan yang cukup untuk mengupayakan agar bambu tersebut memiliki nilai tambah. Padahal, bambu merupakan bahan mentah yang memiliki potensi besar jika dikembangkan secara optimal, sebagaimana ditegaskan oleh Sarno (2018) dan (Sinyo, Sirajudin & Hasan, 2017) bahwa bambu merupakan bahan kerajinan potensial yang memiliki kemungkinan nilai tambah, jika diolah dan dikelola secara tepat sesuai dengan kebutuhan masa kini. Lebih lanjut, Mintarti dkk. (2018) dan (Taru dkk., (2017) menambahkan bahwa bambu tidak hanya dimanfaatkan untuk kebutuhan primer seperti pagar dan dinding bangunan, namun upaya kreatif atas pemanfaatan bambu dapat meningkatkan nilai jual atas bahan baku tersebut. Oleh karenanya, perlu ada terobosan teknologi untuk memanfaatkan dan mengelola bambu agar memiliki nilai ekonomis tinggi.

Home industry kerajinan bambu merupakan terobosan teknologi yang diharapkan dapat digunakan untuk mengembangkan potensi bambu. Keunggulan-keunggulan yang dimilikinya, antara lain: (1) dapat dikelola mulai dari skala usaha kecil dengan tim pengelola yang terbatas tanpa dibebani oleh perijinan usaha yang berbelit-belit, (2) menggunakan rumah sebagai pusat kegiatan dengan pengelolaan kegiatan yang relatif sederhana (tidak kompleks), (3) memanfaatkan teknologi *online* untuk pemasaran produk yang dihasilkan, (4) transaksi dapat dilakukan secara fleksibel dengan pengelolaan waktu disesuaikan dengan kemampuan masing-masing tim. Berbagai kelebihan yang dimiliki *home industry* sangat tepat jika digunakan untuk mengembangkan potensi kerajinan bambu. Melalui *home industry* kerajinan bambu akan diperoleh peningkatan nilai tambah atas bambu yang semula kurang diperhatikan keberadaannya.

Beberapa kegiatan maupun penelitian yang dilakukan oleh berbagai pihak telah memberikan bukti bahwa pengembangan *home industry* kerajinan bambu dapat memberikan peningkatan ekonomi kreatif bagi masyarakat. Sebagaimana dikemukakan oleh (Riyansyah dkk., 2018) bahwa *home industry* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk mengolah bahan mentah

atau bahan setengah jadi dan telah menghasilkan produk yang bernilai ekonomis tinggi. Lebih lanjut, (Sadeli, 2018) menambahkan bahwa *home industry* kerajinan bambu merupakan suatu unit usaha mikro yang bergerak dalam industri kerajinan bambu untuk menghasilkan berbagai jenis produk olahan bambu. Melalui *home industry*, masyarakat telah memiliki wadah untuk menuangkan ide kreasi serta pusat kegiatan dalam usaha industri yang telah memberikan keuntungan ekonomis bagi masyarakat. Pemilihan lokasi *home industry* sangat penting untuk diperhatikan agar nilai tambah produknya dapat menjangkau kebutuhan masyarakat secara luas. Pada bagian lain, Fawaid & Fatmala (2020) menambahkan bahwa suatu usaha *home industry* yang ditunjang oleh lokasi yang dapat menjangkau dengan mudah bahan baku, modal, tenaga kerja yang profesional, serta strategi pemasaran produk yang baik telah memberikan keuntungan signifikan bagi masyarakat setempat.

Tanaman bambu menjadi bahan dasar dalam proses kerajinan *home industry* ini. Malihah & Achiria (2019) menegaskan kebanyakan masyarakat sering memanfaatkan bambu sebagai salah satu jenis sumber daya alam untuk berbagai macam produk. Tekstur bambu sangat mendukung untuk dijadikan berbagai macam karya seni. diantara karakteristik bambu yaitu memiliki batang yang kuat, keras, lurus, rata, mudah untuk diolah menjadi berbagai macam bentuk, serta tidak sulit untuk dibawa oleh transportasi. Disisi lain, banyaknya sumber daya bambu ditemukan di daerah pedesaan membuat harga bambu relatif lebih murah dengan bahan yang lain (Sinyo, Sirajudin & Hasan, 2017). Hampir di setiap kebun-kebun yang dimiliki oleh warga tumbuh tanaman bambu. Tanaman bambu yang tumbuh pun beragam jenisnya. diantaranya ada bambu tali, bambu galah, bambu apus, dan lain-lain.

