

KAJIAN PENGEMBANGAN DESAIN INTERIOR PADA FASILITAS *EDUTAINMENT* DI UMKM KERAJINAN TANGAN ROTAN YANG BERDAMPAK PADA PENGUATAN KEBERLANJUTAN USAHA

Vania Trixie Septiana¹, Yunita Setyoningrum²,

^{1,2,3} Universitas Kristen Maranatha, Bandung,

Tessa Eka Darmayanti³

Indonesia

Abstract

MSMEs (Micro, Small and Medium Enterprises) have a significant role in the economy, especially in the context of sustainable development. One of the MSME sectors that has great potential is rattan handicrafts. In the context of rattan handicrafts, edutainment facilities enable MSMEs to improve their skills while enjoying the process. What is the impact and role of edutainment facilities in improving community welfare, achieving Sustainable Development Goals (SDGs), and strengthening the sustainability of Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) in the rattan handicraft sector? This research aims to examine the role of edutainment facilities in strengthening the sustainability of Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) in the rattan handicraft sector, with a focus on Mantera Rattan, Kertasari, Weru, Cirebon. Through a literature study approach and surveys in the form of questionnaires to potential visitors and potential consumers; Researchers explore how edutainment facilities can influence interest in educational tourism visits, the welfare of the surrounding community, and the achievement of Sustainable Development Goals (SDGs) for rattan handicraft MSMEs. The research results show that edutainment facilities have a positive impact in improving visitors' skills and knowledge, creating jobs for local communities, strengthening the sustainability of rattan handicraft MSMEs, and promoting environmental preservation in rattan craftsman areas. Thus, edutainment facilities can be an effective means of increasing interest in visiting potential consumers, the welfare of the surrounding community and strengthening the sustainability of MSMEs in the rattan handicraft sector.

Keywords: *Edutainment Facilities, Rattan Handicrafts, Sustainable Development Goals, MSMEs*

Abstrak

UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) memiliki peran yang signifikan dalam perekonomian, terutama dalam konteks pembangunan berkelanjutan. Salah satu sektor UMKM yang memiliki potensi besar adalah kerajinan tangan rotan. Dalam konteks kerajinan tangan rotan, fasilitas *edutainment* memungkinkan para pelaku UMKM meningkatkan keterampilan mereka sambil menikmati prosesnya. Bagaimana dampak dan peran fasilitas *edutainment* dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, mencapai *Sustainable Development Goals (SDGs)*, dan memperkuat keberlanjutan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) pada sektor kerajinan tangan rotan? Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran fasilitas *edutainment* dalam memperkuat keberlanjutan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) pada

sektor kerajinan tangan rotan, dengan fokus pada Mantera Rattan, Kertasari, Weru, Cirebon. Melalui pendekatan studi literatur dan survey berupa kuesioner pada calon pengunjung dan konsumen potensial; peneliti mengeksplorasi bagaimana fasilitas *edutainment* dapat memengaruhi minat kunjungan wisata edukasi, kesejahteraan masyarakat sekitar, pencapaian *Sustainable Development Goals (SDGs)* UMKM kerajinan tangan rotan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas *edutainment* memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan pengunjung, menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat sekitar, memperkuat keberlanjutan UMKM kerajinan tangan rotan, dan mempromosikan pelestarian lingkungan daerah pengrajin rotan. Dengan demikian, fasilitas *edutainment* dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan minat kunjungan calon konsumen, kesejahteraan masyarakat sekitar dan memperkuat keberlanjutan UMKM pada sektor kerajinan tangan rotan.

Kata Kunci: Fasilitas Edutainment, Kerajinan Tangan Rotan, Sustainable Development Goals, UMKM

Pendahuluan

Dalam era globalisasi, UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) memiliki peran yang signifikan dalam perekonomian, terutama dalam konteks pembangunan berkelanjutan. Salah satu sektor UMKM yang memiliki potensi besar adalah kerajinan tangan rotan. Indonesia merupakan salah satu produsen rotan terbesar di dunia sehingga menjadikan rotan sebagai sumber devisa negara yang penting. Rotan dimanfaatkan sebagai bahan baku pabrik dan industri rumahan, kerajinan tangan, perabot rumah tangga, dan perabot kantor, serta sebagai pengolah dan penghasil rotan, telah memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan perekonomian daerah sekitarnya (Suardi dkk., 2022).

