

**KNOWLEDGE TRANSFER INOVASI DESAIN PRODUK UMKM HANDY CRAFT
KECAMATAN WERU DAN KECAMATAN PLERED KABUPATEN CIREBON**

Anna Suzana¹, Adi Setiawan²

Keywords: *UKM, Knowledge Transfer, Desain, Inovasi*

Correspondensi Author:
Program studi Manajemen
Fakultas Ekonomi Universitas
Sawadaya Gunung Jati
anz.suzana@gmail.com

History Artikel:

Received: 19-September-2019

Reviewed: 10-November-2019

Revised: 21-Desember-2019

Accepted: 17-Januari-2020

Published: 15-Maret-2020

Abstrak: *Produk handycraft merupakan produk yang memerlukan ketelatenan, kerapihan dengan Produk handycraft merupakan produk yang memerlukan ketelatenan, kerapihan dengan pemanfaatan teknologi sederhana dibanding produk fashion sejenis yang diproduksi pabrikan ketersediaan sumber daya manusia berbagai kompetensi, tenaga ahli desain, manajerial yang tersusun, peralatan, ketersediaan bahan baku, modal, serta badan hukum yang lebih komplit. Salahsatu hal penting yang menyulitkan UMKM handycraft ini mendapatkan ide ide baru atau desain baru yang memiliki keunikan tersendiri , kekuatan handycraft adalah kemampuan desain sehingga bisa menjadi trendsetter atas produk lainnya atau memiliki trademark tersendiri. pemanfaatan teknologi sederhana dibanding produk fashion sejenis yang diproduksi pabrikan ketersediaan sumber daya manusia berbagai kompetensi, tenaga ahli desain, manajerial yang tersusun, peralatan, ketersediaan bahan baku, modal, serta badan hukum yang lebih komplit. Salahsatu hal penting yang menyulitkan UMKM handycraft ini mendapatkan ide ide baru atau desain baru yang memiliki keunikan tersendiri , kekuatan handycraft adalah kemampuan desain sehingga bisa menjadi trendsetter atas produk lainnya*

Abstract: *Handycraft products are products that require diligence, tidiness with handicraft products are products that require diligence, tidiness with the use of simple technology compared to similar fashion products produced by manufacturers, the availability of human resources with various competencies, design experts, structured managerial, equipment, availability of raw materials , capital, and a more complete legal entity. One of the important things that makes it difficult for handicraft MSMEs to get new ideas or new designs that have their own uniqueness, the strength of handicrafts is the ability to design so that they can become a trendsetter for other products or have their own trademark. the use of simple technology compared to similar fashion products produced by manufacturers, the availability of human resources with various competencies, design experts, managerial arrangements, equipment, availability of raw materials, capital, and more complete legal entities. One of the important things that makes it difficult for handicraft MSMEs to get new ideas or new designs that have their own uniqueness, the strength of handicrafts is the ability to design so that they can become a trendsetter for other products.*

PENDAHULUAN

Kabupaten Cirebon memiliki Sektor industri dan perdagangan terdiri dari industri Makanan kecil, pakaian jadi, Batik, sandal karet, Rotan, meubel kayu, batu alam, kerajinan kulit kerang, emping melinjo, Sentra industri berkembang pesat di kecamatan Weru, kedawung, Plered, tengah tani, Plumbon saat ini merupakan salahsatu andalan kabupaten Cirebon terutama usaha rumahan, hampir disetiap rumah menjadi rumah produsen. Potensi terbesar pun dimiliki oleh usaha handycraft yang sangat terkenal sampai mancanegara yaitu batik di Kawasan batik trusmi dengan desain Megamendung dan diikuti oleh industri handycraft lainnya salahsatunya tas camera dengan label tas camera badrun junior , tas camera ini terinspirasi atas kebiasaannya menjalankan profesi sebagai fotografer sementara tas camera yang tersedia di beberapa tempat harganya sangat mahal maka lahirlah.

penerapan dilakukan, karena belum ada yang memfasilitasi keinginan membuka dan membesarkan bisnis tersebut tempat usaha masih dirumah pribadinya yang dijadikan sebagai tempat produksi di blok sumur siat desa wotgali kecamatan plered. kita bergeser dikecamatan lainnya kecamatan weru handycraft desa setu kerajinan kulit dengan rumah produksi yang sama-sama memanfaatkan rumah sebagai tempat produksi. Usaha handycraft ini dijalankan ownernya adalah sama sama anak muda yang memiliki mimpi melalui bisnis yang dijalankan akan menjadi besar, brand yang dikenal, serta karya produksinya start up.