Ketersediaan bahan baku bambu dapat ditingkatkan nilainya dengan berbagai dukungan, seperti ketersediaan tenaga kerja yang dapat dilatih menjadi profesional dalam mengolah bahan baku bambu, adanya dukungan modal, serta manajemen dan pengaturan sistem kerja demi lancarnya kegiatan *home industry*. Melalui dukungan pengembangan *soft skill* tenaga kerja berupa tanggung jawab dan kreatif dalam mengolah bahan baku bambu akan dapat merubah kawasan bambu yang kurang bernilai menjadi menjadi kawasan *home industry* yang menampung kreativitas warganya (Suganda dkk., 2017) dan (Ma'rufi dkk., 2020). Untuk itu, pelaku usaha *home industry* juga perlu merencanakan strategi pemasaran yang baik agar produk yang dihasilkan dapat terjual serta diketahui secara luas oleh konsumen.

Pada prinsipnya, melalui *home industry* kerajinan bambu, para remaja milenial dapat mengembangkan potensi ekonomi kreatif, sehingga bambu akan memberikan nilai tambah bagi mereka. Jika ini dilakukan dengan baik, maka keluhan orang tua dan masyarakat tentang remaja sebagai beban dalam kehidupan sehari-hari dapat teratasi dan dihindarkan. Dengan memperhatikan seluruh pertimbangan di atas, maka potensi bambu yang melimpah di Desa Suka Makmur sudah selayaknya dikembangkan. Upaya pengembangan ini tentu saja, bukan hanya untuk memberikan nilai tambah bagi potensi bambu yang melimpah, akan tetapi juga dampak akhirnya yakni dapat memberikan perubahan signifikan pada kehidupan perekonomian masyarakat desa. Mengingat sumber daya masyarakat desa ini terletak sebagian besar di usia remaja milenial, maka pengembangan keterampilannya menjadi pertimbangan penting untuk diupayakan secara menyeluruh. Oleh karena itu, Pemberdayaan Remaja Milenial Berbasis Ekonomi Kreatif melalui *Home Industry* Kerajinan Bambu di Desa Suka Makmur Kecamatan Gerung kabupaten Lombok Barat Provinsi NTB sangat mendesak untuk dilakukan.

Metode Pelaksanaan

Pemberdayaan remaja milenial berbasis ekonomi kreatif melalui *home industry* kerajinan bambu ini dilaksanakan oleh Tim Program Holistik Pemberdayaan dan Pembinaan Desa (PHP2D) MT Al-Kahfi FKIP Universitas Mataram. Tim terdiri dari seorang orang ketua, sembilan anggota dan seorang orang dosen pembimbing. Anggota tim berasal dari lintas program studi yang ada di FKIP Universitas Mataram. MT Al-Kahfi adalah salah Unit Kegiatan Mahasiswa Fakultas (UKMF) di FKIP Universitas Mataram yang berhasil lulus seleksi sebagai lembaga penyelenggara Program PHP2D yang didukung pendanaannya oleh Kemdikbud RI tahun 2020.

Tempat dan Waktu. Kegiatan dilaksanakan di Desa Suka Makmur Kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat sebagai sentra pohon bambu yang memiliki remaja milenial sebanyak 50% dari keseluruhan jumlah penduduk yang ada. Seluruh proses kegiatan dilaksanakan selama empat bulan (Agustus-November 2020).

Khalayak Sasaran. Secara purposif, tim memilih 30 orang remaja di Desa Suka Makmur sebagai sasaran kegiatan. Pemilihan subyek didasarkan atas pertimbangan ketokohan di kalangan remaja, kemauan yang kuat untuk membangun desanya, memiliki pengaruh yang baik terhadap sesama teman sebaya, dan memiliki komitmen yang kuat untuk menjamin kelangsungan kegiatan pasca program. 30 orang remaja ini nantinya membentuk kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari sepuluh orang (seorang orang ketua dan sembilan orang anggota) yang mengembangkan *home industry* kerajinan bambu di desa tersebut.

Metode Pengabdian. Program PHP2D ini dilaksanakan melalui tiga tahapan kegiatan, dimana setiap tahapan dengan menggunakan metode sebagai berikut:

a. Sosialisasi

Metode yang digunakan adalah diskusi kelompok kecil dan kelompok besar dalam kerangka *focus group discussion* (FGD) untuk membahas konsep pentingnya pengenalan terhadap bambu dengan potensi nilai yang dimilikinya dan upaya pengembangan kerajinan bambu sebagai produk unggulan masyarakat Desa Suka Makmur.

b. Pembentukan Tim

Tim menggunakan metode kolaboratif dan kooperatif. Melalui kedua metode itu, subyek sasaran kegiatan difasilitasi untuk membentuk kelompok *home industry* kerajinan bambu. Masing-masing kelompok berjumlah sepuluh orang dengan memperhatikan kedekatan lokasi rumah tinggal antar anggota kelompok.

