

## DIVERSIFIKASI PRODUK SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PROFIT PENGRAJIN KAYU DI DESA KEMENUH GIANYAR BALI PASCA PANDEMI COVID-19

Wiwin Hartanto<sup>1</sup>, Luh Putu Indah Budyawati<sup>2</sup>, Kristian Suhartadi Widi Nugraha<sup>3</sup>, Akhmad Ryan Pratama<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Jember. Email: [wiwinhartanto@unej.ac.id](mailto:wiwinhartanto@unej.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Jember. Email: [indahbudyawati.fkip@unej.ac.id](mailto:indahbudyawati.fkip@unej.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Jember. Email: [kristian.feb@unej.ac.id](mailto:kristian.feb@unej.ac.id)

<sup>4</sup>Universitas Jember. Email: [ryanpratama.fkip@unej.ac.id](mailto:ryanpratama.fkip@unej.ac.id)

### ABSTRACT

*The Covid-19 pandemic has hit Bali's economic sector, which depends on tourism and Small and Medium Scale Handicrafts. One of the most affected areas is Kemenuh Village in Gianyar Regency. This village was a center for wood artisans but then experienced sluggishness due to reduced sales of woodcraft products. The decline in sales of wood products was caused by the decline in people's purchasing power due to tourist restrictions due to the Covid-19 Pandemic. The latter had only displayed their products in art shop windows, resulting in a decrease in profit of up to 80% based on interviews with several art shop owners. The production of APE is adjusted to the demand for a relatively high market share, and this is because it must meet the needs of APE in 2,457 early childhood education program institutions in Bali Province. As an illustration, the number of early childhood education program institutions in Bali Province is 2,457, while in Gianyar Regency, there are 241 institutions.*

**Keywords:** art shop, ape, bali, diversification, education

### ABSTRAK

*Pandemi Covid-19 telah memukul sektor ekonomi Bali yang bergantung pada pariwisata dan Kerajinan Skala Kecil dan Menengah. Salah satu daerah yang paling terdampak adalah Desa Kemenuh di Kabupaten Gianyar. Desa ini merupakan sentra perajin kayu namun kemudian mengalami kelesuan akibat berkurangnya penjualan produk kerajinan kayu. Penurunan penjualan produk kayu disebabkan oleh turunnya daya beli masyarakat akibat pembatasan wisatawan akibat Pandemi Covid-19. Yang terakhir hanya memajang produknya di etalase art shop, sehingga terjadi penurunan keuntungan hingga 80% berdasarkan wawancara dengan beberapa pemilik art shop. Produksi APE disesuaikan dengan permintaan pangsa pasar yang relatif tinggi, karena harus memenuhi kebutuhan APE di 2.457 lembaga program PAUD di Provinsi Bali. Sebagai gambaran, jumlah lembaga program PAUD di Provinsi Bali sebanyak 2.457, sedangkan di Kabupaten Gianyar terdapat 241 lembaga.*

**Kata Kunci:** artshop, ape, bali, diversifikasi, pendidikan

### PENDAHULUAN

Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak memiliki tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak

pada permainan itu sendiri dan dicapai pada waktu bermain. Bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan yang lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri (Khobir, 2009:196). Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga makna esensinya menjadi hilang. Artinya dalam setiap kegiatan bermain dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berpikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. Timbul pertanyaan apakah bermain betul-betul merupakan kesibukan khusus anak (F.J. Monks, dkk., 1989: 115). Menurut M.J. Langeveld (1979: 25) permainan adalah merupakan kesibukan yang paling hakikat dengan suatu dunia anak yang hidup aman. Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya (Abu Ahmadi, 1991: 69-70).

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu: (1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk; (2) ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak; (3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat; (4) Membuat anak terlibat secara aktif; (5) sifatnya konstruktif. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 81-82)

Desa Kemenuh merupakan salah satu dari 72 Desa di wilayah Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar Provinsi Bali. Desa yang memiliki luas wilayah 734 ha ini dapat digolongkan pada kategori desa menengah dari sudut keluasaan wilayah. Jumlah penduduk di Desa Kemenuh sekitar 9.739 jiwa per tahun 2017 (Sumber: Profil Desa kemenuh 2017). Desa Kemenuh dibagi berdasarkan pembagian banjar dinas dan pakraman, jumlah banjar dinas ada delapan dan jumlah desa pakraman ada lima (sumber: Wikipedia). Sumber daya desa dan potensi yang dimiliki Desa Kemenuh bertumpu pada empat sektor yaitu: Pertanian, Kerajinan, Seni, dan Pariwisata.