Mitra UKM pada program PKM ini merupakan UKM dampingan sejak 2019 pada program UMKM Juara Dinas Koperasi dan UKM provinsi Jawa Barat. Proses pendampingan yang pernah dilakukan dari mulai kewirausahaan, dampingan pengelolaan keuangan, akses Keuangan /permodalan dengan Bank BJB cabang Cirebon. Pameran hari Koperasi di halaman Surya Toserba kabupaten, peningkatan Networking melalui jejaring digital dengan group UMKM kabupaten Cirebon. UKM Handycraft ini terdiri di Kecamatan Weru dan Kecamatan Plered. UKM handycraft ini ada yang memanfaatkan bahan dari kain kanvas serta bahan kulit asli, yang dibuat beberapa produk guna pakai seperti ikat pinggang, tas, jaket. Berdasarkan lama pendiriannya usaha UKM ini masih terbilang baru. Ukm kecamatan weru mengembangkan usaha yang sudah dijalankan orantuanya sebagai perajin kulit dengan produk custom dari beberapa pabrik furniture atau

pesanan individual.

UKM Handycraft memiliki tempat produksi sendiri, memiliki peralatan potong, jahit, serta tenaga kerja sendiri yang dibayar bulanan. Usaha yang dijalankan UKM Handycraft ini sudah memenuhi kategori usaha dan berkembang baik. Salahsatu UKM ARTLE Leather Goods workshop Jalan. Olahraga No.78 RT/RW.07/03 Desa setu kulon kecamatan Weru Kabupaten Cirebon, dan Store Jalan Syekh Bayanillah RT/RW.03/02 Desa setu Kulon Kecamatan Weru, Kabupaten Cirebon Jawa Barat drun Junior -Tas Camera Jl.Syech Datul Kahfi blok Sumur siat desa wotgali Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon Jawa Barat mewakili dari sekian UKM Handycraft yang tersebar.

Tinjauan

Usaha Kecil Menengah

Usaha produktif merupakan usaha yang dapat memberikan nilai tambah dalam menghasilkan barang dan jasa , dengan kriteria usaha kecil berdasarkan undang-undang no.20 tahun 2008 tentang UMKM yaitu :

(1) Kriteria Usaha Mikro adalah sebagai berikut:

Memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau Memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

(2) Kriteria Usaha Kecil adalah sebagai berikut:

Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau Memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta rupiah).

(3) Kriteria Usaha Menengah adalah sebagai berikut:

Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh milyar rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau Memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp50.000.000.000,00 (lima puluh milyar rupiah). Kriteria UKM (2019) Pada tahun

2018 jumlah pelaku UMKM di Indonesia diprediksi mencapai 58,97 juta oleh Data Badan Perencanaan Pembangunan Nasional, Badan Pusat Statistik, dan United Nation population Fund. Kebanyakan pelaku UMKM telah memanfaatkan platform market place maupun media social untuk memasarkan produk atau jasa

.. Knowledge transfer,

De Long dan Fahley (2000) Linda Ariany Mahastanti (2017) mengidentifikasi 3 tipe pengetahuan yang dapat membangun tacit knowledge manusia:” human knowledge (HK), yaitu pengetahuan tentang apa yang individu ketahui atau bagaimana individu harus melakukan sesuatu yang dapat didasarkan pada pengalaman, pengetahuan, dan ketrampilan”

Gambar .2.2.Model Nonaka Knowledge Management



odel Nonaka dalam Rozanda Nesdi dkk(2017) membagi transfer knowledge ke dalam 4 bagian yaitu: Socialization Terjadi pada saat seseorang mentransfer tacit knowledge kepada orang lain. Dalam proses transfer knowledge ini harus memiliki interaksi secara langsung dari pemberi pengetahuan kepada penerima pengetahuan. Dalam proses ini terdapat sharing pengalaman diantara keduanya. Externalization Sebuah proses untuk membuat transfer knowledge terjadi dari perubahan tacit

knowledge menuju ke explicit knowledge. Dalam proses ini interaksi terjadi antara individu dengan group. Dalam proses ini tacit knowledge yang dimiliki oleh individu harus dirubah dalam pengetahuan (knowledge) yang mudah dipahami oleh kelompok individu (group) sehingga butuh proses analogi, artikulasi dalam sebuah prosedur atau bahasa yang mudah dipahami dari tacit knowledge yang ada. Combination Kombinasi terjadi ketika sebuah pengetahuan di transfer dari explicit knowledge ke explicit knowledge. Dalam proses kombinasi ini peran dari tehnologi menjadi sangat penting dalam rangka untuk membuah sebuah dokumentasi yang jelas dari explicit knowledge sehingga dapat cepat untuk digunakan

dan diaplikasikan ketika terjadi sebuah proses inovasi. Internalization Dalam tahap ini terjadi perubahan transfer knowledge dari explicit knowledge ke dalam tacit knowledge yang dilakukan oleh masing masing individu. Proses ini dapat terjadi jika masing-masing individu dapat meyerap dan melakukan terus menerus terhadap explicit knowledge yang dimiliki