c. Pelatihan

Kegiatan dipandu oleh ahli yang memiliki pengalaman dan terampil dalam membuat produk kerajinan berbasis bambu. Melalui penggunaan metode praktik dan penugasan, para ahli melatih, membimbing dan mendampingi seluruh peserta agar memiliki keterampilan dalam membuat kerajinan bambu dengan nilai jual yang tinggi.

d. Demonstrasi Percontohan

Merupakan implementasi rencana kegiatan tindak lanjut dari kegiatan sebelumnya. Pada tahap kegiatan ini, setiap tim remaja yang berjumlah tiga kelompok melakukan demonstrasi produk. Metode demonstrasi ini dipilih untuk menunjukkan bukti kemajuan dan komitmen seluruh peserta dalam mengembangkan kreativitasnya dalam membuat kerajinan bambu yang akan dipasarkan melalui *home industry*.

Indikator Keberhasilan. Setelah seluruh tahapan kegiatan dapat terlaksana, maka indikator yang menjadi ukuran keberhasilannya dirumuskan berdasarkan tiap-tiap tahapan kegiatan, sebagai berikut:

a. Sosialisasi

Pada akhir kegiatan sosialisasi, seluruh peserta menunjukkan peningkatan pemahaman tentang konsep pentingnya pengenalan bambu dengan potensi nilai yang dimilikinya dan upaya pengembangan kerajinan sebagai produk unggulan masyarakat. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor aspek pengetahuan minimal 70% pada kategori baik.

b. Pembentukan Tim

Indikator keberhasilannya ditandai dengan terbentuknya tiga kelompok *home industry*, dimana masing-masing kelompok terdiri dari sepuluh orang (seorang orang ketua dan sembilan orang anggota).

c. Pelatihan

Setelah melakukan kegiatan praktik dan penugasan, peserta menghasilkan satu jenis hasil karya pribadi sebagai anggota kelompok dan sebuah kerajinan yang menjadi keunggulan kelompoknya. Dengan demikian indikator keberhasilannya adalah tiga karya unggulan dari tiga kelompok *home industry* dan variasi kerajinan yang dihasilkan oleh seluruh anggota kelompok.

d. Demonstrasi Percontohan

Indikator keberhasilan pada tahap ini adalah tiga kelompok *home industry* melakukan pameran produk yang dihasilkan oleh masing-masing kelompoknya dan pemasaran secara digital maupun mengoptimalkan jalinan komunikasi langsung dengan pihak-pihak terkait.

Metode Evaluasi. Untuk memastikan keberhasilan pada masing-masing tahapan kegiatan, sehingga target akhir kegiatan berupa terwujudnya kelompok remaja milenial berbasis ekonomi kreatif melalui pengembangan *home industry* kerajinan bambu, maka tim melakukan evaluasi. Metode yang digunakan untuk mengevaluasi kegiatan ini adalah metode tes untuk mengukur pemahaman peserta selama tahap kegiatan sosialisasi (Rifa'i, dkk., 2020). Untuk tahapan kegiatan pembentukan tim, pelatihan dan demonstrasi percontohan menggunakan integrasi berbagai metode yakni diskusi, pendampingan, dan kunjungan reguler. Diskusi digunakan untuk membahas catatan hasil setiap tahapan kegiatan disesuaikan dengan capaian indikator kinerja (pembentukan tim, pelatihan dan demonstrasi percontohan). Pendampingan digunakan untuk memastikan agar khalayak sasaran dapat mengimplementasikan hasil kegiatan sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan (kegiatan pelatihan dan demonstrasi percontohan). Kunjungan reguler merupakan pertemuan rutin antara tim dengan khalayak sasaran. Pertemuan ini dimaksudkan untuk menjaga komunikasi intensif antara tim dengan khalayak sasaran, sehingga capaian demonstrasi percontohan dapat terjaga dan sekaligus menjamin kelangsungan kegiatan pasca program.

Hasil dan Pembahasan

Terdapat empat tahapan kegiatan yang dirumuskan oleh Tim PHP2D di Desa Suka Makmur Kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat. Semua tahapan kegiatan dilaksanakan sebagaimana rancangan sebelumnya. Setelah seluruh rangkaian kegiatan PHP2D dilaksanakan, maka hasil setiap tahapan kegiatan dapat dibahas sebagai berikut:

A. Sosialisasi

Pada tahap persiapan, Tim PHP2D melakukan kegiatan survei dengan cara wawancara dan observasi lapangan kepada warga Desa Suka Makmur. Hasil

wawancara diperoleh informasi bahwa perangkat desa dan warga masyarakat menyadari pentingnya pengembangan keterampilan remaja milenial yang memberikan kemanfaatan bagi desanya. Seluruh pihak mendukung upaya pengembangan keterampilan remaja milenial dan memiliki kesiapan untuk terlibat dalam upaya pengembangan tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan observasi lapangan menunjukkan bahwa di desa tersebut memiliki potensi bambu yang sangat melimpah, setiap lahan yang dimiliki oleh masyarakat ditanami bambu.

