

RESPON KONSUMEN TERHADAP PRODUK BONEKA LIMBAH *KNIT* SEBAGAI ALTERNATIF USAHA DI *HOME INDUSTRY*

Marita Nurmiyani

Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
marita.nurmiyani@yahoo.com

Sri Achir

Dosen Pembimbing Skripsi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
sri.achir@operamail.com

Abstrak

Boneka merupakan produk yang masih digemari oleh sebagian besar masyarakat. Boneka mengalami perkembangan dari tahun ke tahun baik dari tekstur, warna, jenis, dan bahannya. Produk boneka menggunakan bahan limbah knit merupakan sebuah inovasi dalam rangka mendapatkan respon dari konsumen. Tujuan penelitian yaitu untuk mendapatkan respon konsumen terhadap produk boneka limbah *knit* yang mencakup desain, warna, bahan, kekuatan dan kerapian jahitan, untuk mengetahui produk boneka mana yang dapat dijadikan sebagai alternatif usaha di *home industry*, dan menganalisis produk bila ditinjau dari teori SWOT.

Jenis penelitian ini adalah penelitian survei. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang variabel, bukan informasi tentang individu-individu. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dilakukan pada 50 responden yang berada di Royal Plaza Surabaya. Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon konsumen terhadap desain produk boneka yang paling disukai berturut-turut adalah desain boneka kartun (42%), manusia (28%), fauna (20%) dan flora (10%). Selanjutnya terkait berbagai macam jenis desain boneka yang dibuat maka yang paling disukai berturut-turut adalah boneka jeruk (42%), beruang (40%), dan hello kitty (28%). Selanjutnya desain boneka manusia yang dipilih adalah yang berambut keriting (36%). Warna yang paling disukai adalah warna primer baik untuk jenis boneka flora (74%), kartun (66%), dan fauna (62%). Warna primer untuk jenis boneka manusia adalah warna untuk baju (50%) dan rambut (40%). Kombinasi warna rambut yang dipilih adalah kombinasi warna soft (38%). Terkait dengan bahan, responden menyatakan bahan boneka mempunyai tekstur yang halus (84%) dan bahan pengisinya (dakron) lembut (68%). Semua jenis boneka yang dibuat dari limbah knit mempunyai jahitan yang kuat dan rapi. Produk boneka yang dapat dijadikan sebagai alternatif usaha di *home industry* adalah produk boneka yang mendapatkan persentase tertinggi. Adapun jenis produk bonekanya adalah jeruk (42%), beruang (40%), manusia rambut keriting (36%) dan hello kitty (28%). Terkait dengan analisis SWOT produk boneka limbah knit terjabar sebagai berikut terdapatnya sumber daya manusia yang berpotensi untuk membuat boneka sebagai kekuatan (*strength*). Kelemahannya (*weakness*) adalah keterbatasan modal, usaha untuk memiliki merek (*brand*), dan belum adanya pengecer boneka. Peluangnya (*opportunity*) adalah ketersediaan bahan limbah *knit* dan kegemaran masyarakat terhadap boneka. Ancamannya (*threat*) adalah persaingan untuk membuat produk boneka yang berkualitas. Simpulan penelitian bahwa mayoritas memberikan respon yang positif terhadap produk boneka limbah *knit* sehingga produk boneka limbah knit dapat dijadikan sebagai alternatif di *home industry*.

Kata kunci: Boneka Limbah *Knit*, Respon Konsumen, *Home Industry*, Analisis SWOT.

Abstract

Doll is a product which still loved by almost people. Doll sustaining evolution year by year in its texture, color, variety, and material. Doll product using knit waste is an innovation in order to get response of consumer. The research purposes were to get consumer response on product of knit waste doll including design, color, material, strength, and sewing neatness, to know which doll product might be used as alternative business at home industry, and analyze product viewed from SWOT theory.

Type of this research was survey research. This research aims to collect information about variable, not the information about individuals. Data collecting method used was questionnaire and conducted on 50 respondents at Royal Plaza Surabaya. Data analysis technique used was percentage.