Mata pencaharian penduduknya sebagian besar adalah perajin kayu karena potensi pada sektor kerajinan dan seni merupakan yang paling menonjol di Desa Kemenuh. Pada tahun 1970, desa Kemenuh dijadikan sentra kerajinan Patung Kayu di Kabupaten Gianyar. Usaha woodcraft yang dikembangkan penduduk setempat menghasilkan patung-patung seni yang dijual di artshop juga diekspor ke luar negeri. Profit yang diperoleh selama ini cukup tinggi mengingat Desa Kemenuh merupakan destinasi wisatawan mancanegara.



Gambar 1. Perajin kayu Desa Kemenuh membuat karya seni pahatan (dokumentasi Desa Kemenuh 2021)



Gambar 2. Karya seni pahatan dari perajin Desa Kemenuh (dokumentasi Desa Kemenuh 2021)

Namun, ayunan pendulum ekonomi mulai berhenti di penghujung tahun 2019, ketika WHO (World Health Organization) mengumumkan status pandemi yang diakibatkan oleh Virus Corona, penyebaran virus ini sangat tinggi dan sangat mematikan. Kondisi pandemi ini mengakibatkan penularan yang tidak terkendali, sehingga memukul sektor perekonomian pariwisata Bali, akibat pembatasan perjalanan guna meminimalisir penyebaran penyakit ini. Pandemi Covid-19 yang terjadi selama lebih dari 2 tahun berdampak terhadap penurunan omset para pengrajin kayu hingga lebih dari 80%. Salah satu pengrajin kayu yang kami wawancarai mengaku bahwa omsetnya turun dari 12 juta rupiah menjadi hanya 2 juta rupiah (wawancara dengan salah seorang perajin pada tanggal 16 Mei 2022).

Kebanyakan produk para perajin kayu di Desa Kemenuh hanya terdiri dari satu jenis saja, yaitu produk seni rupa berupa patung dan produk kayu kostum lain sesuai dengan keinginan pemesan. Jenis produk yang tidak variatif sangat rentan mengalami stagnasi dalam penjualan dan hal ini terbukti ketika situasi pandemi covid-19. Untuk mengatasi stagnasi tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi, yaitu dengan melakukan diversifikasi produk kerajinan kayu untuk memperluas jangkauan pasar, salah satunya adalah dengan mendiversifikasi hasil kerajinan kayu dalam format APE. Pemenuhan hasil kerajinan kayu untuk APE masih sangat minim, sementara permintaan pasar untuk produk APE masih tinggi. Kondisi ini merupakan sebuah peluang untuk kemudian mendiversifikasi hasil produk kerajinan kayu, dan memasarkan hasil diversifikasi kerajinan kayu, tidak hanya dalam bentuk seni rupa berupa Patung kayu namun juga dalam wujud APE. Kebanyakan produk seni rupa perajin dipasarkan di artshop di wilayah Gianyar. Untuk melakukan diversifikasi produksi dan pemasaran hasil produksi kerajinan kayu diperlukan keahlian dalam bentuk visualisasi media untuk merancang purwarupa produk APE dan jaringan pemasaran.