Saat ini, potensi bambu hanya digunakan untuk dinding rumah dan pagar dan belum diberdayakan menjadi kerajinan yang memiliki nilai ekonomi tinggi, masyarakat belum ada ide/gagasan untuk mengembangkan potensi bambu agar memiliki nilai ekonomi tinggi. Belajar dari pengalaman Sarno (2018) bahwa potensi bambu dapat dikembangkan menjadi produk kerajinan yang bermutu tinggi.

Hasil survei itulah yang digunakan sebagai dasar bagi Tim PHP2D untuk melakukan kegiatan sosialisasi. Pada tahap ini, Tim PHP2D melakukan sosialisasi dengan masyarakat Desa Suka Makmur. Pihak yang terlibat langsung menjadi khalayak pemberdayaan adalah remaja milenial yang selama ini belum memiliki keterampilan memadai tentang upaya mengoptimalkan potensi bambu. Dipilihnya remaja milenial dengan pertimbangan bahwa mereka adalah sumber daya manusia masa depan yang akan membawa perubahan lebih baik di desanya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Zhafira (2018) dan Putra & Anshori (2018) bahwa remaja milenial merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan mampu mengasah kemampuannya untuk membangun daerahnya masing-masing.

Melalui kegiatan sosialisasi ini tujuan yang ingin dicapai adalah menyampaikan informasi tentang rangkaian program pemberdayaan remaja milenial melalui *home industry* yang berbasis bambu. Fokus yang diharapkan adalah terdapat pemahaman remaja milenial sebagai subyek sasaran terhadap pentingnya pengenalan bambu dengan potensi nilai yang dimilikinya dan upaya pengembangan kerajinan sebagai produk unggulan masyarakat Desa Suka Makmur. Bambu merupakan potensi unggul desa yang belum dikembangkan secara optimal. Remaja milenial diharapkan mampu mengambil peran penting dalam mengembangkan potensi bambu menjadi berbagai bentuk kerajinan akan memberikan dampak positif bagi perekonomian masyarakat desa.

Materi pokok yang diberikan selama sosialisasi adalah pentingnya pengenalan bambu dengan potensi nilai yang dimilikinya dan upaya pengembangan kerajinan sebagai produk unggulan masyarakat. Pada akhir kegiatan, peserta diberikan tes untuk mengetahui pemahaman mereka atas materi tersebut. Hasil yang Berdasarkan hasil tes, telah terjadi peningkatan pemahaman subyek sasaran pentingnya pengenalan bambu dengan potensi nilai yang dimilikinya dan upaya pengembangan kerajinan sebagai produk unggul kepada masyarakat yakni 5% kategori cukup, 80% kategori baik, dan 15% kategori baik sekali. Sebagaimana indikator keberhasilan tahan kegiatan ini adalah perolehan skor aspek pengetahuan minimal 70% pada kategori baik, maka sosialisasi sebagai awal dari seluruh kegiatan dikatakan telah berhasil.

B. Pembentukan Tim

Setelah sosialisasi, kegiatan dilanjutkan dengan pembentukan tim remaja milenial sebagai khalayak sasaran langsung program pengembangan *home industry* berbasis bambu. Tahapan ini menghasilkan luaran berupa terbentuknya tim *home industry* remaja milenial sebagai pengelola produk kerajinan bambu. Jumlah tim yang terbentuk sebanyak tiga buah, masing-masing tim memiliki sepuluh anggota dengan perincian seorang ketua dan sembilan orang anggota. Masing-masing tim dilengkapi dengan tugas dan tanggungjawab tim, relasi antara tim *home industry*

remaja milenial dengan Tim PHP2D, dan rencana implementasi program PHP2D yang akan dilaksanakan oleh tim *home industry* remaja milenial.

Setelah tim *home industry* remaja milenial terbentuk, kegiatan dilanjutkan dengan Manajemen Organisasi Masyarakat (MOM) Tahap 1 dan 2. Pada MOM Tahap 1, peserta mendapatkan pelatihan pengorganisasian dan MOM Tahap 2 tentang manajemen waktu dengan tujuan agar remaja milenial dapat mengelola struktur organisasi dan manajemen waktu dalam mengelola *home industry* yang berbasis bambu dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya tahapan ini sejalan dengan pendapat Fawaid & Fatmala (2020) bahwa manajemen organisasi masyarakat merupakan langkah penting yang perlu dilakukan untuk mendorong masyarakat sasaran program pemberdayaan agar mampu melakukan pengelolaan kegiatan secara sistematis dan simultan.