This research shows that consumer response on design of doll product which favored in sequence are cartoon design (42%), human (28%), fauna (20%), and flora (10%). Doll design of cartoon, fauna, and flora which the most favored are hello kitty (28%), bear (40%), and orange (42%). The most favored design of human doll was human with curly hair (35%). The most favored color is primary color, for cartoon design (66%), flora (74%), and fauna (62%). For human design, primary color was favored for hair color (40%) and cloth color (50%). Color combination favored was soft color combination (38%). Related with material, respondents stated that doll material has smooth texture (84%) and the filler (dacron) was soft (68%). All variety of dolls made of knit waste has strong stitch and straight. Doll product might be used as alternative business at home industry is product which has higher percentage. Those are hello

kitty (28%), human with curly hair (36%), bear (40%), and orange (42%). SWOT analysis for knit waste doll are; for Strength is availability of human resource to made dolls, for Weakness are the less of finance, has no trademark yet, and few of doll retailer, for Opportunity is the potential business to made quality doll product, for Threat is the presence of competition from the other doll maker. The conclusion is many respondents gave positive response on knit waste doll, thus it might be used as alternative business at home industry.

Keywords: *Doll knit waste, consumer response, home industry, SWOT analysis.*

PENDAHULUAN

Industri konveksi merupakan salah satu industri yang mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Salah satu produk yang dihasilkan dari industri konveksi adalah seragam olahraga. Seragam olahraga digunakan dari anak-anak sampai orang dewasa. Berbagai macam jenis olahraga yang ada, maka memunculkan berbagai macam desain busana olahraga. Berbagai macam jenis busana olahraga yang dibuat, dalam proses produksinya pasti akan menyisakan banyak potongan-potongan limbah knit. Limbah *knit* merupakan sekumpulan potongan-potongan kain sisa produksi. Limbah ini jika tidak diolah dengan baik maka akan mengganggu lingkungan sekitar. Salah satu Industri konveksi di Kabupaten Gresik yang menggunakan bahan *knit* adalah CV Danita. Berbagai macam produksi yang dihasilkan CV Danita tentunya menyisakan berbagai macam limbah knit. Berdasarkan pengamatan pendahuluan, Industri Konveksi CV Danita menghasilkan limbah knit sebanyak 50 kilogram perbulan. Limbah yang dihasilkan oleh industri konveksi ini hanya dijual kepada produsen keset.

Bila ditinjau dari teori SWOT khususnya kekuatan (*strength*), ketersediaan limbah perca knit tersebut merupakan sebuah kekuatan sebab mudah didapatkan dan dalam jumlah banyak. Tetapi bila ditinjau dari teori SWOT khususnya kelemahan (*weakness*), perca kain merupakan sebuah kelemahan (*weakness*) karena dalam proses produksinya memerlukan lebih dari 30 lembar perca *knit* yang berukuran 10 cm x 6 cm, akan tetapi harga jual produk keset tersebut murah,. Padahal limbah knit tersebut dapat dimanfaatkan menjadi produk mainan lain seperti boneka. Dari limbah *knit* tersebut dibuat praeksperimen pertama membuat boneka menggunakan bahan pengisi potongan perca knit, akan tetapi hasilnya kurang baik karena bentuk boneka tidak rata. Pada praeksperimen kedua menggunakan bahan pengisi dakron dan ternyata hasil bonekanya rata dan bagus sehingga dari praeksperimen kedua dijadikan acuan untuk contoh produk boneka yang akan dibuat. Agar tampilan boneka terlihat lebih menarik maka diberi hiasan manis-manik, renda, payet. Jenis boneka yang dibuat adalah *rag doll*.