## **METODE PELAKSANAAN**

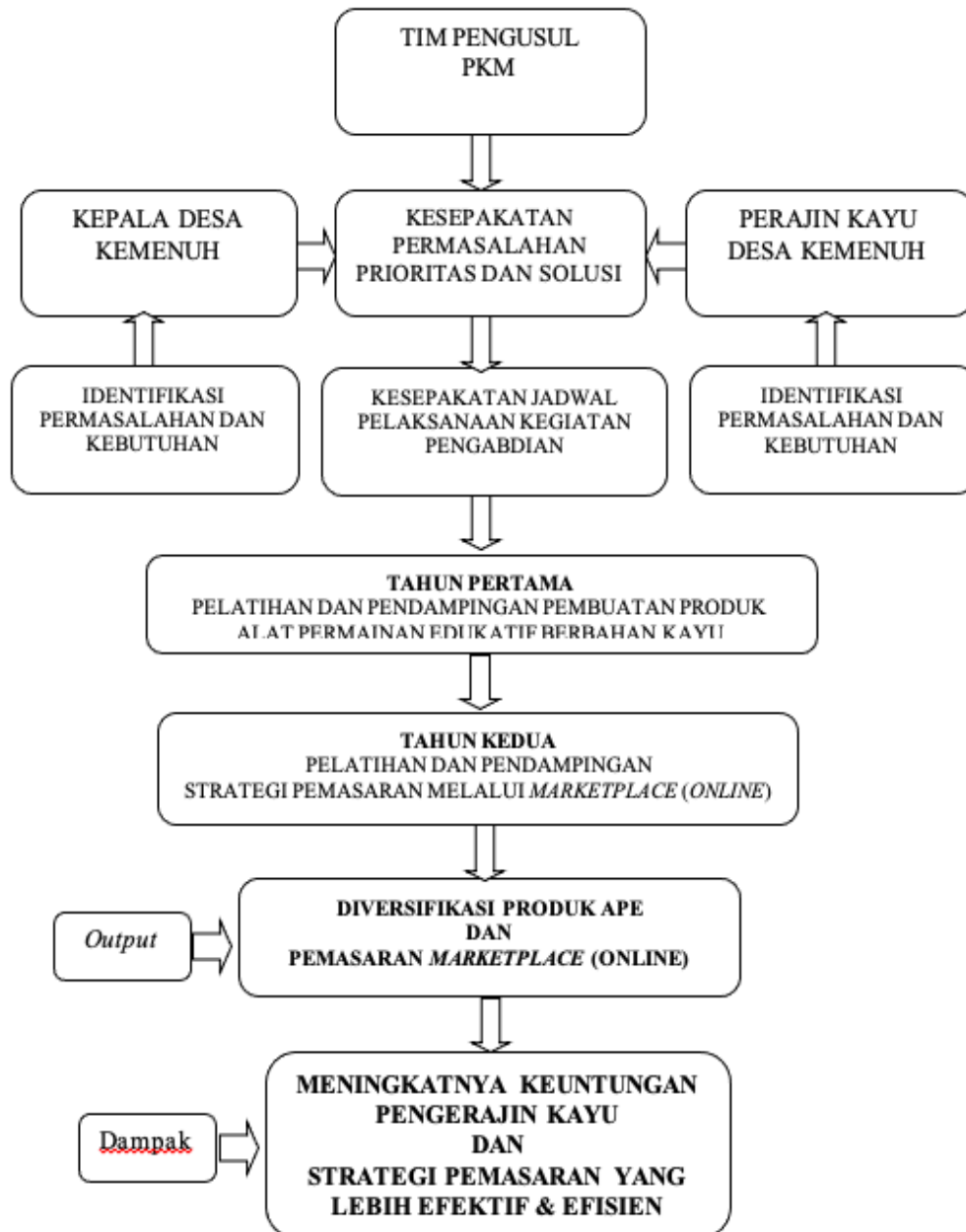
Sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan yang dialami perajin kayu di Desa Kemenuh sesuai dengan hasil diskusi tim pengabdian masyarakat Universitas Jember dengan Kepala Desa maka akan dilakukan pengembangan produk (diversifikasi) yang awalnya hanya di bidang seni kemudian dikembangkan menjadi alat permainan edukatif berbasis kayu untuk meningkatkan keuntungan. Adapun kegiatan pengabdian ini akan dilakukan dalam 2 tahun pelaksanaan, pada tahun pertama tim pengabdian akan fokus pada kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif berbahan kayu dan pada tahun kedua akan dilaksanakan pelatihan dan pendampingan pemasaran produk melalui marketplace (online).

Metode pelaksanaan pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu pelatihan dan pendampingan bagi perajin kayu di Desa Kemenuh. Berikut tahapan pelaksanaan pelatihan dan pendampingan program pengabdian masyarakat.

- 1) identifikasi permasalahan dan kebutuhan mitra,
- 2) melakukan diskusi dan menyepakati prioritas permasalahan yang segera harus diselesaikan oleh mitra,
- 3) menawarkan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mitra,
- 4) mengatur dan menyepakati jadwal kegiatan pengabdian masyarakat dengan mitra,
- 5) pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pada kedua mitra, dan

- 6) publikasi luaran hasil pengabdian.
- 7) pengusulan HKI untuk produk APE kayu yang dihasilkan oleh perajin

Berikut skema solusi yang ditawarkan untuk memecahkan persoalan yang dihadapi oleh kedua mitra disajikan pada gambar:



Gambar 3. Skema Pengabdian Diversifikasi Produk Sebagai Upaya Peningkatan Profit Pengrajin Kayu

Berdasarkan skema pemecahan masalah diatas, maka alur pelaksanaan pengabdian sebagai berikut:

- 1) Tim pengusul berkoordinasi dengan mitra untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh mitra.

