



Pengembangan Industri Tenun Melalui Adopsi IPTEKS Perguruan Tinggi

Development of the Weaving Industry through the Adoption of Higher Education Science and Technology

Dewi Kusuma Wardani¹, Mulyanto², Endang Sri Hariyani³, Endri Sintiana Murni⁴, Esterica Yunianti⁵, Arif Ranu⁶, Fransisca Rahcmawati Indira⁷

Universitas Sebelas Maret, Indonesia ^{1,2,3,4,5,6,7}

dewikusuma@student.uns.ac.id¹, mulyanto@staff.uns.ac.id², endangsri71@staff.uns.ac.id³, endrisintianamurni@staff.uns.ac.id⁴, estericyunianti@staff.uns.ac.id⁵, arifranu@staff.uns.ac.id⁶, fransiscaindira@student.uns.ac.id⁷

Kata Kunci :

Tenun; Inovasi; IPTEKS;
Desain; Promosi

ABSTRAK

Mitra Usaha Tenun Yoga Art yang berlokasi di Klaten, Jawa Tengah menghadapi tantangan dalam pengembangan usaha yaitu masih terbatasnya desain motif tenun dan desain produk busana, serta belum optimalnya media promosi. Tujuan kegiatan ini ialah sebagai berikut: (1) mengembangkan desain motif tenun dan meningkatkan mutu produk tenun (baik tenun lurik, tenun ikat, tenun dobby, tenun lukis, dan tenun batik); (2) mengembangkan desain produk busana berbahan tenun; dan (3) membuat desain media promosi baik berupa cetak dan digital untuk meningkatkan pemasaran atau omset mitra. Pendekatan kegiatan secara partisipatif, melibatkan mitra usaha dari perencanaan, proses produksi, produk dan evaluasi hasil kegiatan. Metode yang diterapkan meliputi wawancara, diskusi, observasi, praktik, pelatihan, uji coba produk dan produksi terbatas maupun massal. Uji coba produk telah tercapai dengan baik yang terimplementasi dengan terciptanya produk tenun dan media promosi. Hasil yang dicapai dari kegiatan tersebut yaitu: terciptanya sepuluh desain tenun digital, lima desain produk tenun lurik, lima desain produk tenun ikat, tiga desain produk tenun dobby, tiga desain produk tenun lukis, dua desain produk tenun cap batik, dua puluh dua desain produk busana berbasis tenun, satu katalog produk, satu video promosi, empat video tutorial produksi tenun, dan website Yoga Art.

Keywords :

Weaving; Innovation
Science and Technology
Knowledge; Design;
Promotion

ABSTRACT

Weaving Yoga Art Business Partners, located in Klaten, Central Java, face challenges in business development, namely the limited design of woven motifs and fashion product designs, as well as the lack of optimal promotional media. The objectives of this service are as follows: (1) developing woven motif designs and improving the quality of woven products (both lurik weaving, ikat weaving, doobby weaving, painted weaving, and batik weaving); (2) developing designs for woven clothing products; and (3) creating promotional media designs, both print and digital, to increase marketing or partner turnover. The activity approach is participatory, involving business partners in planning, production processes, products, and the evaluation of activity results. The methods applied include interviews, discussions, observations, practice, training, product trials, and limited or mass production. Product trials have been well achieved which is implemented by the creation of weaving products and promotional media. The results achieved from these activities are: the creation of ten digital weaving designs, five striated weaving product designs, five ikat weaving product designs, three doobby weaving product designs, three painted weaving product designs, two batik stamp weaving product designs, twenty-two weaving-based fashion product designs, one product catalog, one promotional video, four weaving production tutorial videos, and the Yoga Art website.