Melalui kedua kegiatan MOM tersebut, di masa depan diharapkan akan lahir *leadership* dan *problem-solver* yang solutif dan inovatif pada tim remaja milenial, tim mampu membangun dan mengembangkan semangat persatuan, *profesionalisme*, tanggung jawab, pemikiran kritis, produktifitas dan etos kerja yang terbarukan dan berkembang secara positif dalam kehidupan organisasi masyarakat serta membangun karakter mulia dan sikap optimis dalam berorganisasi. Di akhir kegiatan MOM, seluruh anggota tim *home industry* remaja milenial memperoleh pemahaman dan kesepakatan bersama dengan Tim PHP2D mengenai program pengembangan *home industry* berbasis bambu. Kesepahaman ini memiliki arti penting sebagai landasan utama implementasi program sesuai dengan tahapan kegiatan yang telah disepakati bersama oleh berbagai pihak.



Gambar 1. Proses pembentukan tim *home industry* kerajinan bambu remaja milenial

Pada akhir kegiatan ini dirangkaikan dengan kegiatan diskusi antara Tim PHP 2D dengan warga masyarakat secara keseluruhan. Diskusi yang dilakukan dengan masyarakat secara keseluruhan di Desa Suka Makmur bertujuan untuk mengetahui respon mitra terhadap program yang telah berlangsung. Kegiatan ini penting dilakukan sebagaimana pendapat Malihah & Achiria (2019) bahwa upaya mendalam untuk mengetahui pendapat masyarakat atas berlangsungnya suatu program dan sekaligus dukungan yang perlu diberikan oleh mereka atas program yang sedang berlangsung. Selama proses berlangsung, Tim PHP2D dapat mengetahui dengan pasti dampak program terhadap mitra sasaran. Di akhir diskusi, tim *home industry* dibantu oleh masyarakat mendirikan bangunan fisik yang akan digunakan sebagai *home industry* kerajinan bambu.



Gambar 2. Pembuatan bangunan fisik untuk *home industry kerajinan bambu*

C. Pelatihan

Setelah pembentukan tim, kegiatan lanjutan pelatihan-pelatihan, antara lain Pelatihan Pertama yaitu Pembuatan Kerajinan Bambu. Pada tahap ini, terdapat beberapa teknik yang diterapkan dalam menghasilkan kerajinan-kerajinan dari bahan bambu. Pelatihan diikuti oleh seluruh peserta dan dibimbing langsung oleh tutor profesional dan difasilitasi peralatan yang lengkap. Materi yang dikembangkan selama pelatihan meliputi teknik dasar dalam pembuatan produk kerajinan bambu, mengetahui alat dan bahan produk kerajinan bambu dan terampil mengoperasikan peralatan-peralatan yang digunakan dalam pembuatan kerajinan bambu, dan variasi pembuatan kerajinan bambu seperti kotak tisu, bingkai ukir dan kerajinan lainnya. Berbagai faktor pendukung dan kendala selama kegiatan dapat diantisipasi bersama, sehingga target kegiatan dapat tercapai yakni setiap peserta mampu membuat kerajinan bambu secara variatif.

Pelatihan Kedua yakni Pembuatan Karya Unggulan Kerajinan Bambu. Pada tahap ini, peserta dilatih untuk mengembangkan imajinasinya dalam mengolah bambu menjadi karya seni yang indah. Selama pelatihan, tutor profesional mendorong munculnya kreativitas peserta agar nantinya dapat mengembangkan karya unggulan masing-masing kelompok. Produk-produk unggulan yang digunakan sebagai contoh selama pelatihan ini antara lain jam dinding/tangan dan produk lainnya yang relevan. Untuk menambah cita rasa seni yang tinggi atas karya peserta, tutor profesional memberikan tambahan materi tentang Desain Ukir Kerajinan Bambu. Melalui kegiatan ini peserta dilatih agar terampil dalam mengukir bambu sesuai dengan model ukiran yang sudah direncanakan dengan sentuhan estetika tinggi sehingga dapat memperindah produk kerajinan bambu yang akan memiliki nilai ekonomi tinggi.



Gambar 3. Pelatihan pembuatan kerajinan bambu

Setelah seluruh proses kegiatan dilaksanakan, seluruh peserta telah berhasil membuat karya individual yang bervariasi dan karya unggulan tiap-tiap kelompok. Berdasarkan hasil ini, nampak bahwa tahapan kegiatan ini telah berhasil mencapai indikator keberhasilannya yang ditetapkan berupa Indikator keberhasilannya ditandai dengan terbentuknya tiga kelompok *home industry*, dimana masing-masing kelompok terdiri dari sepuluh orang (seorang orang ketua dan sembilan orang anggota).