- 2) Tim pengusul secara internal berkoordinasi menentukan solusi sebagai upaya menyelesaikan permasalahan mitra serta menentukan jadwal dan pembagian tugas dalam penyampaian materi yang akan diberikan kepada mitra.
- 3) Tim pengusul mengadakan pelatihan kepada perajin kayu terkait materi-materi yang menunjang dalam pembuatan APE serta contoh-contoh dari APE yang berbahan dasar kayu. Pelatihan terhadap perajin kayu akan disertai dengan pendampingan dan monitoring kegiatan. Pelatihan akan diadakan di ruang pertemuan kantor kepala desa, namun untuk pendampingan dan monitoring kegiatan tim pengusul akan datang langsung ke tempat perajin kayu dalam proses pembuatan APE.
- 4) Tim pengusul mengadakan pelatihan kepada pemilik artshop terkait strategi promosi dalam marketplace. Kegiatan ini akan diikuti oleh perajin kayu dan pemilik artshop.
- 5) Kegiatan selanjutnya adalah mempertemukan antara perajin kayu dengan pemilik artshop. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi dan kesepahaman mengenai tujuan dari program pengabdian kepada masyarakat ini. Dalam kegiatan ini juga akan terbentuk sistem jual beli yang akan disepakati antara perajin kayu dan pemilik artshop. Tim pengusul berperan sebagai mediator dan fasilitator.
- 6) Kegiatan pendampingan dilakukan dari awal kerjasama mitra berjalan. Tim pengusul akan mendampingi mitra dalam pembuatan APE, promosi online, offline.
- 7) Kegiatan pendampingan untuk perajin kayu dilakukan dengan intens dari awal pelatihan diversifikasi produk APE sampai penyelesaian pesanan. Bentuk-bentuk APE yang akan dibuat dikonsultasikan terlebih dahulu kepada tim pengusul untuk memutuskan bentuk, ukuran serta jenis APE yang dibuat yang sesuai dengan kebutuhan pemesan. Sedangkan pendampingan untuk pemilik artshop dilakukan dari awal pembuatan akun marketplace, pemasaran hingga penjualan dilakukan.
- 8) Tahap selanjutnya adalah evaluasi. Kegiatan ini dilakukan untuk mengevaluasi program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan. Hasil evaluasi akan dijadikan sebagai acuan apa yang perlu dikembangkan dalam program pengabdian masyarakat selanjutnya.
- 9) Program pengabdian kepada masyarakat ini akan membawa dampak terhadap peningkatan profit pengrajin kayu dan pemilik artshop melalui diversifikasi produk APE berbahan kayu serta terpenuhinya APE bagi lembaga PAUD di Kabupaten Gianyar dan sekitarnya dengan harga yang relatif lebih murah. Jika ke depan terjadi peningkatan orderan APE yang signifikan, maka akan dapat menciptakan lapangan usaha baru bagi masyarakat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Ide besar pengabdian ini bermula dari keterusikan mengenai potensi limbah kayu sisa ukir di Desa Kemenuh, Gianyar, Bali. Desa Kemenuh memiliki cukup banyak pengrajin ukir yang umumnya memproduksi barang yang cukup besar seperti patung. Produksi semacam ini menyisakan banyak sisa kayu potongan yang berukuran kecil, yang sebenarnya masih cukup dimanfaatkan lagi namun sudah tidak bisa diolah menjadi



ukiran lagi. Oleh para pengrajin Desa Kemenuh, kayu-kayu berukuran kecil ini hanya dikumpulkan dan pada akhirnya dibuang atau dijadikan bahan bakar.

