

## Kreasi Produk Kreatif Hadapi Revolusi Industri 4.0 Teknik Makrame Eceng Gondok ke Media Ban Sepeda Motor

Devi Elvina, Ferensia Tioris

Universitas Kristen Petra, Surabaya<sup>1\*</sup>  
m41415056@john.petra.ac.id

### Abstrak

Revolusi industri memberikan tantangan baru bagi negara Indonesia. Banyak hal terkait dengan gaya hidup manusia dikuasai oleh teknologi terbaru yang memunculkan istilah era disrupsi. Untuk menghadapi tantangan tersebut, Indonesia perlu memperkuat potensi, khususnya di bidang Ekonomi Kreatif. Ekonomi kreatif harus mampu menghasilkan produk yang berkelanjutan dan memiliki inovasi sehingga produk dapat memiliki nilai lebih dalam kreativitas. Dengan memanfaatkan pengetahuan tentang kelebihan dari revolusi industri 4.0 melalui teknologi-teknologi terbaru, Indonesia mampu mencapai visi dan misi ekonomi kreatif sebagai tonggak baru eksistensi negara terkait dengan kekuatan di bidang perekonomian. Makanan, *fashion*, dan kriya merupakan sektor yang memiliki peran tertinggi dalam ekonomi kreatif. Untuk mencapai visi tersebut, dibutuhkan kolaborasi terkait dengan para ahli, khususnya terkait dengan teknik pengolahan material untuk kerajinan tangan. Dengan harapan agar ekonomi kreatif Indonesia mampu sukses hadapi revolusi industri 4.0.

Katakunci: *Kreatif, Revolusi, Ideasi, Berkelanjutan, Makrame.*

### 1. Pendahuluan

Revolusi Industri 4.0 merupakan tantangan besar bagi negara Indonesia. Kemajuan teknologi yang bergerak dengan sangat cepat melalui kecepatan dalam mengakses *internet* memiliki pengaruh besar dalam mengakses informasi terbaru dengan lebih cepat. Pengaruh revolusi industri dijelaskan pada *The World Economic Forum (WEF)* yang menyatakan bahwa revolusi industri 4.0 ditandai dengan pembauran (*fusion*) teknologi yang mampu menggantikan faktor sumber daya manusia, alat-alat produksi, dan metode operasional untuk mencapai suatu tujuan, yang pada saat ini dikenal dengan era disrupsi (dikutip dari artikel pada *ajarekonomi.com* "Perkembangan Revolusi Industri 4.0 (*Industrial Revolution 4.0*) dan Tantangan ke Depan", 8 Mei 2018). Untuk menyikapi tantangan tersebut, Indonesia perlu meningkatkan dan memperkuat potensi, khususnya di bidang industri kreatif. Berdasarkan Infografis Ringkasan Data Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia tahun 2018 (BEKRAF), ekonomi kreatif memberikan kontribusi sebesar 7,44% terhadap total perekonomian Indonesia. Kuliner (41,40%), fashion (18,01%), dan

kriya (15,40%) merupakan 3 (tiga) bidang tertinggi dalam Kontribusi PDB Subsektor Ekraf 2016. Untuk menghadapi Revolusi Industri 4.0, Indonesia perlu untuk meningkatkan potensi ini, salah satunya pada bidang kriya. Potensi-potensi yang dimiliki perlu dikolaborasikan dengan kemampuan dan pengetahuan teknologi yang terbaru, untuk menciptakan sistem ekonomi kreatif yang berjangka panjang. Ada beberapa hal yang tidak dapat dikerjakan dengan menggunakan kemampuan keterampilan manusia, sehingga dibutuhkan bantuan teknologi untuk menyempurnakan dan memberikan nilai lebih pada sebuah produk yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat dan rasa bangga akan lokalitas karya Indonesia.

