ISSN: 2797-2887

Pelatihan dan Pendampingan UMKM *Handcraft* dan Souvenir Lokal Luwu Menggunakan 3D *Printing*

Sukmawati syam[1*]
Safwan Kasma[2]
Sulaiman[3]

[1*,2,3] Universitas Cokroaminoto Palopo, Palopo, Indonesia

syamsukmawati@uncp.ac.id[1*)]
cawanksafwan@gmail.com[2)]
sulaimanjalil486@gmail.com[3)]

Kata Kunci: *[*3D printing, souvenir, UMKM, Handcraft*]*

Abstrak: Mitra yang dilibatkan dalam kegiatan ini adalah kelompok UKM souvenir dan handcraft. Selama ini mereka bekerja dengan sistem manual membuat kerajinan dengan menggunakan tangan sehingga tingkat akurasi tidak terlalu tinggi. Jumlah produk yang dihasilkan juga tidak terlalu banyak Selain itu, Mitra juga kurang memanfaatkan teknologi dalam proses manajemen serta penjualan yang masih mengandalkan peralatan sederhana. Hal ini berdampak pada hasil penjualan yang kurang maksimal. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan Mitra dalam menggunakan teknologi dan kemampuan manajemen serta peningkatan hasil produksi. Kegiatan ini dimulai dari pelatihan menggunakan teknologi 3D printing untuk membuat spouvenir, kemudian dilanjut dengan pelatihan manajemen produksi keuangan dan pemasaran. Setiap proses yang dilalui menggunakan teknologi, setelah seluruh pelaksanaan kegiatan dilakukan selanjutnya Mitra didampingi untuk mengetahui hal-hal yang belum dipahami dengan benar oleh Mitra. Setelah Mitra mengikuti kegiatan pelatihan ini terjadi peningkatan yang signifikan proses produksi manajemen hingga hasil pemasaran dari Mitra dari sebelum dilakukan pendampingan. Sesimpulan dari kegiatan pelatihan dan pendampingan ini adalah proses produksi manajemen dan pemasaran UMKM handcraft dan souvenir mengalami peningkatan setelah memanfaatkan teknologi modern seperti 3D printing. Selain itu daya saing dari Mitra juga mengalami peningkatan.

Published by:

Copyright © 2024 The Author(s)
This article is licensed under CC BY 4.0 License

Pendahuluan

Souvenir merupakan bisnis yang masih menjanjikan sampai hari ini. Hal ini dapat terbukti jika seseorang berpergian kemana-mana akan selalu mencari souvenir untuk dibawa pulang ke daerahnya masing-masing. Souvenir selalu identik dengan ciri khas lokal souvenir yang memiliki ciri khas akan selalu diburu dibandingkan dengan souvenir yang bersifat umum. Mitra yang dilibatkan pada kegiatan ini adalah UMKM pegiat souvenir dan handcraft lokal. Mereka membuat souvenir untuk dijual kepada masyarakat di sekitar wilayahnya. Mitra beralamatkan di Desa Balla, Kec. Bajo, Kab. Luwu, Sulawesi Selatan, telah menjual produk souvenir dan handcraft sejak tahun 2017. Namun yang menjadi kendala adalah untuk membuat souvenir membutuhkan waktu yang banyak karena dikerjakan secara manual. Ntar hanya mampu membuat 20 sampai 30 pcs souvenir dalam sehari sementara pesanan melebihi dari kemampuan produksi. pembuatan souvenir membutuhkan tenaga ekstra meskipun sudah dibantu oleh 10 orang karyawannya. Mitra juga kesulitan dalam hal manajemen produk yang tidak akurat serta manajemen keuangan yang sulit dipahami dengan baik. dalam hal pemasaran Mitra mengalami kesulitan karena penjualan hanya terbatas pada wilayah tempat tinggalnya saja.

Mengatasi masalah produksi yang dialami oleh Mitra maka diberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan Mesin 3D printing, pelatihan penggunaan software pendukung Mesin 3D printing pelatihan dan pendampingan penggunaan resin untuk memperbanyak produk, pelatihan dan pendampingan pewarnaan produk, dan pelatihan dan pendampingan penggunaan silikon rubber. Untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh Mitra berkaitan dengan manajemen tim pelaksana memberikan pelatihan berupa pelatihan manajemen stok berbasis aplikasi, pelatihan dan pendampingan manajemen keuangan berbasis software. Di bidang pemasaran Mitra UMKM souvenir dan hand grip dilatih menggunakan alat untuk fotografi produk teknik lighting selanjutnya Mitra dilatih Bagaimana membuat packaging yang menarik customer dan terakhir adalah pelatihan branding dan penjualan dengan memanfaatkan sosial media yang dimiliki oleh Mitra. Teknologi yang diterapkan kepada Mitra telah dilakukan riset dan pengembangan oleh beberapa perusahaan seperti yang dilakukan oleh para peneliti berikut