PENDAHULUAN

Provinsi Jawa Tengah memiliki jumlah industri kecil terbesar di Indonesia yaitu dengan persentase 25,2% (Nurhaedah & Rismawati, 2023). Menurut data BPS (2023), salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki potensi besar dalam industri kecil ialah Kabupaten Klaten dengan jumlah industri kecil sebanyak 4846 pada tahun 2022. Industri kecil menopang perekonomian di Kabupaten Klaten, dimana secara khusus Klaten dikenal sebagai wilayah sentra tenun yang sangat berkembang (Wijayanti, 2019). Tenun merupakan salah satu produk tradisional yang diwariskan secara turun-temurun, beragam tekstil tenun yang umumnya dikenal oleh masyarakat luas ialah tenun lurik, ikat, dan songket (Ramadhani & Sukmawan, 2022). Tenun lurik merupakan salah satu produk unggulan di Kabupaten Klaten (Ramadhani & Sukmawan, 2022), sehingga dapat menggambarkan kemampuan daerah menghasilkan produk, menciptakan nilai, memanfaatkan sumberdaya secara nyata, memberi kesempatan kerja, dan meningkatkan pendapatan bagi masyarakat maupun pemerintah (Nurhaedah & Rismawati, 2023).

Berdasarkan data BPS (2023) menunjukkan bahwa laju pertumbuhan perekonomian Kabupaten Klaten pada tahun 2022 ialah 5,90%, dengan sektor pertumbuhan paling tinggi yaitu pada sektor perdagangan, hotel, dan industri. Pengembangan industri terkhusus pada industri tenun di Kabupaten Klaten masih menemui berbagai peluang dan tantangan. Adapun peluang pengembangan industri tenun di Kabupaten Klaten ialah perluasan pangsa pasar masih terbuka lebar baik di Provinsi Jawa Tengah, provinsi lainnya di Indonesia, dan pasar internasional (Utami, 2022). Namun demikian, tantangan yang dihadapi pelaku usaha industri tenun di Klaten khususnya mitra usaha yaitu masih terbatasnya desain motif tenun dan desain produk busana (Utami, 2022), serta belum optimalnya media promosi (Suranto & Djunaidi, 2023). Berbagai keterbatasan mitra usaha menyebabkan

pemasaran belum optimal, potensi sumber daya belum dimanfaatkan dengan maksimal dan hambatan keberlanjutan usaha (Pradiatiningtyas & Dewa, 2020). Diperlukan kolaborasi perguruan tinggi – usaha kecil dan mikro (UKM) serta adopsi teknologi untuk menciptakan inovasi.

Pentingnya adopsi teknologi dalam keberlanjutan usaha dan menciptakan inovasi bagi UKM dikemukakan dalam penelitian Haseeb et al., (2019) yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan IT dan adopsi teknologi merupakan kunci pertumbuhan kinerja bisnis berkelanjutan di kalangan UKM. Keterbatasan mitra usaha untuk melakukan pemasaran secara luas dengan memanfaatkan teknologi didukung dengan hasil penelitian oleh (Ghobakhloo et al., 2022) yang mengemukakan bahwa UKM secara signifikan tertinggal dibandingkan sektor bisnis yang lebih besar lainnya dalam memanfaatkan teknologi. UKM diharuskan menghasilkan model inovasi yang operatif untuk mendapatkan kinerja berkelanjutan dan keunggulan kompetitif di pasar (Jalil et al., 2022). Upaya kolaborasi perguruan tinggi dengan UKM dapat membantu dalam proses adopsi teknologi, pemasaran produk UKM secara luas, dan menciptakan inovasi yang membantu keberlanjutan bisnis (Zahra et al., 2021; Kumar et al., 2020).

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu: (1) desain motif tenun yang dibuat masih monoton motif-motif yang laku dipasaran, dan mitra kurang berani mencoba mengembangkan motif-motif yang baru. (2) Desain fashion berbahan tenun yang diproduksi mitra juga masih relatif monoton berdasarkan motif yang laku, dan mitra kurang berani mengembangkan motif-motif yang baru untuk pangsa pasar yang baru. (3) Media promosi yang dibuat mitra masih terbatas pada media cetak *leaflet*, dan belum membuat media promosi cetak berupa katalog, media video profil usaha, dan *website*.

Berdasarkan hal tersebut maka tujuan kegiatan ini untuk membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh mitra Usaha Tenun Yoga Art di Klaten, yaitu (1) mengembangkan desain motif tenun dan meningkatkan mutu produk tenun (baik tenun lurik, tenun ikat, tenun dobby, tenun lukis, dan tenun batik); (2) mengembangkan desain produk busana/ fashion berbahan tenun; dan (3) membuat desain media promosi baik berupa cetak dan digital untuk meningkatkan pemasaran/omset mitra.

Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi perguruan tinggi dalam rangka menciptakan ekosistem Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), bahwa 22 orang mahasiswa berkesempatan belajar secara langsung di dunia industri tenun. Mahasiswa dapat belajar mendesain produk tenun (lurik, ikat, dobby, lukis atau batik) sesuai minatnya dan melakukan proses produksi mulai dari awal (desain) sampai *finishing* produk secara langsung. Mahasiswa dapat belajar mendesain busana berbahan utama tenun, dengan berbagai karakter bahannya. Mahasiswa dapat belajar mendesain media promosi baik cetak maupun digital sesuai dengan visi dan misi perusahaannya. Dosen melakukan transfer teknologi dan seni (dosen sebagai praktisi) yaitu desain tenun, desain busana, membuat katalog dan media promosi online.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilakukan berpusat di usaha tenun Yoga Art Klaten, Jawa tengah, dan di beberapa cabang usahanya yang meliputi daerah Klaten, Sukoharjo, dan Surakarta. Kegiatan dilaksanakan pada bulan September sampai dengan Desember 2022 secara simultan sesuai dengan topiknya masing-masing. Pelatihan dibagi atas enam topik, yaitu pengembangan desain motif tenun lurik, tenun ikat, tenun lukis, tenun dobby, desain busana, dan media promosi. Peserta yang terlibat dalam kegiatan sebanyak 30 orang, yaitu terdiri atas para karyawan yang terkait dengan topik kegiatan seperti karyawan tenun lurik, tenun ikat, tenun lukis, tenun dobby, pendesain busana, dan bagian pemasaran (media promosi).

Pelatihan dilakukan secara tatap muka, dan diawali dengan memahami berbagai aspek yang telah diproduksi dan yang dilakukan mitra, menentukan konsep desain produk (tenun, busana, media promosi), mengeksplorasi desain, mengerjakan desain tenun/busana/media promosi, dan melakukan evaluasi terhadap produk yang dihasilkan. Pelatihan awal dilakukan diskusi antara mitra, peserta dengan tim membahas tentang produk-produk yang telah dihasilkan dan produk-produk yang ingin

dikembangkan. Tahap kedua, peserta dan tim menentukan konsep desain produk yang akan dibuat/diproduksi. Tahap ketiga, tim-peserta mengeksplorasi desain-desain produk, kemudian memilih desain yang akan dikerjakan. Tahap keempat, tim bersama peserta mengerjakan desain produk menjadi produk tenun, produk busana, dan produk media promosi. Tahap akhir, tim-peserta mengevaluasi produk-produk yang dihasilkan, seperti produk tenun lurik, produk tenun dobby, produk tenun lukis, produk tenun ikat, produk busana, dan produk media promosi. Pelatihan dilakukan secara simulasi mengenai desain motif, desain produk, bahan produksi, teknik produksi, aspek artistiknya, kegunaan produk akhir, dan ujicoba produk pada skala terbatas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengembangan industri tenun melalui adopsi Ipteks Perguruan Tinggi ini mencakup sebanyak 7 (tujuh) kegiatan/aktivitas, yaitu: (1) mengembangkan desain tenun secara digital, (2) produksi tenun lurik, (3) produksi tenun ikat, (4) produksi tenun dobby, (5) produksi tenun lukis, (6) pembuatan busana berbasis tenun, dan (7) pembuatan media promosi. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan diskusi Tim bersama mitra untuk menentukan masing-masing desain produk, menentukan tempat proses produksi setiap kegiatan, dan jadwal kegiatan. Kemudian dilanjutkan melakukan proses produksi masing-masing kegiatan sesuai dengan desain produk yang telah direncanakan, dilakukan evaluasi proses produksi, dan evaluasi produk. Selama kegiatan dari masing-masing aktivitas tidak terdapat kendala.