Sementara itu, di sisi lain, ada banyak permintaan atas APE berbahan kayu yang hanya membutuhkan sedikit potongan kayu. Kebutuhan akan APE ini mulai bertambah banyak karena sejumlah faktor. Pertama, tumbuhnya kesadaran orang tua akan perlunya edukasi anak sejak dini. Hal ini membuat banyak orang tua mulai memfasilitasi anaknya dengan APE yang bisa merangsang pertumbuhan kognitif anak. Kedua, meningkatnya jumlah PAUD di berbagai daerah, termasuk di Bali. Meningkatnya jumlah PAUD ini tentu saja meningkatkan pula jumlah APE yang diperlukan untuk perkembangan murid-muridnya. Ketiga, perkembangan platform pasar online yang memudahkan pembeli dari berbagai daerah untuk bertransaksi dengan penjual dari daerah yang berbeda.

Tim pengabdian ini kemudian menyimpulkan bahwa ada potensi besar yang mungkin dimanfaatkan oleh pengrajin kayu Desa Kemenuh bila saja mereka mau dan mampu mempelajari apa dan bagaimana memproduksi APE yang sesuai dengan keinginan pasar. Tim ini kemudian menindaklanjuti pemikiran tersebut dengan melakukan persiapan kegiatan yang detailnya dijelaskan di bahasan berikut.

Untuk melakukan pengabdian dengan baik dan memperbesar kemungkinan berhasilnya, tim melakukan sejumlah tahapan persiapan kegiatan sebagai berikut:

#### **a. Pembentukan Tim**

Untuk meningkatkan kemungkinan keberhasilan mencapai tujuan, tim ini dibentuk dengan anggota yang memiliki keahlian berbeda-beda. Sebagai ketua adalah Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd., yang merupakan dosen program studi Pendidikan Ekonomi di FKIP, Universitas Jember. Wiwin Hartanto menguasai dan berpengalaman dalam bidang pemasaran serta teknologi informasi. Dia sudah menghasilkan sejumlah proyek terkait, baik dalam pengembangan aplikasi dan web maupun juga dalam pemasaran konvensional (offline).

Sebagai Anggota Pertama adalah Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd., yang merupakan dosen program studi PAUD di FKIP, Universitas Jember. Indah Budyawati memiliki keahlian dan pengetahuan mengenai APE serta potensinya dalam perkembangan anak usia dini. Selain itu, melalui pengalaman serta observasi lapangan, dia juga merasakan langsung pentingnya APE serta permintaan atasnya di sejumlah PAUD di Kabupaten Jember.

Sebagai anggota kedua adalah Kristian Suhartadi Widi Nugraha, S.E., M.M, yang merupakan dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jember. Kristian Suhartadi Widi Nugraha memiliki pengetahuan terkait akuntansi dan pelaporan. Salah satunya dengan berusaha mengembangkan akuntansi startup untuk dapat diadopsi oleh UMKM. Selain tim utama yang terdiri dari 3 dosen di atas,

pengabdian ini juga dibantu oleh sejumlah mahasiswa khususnya dalam hal teknis dan operasional.

#### **b. Pembagian Tugas**

Berdasarkan tema utama berupa optimalisasi profit bagi pengrajin kayu di Desa Kemenuh yang akan dilakukan melalui pemanfaatan limbah kayu dan pemasarannya, khususnya melalui platform pasar online maka tim ini melakukan pembagian tugas sebagai berikut:

Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd., melakukan koordinasi tim, koordinasi dengan mitra, serta pengembangan model APE yang mungkin dikerjakan oleh pengrajin di Desa Kemenuh. Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd yang memang asli dari Desa Kemenuh sehingga lebih memahami potensi dan kemungkinan-kemungkinan yang bisa dikembangkan dari Desa Kemenuh. Hal ini sesuai dengan tujuan pengabdian Kembali ke desa asal. Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd., melaksanakan kegiatan humas serta pengembangan potensi pasar APE yang mungkin digarap oleh pengrajin Desa Kemenuh.

Kristian Suhartadi Widi Nugraha, S.E., M.M, sebagai anggota kedua akan mengembangkan model pemasaran dengan harapan akan cocok bagi pengrajin kayu di Desa Kemenuh. Pengembangan model pemasaran ini kemudian akan dituliskan menjadi suatu draf artikel untuk jurnal.

#### **c. Mitra**

Mitra pengabdian ini adalah pengrajin kayu di Desa Kemenuh, Kabupaten Gianyar, Bali. Setelah berdiskusi dengan sejumlah pengrajin kayu yang tertarik untuk mencoba pengembangan usaha mereka lebih lanjut, kami juga bekerja sama dengan masyarakat Desa Kemenuh sebagai mitra utama dalam pengabdian ini. Hal ini dikarenakan masyarakat Desa Kemenuh sudah memiliki banyak pengalaman dalam kerajinan kayu dan memiliki cukup banyak sumber daya, terutama waktu dan keterampilan, yang bisa diluangkan untuk kegiatan pengabdian ini.