Kerajinan eceng gondok merupakan salah satu kriya yang memiliki potensi di bidang ekonomi kreatif karena dengan teknik anyamannya yang fleksibel dapat menciptakan berbagai jenis produk, yaitu tas, tempat penyimpanan, aksesoris, dan lain-lain. Berdasarkan informasi dari KOMINFO JATIM, eceng gondok dan sampah banyak terhampar di bawah Jembatan Tol Gunung Sari yang tersangkut oleh *trash boom*. Jumlah eceng gondok dan sampah yang semakin bertambah menyulitkan pihak Patroli Air. Maka dari itu, untuk inisiasi pengurangan jumlah eceng gondok,

muncul para pengrajin eceng gondok lokal. Menurut pendapat Antiek dalam *sinдонews.com* (artikel: "Eceng Gondok Jadi Favorit Industri Kreatif Surabaya"), kerajinan eceng gondok menjadi kerajinan yang diminati hingga dapat di ekspor ke mancanegara. Untuk mengembangkan kerajinan eceng gondok agar menjadi lebih bertahan lama di sektor ekonomi kreatif, dibutuhkan sebuah inovasi yang tidak hanya bertahan pada 1 (satu) jenis bahan. Kolaborasi menjadi elemen penting di Revolusi Industri 4.0 untuk menciptakan produk yang inovatif dan berkualitas.

Kolaborasi material antara eceng gondok dengan ban sepeda motor dapat menjadi sebuah produk yang memiliki kualitas yang lebih baik dari yang sebelumnya dengan penyelesaian masalah limbah ban sepeda motor. Dengan kolaborasi material, diharapkan produk dapat memberikan inspirasi dalam pengolahan material dengan sistem yang baru sebagai bentuk solusi ekonomi dalam menghadapi era disrupsi.

## 2. Metode

### 2.1 Identifikasi Isu Masalah

Identifikasi isu masalah dikaitkan dengan pokok bahasan dasar dari *sustainability*, yang terkait dengan isu sosial, isu lingkungan, dan isu ekonomi.

#### 2.1.1 Isu Sosial

Kebutuhan partisipan dari masyarakat dalam mengolah limbah ban sepeda motor dan mengembangkan industri kreatif eceng gondok untuk menciptakan peluang dan kesadaran masyarakat dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0.

#### 2.1.2 Isu Lingkungan

Isu lingkungan berkaitan dengan material yang digunakan yang berpotensi untuk menjadi solusi permasalahan lingkungan. Material yang menjadi isu permasalahan lingkungan adalah limbah ban sepeda motor dan eceng gondok.

Limbah ban sepeda motor terus mengalami peningkatan akibat meningkatnya jumlah kendaraan bermotor roda dua di Indonesia dan kebutuhan dalam *maintenance* ban sepeda motor. Karena kebutuhan *maintenance* ban sepeda motor, maka produksi ban sepeda motor turut meningkat

dan jumlah ban sepeda motor yang tidak terpakai menjadi bertambah.

Gulma pada eceng gondok dapat mengurangi efisiensi sistem irigasi yang mengganggu dan tersebar luas sehingga terjadi pemborosan air karena penguapan dan pengurangan aliran air. Menurut Dwi Iswari (2004), gulma air memiliki sifat-sifat dan karakteristik dalam berkembang biak dengan laju yang sangat cepat dan dapat beradaptasi di berbagai lingkungan. Gulma air dapat mengganggu penetrasi matahari ke permukaan air atau *Dissolved Oxygen* serta dapat menurunkan produktivitas air.

### 2.1.3 Isu Ekonomi

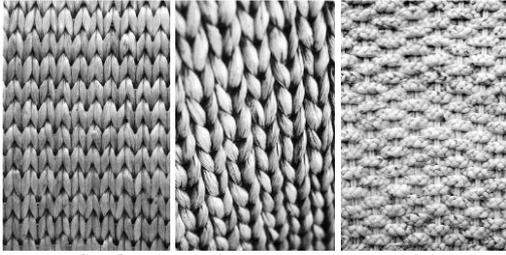
Pengusaha kerajinan eceng gondok memiliki berbagai macam varian kerajinan eceng gondok, mulai dari tas, tempat penyimpanan, aksesoris, dan lain-lain. Akibat dari perkembangan *trend* dan jumlah pengrajin eceng gondok yang terus bertambah, terjadilah penurunan harga jual dan penurunan peminatan khususnya pada kalangan millennial. Untuk itu dibutuhkan kesadaran untuk mengembangkan varian produk yang dapat disesuaikan dengan *trend* dan selera pasar masa kini. Di Indonesia, khususnya di Surabaya, banyak ibu-ibu rumah tangga yang berpotensi untuk diberdayakan.