Mitra kegiatan yaitu Usaha Tenun Yoga Art yang beralamat di Kabupaten Klaten. Dalam kegiatan ini, mahasiswa yang terlibat sebanyak 22 orang yaitu mahasiswa semester 5 yang terdiri atas 18 mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), dan 4 mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Sebelas Maret (UNS). Adapun rincian kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Desain Tenun Digital

Tujuan kegiatan ini untuk mengembangkan desain-desain motif tenun secara manual dan digital yang terdiri atas motif tenun lurik, tenun ikat, tenun dobby, dan tenun lukis/batik. Pelaksanaan kegiatan mendesain motif tenun secara digital diikuti oleh 2 dosen pendamping, 20 mahasiswa, dan 1 orang mitra/ karyawan. Kegiatan ini bermanfaat bagi perguruan tinggi, yaitu menambah peluang mitra kerjasama yang dibutuhkan dalam menciptakan ekosistem MBKM. Bagi dosen bermanfaat lebih memahami dalam mendesain motif tenun yang dapat dikerjakan karyawan sesuai dengan proses produksinya. Bagi mahasiswa bermanfaat dapat mendesain motif tenun yang dapat dikerjakan menjadi produk.

Kendala utama yang dihadapi pada saat pelaksanaan yaitu dosen dan mahasiswa belum memahami *template* dalam mendesain motif tenun ikat. Setelah berdiskusi dengan mitra/pendesain motif, maka ditemukan solusi bahwa setiap desain harus disesuaikan dengan templatnya atau jumlah pintalan benang antara 70-76. Berikut hasil pengembangan desain tenun digital:



Gambar 1. Desain Tenun Digital

2. Produksi Tenun Lurik

Tujuan kegiatan ini untuk mengembangkan desain-desain produk tenun lurik yang baru, yaitu motif lurik gradasi, dan motif yang berbeda warna benang pakannya. Pelaksanaan kegiatan ini yaitu dimulai dari awal merancang desain/ menentukan perpaduan warna dan jumlah benang, merencanakan panjang produk yang akan dibuat, menghitung jumlah benang yang disiapkan untuk diwarnai, menghitung jumlah benang yang akan diwarnai dalam setiap warna, membuat adonan warna dan proses mewarna benang. Kemudian mengelos benang lusi, menyekir benang lusi, memindah benang pada *boom*, dan mencucuk benang lusi. Kemudian mempalet benang pakan, menyetel benang pakan, dan mempersiapkan proses menenun.

Semua kegiatan tersebut dilakukan oleh mitra dengan melibatkan dosen pendamping dan mahasiswa. Manfaat kegiatan bagi dosen pendamping yaitu lebih memahami proses produksi tenun lurik sejak awal sampai menjadi produk. Manfaat bagi mahasiswa yaitu dapat mendesain motif sesuai dengan karakteristik proses produksinya. Kendala dalam pelaksanaan tidak ada. Berikut desain produksi tenun lurik 3 desain yang merupakan hasil uji coba produk.



Gambar 2. Desain Produksi Tenun Lurik 3 Desain

3. Produksi Tenun Ikat

Selama ini motif tenun ikat sangat terbatas, yaitu motif-motif geometris. Sedangkan kain tenun ikat hanya diproyeksikan untuk sarung. Tujuan kegiatan ini untuk mengembangkan desain-desain produk tenun ikat yang baru, dan yang dapat difungsikan selain sarung, misalnya pakaian baju/ gaun. Pelaksanaan kegiatan ini yaitu dimulai dari awal merancang desain produk secara manual, membuat template desain, membuat desain digital, memindah desain pada plangkan benang, mengikat benang dengan tali rafia sesuai desain (agar benang tetap berwarna putih), mewarna benang (warna A), mengikat benang lagi, dan mewarna benang dengan teknik celup (warna B). Membuka benang yang telah diwarnai, kemudian menggulung benang/ memalet benang, menyetel benang pakan. Di samping itu menggulung benang pakan pada kelos, menyekir benang lusi, mencucuk benang, dan menyetel kedua benang untuk ditenun.

Kegiatan tersebut dilakukan oleh beberapa karyawan mitra sesuai dengan keahliannya dan tahapannya, kemudian diikuti oleh dosen pendamping, dan mahasiswa. Manfaat kegiatan ini bagi dosen pendamping yaitu lebih memahami proses produksi tenun ikat sejak awal sampai menjadi produk, terutama pada tahapan memindah desain motif. Manfaat bagi mahasiswa yaitu dapat mendesain motif tenun ikat sesuai dengan karakteristik proses produksinya, terutama mahasiswa dapat membedakan antara desain dan produk jadi. Berikut desain produksi tenun ikat 3 desain yang merupakan hasil uji coba produk.