Usaha kerajinan rotan skala kecil mempunyai permasalahan. Pemasaran kerajinan rotan kurang diminati, volume produksi semakin meningkat, dan perhatian pemerintah kurang. Dalam hal pesanan, seringkali sulit bagi banyak usaha kecil untuk mencapai tujuan yang mereka tetapkan. Padahal jumlah permintaan produksi meningkat. Sangat disayangkan usaha kerajinan rotan ini tidak berkembang dan kurangnya minat pemerintah dalam bentuk pengembangan (Mas et al., 2018). Permasalahan lain yang ditemukan yaitu, seperti menyusutnya jumlah pengrajin rotan, kesulitan mendapatkan bahan baku yang sebenarnya dapat diperoleh di dalam negeri, dan perlunya regulasi dari pemerintah untuk membela keberadaan pengrajin dan penambahan modal usaha (Poerwarini & Roesdianto, 2020). Jam kerja yang digunakan dalam proses produksi

masih terbatas dan belum dituangkan dalam program kerja, serta minimnya ketersediaan tenaga kerja terampil yang menghasilkan produk yang baik (Muhartini dkk., 2013).

Dalam konteks globalisasi, UMKM kerajinan tangan rotan memiliki potensi untuk mencapai *SDGs*. Namun, untuk mencapai tujuan ini, penting untuk memperhatikan aspek *edutainment*. Hal ini karena *edutainment* dapat menjadi alat untuk meningkatkan calon pengunjung dan konsumen potensial, meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar dan memperkuat keberlanjutan UMKM. Dengan mengintegrasikan *edutainment* dalam fasilitas UMKM kerajinan tangan rotan, diharapkan bahwa UMKM dapat lebih efektif dalam mencapai *SDGs* dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat di daerahnya.

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan tertuang dalam Peraturan Presiden Nomor 59 Tahun 2017 (Iskandar, 2020). Upaya mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals* atau *SDGs*) telah menjadi perhatian utama di seluruh dunia. *SDGs* adalah kerangka kerja global yang bertujuan untuk mengatasi tantangan utama yang dihadapi oleh umat manusia, termasuk kemiskinan ekstrem, ketidaksetaraan, perubahan iklim, dan sejumlah isu penting lainnya. Gagasan *SDGs* mendapat dukungan karena semakin mendesaknya pembangunan berkelanjutan di seluruh dunia. Meskipun definisi spesifiknya berbeda-beda, pembangunan berkelanjutan mencakup apa yang disebut pendekatan *triple bottom line* terhadap kesejahteraan manusia. Hampir seluruh masyarakat di dunia mengakui bahwa mereka bertujuan untuk memadukan pembangunan ekonomi, kelestarian lingkungan hidup, dan inklusi sosial, namun tujuan spesifiknya berbeda-beda secara global, antar dan dalam masyarakat. Fokus bersama pada tujuan ekonomi, lingkungan hidup, dan sosial merupakan ciri khas pembangunan berkelanjutan dan mewakili konsensus luas yang dapat dibangun oleh dunia (Sachs, 2012).

Fokus pada Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) menjadi sangat penting karena UMKM memiliki peran krusial dalam pertumbuhan ekonomi, penciptaan lapangan kerja, dan pengentasan kemiskinan di banyak negara (Setyadi dkk., 2023). Keberadaan UMKM tidak perlu diragukan lagi karena terbukti mampu bertahan dan menjadi motor penggerak perekonomian, terutama pasca krisis ekonomi (Sedyastuti, 2018). Namun, seperti halnya bisnis kecil lainnya,

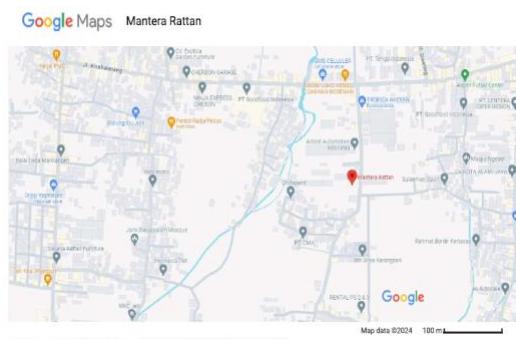
UMKM kerajinan rotan juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama yang mereka hadapi adalah dalam hal peningkatan keterampilan dan inovasi. Dalam era globalisasi dan persaingan yang semakin ketat, penting bagi UMKM ini untuk memperbarui keterampilan dan pengetahuan mereka agar dapat memproduksi produk yang berkualitas dan sesuai dengan selera pasar global. Mereka juga perlu mengatasi tantangan dalam memasarkan produk mereka di tingkat lokal dan internasional. UMKM kerajinan rotan juga dihadapkan pada isu lingkungan dan berkelanjutan. Dalam mengambil bahan baku dari alam, mereka harus memastikan bahwa praktik produksi mereka berkelanjutan dan tidak merusak lingkungan. Selain itu, ada kebutuhan untuk mempertimbangkan dampak sosial dari operasi UMKM ini, terutama dalam hal menciptakan kesejahteraan bagi komunitas lokal di sekitar mereka.