## 2.2 Analisa Potensi Karakteristik Eceng Gondok dan Ban Sepeda Motor

Analisa potensi berdasarkan literatur tentang karakteristik material sebagai pengetahuan untuk identifikasi kualitas dari produk yang dihasilkan.

### 2.2.1 Karakteristik & Potensi Eceng Gondok

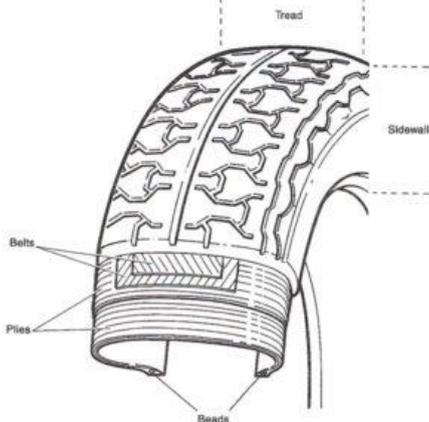
Eceng gondok memiliki karakteristik yang berpotensi untuk dikembangkan, yaitu fleksibilitas untuk menciptakan sebuah produk dengan teknik anyamannya dan memiliki pesona estetika yang menarik. Untuk mencapai fleksibilitas dan kelenturan eceng gondok, dibutuhkan beberapa tahapan dalam mengelola eceng gondok dari bahan mentah hingga bahan siap olah, yang meliputi proses pencucian, pemisahan eceng gondok dari tangkai, dan pengeringan. Setelah melalui tahapan tersebut, eceng gondok siap untuk dianyam (dalam website *masFikr.com* pada artikel "4 Kerajinan dan 8 Manfaat Eceng Gondok yang Mungkin Belum Kamu Ketahui", no date).



Gambar 1. Motif Anyaman Eceng Gondok

### 2.2.2 Karakteristik Ban Sepeda Motor

Ban sepeda motor pada umumnya terdiri dari 2 bagian utama, yaitu ban luar dan ban dalam. Pada penelitian ini, yang dimanfaatkan untuk diproses menjadi sebuah produk adalah ban bagian luar. Ban bagian luar disebut dengan *Tread* yang terbuat dari karet yang keras. Karena ban bagian luar sifatnya keras, memiliki potensi untuk digunakan kembali sebagai tempat penyimpanan. (dalam website totalotomotif.com, pada artikel "Ban (Tyre) untuk Sepeda Motor", Maret 2007).



Gambar 2. Detail Ban Tipe Radial

## 3. Kajian Pustaka

### 3.1 Revolusi Industri 4.0

Berdasarkan buku yang dikeluarkan oleh Deolitte yang berjudul "Industry 4.0: Challenges and solutions for the digital transformation and use of exponential technologies" (2015), konsep revolusi industri 4.0 digunakan secara luas di Eropa, khususnya pada sektor manufaktur di Jerman. Konsep ini merupakan pengembangan dari revolusi industri yang telah terjadi sebelumnya (revolusi industri 3.0), dimana pengembangan tahap terjadi pada organisasi dan manajemen dari proses rantai nilai (*value chain process*) yang terlibat dalam industri manufaktur. Revolusi industri membawa perubahan secara besar

pada gaya hidup manusia, dimana segala sesuatu dapat dilakukan dan didapatkan hanya dengan menggunakan *internet*. Dari *internet*, muncul teknologi-teknologi terkini yang lebih mutakhir yang mampu menggantikan tenaga kerja manusia karena keterbatasan kemampuan manusia, inilah yang dikenal dengan era disrupsi.