Gambar 3. Desain Produksi Tenun Ikat 3 Desain

4. Produksi Tenun Dobby

Produksi tenun ikat ATBM makin terbatas, sebab proses yang lama dan harga jual yang kurang seimbang. Tujuan kegiatan ini untuk mengembangkan desain-desain produk tenun doby yang baru, yang proses produksinya mudah dikerjakan namun daya jualnya seimbang. Pelaksanaan kegiatan ini yaitu dimulai dari awal mewarna benang lusi dan benang pakan, mengelos benang lusi, menyekir benang lusi, memindah benang lusi pada boom, dan memalet benang pakan. Merancang desain produk secara manual, membuat template desain, membuat desain secara digital, dan mensetting gun alat ATBM sesuai desain. Tahap berikutnya mencucuk benang lusi pada mata gun sesuai desain, tahapan inilah yang menentukan motif doby. Menyetel benang lusi dan benang pakan, kemudian proses menenun.

Kegiatan tersebut dilakukan oleh beberapa karyawan mitra sesuai dengan keahliannya dan tahapannya, kemudian setiap tahapan diikuti oleh dosen pendamping, dan mahasiswa. Manfaat kegiatan ini bagi dosen pendamping yaitu lebih memahami proses produksi tenun doby sejak awal sampai menjadi produk, terutama pada tahapan mensetting gun dan mencucuk benang lusi pada gun. Manfaat bagi mahasiswa yaitu dapat mendesain motif tenun doby sesuai dengan karakteristik proses produksinya, terutama mahasiswa dapat membedakan antara proses produksi tenun lurik dan proses produksi tenun doby. Berikut desain produksi tenun doby 3 desain yang merupakan hasil uji coba produk.



Gambar 4. Desain Produksi Tenun Dobby 3 Desain

5. Produksi Tenun Lukis/Batik

Produksi tenun yang dipadu dengan teknik lukis dan teknik batik di mitra masih terbatas, maka tujuan kegiatan ini untuk mengembangkan desain-desain produk tenun lukis dan tenun batik yang baru. Pelaksanaan kegiatan desain tenun lukis yaitu dimulai dari merancang desain, memilih media tenun, menambahkan ornamen pada media tenun dengan teknik lukis. Pelaksanaan kegiatan desain tenun batik yaitu merancang desain, memesan cap batik, mengecapkan lilin pada media tenun, mewarna media tenun dengan teknik colet, dan melorod lilin.

Kegiatan tersebut dilakukan oleh karyawan mitra bersama tim (dosen dan mahasiswa), kecuali membuat cap batik dikerjakan oleh biro jasa. Manfaat kegiatan ini bagi dosen pendamping yaitu lebih memahami proses produksi tenun dipadu dengan teknik lukis dan teknik batik, sejak pembuatan desain sampai menjadi produk. Manfaat bagi mahasiswa yaitu dapat mendesain motif/ornamen yang kemudian diterapkan pada media tenun untuk dirancang penempatannya pada pakaian. Berikut desain produksi tenun lukis/batik:



Gambar 5. Desain Produksi Tenun Lukis/Batik

6. Pembuatan Busana Berbasis Tenun

Tujuan kegiatan ini yaitu mengembangkan desain produk busana berbahan baku tenun, baik busana untuk wanita dan pria, baik busana untuk keperluan pesta, resmi, dan santai. Pelaksanaan kegiatan desain produk busana ini yaitu dimulai dari merancang desain, memilih bahan kain tenun, membuat pola busana, memotong bahan kain, menjahit bahan kain, dan mengujicoba pakaian yang telah jadi.

Kegiatan dari semua tahapan tersebut dilakukan oleh tim (dosen dan mahasiswa) bersama karyawan mitra, kecuali menjahit sebagian busana dikerjakan oleh biro jasa. Manfaat kegiatan ini bagi dosen pendamping yaitu lebih memahami mengolah membuat perpaduan bahan kain berbagai teknik tenun (lurik, ikat, dobby, lukis dan batik), untuk dibuat menjadi pakaian wanita ataupun pria. Manfaat bagi mahasiswa yaitu dapat mendesain busana berbahan berbagai motif tenun untuk dibuat menjadi pakaian wanita ataupun pria. Berikut desain busana berbasis tenun yang merupakan hasil uji coba produk dan produksi terbatas maupun massal.