Rag doll merupakan jenis boneka yang terbuat dari bahan kain dan mempunyai bahan pengisi. Dalam perkembangannya boneka ini tidak menggunakan bahan pengisi kain dan serbuk jerami, melainkan menggunakan bahan pengisi dakron. Boneka merupakan produk mainan yang selalu diminati oleh konsumen, oleh sebab itu maka ketika akan membuat produk ini harus memperhatikan atribut-atribut yang sesuai dengan harapan konsumen. Atribut produk menurut Tjiptono (1999: 103) “unsur-unsur produk yang dipandang penting oleh konsumen dan dijadikan sebagai pengambilan keputusan pembelian”. Atribut-atribut produk meliputi:

desain, warna, dan kualitas produk yang meliputi bahan, kekuatan dan kerapian jahitan boneka. Boneka dari limbah *knit* merupakan sebuah produk dengan memanfaatkan atau memperdayakan limbah, oleh karenanya ketika boneka ini akan diperkenalkan ke masyarakat, maka diperlukan respon yang diberikan oleh masyarakat. Kotler (2000:126) “respon adalah reaksi konsumen terhadap stimulasi tertentu. Respon biasanya memainkan peranan utama dalam membentuk perilaku dan banyak dipengaruhi oleh karakteristik dari tiap konsumen dalam membeli atau menggunakan sebuah barang. Berbagai macam konsumen boneka dapat ditemukan di tempat keramaian seperti plaza, pasar, supermarket, dan lain lain. Konsumen diminta untuk mengisi kuesioner yang berisi pertanyaan tentang produk boneka ditinjau dari desain, warna, bahan, kekuatan dan kerapian jahitan. Setelah mengetahui respon atau tanggapan yang diberikan oleh konsumen, maka dapat dilihat apakah respon yang diberikan adalah respon yang positif atau negative terhadap produk boneka limbah knit. Ketika respon yang diberikan merupakan respon yang positif, maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan boneka dari limbah *knit* dapat dijadikan sebagai alternatif bagi masyarakat yang ingin membuka usaha dalam skala yang kecil. Salah satu bentuk usaha dalam skala kecil adalah *home industry*. Definisi industri rumah tangga (*Home industry*) menurut Kuncoro (2007:342) “Perusahaan industri yang memperkerjakan tenaga kerja kurang dari lima pekerja”. Pusat kegiatan ekonomi industri ini di rumah keluarga dan tenaga berasal dari anggota keluarga sendiri dan masyarakat sekitar.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa adanya potensi untuk memanfaatkan limbah perca *knit* menjadi sebuah produk mainan. Karena merupakan produk dengan memanfaatkan limbah, maka ketika produk akan diperkenalkan diperlukan survei untuk mengetahui respon masyarakat. Apabila sebagian besar respon yang diberikan merupakan respon positif, maka dapat produk boneka limbah *knit* ini dijadikan sebagai alternatif usaha di *home industry*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian ini termasuk penelitian survei. Menurut Kerngiler (1996) seperti dikutip oleh Riduwan (2009), “Penelitian survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, dan hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.”

Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2008:115), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari kesimpulannya. Sedangkan pengertian Menurut Sugiyono (2010:215) sampel adalah “sebagian dari populasi itu”. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quota sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah tipe-tipe konsumen yang berada diberbagai macam tempat, seperti di pasar tradisional dan pasar modern. Sampel yang dipilih adalah konsumen yang berada di Foodcourt Royal Plaza Surabaya yang berjumlah 50 orang.

Strategi Pelaksanaan Penelitian

1. Observasi pendahuluan di Industri konveksi CV Danita
2. Membuat produk boneka
3. Menyusun proposal penelitian
4. Pengembangan instrument penelitian
5. Mencari data penelitian
6. Mengolah data penelitian
7. Pembahasan
8. Kesimpulan dan saran

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket/kuesioner.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

n = jumlah jawaban yang dipilih responden

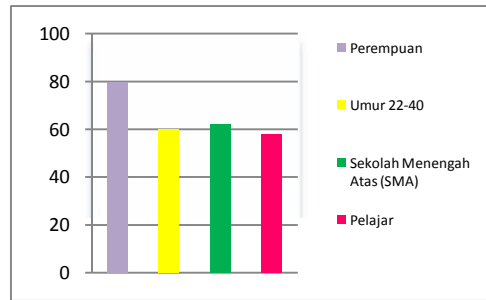
N = jumlah keseluruhan responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data Hasil Penelitian