Kerajinan seni keramik sejak dulu dikenal di negara Cina, pembuatan keramik membutuhkan waktu yang relatif lama dan sulit namun sekarang dengan teknologi 3D printing maka setiap detail souvenir yang dibuat bisa menjadi lebih cepat dan memiliki akurasi yang sangat tinggi (Guo, 2021). Teknologi 3D printing saat ini sudah semakin murah dan semakin mudah diakses oleh kalangan mana saja sehingga semakin banyak produk yang bisa dibuat menggunakan teknologi 3D printing. Seperti souvenir yang beraneka ragam bentuk dan ukurannya bisa dibuat dalam waktu yang relatif singkat (Oropallo & Piegl, 2016). Kedepan orang-orang akan berlomba-lomba membuat desain tiga dimensi titik sebab desain tersebut bisa dicetak di mana saja dan menggunakan printer mana saja dan bisa juga dijual secara komersial. Saat ini desain yang paling berfungsi dan memiliki tingkat kebermanfaatan yang besar yang sangat populer sehingga orang-orang akan berlomba-lomba bahkan membeli file tiga dimensi meskipun harganya relatif tinggi (Campbell et al., 2011)

Produk yang dibuat dengan menggunakan resin memiliki tingkat keindahan yang berbeda Selain itu resin dapat digunakan untuk membuat beragam jenis souvenir dimulai dari tempat foto, gantungan kunci, Sketsa. Oleh-oleh dengan bahan dasar resin saat ini semakin digemari (Ichsan Ananda Putra & Reza Widhar Pahlev, 2022)Penggunaan resin

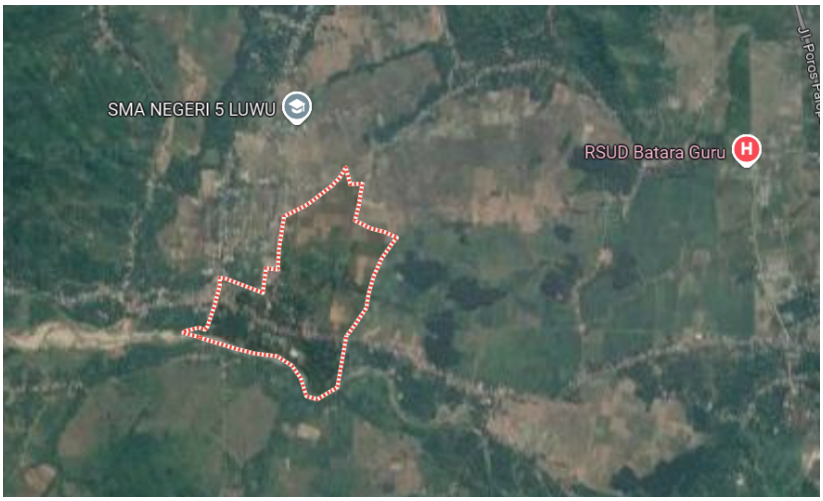
dapat membantu dalam proses pembuatan souvenir yang memiliki daya tahan cukup lama. Hal ini disebabkan karena material resin memiliki tekstur yang cukup kuat dan tidak mengalami perubahan warna (Atmaja & Nityo Anandito Dharma, 2023). Selain untuk pembuatan souvenir resin juga dapat digunakan untuk membuat bantalan gigi atau tambalan gigi karena memiliki struktur anti bakteri dan memiliki kekuatan yang cukup bagus. Kedepan resin akan semakin banyak dan memiliki variasi manfaat yang berbeda-beda (Gaetano Paolone et al., 2023). Daya tahan resin memiliki estetika yang bagus dibandingkan dengan epoxy hal ini dilihat dari resin yang memiliki warna transparan sedangkan epoxy tidak. Adapun souvenir yang memiliki warna transparan memiliki nilai jual yang lebih baik daripada yang warnanya cukup umum (Sharif, 2024).

Manajemen pemasaran memiliki peran penting dalam menghasilkan penjualan, salah satu aplikasi yaitu Tik Tok memiliki kemampuan untuk manajemen penjualan karena proses yang dilakukan di dalamnya yaitu ada review sehingga customer bisa melihat langsung produk yang akan dibeli. hal ini berdampak positif terhadap keinginan konsumen untuk membeli setelah melihat hasil reviewnya (Murjiati, 2022). Tampilkan secara visual lebih baik sebelum dijual akan berpotensi menghasilkan penjualan yang lebih baik Hal ini disebabkan karena fotografi dengan Angle tertentu dan kualitas gambar yang jelas tajam dan pencahayaan bagus akan membuat orang berinisiasi untuk melakukan pembelian produk. Untuk menghasilkan photo produk yang bagus tidak harus menggunakan kamera mahal bisa juga menggunakan kamera standar atau smartphone asal memiliki kualitas yang tajam dan pencahayaan dari alat fotografi yang bagus (Lip Son & Deli, 2023).