### 3.2 Ekonomi Kreatif

Berdasarkan Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2009-2015 (2008) di dalam artikel Indonesia Kreatif, ekonomi kreatif merupakan era baru yang intensif dalam informasi dan kreativitas yang berdasar pada ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonomi. Perubahan konsep yang diterapkan dalam ekonomi kreatif adalah sebagai berikut: 1) Mendorong peningkatan pendapatan, penciptaan pekerjaan, dan pendapatan ekspor sekaligus mempromosikan kepedulian sosial, keragaman budaya, dan pengembangan manusia; 2) Menyertakan aspek sosial, budaya, dan ekonomi dalam pengembangan teknologi, Hak Kekayaan Intelektual, dan pariwisata; 3) Kumpulan aktivitas ekonomi berbasis pengetahuan dengan dimensi pengembangan dan keterhubungan lintas sektoral pada level ekonomi mikro dan makro secara keseluruhan; 4) Suatu pilihan strategi pengembangan yang membutuhkan tindakan lintas kementerian dan kebijakan yang inovatif dan multidisiplin; 5) Di jantung Ekonomi Kreatif terdapat Industri Kreatif. Ekonomi kreatif berkaitan dengan industri kreatif terkait dengan kreativitas sumber daya manusia sebagai aset untuk menciptakan nilai tambah dalam sektor perekonomian, khususnya di Indonesia.

### 3.3 Pengertian Produk Kreatif

Definisi Produk menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (April, 2018) adalah 1) *n* barang atau jasa yang dibuat dan ditambah gunanya atau nilainya dalam proses produksi dan menjadi hasil akhir dari proses produksi itu; 2) *n* benda atau yang bersifat kebendaan seperti barang, bahan, atau bangunan yang merupakan hasil konstruksi; 3) *n* hasil; hasil kerja; 4) *n* *Mat* hasil kali. Sedangkan pengertian dari kata 'kreatif' menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (April, 2018) adalah 1) *a* memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan; 2) *a* bersifat (mengandung) daya cipta: *pekerjaan yang – menghendaki kecerdasan dan imajinasi*. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk kreatif merupakan

barang atau jasa yang diciptakan dengan kemampuan kecerdasan dan imajinasi untuk memiliki nilai tambah dari segi guna dan segi nilai produk itu sendiri.

### **3.4 Potensi Ekonomi Kreatif dalam Hadapi Revolusi Industri 4.0**

Berdasarkan pengertian mengenai produk kreatif yang telah disimpulkan, ekonomi kreatif memiliki peran yang berpengaruh dalam penciptaan lapangan pekerjaan serta inspirasi bagi masyarakat melalui pemberdayaan, sehingga potensi dari ekonomi kreatif untuk membentuk sistem perekonomian Indonesia dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Pemanfaatan teknologi-teknologi mutakhir melalui kecerdasan manusia menjadi nilai tambah bagi sebuah produk yang dihasilkan dan memberikan keuntungan bagi pengguna teknologi.

### **3.5 Kaitan Sustainable Design dengan Ekonomi Kreatif**

Menurut Iwan Priyoga (*Majalah Ilmiah Universitas Pandanaran, Vol. 8 No. 16, 2010*), *sustainable design* adalah penjabaran dari konsep pembangunan berkelanjutan dengan penitik beratan pada konsep filosofi mengenai perancangan fisik, lingkungan yang dibina, dan layanan yang berlandaskan prinsip ekonomi, sosial, dan ekologi yang memiliki jangka panjang (sifatnya berkelanjutan). Dengan fokus pada prinsip ekonomi, sosial, dan ekologi, desain berkelanjutan (*sustainable design*) harus mampu menyelesaikan permasalahan terkait pada prinsip-prinsip tersebut, dengan cara mencegah atau mengurangi dampak negatif yang dihasilkan, terkait dengan kesehatan, kenyamanan, hingga pengaruh ke kinerja objek.