Edutainment, singkatan dari "education" (pendidikan) dan "entertainment" (hiburan), adalah sebuah konsep yang menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. *Edutainment* adalah fitur penerapan teknologi bentuk hiburan modern dalam perkuliahan konvensional, pembelajaran, kelas, lokakarya, dan kelas profesional (Anikina & Yakimenko, 2015). Fasilitas *edutainment* merupakan tempat atau lingkungan yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan edukatif. Fasilitas ini seringkali dilengkapi dengan teknologi canggih, tampilan multimedia, permainan, demonstrasi, dan aktivitas lainnya yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pengunjung. Tanpa program televisi, *desktop*, komputer dan *video game*, *film*, musik, situs web, perangkat lunak multimedia, mustahil membayangkan pelatihan dan komunikasi modern. Kelas dan kegiatan yang diadakan dalam format teknologi *Edutainment* dapat dilakukan di kafe, taman, museum, kantor, dan galeri, klub, di mana individu dapat memperoleh informasi tentang topik informatif apa pun dalam suasana santai (Anikina & Yakimenko, 2015)

Dalam konteks kerajinan tangan rotan, fasilitas *edutainment* dapat mencakup berbagai bentuk pelatihan interaktif, demonstrasi teknik-teknik kerajinan tangan, dan aktivitas yang memungkinkan para pengunjung dan konsumen meningkatkan keterampilan mereka sambil

menikmati prosesnya. *Edutainment* menciptakan lingkungan yang menarik dan efektif untuk pembelajaran. Beberapa studi menunjukkan bahwa *edutainment* yang baik mempengaruhi kesejahteraan masyarakat sekitar dan kemampuan UMKM untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (*SDGs*). Sebuah penelitian menemukan bahwa investasi pada fasilitas *edutainment* dapat meningkatkan pengunjung dan konsumen. Studi ini juga menunjukkan bahwa *edutainment* dapat memperkuat keberlanjutan UMKM.

Penelitian ini dilakukan di Mantera Rattan, Kertasari, Weru, Cirebon, sebuah lokasi yang merupakan pusat produksi kerajinan tangan rotan di Indonesia. (lihat Gambar 1)



Gambar 1. Lokasi Mantera Rattan

Sumber: www.google.com/maps/place/



Gambar 2. Desain Rotan

Sumber: <https://mantera.co.id/>

Mantera Rattan dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan UMKM kerajinan tangan rotan yang signifikan dan berpotensi besar dalam perekonomian nasional, serta menjadi representasi dari sektor UMKM kerajinan tangan rotan di wilayah Cirebon. (lihat Gambar 2) Dengan demikian, lokasi penelitian ini memberikan gambaran yang representatif tentang peran fasilitas *edutainment* dalam konteks UMKM kerajinan tangan rotan di Indonesia. Mantera Rattan menyediakan fasilitas *edutainment* untuk belajar menganyam rotan, selain itu juga tersedia spot-spot yang *instagrammable*, dan *coffe shop* (Syafrudin, 2019). Keterbatasan kapasitas pengunjung dialihkan dengan bekerja sama dengan Kampung Wisata Rotan Galmantro yang lokasinya berjarak ± 3 km di Desa Tegalwangi (Yani dkk., 2018).

Studi Kasus Fasilitas *Edutainment* yang tersedia di Mantera Rattan

Kerajinan rotan merupakan salah satu kerajinan yang banyak digemari saat ini. Kerajinan rotan merupakan hasil karya pengrajin yang mengolah rotan menjadi barang yang bernilai fungsional. Saat ini, perekonomian berkelanjutan mengharuskan masyarakat untuk menjadi kreatif. Begitu pula dengan pengrajin rotan yang harus terus mengembangkan bakat menenunnya agar dapat menghasilkan kerajinan yang bernilai jual (Melani & Anshari, 2021).

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang mengoperasikan bisnis dalam sektor kerajinan tangan rotan adalah komponen vital dalam ekonomi banyak negara. Mereka bukan hanya menjadi sumber pendapatan bagi individu dan keluarga, tetapi juga berperan dalam menciptakan lapangan kerja lokal. UMKM ini seringkali berlokasi di daerah pedesaan atau wilayah dengan sumber daya alam yang melimpah, terutama rotan. Mereka memainkan peran penting dalam mempertahankan tradisi kerajinan tangan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Melalui keterampilan yang telah diturunkan, UMKM ini turut berkontribusi pada melestarikan budaya dan nilai-nilai lokal (Fatimah et al., 2021).