Gambar 4. Kegiatan pelatihan APE kepada pengrajin kayu

#### d. Topik Pembimbingan

Ada tiga topik utama pembimbingan untuk pengabdian ini: Pertama, pengembangan model APE yang diharapkan nantinya dapat diproduksi lebih lanjut. Pengembangan model ini harus mempertimbangkan sejumlah hal. Pertama, model yang dikerjakan di awal ini haruslah model yang relatif mudah, baik dari segi kesulitan pembuatan, biaya yang diperlukan, maupun waktu yang digunakan. Kedua, model yang dikembangkan juga perlu memiliki nilai (value) optimal sehingga pengrajin kayu Desa Kemenuh bisa menjadi lebih termotivasi setelah mengerjakannya. Ketiga, model yang dikembangkan juga perlu memiliki standar yang baik dan potensi yang cukup bagus agar mampu terjual secara online.



Gambar 5. Kegiatan pendampingan pembuatan APE bagi pengrajin kayu

Pembimbingan pengembangan model APE ini diperlukan untuk menjembatani pengetahuan pengrajin kayu sama sekali belum mengenal APE. Pembimbingan dilakukan untuk mengenalkan standar keselamatan dan keamanan APE. APE nantinya akan digunakan oleh anak-anak usia dini yang belum memiliki kesadaran akan keselamatan ataupun keamanan secara umum.

Oleh karena itu, faktor keselamatan dan keamanan menjadi hal penting di sini. Salah satu contohnya, APE yang dikembangkan harus memiliki permukaan yang halus tanpa serat kayu sama sekali karena serat kayu bisa saja melukai anak tanpa sengaja. Kemudian, APE juga harus memiliki sudut yang dihaluskan (tidak boleh tajam) untuk mencegah anak-anak terluka bila tidak sengaja terkena APE. Selain itu, karena APE juga sering digunakan untuk bermain secara berkelompok maka APE sebaiknya tidak terbuat dari kayu yang berat yang dapat berbahaya bila terlempar.

Pembimbingan juga dilakukan untuk mengenalkan pengrajin pada model APE yang memiliki potensi cukup bagus di pasar. Hal ini mencakupi sejumlah elemen seperti model APE itu sendiri, selera pasar, trik dan tips dalam menghasilkan APE yang berkualitas, dan sebagainya.

Pembimbingan melalui platform online perlu dilakukan untuk beberapa alasan. Pengrajin perlu mengetahui model dan selera yang ada di platform online. Hal ini penting karena, meskipun platform online mampu mengenalkan pengrajin dengan konsumen di berbagai daerah, ini juga berarti bahwa pengrajin memiliki pesaing dari berbagai tempat. Untuk itu, usaha untuk menghasilkan APE yang tidak

saja berkualitas namun juga sesuai dengan selera pasar menjadi sangat penting untuk dilakukan.

Pengrajin perlu mengetahui cara mengoperasikan aplikasi online untuk dapat memanfaatkan penjualan dan pemasaran melalui platform online secara maksimal. Selain itu, pengrajin juga perlu mengetahui karakteristik khusus yang diperlukan untuk menjual produknya dalam platform online. Salah satu hal, misalnya, adalah bahwa pelanggan di platform online terbiasa memberikan review yang bebas. Hal ini berdampak pada pentingnya penggambaran produk agar sesuai dengan kenyataan sehingga tidak menimbulkan kekecewaan pelanggan. Sebab kekecewaan pelanggan meskipun karena hal yang sederhana sekalipun bisa menimbulkan review yang buruk bagi pengrajin.

Pengrajin perlu mengetahui fitur tambahan yang tersedia di platform online dan bagaimana cara memperoleh wawasan tambahan serta memanfaatkannya. Pengrajin, misalnya, dapat mengetahui waktu yang paling sering digunakan calon konsumen untuk bertanya. Berdasarkan informasi ini, pengrajin bisa meluangkan waktu khusus di jam tersebut agar calon konsumen dapat memperoleh informasi yang optimal dan oleh karenanya diharapkan dapat meningkatkan kemungkinan pembelian.