D. Demonstrasi Percontohan

Demonstrasi percontohan merupakan implementasi rencana kegiatan tindak lanjut dari kegiatan sebelumnya. Pada tahap kegiatan ini, dilaksanakan dua kegiatan yakni pelatihan dan demonstrasi produk kerajinan bambu. Agar produk yang dihasilkan oleh *home industry* dapat dipasarkan secara meluas, maka diselenggarakanlah Pelatihan Pemasaran Secara Digital (*Digital Marketing*). Pelatihan pemasaran dengan memanfaatkan fasilitas digital merupakan respon atas perkembangan kebutuhan kehidupan saat ini, dimana era revolusi industri 4.0 ditandai oleh maraknya pemanfaatan teknologi digital. Sesuai dengan kebutuhan jaman, maka *marketing* produk juga harus menyesuaikannya yakni memiliki ciri khas serba digital. Menurut Sunarsih & HMS (2015) dan Zhafira (2018) bahwa digital marketing merupakan model pemasaran produk suatu hasil kegiatan yang dilakukan secara digital, sehingga jangkauan pemasaran menjadi tidak terbatas. Pemasaran model ini sejalan dengan kebutuhan di era revolusi industri 4.0.

Setelah kegiatan pelatihan, seluruh peserta dalam tiga tim menyelenggarakan demonstrasi produk kerajinan yang dihasilkan. Produk tersebut berupa hasil karya individu maupun kelompok sebagai karya unggulan tim. demonstrasi produk ini juga dipadukan dengan model pemasaran yang dipilih oleh seluruh tim, baik secara digital maupun mengoptimalkan jalinan komunikasi langsung dengan pihak-pihak terkait.



Gambar 4. Produk kerajinan bambu

Setelah seluruh kegiatan dapat dilaksanakan, pada tahap ini nampak bahwa indikator keberhasilannya telah tercapai dengan baik hal ini ditandai adanya pameran produk kerajinan yang dilakukan oleh tiga kelompok *home industry*. Disamping itu, seluruh tim telah melakukan pemasaran secara digital maupun memanfaatkan jalinan komunikasi langsung dengan pihak-pihak terkait, melalui sosial media, *website*, kegiatan bazar dan pameran yang dibantu oleh pihak pemerintah daerah (Dinas Perdagangan NTB dan Dinas Perindustrian NTB).

Keberlangsungan kegiatan pasca program agar terjamin maka Tim PHP2D melakukan kegiatan evaluasi dan monitoring. Melalui kegiatan evaluasi, Tim PHP2D melakukan diskusi secara intensif dengan seluruh tim *home industry* remaja milenial, sehingga diperoleh faktor pendukung dan kendala terhadap keberlangsungan kinerja seluruh tim dalam mengembangkan keterampilannya. Atas dasar hasil evaluasi tersebut, Tim PHP2D melakukan monitoring secara berkala. Pelaksanaan kegiatan monitoring dilakukan secara berkesinambungan dengan jangka waktu yang berangsur-angsur berkurang. Di akhir program, Tim PHP2D membuat program monitoring sekali setiap 2 pekan selama satu bulan.

Pada bulan berikutnya, Tim PHP2D hadir di Desa Suka Makmur sekali dalam tiga pekan selama dua bulan. Setelah itu, Tim PHP2D secara berangsur-angsur mengurangi kehadirannya di desa untuk memberikan kesempatan kepada seluruh tim *home industry* remaja milenial agar benar-benar mandiri dalam mengembangkan *home industry* kerajinan berbasis bambu. Menjaga keberlanjutan program merupakan tugas penting yang harus dilakukan oleh suatu tim, sehingga segala sesuatu yang dihasilkan program dapat terjaga keberlanjutannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah *et al.* (2016) dan Zulaikha, F., Sureskiarti, E. and Herlina, N. (2020) bahwa setiap pengelola program harus memiliki tanggungjawab untuk menjaga kelangsungan pasca program. Jika hal ini tetap berlanjut, maka sesungguhnya inilah bukti tercapainya indikator keberhasilan program yang telah dirumuskan sejak awal oleh tim pengembang program.

E. Keberhasilan Kegiatan

Seluruh tahapan kegiatan telah terselenggara dengan baik dan hasilnya telah menunjukkan keberhasilan sebagaimana capaian indikator yang telah ditetapkan. Hal ini ditandai dengan: (1) tingkat pemahaman subyek sasaran pentingnya pengenalan bambu dengan potensi nilai yang dimilikinya dan upaya pengembangan kerajinan sebagai produk unggul kepada masyarakat yakni 5% kategori cukup, 80% kategori baik, dan 15% kategori baik sekali, (2) telah terbentuk 3 kelompok *home industry* kerajinan bambu, (3) telah dihasilkan 3 produk unggulan dan variasi produk kerajinan, dan (4) setiap kelompok *home industry* telah mendemonstrasikan masing-masing produknya dan melakukan pemasaran secara digital maupun mengoptimalkan jalinan komunikasi langsung dengan pihak-pihak terkait, berupa sosial media, *website*, kegiatan bazar dan pameran yang dibantu oleh pihak pemerintah daerah (Dinas Perdagangan NTB dan Dinas Perindustrian).