Edutainment pada kerajinan tangan rotan mengacu pada penggunaan pendekatan pendidikan yang menyenangkan dan menghibur untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam kerajinan tangan rotan. Pendekatan ini menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan *edutainment*, pelaku UMKM dan masyarakat dapat terlibat dalam kegiatan yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menghibur, sehingga meningkatkan minat dan partisipasi dalam mempelajari, mengembangkan, dan melestarikan kerajinan tangan rotan. Melalui pendekatan ini, diharapkan bahwa keterampilan dan pengetahuan dalam kerajinan tangan rotan dapat ditingkatkan secara menyenangkan dan menarik, yang pada gilirannya akan mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan sektor ini.

Dalam konteks kerajinan tangan rotan, fasilitas *edutainment* dapat memiliki beragam fitur dan aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman tentang kerajinan tangan ini. Melalui

interaksi yang aktif, pengunjung dapat belajar sambil bermain (gambar 3), menciptakan produk kerajinan mereka sendiri, dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang proses kerajinan rotan (gambar 4). Pengunjung dapat terlibat dalam demonstrasi teknik-teknik kerajinan tangan (gambar 5), berpartisipasi dalam proyek kerajinan tangan (gambar 6), dan mengikuti pelatihan keterampilan yang diperlukan.



Gambar 3. Stater Kit Mewarnai Rotan

Sumber: IG mantera.id – Juli 2022



Gambar 4. Edutainment – Teori dalam Kelas

Sumber: IG mantera.id – Desember 2023



Gambar 5. Edutainment – Simulasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023



Gambar 6. Edutainment – Trial & Error

Sumber: IG mantera.id – Mei 2023

Selain memberikan pelatihan, fasilitas *edutainment* juga dapat menjadi tempat untuk mempromosikan inovasi dalam kerajinan tangan rotan. Hakikat kegiatan inovasi adalah melakukan kegiatan yang memberikan nilai tambah dan manfaat pada situasi dan keadaan saat ini. Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) harus menjadikan inovasi sebagai bagian mendasar dalam pengembangan organisasinya karena inovasi dapat membawa kesuksesan bisnis (Kuncoro, 2017). Mereka dapat memperkenalkan teknologi baru, desain modern (gambar

6), atau pendekatan yang berkelanjutan dalam produksi kerajinan. Ini dapat menginspirasi UMKM pengrajin rotan untuk mengadopsi praktik-praktik baru yang dapat meningkatkan kualitas produk mereka dan membuat mereka lebih kompetitif di pasar.

Fasilitas *edutainment* juga dapat mendukung perkembangan industri kerajinan tangan rotan dengan mempromosikan produk lokal dan berkelanjutan. Mereka dapat menjadi *platform* untuk memamerkan produk-produk UMKM kepada masyarakat umum dan wisatawan. Dengan cara ini, fasilitas *edutainment* dapat membantu menggerakkan pertumbuhan ekonomi lokal dan mendukung keberlanjutan lingkungan. Kajian yang mendalam tentang peran fasilitas *edutainment* dalam konteks UMKM kerajinan tangan rotan, memiliki potensi untuk memberikan wawasan berharga tentang bagaimana UMKM dapat menjadi penggerak utama pencapaian *SDGs*. Bagaimana dampak dan peran fasilitas *edutainment* dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, mencapai *Sustainable Development Goals (SDGs)*, dan memperkuat keberlanjutan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) pada sektor kerajinan tangan rotan?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak dan peran fasilitas *edutainment* dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, mencapai *Sustainable Development Goals (SDGs)*, dan memperkuat keberlanjutan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) pada sektor kerajinan tangan rotan, dengan menggunakan metode studi literatur dan survey melalui *Google Forms* untuk mengumpulkan data empiris dari pihak yang terlibat dalam konteks penelitian.

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman tentang bagaimana fasilitas *edutainment* dapat berperan dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, mencapai *Sustainable Development Goals (SDGs)*, dan memperkuat keberlanjutan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) pada sektor kerajinan tangan rotan. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang peran *edutainment*, UMKM dan pemangku kepentingan terkait dapat mengembangkan strategi dan kebijakan yang lebih efektif dalam mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan sektor ini, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.