Dalam ekonomi kreatif, penerapan *sustainable design* diaplikasikan ke bentuk yang mikrokosmos, yang wujudnya dalam bentuk benda yang dapat digunakan sehari-hari. Ekonomi kreatif mampu menyelesaikan permasalahan dari segi ekonomi dan sosial. Tidak menutup kemungkinan bahwa dengan memperhatikan lingkungan, maka produk yang dihasilkan akan memiliki nilai lebih dalam aspek inovasi dan keberlanjutan. Dengan majunya teknologi dalam pengolahan limbah, maka revolusi industri

4.0 dapat memberikan dampak yang positif dan peluang untuk ekonomi kreatif. Perhatian terhadap ketiga prinsip dasar dari desain keberlanjutan dapat membawa sebuah usaha ekonomi kreatif Indonesia untuk lebih bertahan dalam menghadapi disrupsi hasil dari revolusi industri 4.0.

### **3.6 Sistem Pengolahan Material**

#### **3.6.1 Sistem Pengolahan Eceng Gondok**

Tahap pengolahan eceng gondok dari bahan mentah hingga dapat diolah menjadi sebuah produk adalah 1) Mencuci eceng gondok dari kotoran yang melekat dan bau yang tidak sedap dengan menggunakan air bersih; 2) Memisahkan eceng gondok dari tangkai, dengan tujuan untuk mengklasifikasi karakteristik bagian dari eceng gondok sesuai dengan produk yang ingin dibuat, ada bagian yang digunakan untuk pembuatan tas, sandal, penyimpanan, dan lain-lain. Pemisahan dilakukan dengan menggunakan gunting yang cukup besar atau pisau; 3) Proses pengeringan eceng gondok melalui penjemuran dengan sinar matahari untuk menghasilkan kualitas yang baik; 4) Membuat pola kerajinan; 5) Mengaplikasikan berbagai teknik penganyaman eceng gondok, semakin unik tekniknya maka nilai dari produk berbahan dasar eceng gondok semakin tinggi; 6) Finishing dengan menambahkan aksesoris dan menutupi bagian akhir dari proses menganyam (Berdasarkan artikel dari MASFIKR, no date). Beberapa teknik penganyaman dapat diaplikasikan untuk dikombinasi dengan material ban sepeda motor.

#### **3.6.2 Sistem Pengolahan Ban Sepeda Motor**

Sistem pengolahan ban sepeda motor untuk dikombinasikan dengan eceng gondok adalah sebagai berikut: 1) Membersihkan ban sepeda motor terlebih dahulu dengan menggunakan sikat dan sabun atau shampoo (bisa menggunakan sabun khusus mobil untuk hasil yang lebih baik); 2) Pengeringan dengan cara dianginkan saja dan lebih baik tidak terkena panas matahari secara langsung yang menyebabkan ban menyerap panas terlalu banyak dan berakibat kerusakan pada karet ban (pemuaihan dari sinar matahari); 3) Proses finishing produk dapat menggunakan cat agar ban terlihat seperti baru. Untuk pemilihan ban sepeda motor yang digunakan sebagai elemen dekorasi, akan lebih menarik apabila menggunakan ban yang masih terlihat teksturnya dibandingkan dengan ban yang sudah terlalu halus dan polos.

### 3.6.3 Teknik Makrame

Menurut Sobandi (2006), dengan pengertian dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, beliau menyimpulkan bahwa makrame merupakan sebuah kerajinan simpul-menyimpul dengan menggarap rangkaian benang pada awal atau akhir suatu hasil tenunan yang membentuk aneka rumbai dan jumbai dari hasil berbagai jenis simpul yang digunakan. Teknik ini mengandalkan keterampilan tangan. Keterampilan ini bertujuan untuk memberikan fokus pada estetika hasil dari simpul yang dibuat dan dikomposisikan. Bentuk-bentuk dasar dari simpul makrame adalah simpul kepala, simpul rantai, simpul mati, simpul tunggal, simpul ganda, dan simpul gordin.