Kesimpulan

Berdasarkan seluruh data dan uraian di bagian Hasil dan Pembahasan dapat disimpulkan bahwa kegiatan PHP2D telah menghasilkan perubahan signifikan pada remaja milenial di Desa Suka Makmur. Terdapat empat perubahan penting di desa sasaran program, antara lain: *pertama*, remaja milenial telah memiliki pemahaman yang baik tentang manfaat bambu bagi produk unggulan yang bernilai ekonomis (80% kategori baik), *kedua*, remaja milenial telah memiliki kelompok *home industry* yang telah difungsikan untuk menampung dan mengelola seluruh produk kreatif mereka pada bahan dasar kerajinan bambu, *ketiga*, masing-masing kelompok *home industry* telah menghasilkan produk unggulan yang dapat memberikan nilai ekonomis bagi perekonomian pedesaan, dimana mereka berada, dan *keempat*, setiap kelompok *home industry* telah melakukan aktivitasnya dengan melakukan unjuk kerja atas produk kerajinan bambu yang dihasilkannya. Unjuk kerja ini sekaligus juga sebagai upaya setiap kelompok yang ada untuk melakukan kolaborasi dengan berbagai pihak terkait dalam rangka mengupayakan produk

kerajinan bambu menjadi unsur penting dalam pemberdayaan remaja milenial berbasis ekonomi kreatif.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan bantuan dana PHP2D dengan nomor kontrak 251/E2/PPK/SPK/PHP2D/2020 pada tanggal 14 Agustus 2020, sehingga terselenggara program ini. Demikian juga kepada Universitas Mataram dan berbagai pihak yang telah mendukung terselenggaranya program ini. Program PHP2D di Desa Suka Makmur Kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat Provinsi NTB ini sangat penting untuk mendorong para remaja milenial agar mengoptimalkan potensi bambu di daerahnya sebagai bagian untuk mewujudkan ekonomi kreatif pedesaan melalui *home industry*.

Referensi

- Asfar, A. M. I. A., Arifuddin, W. & Rahman, A. (2019). Pengolahan Kayu Sepang (*Caesalpinia sappan* L) di Desa Biru Kecamatan Kahu Kabupaten Bone Sulawesi Selatan. *Jurnal Panrita Abdi*, 3(2), pp. 97–104. doi: 10.20956/pa.v3i2.
- Djamarah (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Angkasa.
- Fawaid, A. & Fatmala, E. (2020). *Home Industry* sebagai Strategi Pemberdayaan Usaha Mikro dalam Meningkatkan Financial Revenues Masyarakat., *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 14(1), p. 109. doi: 10.35931/aq.v14i1.342.
- Hamzah, Hasani, M.C., Fakhriyyah, S., Firman, & Gosari, B.A.J. (2016). 'Peningkatan Kualitas Produk Olahan Sambusaq Tuna', *Jurnal PanritaAbdi*, 1(1), pp. 1–10. doi: 10.20956/pa.v1i1.
- Ma'rufi, Ilyas, M., Anas, A., & Islamiyah, R.Y. (2020). Pengembangan Kewirausahaan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo. *Jurnal Panrita Abdi*, 4(2), pp. 225–236. doi: 10.20956/pa.v4i2.7574.
- Malihah, N. & Achiria, S. (2019). Peran Ekonomi Kreatif Dalam Pemberdayaan Industri Kerajinan Bambu. *Maqdis: Jurnal Kajian Ekonomi Islam*, 4(1), p. 69. doi: 10.15548/maqdis.v4i1.212.
- Mintarti, S.U., Handayani, S., Megasari, R., & Putri, R.D. (2018). Pemberdayaan *Home Industry* Kerajinan Bambu Menuju Kemandirian., *Jurnal KARINOV*, 1(3), pp. 1–5.
- Putra, R.S. & Anshori, M.Y. (2018). Pemberdayaan Usaha Ekonomi Produktif dan Kewirausahaan kepada Pemuda dan Remaja di Pondok Pesantrenal-Jihad Surabaya. *Community Development Journal*, 2(1), pp. 21–25.
- Riyansyah, F., Amin, D.E.S., & Aziz, R. (2018). Pemberdayaan *Home Industry* dalam Peningkatan Ekonomi Masyarakat. *Jurnal Tamkin*, 3(November), pp. 87–109. Available at: <https://jurnal.fdk.uinsgd.ac.id/index.php/tamkin/article/download/363/161>.
- Sadeli, A.H. (2018). Manajemen Usaha *Home Industry* Desa Sindangsari Kecamatan Sukasari Kabupaten Sumedang. *Dharmakarya*, 7(1), pp. 51–55. doi: 10.24198/dharmakarya.v7i1.11866.
- Sarno (2018). Pemberdayaan Kelompok Masyarakat Perajin Bambu di Desa Sirkandi Purwareja Klampok Banjarnegara. *JPPM: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), p. 309. doi: 10.30595/jppm.v2i2.2395.
- Sinyo, Y., Sirajudin, N. & Hasan, S. (2017). Pemanfaatan Tumbuhan Bambu: Kajian