Penyajian data merupakan suatu tahap untuk mengolah data yang diperoleh dengan cara pengumpulan data. Sajian data ini adalah data tentang bagaimana respon konsumen terhadap produk boneka limbah knit yang berbentuk diagram batang. Persentase yang disajikan pada diagram batang ini merupakan persentase nilai tertinggi dari nilai yang ditentukan. Untuk mengetahui hasil yang diperoleh dari hasil data yang telah dikumpulkan akan dikemukakan secara rinci tentang sajian data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Tentang Profil Responden

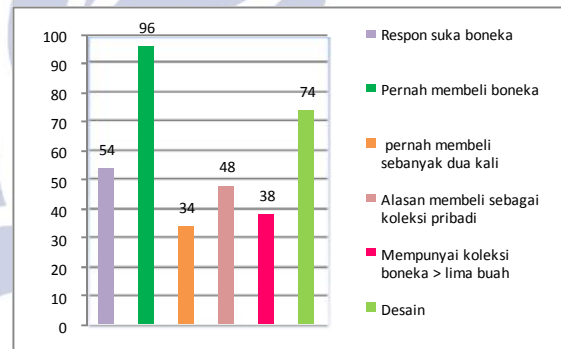


Gambar 1. Diagram persentase deskripsi profil responden

Berdasarkan gambar diatas, menunjukkan bahwa mayoritas 80% responden adalah perempuan. Responden berumur 22-40 tahun yang mendominasi sebanyak 60%. Adapun mayoritas responden pernah menempuh pendidikan terakhir SMA yaitu sebanyak 62%. Sebagian besar responden didominasi oleh pelajar yaitu sebanyak 58%.

2. Deskripsi Respon Konsumen Terhadap Produk Boneka limbah knit yang terdiri dari:

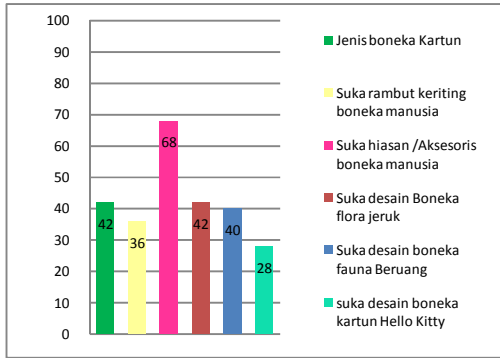
a. Deskripsi tentang respon konsumen terhadap produk boneka secara umum.



Gambar 2. Deskripsi tentang respon konsumen terhadap produk boneka secara umum

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden menyukai boneka yaitu sebanyak 54% responden. Sebagian besar pernah membeli boneka yaitu sebanyak 96% dan sisanya tidak pernah membeli boneka 4%. Kemudian hampir rata-rata responden pernah membeli boneka sebanyak dua kali. Tujuan mereka membeli boneka yaitu 48% responden menyatakan sebagai koleksi pribadi. Kemudian responden yang memiliki jumlah boneka > lima buah adalah sebanyak 38%, Bagian dari boneka yang disukai oleh mereka adalah mayoritas responden menyukai dari desain yaitu sebanyak 74%

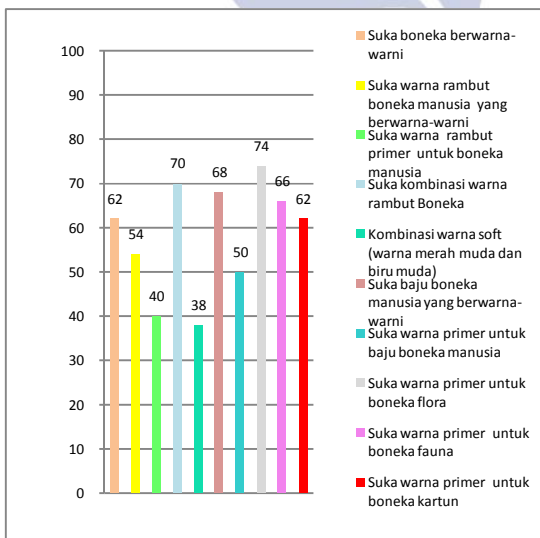
b. Deskripsi Tentang Desain.