Gambar 6. Desain Busana Berbasis Tenun

7. Membuat Media Promosi

Tujuan kegiatan ini yaitu membuat media promosi untuk usaha Yoga Art dalam bentuk cetak, digital dan video profil usaha mitra. Pelaksanaan kegiatan membuat media cetak yaitu dimulai dengan mendiskusikan konsep desain, membuat *layout* desain, pengambilan gambar produk dan model, membuat desain, serta mencetak katalog. Pelaksanaan kegiatan membuat media video profil usaha yaitu dimulai dengan berdiskusi menentukan konsep desain, mendiskusikan dan membuat alur cerita video profil, menyusun tim produksi, menyusun peralatan shooting yang dibutuhkan, merencanakan lokasi *shooting*, merencanakan jadwal pelaksanaan, persiapan peralatan *shooting*, blocking kamera, mengarahkan pemeran kegiatan produksi sesuai *scenario* dan *storyboard*, melakukan proses *shooting*.

Kegiatan dari semua tahapan tersebut dilakukan oleh tim (dosen dan mahasiswa), model, dan didampingi oleh mitra (pengusaha). Manfaat kegiatan ini bagi dosen pendamping yaitu lebih memahami perilaku dan konsep mitra usaha, untuk disesuaikan dengan produk media promosi (cetak dan digital) yang dihasilkan. Manfaat bagi mahasiswa yaitu dapat memahami konsep perusahaan/mitra, mendesain media, dan terlibat langsung dalam pembuatan media promosi. Berikut gambar media promosi yang merupakan hasil uji coba produk, dan digunakan secara berkelanjutan untuk promosi produk Tenun Yoga Art.