- Empiris Etnoekologi pada Masyarakat Kota Tidore Kepulauan. *SAINTIFIK: Jurnal Pendidikan MIPA*, 1(2), pp. 57–69. Available at: file:///D:/Pemanfaatan Tumbuhan Bambu, Kajian Empiris Etnoekologi.pdf.
- Suganda, B.R., Hutabarat, J., Sulaksana, N., & Hendarmawan. (2017). Pengembangan Kawasan Permukiman dan Kawasan Industri Berdasarkan Kemampuan Lahan Serta Fasies Vulkanik Kwartir. *Bulletin of Scientific Contribution*, 15(1), pp. 27–34.
- Sunarsih, L., & Umar, H.M.S. (2015). Strategi Pemasaran *Home Industry* Pengrajin Anyaman Bambu di Desa Gintangan Kecamatan Rogojampi Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, IX(2), pp. 57–68. Available at: [jurnal.unej.ac.id › index.php › JPE › article › download%0A](http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/download/0A).
- Taru, N. S., Senjawati, N. D. & Arumsari, V. (2017). Analisis Usaha Kerajinan bambu Skala Rumah Tangga di Kelurahan Malumbi Kecamatan Kampera Kabupaten Sumba Timur. *AGRIC: Jurnal Ilmu Pertanian*, 29(1), pp. 55–68.
- Zhafira, T. (2018). Sikap Asosial pada Remaja Era Millennial. *SOSIETAS*, 8(2), pp. 501–504. doi: 10.17509/sosietas.v8i2.14591.
- Zulaikha, F., Sureskiarti, E. & Herlina, N. (2020). Pelatihan Cara Pembuatan Makanan Ringan Rendah Gula Bagi Penderita Diabetes Mellitus. *Panrita Abdi - Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 4(1), p. 77. doi: 10.20956/pa.v4i1.5864.

Penulis:

- Zul Jalal Hadi**, Prodi Pendidikan Fisika PMIPA, FKIP Universitas Mataram. E-mail: jalalzul56@gmail.com.
- Achban**, Prodi PPKn PIPS, FKIP Universitas Mataram. E-mail: melangking17@gmail.com.
- Dian Endang Lestari**, Prodi Pendidikan Matematika PMIPA, FKIP Universitas Mataram. E-mail: dianendanglestari36@gmail.com.
- Didik Pratama**, Prodi Pendidikan Bahasa Inggris PBahasa, FKIP Universitas Mataram. E-mail: didikpratama.didik200@gmail.com.
- Huda Riskika**, Prodi PPKn PIPS, FKIP Universitas Mataram. E-mail: hudariskika135@gmail.com.
- Iwon Susilowati**, Prodi PBS Indonesia PBahasa, FKIP Universitas Mataram. E-mail: iwonsusilowatiiwon201@gmail.com.
- Muhammad Thoyyib Fuady**, Prodi PPKn PIPS, FKIP Universitas Mataram. E-mail: muhammadthoyyibfuady@gmail.com.
- Muhammad Yunus**, Prodi Pendidikan Sosiologi PIPS, FKIP Universitas Mataram. E-mail: muhnus226@gmail.com.
- Nabilah Nisa'uzzakiyyah**, Prodi Pendidikan Sosiologi PIPS, FKIP Universitas Mataram. E-mail: nabilahnisauzz@gmail.com.
- Nurul Wisaaadiana**, Prodi Pendidikan Sosiologi PIPS, FKIP Universitas Mataram. E-mail: nurulwisaadiana@gmail.com.
- Edy Herianto**, Prodi PPKn PIPS, FKIP Universitas Mataram. E-mail: edynherianto@gmail.com.

Bagaimana men-sitasi artikel ini:

Hadi, Z.L., Achban, Pratama, D., ... & Herianto, E., (2021). Pemberdayaan Remaja Milenial Berbasis Ekonomi Kreatif Melalui Home Industry Kerajinan Bambu. *Jurnal Panrita Abdi*, 5(4), 669-680.