Gambar 3. Diagram persentase respon desain boneka limbah knit

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa 42% responden menyukai jenis boneka kartun. Adapun dari empat jenis model rambut boneka manusia, rata-rata memperoleh nilai yang sama, yaitu 36% responden menyukai model rambut keriting, untuk hiasan atau aksesoris boneka manusia, 68% responden menyukai hiasan/ aksesoris. Terkait dengan desain boneka flora sebagian besar menyukai desain boneka jeruk 42%. Terkait untuk desain boneka fauna, sebagian besar menyukai desain boneka beruang 40%, Untuk desain boneka kartun, sebagian besar responden menyukai desain boneka hello kitty 28%.

c. Deskripsi tentang warna

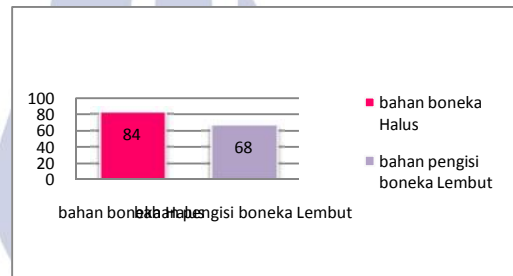


Gambar 4. Diagram persentase respon warna boneka limbah knit

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa mayoritas menyukai boneka yang berwarna-warni yaitu sebanyak 62% responden. Kemudian mayoritas responden menyukai rambut boneka yang berwarna-warni 54%. untuk rambut

boneka, sebagian besar menyukai warna rambut primer (merah, kuning, dan biru) yaitu sebanyak 40% responden. Selanjutnya untuk kombinasi warna rambut boneka manusia, sebagian besar menyukai kombinasi warna rambut boneka sebanyak 70%. Kombinasi warna rambut yang disukai adalah kombinasi warna soft yaitu sebanyak 38% responden. Kemudian mayoritas responden menyukai warna baju boneka yang berwarna-warni sebanyak 68%. Untuk warna baju boneka manusia, mayoritas menyukai warna primer yaitu sebanyak 50%, Terkait untuk warna boneka flora yang disukai yaitu dari empat jenis warna, mayoritas menyukai warna primer yaitu sebanyak 74% responden. Warna boneka fauna yang disukai yaitu dari empat jenis warna, mayoritas menyukai warna primer yaitu sebanyak 62% responden. dan warna yang paling disukai untuk boneka kartun adalah mayoritas responden menyukai warna primer sebanyak 62%.

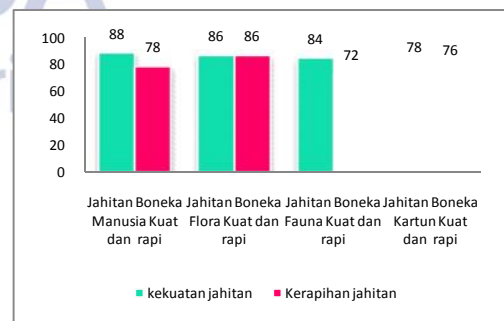
d. Deskripsi Tentang Bahan



Gambar 5. Diagram persentase respon terhadap bahan boneka limbah knit

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden yang menyatakan bahwa bahan boneka halus sebanyak 84%. Kemudian untuk bahan pengisi boneka mayoritas menyatakan bahwa bahwa pengisi (dakron) boneka lembut sebanyak 68% responden.

e. Deskripsi Tentang Kekuatan Jahitan



Gambar 6. Diagram persentase respon terhadap kekuatan jahitan boneka limbah knit

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan respon terhadap kekuatan jahitan. Respon untuk kekuatan jahitan boneka manusia adalah mayoritas responden sebanyak 88% menyatakan bahwa

jahitannya kuat. Kemudian untuk kekuatan jahitan boneka flora adalah mayoritas responden sebanyak 86% menyatakan bahwa jahitannya kuat. Untuk kekuatan jahitan boneka fauna adalah mayoritas responden 84% menyatakan bahwa jahitannya kuat. Selanjutnya untuk kekuatan jahitan boneka kartun adalah mayoritas responden sebanyak 78% menyatakan bahwa jahitannya kuat