Pelaporan dan Pengelolaan Keuangan. Pendampingan ketiga adalah mengenai pelaporan dan pengelolaan keuangan. Hal ini perlu dilakukan karena usaha optimalisasi profit ini akan dilakukan sebagai usaha sampingan untuk awal. Di satu sisi, usaha sampingan pun membutuhkan biaya baik berupa uang (eg. cat) maupun penggunaan sumber daya dalam bentuk berbeda (eg. waktu). Di sisi lain, karena usaha pembuatan model APE ini masih baru dan belum terlalu dikenal oleh pengrajin Desa Kemenuh, tentunya usaha ini akan memakan cukup banyak waktu, biaya, dan sumber daya. Oleh karenanya perlu dikelola sedemikian rupa agar usaha ini memiliki potensi keberhasilan yang cukup baik namun di sisi lain juga tidak terlalu banyak memakan biaya.

#### **e. Penyusunan Media Presentasi**

Penyusunan media presentasi dilakukan untuk memperjelas poin-poin yang ingin kami sampaikan kepada pengrajin Desa Kemenuh agar mereka tertarik dan mau berkomitmen untuk ikut proses pendampingan dalam pengabdian ini. Selain media presentasi yang umum digunakan, kami juga menyediakan sejumlah rancangan dan spesifikasi detail atas APE, contoh model APE, serta percontohan langsung penggunaan aplikasi platform pasar online.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam tahapan berikut:

<b>No.</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Tema</b>	<b>Keterangan</b>
1.	21 September 2022	Presentasi pada	Presentasi ini bertujuan

	mitra	memaparkan pada mitra mengenai proses dan tahapan pendampingan yang akan dilakukan beserta manfaat yang diharapkan dari pendampingan tersebut. Hal ini penting karena mitra akan perlu menyisihkan sumber dayanya (eg. waktu) untuk mengikuti proses pendampingan tersebut. Oleh karenanya, mereka juga perlu tahu bahwa potensi manfaat yang dihasilkan dari pendampingan tersebut juga cukup baik. Kegiatan ini dilakukan di Ruang Pertemuan Kelurahan Desa Kemenuh, Kabupaten Gianyar, Bali.	
2.	21 September 2022	Standar model APE	Penjelasan dan diskusi standar model APE ini perlu dilakukan karena pengrajin belum banyak mengetahui tentang APE. Namun demikian, karena mereka sudah berkemampuan mengenai kerajinan kayu maka penjelasan ini bisa dilakukan relatif singkat. Pada tahapan ini juga diberikan contoh-contoh model APE yang mungkin dibuat di tahap awal ini beserta detail spesifikasi rancangannya.
3.	22 September 2022	Pendampingan pembuatan model APE	Pendampingan pembuatan model APE dilakukan untuk melihat kesesuaian tahapan awal dengan hasil akhir yang diinginkan nantinya. Pada tahap ini dilakukan

			pengecekan jenis kayu, kemampuan mesin amplas menghasilkan kayu yang halus, dan sebagainya.
4.	22 September 2022	Pemasaran di platform online	Di tahapan ini, kami melakukan pendampingan untuk membantu mengenalkan platform pasar online pada mitra. Di sini mitra dibantu oleh salah satu pekerjanya yang lebih muda dan lebih terbiasa dengan dunia digital.
5.	23 September 2022	Pemasaran di artshop	Pendampingan pemasaran di artshop ini dilakukan di tahap akhir juga sebagai bahan pertimbangan untuk penentuan harga jual. Penentuan lainnya adalah <i>value</i> yang diberikan serta lanskap kompetisi harga yang ada di platform pasar online. Penyebaran APE di artshop yang ada di Desa Kemenuh
6.	23 September 2022	Review model APE	Setelah melalui pendampingan, pengrajin menghasilkan sejumlah model APE. Model ini kemudian direview baik dari sisi produk (eg. keselamatan dan keamanan untuk anak), sisi pemasaran (eg. selera pasar dan kemungkinan terjual), serta pelaporan dan pengelolaan keuangan (eg. seberapa besar biaya yang perlu dibebankan pada produk ini)

## **SIMPULAN**

Kemampuan pengrajin Desa Kemenuh yang sangat mendukung untuk menghasilkan model APE yang nantinya bisa dijual di platform pasar online maupun di artshop sehingga dapat mengoptimalkan laba mereka melalui pemanfaatan limbah kayu yang sebelumnya hanya dijadikan bahan bakar atau dibuang begitu saja menjadi produk yang bernilai tinggi dengan potensi pasar yang baik. Hal ini tercermin dari sejumlah hasil berikut.