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mitra dalam penggunaan teknologi modern sehingga dapat bersaing dengan produk souvenir yang marak saat ini. Manfaat penting dari kegiatan ini yaitu dapat meningkatkan omset dan profit mitra secara signifikan.

Metode Pelaksanaan

Tempat dilaksanakannya kegiatan ini di beberapa Lokasi yaitu toko mitra yang berlokasi di Desa Balla, Kec. Bajo dan di Ruang pertemuan OT Kota Palopo. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 1 bulan yaitu dibulan agustus 2024.



Gambar 1. Lokasi desa mitra

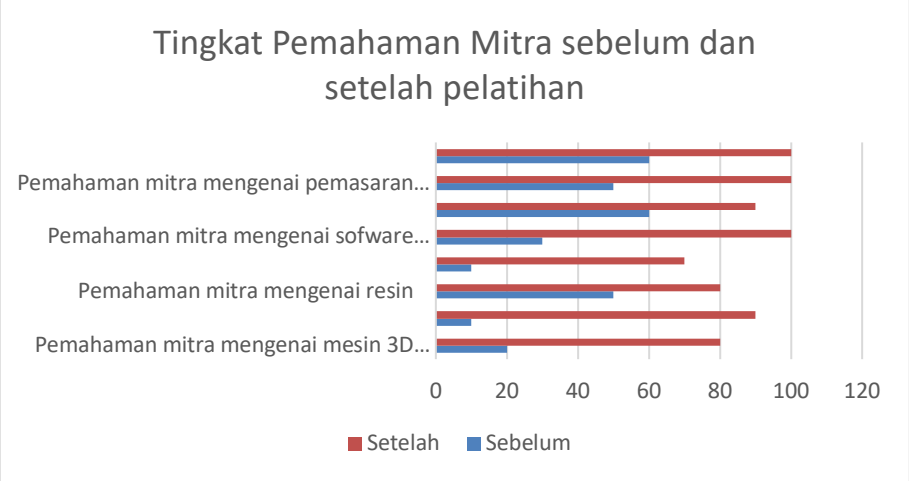
Mitra yang dilibatkan pada kegiatan ini adalah UMKM Souvenir dan Handcraft yang berfokus pada pembuatan souvenir untuk siswa, dan Masyarakat sekitarnya. Proses penentuan mitra didahului dengan survey oleh tim pelaksana dan dilanjutkan dengan diskusi mengenai permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Metode pengabdian dilakukan dengan 5 tahap yaitu sosialisasi mengenai agenda kegiatan dan teknologi yang akan di berikan, selanjutnya pelatihan penggunaan alat yang dibutuhkan oleh mitra, setelah itu penerapan teknologi oleh mitra secara langsung, dan terakhir dilakukan pendampingan dan evaluasi terhadap hal – hal yang berkaitan dengan teknologi yang telah dilatih. Adsapun untuk keberlanjutan program maka seluruh alat yang telah dilatihkan akan diserahkan ke mitra agar dapat digunakan secara mandiri. Semua tahap dilakukan dengan mekanisme demonstrasi langsung di depan mitra. Metode evaluasi dilakukan dengan menyebarkan angket secara digital kepada mitra kemudian dilanjutkan dengan analisis untuk melihat sejauh mana keberhasilan program dan bagian mana saja yang butuh pendampingan lanjutan.



Gambar 2. Kegiatan FGD dengan Mitra

Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan pelatihan dan pendampingan yang terdiri dari 3 bagian yaitu pelatihan produksi, pelatihan manajemen dan pelatihan pemasaran dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Hasil angket pengetahuan mitra sebelum dan setelah kegiatan

Berdasarkan hasil angket terjadi peningkatan rata – rata sebesar 52,5% dari sebelum diberikan pelatihan dan setelah pelatihan. Hal ini disebabkan karena antusias dari mitra dalam mengikuti pelatihan dan pendampingan, selain itu pakar yang dilibatkan juga memiliki peran dan metode yang dipilih yaitu demonstrasi juga memberikan dampak yang signifikan. Terdapat beberapa bagian yang belum mengalami kenaikan yaitu bagian manajemen pada kegiatan mengenai software manajemen stock dan manajemen keuangan. Hal ini disebabkan karena hal ini baru dianggap penting oleh mitra terhadap kelangsungan usahanya. Adapun untuk item kegiatan yang tidak mengalami peningkatan signifikan yaitu bagian photografi dan pemasaran karena selama ini mitra sudah melakukan kegiatna tersebut sehari – hari. Tim hanya memberikan alat untuk membantu menghasilkan hasil photo produk menjadi lebih bagus lagi.