### 3.7 Strategi Pemasaran Produk Kreatif yang Ditawarkan

Revolusi industri 4.0 membuat persaingan dalam bisnis menjadi sangat ketat dan menyebabkan banyak perusahaan besar lama tergeser akibat mitra usaha kecil yang kegiatannya tidak terdeteksi oleh perusahaan besar, khususnya di bidang pemasaran. Berdasarkan kesimpulan dari artikel pada website SB1M Guru, strategi pemasaran yang ditawarkan untuk produk kreatif, khususnya pada bidang kerajinan tangan adalah sebagai berikut.

#### 3.7.1 Analisis S.W.O.T

Analisis S.W.O.T merupakan singkatan dari *Strengths*, *Weakness*, *Opportunities*, *Threats*. Tujuan dari analisis S.W.O.T adalah untuk mengenal potensi dan manfaat dari produk bagi produsen maupun konsumen, mengenal batasan-batasan dan kelemahan produk, dan analisa ancaman yang akan datang sehingga memunculkan solusi dan pencegahan di awal sebelum masalah terjadi pada usaha kreatif (Team FME – Free Management Ebooks, 2018)

#### 3.7.2 Menentukan Target Pasar

Target pasar dapat diketahui setelah mengenal karakteristik produk sebagai solusi dari suatu permasalahan. Dengan mengenali target pasar, maka untuk mencapai sasaran akan lebih mudah dan tepat.

### 3.7.3 Media Promosi

Media promosi yang ditawarkan adalah dengan menggunakan media digital sebagai wadah untuk promosi dan *portfolio* mengenai produk-produk yang sudah dibuat. Pemanfaatan media digital dapat melalui media sosial, *website*, maupun pengiklanan di internet. Dengan memanfaatkan media digital, calon konsumen akan dengan mudah dan cepat mengenal produk kreatif yang diciptakan dengan desain grafis yang menarik minat konsumen.



Gambar 3. Contoh Kerajinan Tangan dengan Teknik Makrame sebagai Elemen Dekoratif

#### 3.7.4 Berada di Lingkungan Komunitas

Lingkungan komunitas dapat menjadi wadah untuk saling berbagi dan mendukung usaha sesuai dengan kesamaan jenis produk maupun jenis usaha. Media ini dapat menciptakan relasi yang luas dan kolaborasi antar pengusaha untuk pengembangan usaha dan penciptaan produk yang lebih baik ke depannya.

## 4. Pembahasan Hasil

### 4.1 Tahap Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi terkait dengan masalah-masalah yang ada pada lingkup *sustainable design*, yaitu masalah ekonomi, masalah sosial, dan masalah lingkungan yang saling terkait satu sama lain. Kemudian pengumpulan informasi mengenai sumber inspirasi, inspirasi, hingga menjadi ide produk yang ditawarkan. Pengumpulan informasi disusun hingga muncul ideasi produk kreatif sebagai solusi dari masalah-masalah yang timbul.

### 4.2 Tahap Ideasi

Proses yang dilakukan untuk menciptakan sebuah produk yang mampu menyelesaikan permasalahan adalah sebagai berikut.

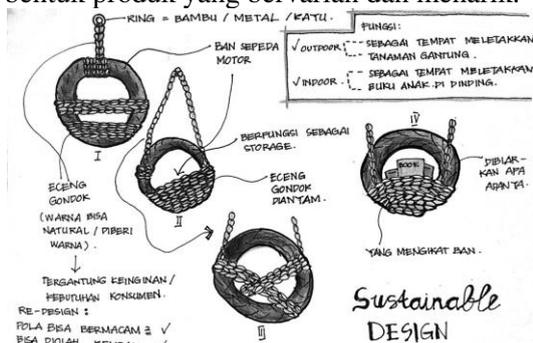
#### 4.2.1 Pemahaman Karakteristik Material dan Konsep yang Ditawarkan