1) Katalog Tenun Yoga Art



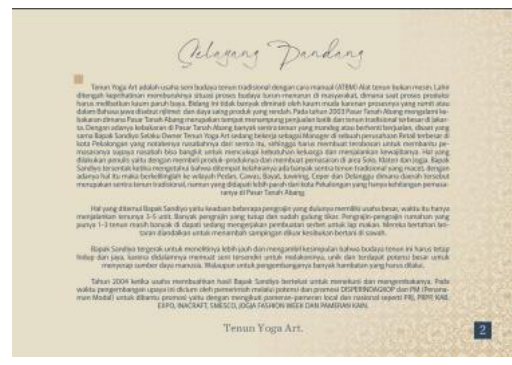
Halaman Sampul Depan



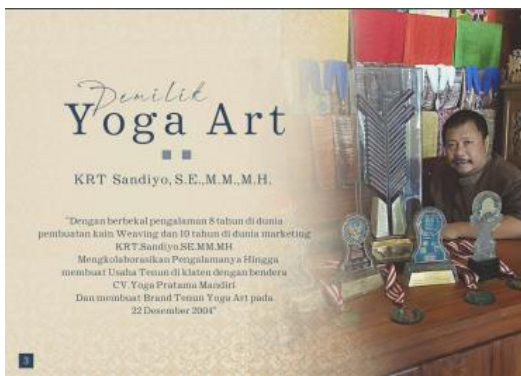
Halaman Sampul Belakang



Halaman 1. Profil Perusahaan



Halaman 2. Selang Pandang



Halaman 3. Prakata dari Pemilik Yoga Art



Halaman 4. Koleksi Fashion Pria



Halaman 5. Koleksi Fashion Pria



Halaman 6. Koleksi Fashion Wanita



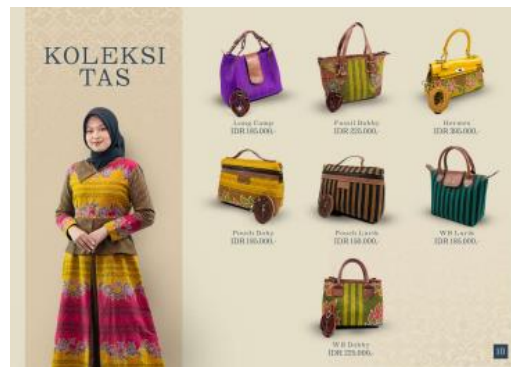
Halaman 7. Koleksi Fashion Wanita



Halaman 8. Koleksi Kain

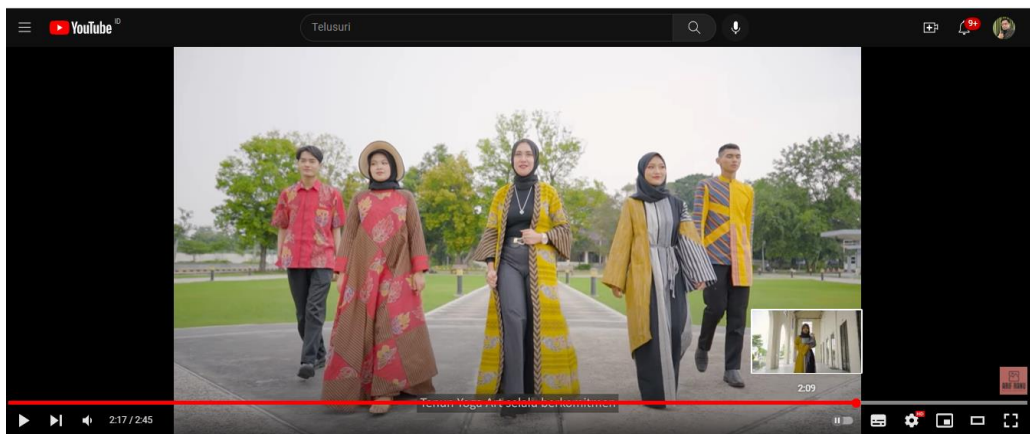


Halaman 9. Koleksi Kain



Halaman 10. Koleksi Tas

2) Video Profil Tenun Yoga Art



Link Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=2Id6L5olr0c>

Kegiatan ini menghasilkan *output* atau luaran berupa: 1) desain tenun digital; 2) produksi tenun lurik; 3) produksi tenun ikat; 4) produksi tenun dolby; 5) produksi tenun lukis/batik; 6) busana berbasis tenun; dan 7) media promosi. Hasil yang dicapai oleh ketujuh kegiatan tersebut, yaitu 10 desain tenun digital, 5 desain produk tenun lurik, 5 desain produk tenun ikat, 3 desain produk tenun doobby, 3 desain produk tenun lukis dan 2 desain produk tenun cap batik, 22 desain produk busana berbasis tenun, 1 katalog produk, 1 video promosi, 4 video tutorial produksi tenun, dan Website Yoga Art: www.yogaart.online. Setelah kegiatan ini selesai dilaksanakan, mitra usaha Tenun Yoga Art memiliki desain motif tenun yang lebih bervariasi sehingga produk tenun dapat bersaing di pasar,

serta produk dari Tenun Yoga Art lebih dikenal masyarakat karena adanya mediasi promosi berupa katalog, video Youtube, dan website yang dapat digunakan untuk mempromosikan Tenun Yoga Art, sehingga hal tersebut berdampak pada perkembangan usaha Tenun Yoga Art yang semakin meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam rangka pengembangan industri tenun melalui adopsi Ipteks Perguruan Tinggi pada mitra usaha Tenun Yoga Art yang berlokasi di Klaten, Jawa Tengah telah terlaksana dengan baik. Kegiatan pengabdian telah berhasil mengatasi masalah mengenai masih terbatasnya desain motif tenun dan desain produk busana, serta belum optimalnya media promosi tenun. Kegiatan tersebut mencakup 7 (tujuh) kegiatan/aktivitas, yaitu: (1) mengembangkan desain tenun secara digital, (2) produksi tenun lurik, (3) produksi tenun ikat, (4) produksi tenun doobby, (5) produksi tenun lukis, (6) pembuatan busana berbasis tenun, dan (7) pembuatan media promosi. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan diskusi yang dilaksanakan oleh tim dari Perguruan Tinggi bersama dengan mitra untuk menentukan masing-masing desain produk, menentukan tempat proses produksi setiap kegiatan, dan jadwal kegiatan. Kemudian dilanjutkan melakukan proses produksi masing-masing kegiatan sesuai dengan desain produk yang telah direncanakan, dilakukan evaluasi proses produksi, dan evaluasi produk. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hasil uji coba produk dan produksi terbatas maupun massal sudah tercapai dan hasilnya termuat pada gambar 2, 3, 4, 6, dan gambar-gambar produk yang dimuat pada media promosi katalog. Selama kegiatan dari masing-masing aktivitas tidak terdapat kendala yang berarti, sehingga kegiatan tersebut dapat berdampak baik bagi peningkatan jumlah desain motif tenun yang mana hal tersebut berdampak pada produk tenun dapat lebih bersaing di pasaran, serta peningkatan jumlah pembelian produk tenun karena adanya media promosi yang merupakan *output* dari kegiatan ini yang tentunya hal tersebut meningkatkan ekonomi masyarakat daerah Klaten terkhusus pada industri Tenun Yoga Art.