Berdasarkan gambar 6, menunjukkan bahwa kerapihan jahitan boneka manusia adalah 78% menyatakan bahwa jahitan boneka manusia rapi. Kemudian untuk kerapihan jahitan boneka flora adalah 86% menyatakan bahwa jahitan boneka manusia rapi. Untuk kerapihan jahitan boneka fauna adalah 72% menyatakan bahwa jahitan boneka fauna rapi. Selanjutnya untuk kerapihan jahitan boneka kartun adalah 76% menyatakan bahwa jahitan boneka kartun rapi,

Pembahasan

1. Respon Konsumen Terhadap Produk Boneka Limbah *Knit* bila ditinjau:

a. Desain boneka

Terkait dengan desain, sebagian besar menyukai desain boneka kartun (48%). Jenis boneka kartun lebih disukai karena bentuk-bentuk tokoh kartun yang diwujudkan dalam bentuk boneka tersebut sering dijumpai di acara televisi. Kemudian sebagian besar responden menyukai aksesoris/hiasan pada boneka. Hiasan ini dapat mempercantik tampilan boneka sehingga boneka terlihat lebih menarik. Selanjutnya sebagian besar responden menyukai desain boneka flora jeruk (42%) karena bentuknya lucu dan menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Gito Sumarno (2000:192) "desain atau bentuk produk merupakan atribut yang sangat penting untuk mempengaruhi konsumen agar mereka tertarik dan kemudian membelinya". Kemudian untuk desain boneka kartun, mayoritas responden (72%) menyukai desain boneka kartun, dan desain boneka yang paling disukai adalah desain boneka hello kitty (28%), boneka kartun hello kitty karena bentuknya yang menyerupai kucing yang menggemaskan dan lucu sehingga sebagian orang sangat menyukainya. Terkait dengan desain boneka fauna, mayoritas responden (70%) menyukai desain boneka fauna dan desain boneka fauna yang paling disukai adalah desain boneka beruang (40%). Desain boneka beruang disukai karena pada umumnya boneka beruang memiliki ukuran yang besar dan dijadikan sebagai teman dalam bermain atau tidur.

b. Warna Boneka

Terkait pilihan warna rambut yang disukai, mayoritas responden (70%) menyukai warna rambut primer. Menurut Sadjiman (2005:19) Warna primer merupakan warna dasar yang tidak berasal dari campuran warna-warna lain. Mayoritas responden menyukai warna primer karena warna mempunyai sifat/karakteristik

tersendiri. Respon untuk kombinasi warna rambut pada boneka manusia adalah mayoritas responden (70%) menyukai kombinasi warna rambut dan kombinasi warna rambut yang disukai adalah (38%) menyukai kombinasi warna soft (merah muda dan biru muda). Kombinasi warna ini mencerminkan segala sesuatu yang lembut dan dingin sehingga enak dipandang mata. Terkait dengan warna baju boneka manusia sebagian besar responden menyukai warna primer. Responden menyukai warna primer karena warna primer mempunyai sifat/karakteristik tersendiri. Kemudian untuk warna boneka flora, fauna dan kartun, mayoritas responden menyukai warna primer yaitu sebesar Warna primer dipilih karena warna ini mempunyai karakteristik tersendiri yang disukai oleh responden.

c. Bahan Boneka

Respon untuk bahan boneka adalah sebagian besar responden (84%) menyatakan bahwa bahan boneka limbah knit halus. Bahan boneka ini halus sehingga nyaman saat dipegang. Kemudian untuk bahan pengisi boneka, sebagian besar responden (68%) menyatakan bahwa bahan pengisi boneka (dakron) adalah lembut. Bahan pengisi dakron lembut saat disentuh dan tidak keras sehingga nyaman ketika dipegang.