Inovasi

Wikipediahttp://en.wikiped.ia.org/wiki/innovtion#multidimensional_views,13/7/2012:2, dikemukakan secara multidimensional, inovasi memiliki makna penting , yaitu makna sebagai pembaharuan (*innovation as novelty*) inovasi sebagai perubahan (*innovation as change*), dan inovasi sebagai keunggulan (*inovation as advantage*)”Menurut Florida 2004, bahwa pertumbuhan ekonomi dan inovasi amat didorong pekerja kreatif yang terdiri dari dua komponen utama. **Komponen pertama adalah kelompok "inti super-kreatif". Kelompok ini meliputi profesi yang fungsi ekonominya menciptakan gagasan baru, teknologi baru, dan konten kreatif dalam ranah sains, rekayasa, pemrograman komputer, pendidikan, dan penelitian. Sementara itu, komponen kedua adalah mereka yang bekerja pada tempat yang berbasis pengetahuan, seperti bisnis keuangan, hukum dan perawatan Kesehatan”** ada 3 jenis inovasi yang dikenal dalam perusahaan menurut Avanti Fontana (2009) dalam suryana (2013:35) sebagai berikut :

- (1) Inovasi Produk
- (2) Inovasi Proses
- (3) Inovasi distribusi “

Desain

Handycraft dilakukan dengan desain yang apik sehingga memiliki utility, definisi Desain menurut suptandar (2008) dalam kartono dkk

(2019): **“Desain merupakan kumpulan pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan yang sangat kompleks dari seorang perancang yang memiliki visi jauh kedepan dan pandai membaca tanda tanda zaman”** Desain adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk kualitas, proses, pelayanan dan llystem, bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan. Selain itu, desain merupakan

Proses pengabdian yang dilakukan dengan melakukan beberapa aktifitas pendampingan sebagai berikut :

o Produk yang dibuat masih monoton, desain belum variatif, sehingga belum mampu bersaing dengan produk sejenis Dampingan Knowledge sharing Motivasi SDM, Motivasi Mengubah Desain. o Sumber daya manusia masih terbatas, terutama pengetahuan akan menciptakan desain modis Memberikan Motivasi Akan perubahan desain Melalui – Beberapa contoh digital dari Pinterest serta beberapa produk yang lebih dahulu unggul. Sumber daya manusia penjahit masih susah jika di butuhkan produksi bertambah karena penjahit yang memiliki skill pembuatan handycraft tas dan kerajinan kulit sedikit.

Motivasi Saran Penggunaan Tenaga kerja secara koordinatif antar UKM o System kemitraan atau kolaborasi dengan bisnis lain atau pemanfaatan material produksi belum pernah dilakukan, karena belum ada yang memfasilitasi Menyatukan UKM dari Kecamatan berbeda dengan Bahan yang berbeda melalui komunikasi dan Koordinasi beberapa produk yang lebih dahulu unggul

HASIL

Dampingan Knowledge sharing Motivasi SDM Motivasi Mengubah Desain Punya model Produk lebih variatif Produk di minati Costumer Memberikan Motivasi Akan perubahan desain Melalui Beberapa contoh digital dari Pinterest serta Mengoptimalkan penggunaan Teknologi ,penggunaan Laptop dan mesin mesin yang dimiliki untuk pembuatan desain Motivasi. Saran Penggunaan Tenaga kerja secara koordinatif antar UKM Kerjasama dengan Lembaga kursus atau Lembaga pelatihan Ketenagakerjaan khususnya SDM Penjahit Menyatukan UKM dari Kecamatan berbeda dengan Bahan yang berbeda melalui komunikasi dan Koordinasi Menjalin Kemitraan usaha Pendampingan Pengembangan Kewirausahaan, (Knowledge Transfer) Sebagai program berkelanjutan program UKM Juara Dinas Koperasi dan UKM Provinsi Jawa Barat . Kegiatan : Pendampingan dilakukan Kerjasama dengan BJB Cabang Cirebon, bertempat di aula BJB jalan Siliwangi kegiatannya pendampingan kegiatan Pemasaran dan strategi Memanangi Pasar oleh Peluang dan akses Permodalan BJB Menghadirkan 25 UKM . diantaranya 15 UKM Handicraft dari Kabupaten Cirebon. Pendampingan UKM Pengelolaan Keuangan UKM , di Rumah gede trusmi wetan Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon, Mentransfer mengelola Keuangan Sederhana Melakukan kunjungan ke ukm, Melakukan