Pertama, sosialisasi kepada pengrajin Desa Kemenuh berhasil memberikan gambaran membuat model APE dengan kualitas yang baik. Model APE yang diberikan contoh ada yang berupa alat bantu bercerita secara berkelompok, mainan yang membantu mengajarkan perbedaan ukuran, serta papan yang membantu mengajarkan perbedaan bentuk.

Dalam tahapan awal, ada beberapa hal yang membuat sosialisasi model APE ini belum maksimal seperti sisa kayu dari pembuatan patung terlalu kecil dan berupa serutan kayu sehingga memungkinkan cukup sulit untuk dibentuk kembali, serta ukuran yang tidak seragam. Menurut perajin dalam pembuatan APE alat yang digunakan juga khusus, sehingga alat yang saat ini ada masih kurang mendukung dalam pembuatan APE.

Sejumlah model APE tersebut telah terjual dengan harga yang cukup banyak melebihi ongkos untuk membuatnya. Hal ini kemudian menunjukkan bahwa penambahan value untuk limbah kayu yang selama ini hanya dijual begitu murah menjadi model APE yang memiliki harga bagus memang berpotensi besar untuk mengoptimalkan laba pengrajin. Untuk saat ini ongkos pembuatan model APE memang masih cukup besar meskipun tetap menghasilkan laba. Hal ini wajar karena pembuatan model APE baru sekali ini dilakukan oleh pengrajin. Sehingga dalam hal ini mereka masih belajar, memakan waktu yang lama, menggunakan bahan yang belum efisien, dan pangsa pasar yang masih kecil. Namun demikian, potensi peningkatan laba ini akan semakin terasa seiring dengan berjalannya waktu. Dengan semakin seringnya pengrajin kayu membuat model APE maka semakin efisien pula mereka dalam menggunakan sumber daya serta makin banyak pula dikenal oleh calon pelanggan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Jember yang telah menandani kegiatan pengabdian ini melalui Hibah Program Dosen Mengabdikan di Desa Asal. Terima kasih juga pelaksana sampaikan kepada Kepala Desa Kemenuh dan pengrajin kayu di Desa Kemenuh Gianyar Bali yang telah terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sampai tuntas..

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, A. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gianyar, K.B.P.S (2022). *Kabupaten Gianyar Dalam Angka 2022*. Gianyar: BPS Kabupaten Gianyar.
- Gianyar, K.B.P.S (2022). *Produk Domestik Regional Bruto Kabupaten Gianyar Menurut Lapangan Usaha 2017-2021*. Gianyar: BPS Kabupaten Gianyar.
- Gianyar, K.B.P.S. (2020). *Statistik Industri Besar dan Sedang Kabupaten Gianyar 2020*. Gianyar: BPS Kabupaten Gianyar,
- Gianyar, K.B.P.S. (2021). *Indikator Statistik Esensial Kabupaten Gianyar 2020*. Gianyar: BPS Kabupaten Gianyar,
- Gianyar, K.B.P.S. (2021). *Statistik Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Gianyar 2021*. Gianyar: BPS Kabupaten Gianyar.
- Gianyar, K.B.P.S. (2022). *Produk Domestik Regional Bruto Kabupaten Gianyar Menurut Pengeluaran 2017-2021*. Gianyar: BPS Kabupaten Gianyar.
- Gianyar, K.B.P.S. (2022). *Indikator Kesejahteraan Rakyat Kabupaten Gianyar 2021*. Gianyar: BPS Kabupaten Gianyar,
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Kemunuh, P.D. (2017). (Kemunuh, 2017) (Kemunuh, 2017). *Gianyar: Pemdes Kemunuh*.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In *Forum Tarbiyah* (Vol. 7, No. 2).
- Langeveld, M.J. (1979). *Ilmu Jiwa Perkembangan*, Bandung: Jemmars.
- Mayke S. T.. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo.
- Monks, F.J. dkk. (1989). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: Gajdah Mada University Press.
- Pendidikan, S. P. T. (1977). *Definisi Teknologi Pendidikan. Satuan Tugas, Definisi dan Terminologi AECT*. Universitas Terbuka: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rohani, A. (1977). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654-664.