Proses ini terkait dengan informasi yang diperoleh mengenai karakteristik bahan eceng gondok dan ban sepeda motor sehingga memunculkan ide

konsep jenis produk tempat penyimpanan sebagai elemen dekorasi rumah. Konsep disesuaikan dengan solusi permasalahan terkait dengan kebutuhan lapangan pekerjaan untuk masyarakat, permasalahan terkait dengan limbah ban sepeda motor dan eceng gondok yang terus bertambah, dan memberikan wawasan kepada masyarakat terkait dengan fungsi produk untuk menjadi elemen dekorasi rumah yang menarik dan aman bagi lingkungan. Judul konsep yang ditawarkan adalah *O-Wheel*, yang menunjukkan karakter fleksibilitas pada produk kreatif yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan penyimpanan untuk konsumen dimana pun ia berada, baik *outdoor* maupun *indoor*.

#### 4.2.2 Sketsa Alternatif Bentuk Produk

Proses olah bentuk produk diimplementasikan dengan metode sketsa alternatif untuk memunculkan seluruh ide olah bentuk dan dapat menghasilkan ide bentuk produk yang bervariasi dan menarik.



Gambar 4. Sketsa Alternatif Produk Kreatif

#### 4.3 Perencanaan Pemasaran Produk

##### 4.3.1 SWOT Analysis

Pengenalan produk dengan analisa SWOT untuk menentukan *strength* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunity* (peluang), dan *threat* (ancaman), yang mempengaruhi keberlangsungan produk.

*Strength* dari produk adalah 1) Mampu memberikan inovasi olah produk; 2) Memiliki sumber daya manusia yang ahli di bidang pengolahan eceng gondok; 3) Material yang mudah didapatkan; 4) Kekuatan *branding* karena karakteristik produk yang mudah dikenal masyarakat.

*Weakness* dari produk adalah 1) Keterbatasan jumlah produksi; 2) Kecepatan produksi;

*Opportunity* dari produk adalah 1) Peluang untuk memberdayakan masyarakat; 2) Peluang untuk bertahan di dunia ekonomi kreatif (keberlanjutan); 3) Peluang untuk menciptakan pembaharuan pada teknik olah material.

*Threat* dari produk adalah 1)

Tabel 1: Tabel Analisis SWOT Produk Kreatif yang Diusulkan.

SW	Strength	Weakness
OT		
Opportunity	Inovasi dalam olah produk memberikan peluang lapangan pekerjaan dan keberlanjutan usaha.	Dengan keterbatasan jumlah produksi membuat produk menjadi lebih eksklusif karena pembuatannya tidak menggunakan mesin.
Threat	Fungsi hanya terbatas pada tempat penyimpanan, jika tidak ada inovasi lebih lanjut dapat membuat produk kehilangan minat dari para konsumen.	Apabila tuntutan permintaan tinggi dapat mempengaruhi kinerja dan pelayanan kepada konsumen.

##### 4.3.2 Target Pasar

Target pemasaran produk ini adalah ibu rumah tangga dan para dekorator yang ingin mendekorasi rumah dengan dekorasi yang menarik dan dapat digunakan untuk beberapa fungsi.

##### 4.3.2 Media Pemasaran Digital

Media digital yang digunakan untuk memasarkan produk yang sudah jadi adalah media sosial, *website*, dan *google business*. Tujuannya penggunaan media digital adalah untuk memperluas jangkauan target dan mempercepat proses pengenalan produk kepada calon konsumen. Media digital dapat digunakan untuk wadah *portfolio* mengenai karya-karya yang sudah dibuat.

#### 5. Kesimpulan

Ideasi produk bertujuan untuk memberikan usulan ide dan pengetahuan kepada masyarakat mengenai teknik terbaru dalam pengolahan potensi yang ada terkait dengan konten lokal yang berbekal teknologi, khususnya dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Penggunaan teknologi dan pengetahuan terbaru dalam aplikasi teknik makrame ke dalam produk eceng gondok dapat memberikan wawasan mengenai peningkatan kualitas produk dan penambahan nilai fungsi dan estetika pada produk. Dengan adanya ideasi

produk kreatif dan pertimbangan terkait dengan solusi permasalahan *sustainable design*, diharapkan produk ini dapat berkelanjutan dan terus memperoleh pengembangan dari berbagai sisi. Harapannya, produk ini dapat menjadi solusi dari adanya disrupsi yang melanda ke Indonesia, potensi untuk meningkatkan perekonomian Indonesia hingga mencapai tingkat internasional, dan membuka pandangan masyarakat dan inspirasi bagi para pelaku ekonomi kreatif maupun para *entrepreneur* untuk mampu mengontrol dan memanfaatkan kelebihan dari adanya revolusi industri 4.0.