d. Kekuatan Jahitan

Respon untuk kekuatan jahitan boneka adalah sebagian besar responden menyatakan bahwa jahitan boneka manusia, fauna, flora, dan kartun adalah kuat. Kekuatan jahitan merupakan salah satu atribut yang penting. Hal ini sesuai dengan pendapat Tjiptono (2001:25) menyatakan bahwa salah satu atribut kualitas produk yaitu keandalan. Keandalan merupakan kemungkinan kecil produk akan mengalami kerusakan/gagal pakai. Dalam hal ini berarti kekuatan jahitan menjadi faktor penting agar boneka cepat rusak.

e. Kerapian Jahitan

Terkait dengan kerapian jahitan boneka, sebagian besar responden menyatakan bahwa jahitan boneka manusia, flora, fauna, dan kartun mempunyai jahitan rapi. Salah satu atribut yang mempengaruhi kualitas produk adalah kerapian atau estetika. Hal ini sesuai dengan teori dari Tjiptono (2001:25) estetika merupakan daya tarik produk terhadap panca indra. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa jahitan boneka manusia rapi.

2. Produk Boneka Yang Dapat Dijadikan Sebagai Alternatif Usaha Di *Home Industry*

Berdasarkan hasil survey, diketahui bahwa semua jenis produk boneka limbah *knit* disukai oleh sebagian besar responden. Hal ini berdasarkan dari perolehan skor tertinggi yang diperoleh oleh masing-masing jenis boneka. Berikut ini jenis-jenis dari produk boneka limbah *knit* yang mendapatkan perolehan skor tertinggi sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif produk di *home industry*: boneka

kartun hello kitty, boneka manusia rambut keriting, boneka fauna beruang dan boneka flora jeruk.

3. Analisis Produk Boneka Limbah *Knit* Bila Ditinjau Dari Teori SWOT
 - a. Bila ditinjau dari banyaknya limbah yang tersedia dan mudah didapatkan merupakan sebuah kekuatan (*strength*) yang dimiliki ketika akan membuat usaha boneka. Selain banyaknya limbah yang tersedia, adanya sumber daya manusia yang terampil dalam mengolah limbah menjadi produk boneka yang kreatif dan menarik merupakan sebuah kekuatan dalam memulai usaha pembuatan boneka di *home industry*.
 - b. Bila ditinjau kelemahan (*weakness*): keterbatasan modal, belum memiliki merek dan belum adanya pengecer.
 - c. Bila ditinjau dari peluang (*opportunity*) : ketersediaannya bahan limbah dan kegembiraan masyarakat terhadap produk boneka.
 - d. Bila ditinjau dari ancaman (*threath*) : persaingan membuat produk boneka yang berkualitas.

PENUTUP

Simpulan

1. Respon konsumen terhadap produk boneka limbah knit bila ditinjau dari:
 - a. Desain produk, maka dari empat jenis boneka, mayoritas menyukai jenis boneka kartun (42%). Untuk jenis boneka manusia, desain yang paling disukai adalah bentuk rambut keriting (36%) yang disertai tambahan berupa aksesoris pita, renda dan manik-manik pada boneka. Untuk desain boneka flora, kartun dan fauna, desain yang paling disukai berturut-turut adalah jeruk (42%), hello kitty (28%) dan beruang (40%).
 - b. Warna produk, mayoritas responden menyukai boneka yang berwarna-warni, baik dari bahan, bagian-bagian boneka, dan aksesoris (pita, renda, dan manik-manik). Warna primer mendapatkan respon terbanyak baik untuk jenis bahan boneka (kartun (66%), flora (74%), dan fauna (62%)) dan warna rambut (40%) dan baju boneka manusia (50%). Kemudian sebagian besar menyukai kombinasi warna rambut boneka manusia dan kombinasi warna soft (warna merah muda dan biru muda) (38%) paling disukai mayoritas responden.
 - c. Bahan produk, mayoritas responden menyatakan bahwa bahan boneka mempunyai tekstur halus dan bahan pengisi (dakron) juga lembut.
 - d. Kekuatan dan kerapian jahitan produk, mayoritas konsumen menyatakan bahwa produk boneka limbah knit mempunyai jahitan yang kuat dan rapi.
2. Produk boneka limbah *knit* yang dapat dijadikan sebagai alternatif usaha di *home industry* adalah produk yang mendapatkan nilai tertinggi antara lain produk boneka boneka flora jeruk 42%, boneka fauna beruang 40%, boneka manusia rambut keriting 36%, boneka kartun hello kitty 28%, dan. Jenis-jenis