Saran

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang membawa dampak yang besar bagi pengembangan UKM Industri Tenun Yoga Art, sehingga kegiatan lanjutan dapat dilaksanakan dengan menjalin kerjasama dengan pihak terkait. Kegiatan dengan skema tersebut dapat dilaksanakan di UKM lainnya untuk membantu pengembangan UKM dan mengatasi permasalahan yang masih dihadapi oleh UKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Sebelas Maret atas pemberian izin dan pendanaan bagi pelaksanaan kegiatan, serta ucapan terima kasih kami sampaikan kepada mitra usaha Tenun Yoga Art dan mahasiswa yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik (BPS). (2023). Kabupaten Klaten dalam Angka. Retrieved from <https://klatenkab.bps.go.id/>
- Ghobakhloo, M., Iranmanesh, M., Vilkas, M., Grybauskas, A., & Amran, A. (2022). Drivers and barriers of Industry 4.0 technology adoption among manufacturing SMEs: a systematic review and transformation roadmap. *Journal of Manufacturing Technology Management*, 33(6), 1029–1058. <https://doi.org/10.1108/JMTM-12-2021-0505>
- Haseeb, M., Hussain, H. I., Ślusarczyk, B., & Jermsittiparsert, K. (2019). Industry 4.0: A solution towards technology challenges of sustainable business performance. *Social Sciences*, 8(5). <https://doi.org/10.3390/socsci8050154>

- Jalil, M. F., Ali, A., & Kamarulzaman, R. (2022). Does innovation capability improve SME performance in Malaysia? The mediating effect of technology adoption. *International Journal of Entrepreneurship and Innovation*, 23(4), 253–267. <https://doi.org/10.1177/14657503211048967>
- Kumar, R., Singh, R. K., & Dwivedi, Y. K. (2020). Application of industry 4.0 technologies in SMEs for ethical and sustainable operations: Analysis of challenges. *Journal of Cleaner Production*, 275, 124063. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2020.124063>
- Nurhaedah, dan Rismawati. (2023). Analisis Faktor-Faktor Dalam Produktivitas Kerja Pengrajin Tenun Lurik Di Kabupaten Klaten. *Jurnal Pengabdian, Inovasi, dan Keberlanjutan*. Vol.1, No.1.
- Pradiatiningtyas, D., & Dewa, C. B. (2020). Analisa Potensi Pengembangan Pemasaran Digital Kain Tenun Lurik Produksi ATBM Klaten Menggunakan Factor Analysis. *Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 11(2), 2655–5433. <https://doi.org/10.31294/khi.v11i2.8927>
- Ramadhani, A. K., & Sukmawan, S. (2022). Eksistensi Lurik Prasojo Klaten: Sejarah dan Filosofi. *Humanika*, 29(1), 122–137. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/humanika/article/view/45261>
- Suranto, dan Djunaidi, M. (2023). Marketing Strategy to Improve the Competitiveness of Lurik Woven Fabric MSMEs Centers in Klaten, Central Java. *Jurnal Ilmu Teknik Industri*. Vol.22, No.1.
- Utami. (2022). Strategi Pengembangan Usaha Kain Tenun Lurik di Kabupaten Klaten Berdasarkan Hasil Analisis Swot. *Paradigma: Jurnal Ilmu Administrasi*. Vol.11, No.1.
- Wijayanti, A. E. (2019). *Industri lurik ATBM*. 369–383.
- Zahra, A. M., Dhewanto, W., & Utama, A. A. (2021). Boosting Emerging Technology Adoption in SMEs: A Case Study of the Fashion Industry. *International Journal of Applied Business Research*, 3(2), 81–96. <https://doi.org/10.35313/ijabr.v3i2.155>