kunjungan ke UKM Handycraft Kerajinan kulit di kingsLeather kecamatan weru dan Badrun Junior di blok sumur siat kecamatan Plered di tempat produksinya masing masing melakukan motivasi atas usaha yang dilakukan, dengan melihat tempat usaha yang baru - workshop kerajinan kulit , mengunjungi tempat usahanya di dua tempat outlet nya Badrun Junior tas Camera sumursiat Plered dan Creation art leather kerajinan Kulit setukulon blok setu Pendampingan Knowledge transfer

Penggunaan Teknologi Laptop sebagai alat desain dan referensi Kegiatan :

Melakukan pendampingan dengan memberikan pengetahuan tentang pentingnya desain, keunikan desain, serta kebutuhan desain Melakukan Pendampingan dengan memberikan referensi desain yang bisa di lihat dari internet dan pinterest serta kolaborasi desain produk Pendampingan Pembuatan Inovasi desain Melakukan Pendampingan sampai pembuatan produk yang out of the box, sehingga produk bisa lebih baik dari sebelumnya.

-Memaksimalkan peralatan yang ada dan dimiliki oleh UKM handycraft tersebut

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

1. UKM memiliki wawasan lebih tentang Desain dan referensi desain produk ,
2. UKM memiliki pengetahuan tentang pemanfaatan bahan baku berkualitas dengan membuat produk memiliki keunikan tersendiri tidak sama dengan produk lainnya,
3. UKM memiliki kesadaran akan perubahan desain sehingga produk bisa lebih variatif

UKM memiliki kesepakatan akan membuat produk -produk hasil Pendampingan meskipun pendampingan tidak dilakukan lagi

SARAN

1. PKM pendampingan pada UKM handycraft merupakan program pendampingan berkelanjutan dari program UKM Juara Dinas Koperasi dan UKM Provinsi Jawa Barat, sehingga proses pendampingan meneruskan apa yang belum diakomodir pada program yang lalu.
2. PKM Pendampingan UKM handycraft memberikan pengetahuan knowledge transfer inovasi Desain Produk memberikan pengetahuan serta referensi

yang bisa di gunakan untuk melakukan desain, serta menyadarkan bahwa pemanfaatan laptop sebagai media yang tepat dalam membuat

3. Desain perubahan teknologi sehingga bisa memberikan bantuan berupa pembelian peralatan yang tidak terbeli oleh UKM karena harga mahal namun kebutuhan vital demi perkembangan kualitas Produksi, sehingga UKM mampu bersaing

DAFTAR PUSTAKA

De Long, D.W. (2000). Diagnosing Cultural Barriers to Knowledge Management. *Academy of Management Executive*, 14 (4), 113-27.

Kartono dkk (2019) Inovasi Gerabah Sitiwinangun dari dulu hingga sekarang, Media Edukasi Indonesia, Tangerang

Linda Ariany Mahastanti dkk 2013 model transfer knowledge usaha kecil menengah dalam menciptakan inovasi produk (studi kasus usaha kerupuk kabupaten tuntang semarang) Vol 3, No 1 (2013)

<http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/sca-1/article/view/211>

Richard Florida (2003) *Cities and the Creative Class* First published: 22 January 2003

<https://doi.org/10.1111/1540-6040.00034>

Rozanda Nesdidkk(2017)
https://www.researchgate.net/publication/322924783_Penerapan_Knowledge_Transfer_Pada_Elearning

Suryana (2013), ekonomi kreatif, Ekonomi baru Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang, Salemba Empat, Jakarta

Sumber: Klasifikasi UKM dan UMKM di Indonesia Smartlegal.id - 13 Feb 2019|SLN
<https://smartlegal.id/smarticle/2019/02/13/klasifikasi-asi-ukm-dan-umkm-di-indonesia/>

Kriteria UMKM
<https://pendidikan.co.id/pengertian-umkm/>

Wikipedia http://en.wikiped.ia.org/wiki/innovtion#multidimensional_views,13/7/2012:2),

Peraturan pemerintah :

Undang-undang republik indonesia Nomor 20 tahun 2008 Tentang Usaha mikro, kecil, dan menengah