produk tersebut mendapatkan respon yang positif dari konsumen sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif usaha di *home industri*.

3. Analisis produk boneka limbah knit bila ditinjau dari teori SWOT adalah
 - a. Bila ditinjau dari banyaknya limbah yang tersedia dan mudah didapatkan merupakan sebuah kekuatan (*strength*) yang dimiliki ketika akan membuat usaha boneka. Selain banyaknya limbah yang tersedia, adanya sumber daya manusia yang terampil dalam mengolah limbah menjadi produk boneka yang kreatif dan menarik merupakan sebuah kekuatan dalam memulai usaha pembuatan boneka di *home industry*.
 - b. Bila ditinjau kelemahan (*weakness*): keterbatasan modal, belum memiliki merek dan belum adanya pengecer.
 - c. Bila ditinjau dari peluang (*opportunity*) : ketersediaannya bahan limbah dan kegembiraan masyarakat terhadap produk boneka.
 - d. Bila ditinjau dari ancaman (*threath*) : persaingan membuat produk boneka yang berkualitas.

Saran

Dengan mengacu pada simpulan diatas, maka bila akan membuat produk boneka maka disarankan:

1. Membuat variasi boneka laki-laki.
2. Lebih berani dalam mengkombinasikan bahan perca knit dengan bahan lain seperti katun bermotif, dan lain-lain.
3. Agar boneka lebih kuat, maka sebaiknya menggunakan mesin jahit dalam memasang bagian-bagian bonekas seperti membuat badan, tangan, kaki, menjahit baju, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrianto. 2012. *Pertanggung Jawaban Terhadap Pindustri Rumah Tangga (Home Industry) Tanpa Izin Dinas Kesehatan*'. Skripsi. Makassar: Fakultas Hukum UNHAS
- Arikunto,S. 2006 *.Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gobe, Marc. 2005. *Emotional Branding*. (Bayu Mahendra, M.M:Terjemahan). Jakarta:Erlangga.
- Hartanto, N Sugiarto dan Watanabe, Shiger. 1980. *Teknologi Tekstil*. Jakarta: PT.Pradnia Paramita.
- Humphries, Mary. 2004. *Fabric Reference*. New Jersey:Pearson Practical Hall.
- Kuntari, Kari: 2011. *Sweety Doll*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Kotler, Philips. 2005. *Manajemen Pemasaran*. Jilid II. Edisi Kesebelas. Alih Bahasa Benyamin Molan. Jakarta.:Indeks.
- Kotler, Philips. 2007. *Manajemen Pemasaran*. Jilid I. Edisi Keduabelas. Alih Bahasa Benyamin Molan. Jakarta.:Indeks.
- Mangkunegara, AA Anwar Prabu. 2002. *Perilaku Konsumen*. Bandung:Refika Aditama.
- Muliawan, Jasa Unggul. *Manajemen Home Industri*. Yogyakarta : Banyu Media. 2008.

- Miftah, Toha. 1988. *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta:CV.Rajawali.
- Oroyan, Suzanna. 2009. *Anatomy Of a Doll*. Lafayette C A: C&T Publishing,Inc.
- Rangkuti, Freddy. 2004. *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadjiman. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta : CV. Arti Bumi Antarana.
- Sarlito, W. 1987. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Simamora,Bill. 2007. *Panduan Riset Perilaku Konsumen*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tjiptono, Fandy. 1999. *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta : Andi Offset.
- <http://humayramuslimcollection.blogspot.com/2012/07/macam-macam-jenis-bahan-kain.html>