Gambar 4. Pelatihan penggandaan souvenir berbasis resin

Setelah dilakukan pelatihan dan pendampingan didapatkan data peningkatan efisiensi waktu mitra ketika membuat produk meningkat sebesar 50% untuk menghasilkan 30 pcs souvenir yang sama. Selain itu omset juga mengalami peningkatan sebesar 65% karena produk yang dijual bertambah modelnya. Adapun jenis souvenir yang dijual mengalami peningkan karena mitra sudah berhasil membuat souvenir tambahan seperti gantungan kunci I Love Palopo, gantungan kunci DURIAN, tempat pulpen icon PALOPO KOTA KEBERSAMAAN, dan Sisir yang bertuliskan LUWU RAYA. Seluruh desain tersebut sudah tersedia dan siap untuk digandakan.



Gambar 3. Pelatihan penggunaan mesian 3D printing untuk membuat souvenir

Kesimpulan

Terjadi peningkatan kemampuan Mitra dalam efisiensi waktu pembuatan souvenir setelah menggunakan mesin 3D printing dan resin. Mitra juga sudah dapat memperbanyak hasil souvenir dengan akurasi yang tinggi. kemampuan manajemen yang dimiliki oleh Mitra juga mengalami peningkatan terutama dalam hal manajemen keuangan manajemen promosi. kemampuan Mitra juga terjadi peningkatan dalam hal fotografi dan kemampuan pemasaran secara digital menggunakan media sosial.

Untuk peningkatan kegiatan ini adalah di masa depan kreativitas dalam memilih souvenir harus ditingkatkan karena Persaingan di dunia souvenir akan semakin ketat titik di mana souvenir yang unik dan langkah akan diburu oleh kolektornya. namun kekuatan souvenir lokal bisa mengembangngi persaingan Karena tidak semua pembuat souvenir membuat yang berciri khas lokal

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada mitra yaitu UMKM Handcraft dan Souvenir yang telah berpartisipasi pada kegiatan ini hingga akhir. Selanjutnya kepada tim pelaksana dan mahasiswa serta dukungan dari Universitas Cokroaminoto Palopo.

Ucapan terima kasih juga kami berikan kepada pemberi dana hibah kegiatan yaitu Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat yang mendanai kegiatan ini pada tahun 2024.

Referensi

Atmaja, & Nityo Anandito Dharma. (2023). Desain Mainan Kolektibel Makhluk Mitologi Cindaku asal Jambi guna Melestarikan Budaya Indonesia dengan Menggunakan Media Resin Art Toys. *Repositori.Its*.

Campbell, T., Williams, C., Ivanova, O., & Garrett, B. (2011). *Atlantic Council Could 3D Printing Change the World?: Technologies, Potential, and Implications of Additive Manufacturing*. http://www.jstor.com/stable/resrep03564

Gaetano Paolone, Carlotta Diana, & Giuseppe Cantatore. (2023). 2023 State-of-the-Art in Resin-Based Composites and Future Trends. *Compend Contin Educ Dent*, *2*(44), 98–100.

Guo, Y. (2021). Complex Discrete System Analysis of Process Design and Tourist Souvenir Making Based on Artificial Intelligence 3D Printing. *Discrete Dynamics in Nature and Society*, *2021*, 1–11. https://doi.org/10.1155/2021/1086851

Ichsan Ananda Putra, & Reza Widhar Pahlev. (2022). PENGEMBANGAN USAHA SOUVENIR "THEBEMBEB" BAHAN BAKU RESIN DI KOTA PANGKALPINANG. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, *4*(1), 667–678. https://www.bajangjournal.com/index.php/JEMBA/article/view/2723/1938

Lip Son, & Deli, D. (2023). PENGARUH FOTOGRAFI PRODUK SEPATU TERHADAP MINAT BELI MASYARAKAT DENGAN BLIND TEST. *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi Dan Multimedia*, *4*(2). https://doi.org/10.46764/teknimedia.v4i2.135

Murjiati, W. (2022). Pengaruh Iklan Pada Aplikasi Tik Tok Terhadap Minat Beli Mahasiswa Manajemen Bisnis Syariah IAIN Palopo. *Dinamis : Journal of Islamic Management and Bussiness*, *4*(1), 37–44. https://doi.org/10.24256/dinamis.v4i1.3411

Oropallo, W., & Piegl, L. A. (2016). Ten challenges in 3D printing. *Engineering with Computers*, *32*(1), 135–148. https://doi.org/10.1007/s00366-015-0407-0