## 6. Penghargaan

Ideasi pada penulisan ini merupakan hasil dari proses pembelajaran mata kuliah *Sustainable Design* (A) pada semester genap 2017/2018 program studi Desain Interior Universitas Kristen Petra, yang diampu oleh Dr. Yusita Kusumarini S.Sn., M.Ds. Jurnal dapat terselesaikan dengan baik karena jasa pembimbingan dan pembelajaran dari mata kuliah Seminar (B) pada semester ganjil 2018/2019 program studi Desain Interior Universitas Kristen Petra, yang diampu oleh Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada para pengajar atas bimbingan, pelajaran, serta dukungan untuk menghasilkan kualitas yang terbaik dalam penulisan jurnal ini.

## 7. Pustaka

- Badan Ekonomi Kreatif Indonesia. (2018). *Infografis Ringkasan Data Statistik Ekonomi Kreatif Indonesia*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif Indonesia dan Badan Pusat Statistik.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (April, 2018). KBBI Daring. Retrieved September 29, 2018, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Ban (Tyre) untuk Sepeda Motor. (Maret, 2017). Retrieved September 28, 2018, from <http://totalotomotif.com/ban-tyre-untuk-sepeda-motor/>
- Deloitte. (2015). *Industry 4.0: Challenges and solutions for the digital transformation and use of exponential technologies*. Zurich: The Creative Studio at Deloitte.
- Free Management Ebooks. (2013). *SWOT Analysis: Strategy Skills*. Retrieved September 29, 2018, from <http://www.free-management-ebooks.com/dldebk-pdf/fme-swot-analysis.pdf>
- Indonesia. Badan Ekonomi Kreatif Indonesia: Indonesia Kreatif. (n.d.). *Apa itu Ekonomi Kreatif*. Retrieved September 29, 2018, from <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/ikpro/programs/apa-itu-ekonomi-kreatif/>
- MasFikr. (n.d.). *4 Kerajinan dan 8 Manfaat Eceng Gondok yang Mungkin Belum Kamu Ketahui*. Retrieved September 28, 2018, from <http://masfikr.com/4-kerajinan-dan-8-manfaat-eceng-gondok-yang-mungkin-belum-kamu-ketahui/>
- Motorplus. (Februari, 2018). *Wah, Ini Dia Cara Paling Ampuh Bikin Bersih Ban Motor*. Retrieved September 29, 2018, from <https://motorplus.gridoto.com/read/04226399/wah-ini-dia-cara-paling-ampuh-bikin-bersih-ban-motor?page=all#!%2F>
- Priyoga, I. (2010). Desain Berkelanjutan (Sustainable Design). *Majalah Ilmiah Universitas Pandanaran, Vol. 8 No. 16*. Retrieved September 29, 2018, from <https://jurnal.unpand.ac.id/index.php/dinsain/article/view/53>
- SB1M. (2018). *Strategi Pemasaran Produk Kerajinan Tangan*. Retrieved 29, 2018, from <http://sb1m.guru/strategi-pemasaran-produk-kerajinan-tangan/>
- Setiyo, H.N. (Mei, 2018). *Perkembangan Revolusi Industri 4.0 (Industrial Revolution 4.0) dan Tantangan ke Depan*. Retrieved September 27, 2018, from <https://www.ajarekonomi.com/2018/05/perkembangan-revolusi-industri-40.html>
- Sobandi, B. (2006). *MAKRAME (Kerajinan dengan Teknik Simpul)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.