Metode

Dalam penelitian ini, pendekatan metode yang digunakan meliputi observasi, studi kepustakaan (Zed, 2014), dan kuesioner. Penelitian dimulai dengan melakukan observasi ke Mantera rattan, studi literatur untuk mengumpulkan informasi teoritis dan data empiris yang relevan dengan topik penelitian. Setelah itu, dilakukan proses perancangan pertanyaan kuesioner untuk survey pada calon pengunjung dan konsumen potensial. Pengambilan data dilakukan dengan mendistribusikan kuesioner kepada responden yang terkait, seperti pelajar, mahasiswa, pengusaha pariwisata dan konsumen potensial produk kerajinan tangan rotan. Setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan data untuk mereduksi, mengorganisir, dan menganalisis data yang diperoleh dari survey. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode statistik dan teknik analisis data yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Selain itu, rancangan penelitian ini juga mencakup tinjauan terhadap literatur yang relevan dan pemilihan responden yang representatif untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Dengan demikian, kombinasi antara studi literatur dan kuesioner diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang peran fasilitas *edutainment* dalam konteks UMKM kerajinan tangan rotan.

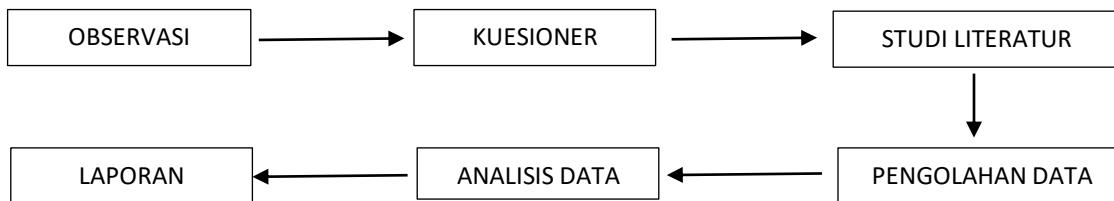


Diagram 1. Alur Proses Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Hasil Survey Terhadap Kebermanfaatan Fasilitas Edutainment

Dari hasil survei yang melibatkan 63 responden, terdiri dari 27 pria dan 36 wanita, dengan segmentasi usia 18-23 tahun (13 orang) dan usia diatas 40 tahun (41 orang); terhadap fasilitas *edutainment*, mendapatkan hasil sebagai berikut:

Diagram 2 memperlihatkan aktivitas *edutainment* responden harian 11,1%, mingguan 27%, bulanan 19%, dan 41,3% jarang terlibat dalam kegiatan *edutainment*. Prosentase ini menunjukkan potensi yang masih luas untuk menarik minat pengunjung dan konsumen dengan pengembangan fasilitas *edutainment*.

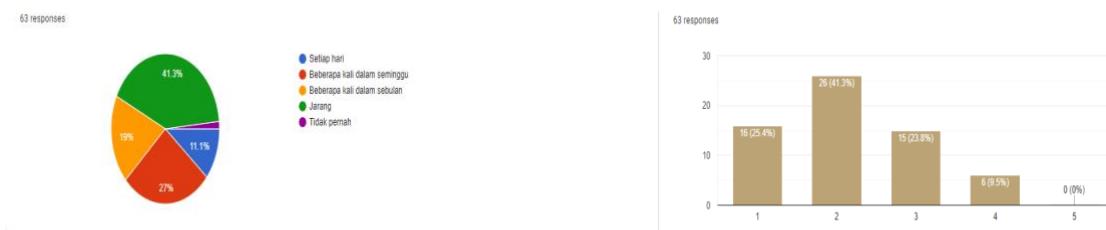


Diagram 2. Aktivitas Edutainment

Sumber: Hasil kuesioner peneliti

Diagram 3. Edutainment–Motivasi Belajar

Sumber: Hasil kuesioner peneliti

Pada Diagram 3 menunjukkan 66,7% responden sangat setuju dan setuju bahwa kegiatan *edutainment* meningkatkan motivasi belajar terhadap suatu konsep/obyek. Responden 69,8% sangat setuju dan setuju, bahwa fasilitas *edutainment* mempermudah pemahaman terhadap suatu konsep/obyek dalam pembelajaran (lihat Diagram 4). Demikian pula dengan pemanfaatan *edutainment* sebagai media promosi suatu produk, 66,7% responden sangat aktif (lihat Diagram 5).



Diagram 4. Edutainment–Pemahaman Konsep

Sumber: Hasil kuesioner peneliti

Diagram 5. Edutainment–Efektivitas Promosi

Sumber: Hasil kuesioner peneliti

Penerapan *edutainment* juga membantu meningkatkan retensi informasi yang diperoleh oleh para responden, diagram 6 memperlihatkan 76,2% responden menyatakan sangat menarik dan menarik. Hasil kuesioner juga memperlihatkan bahwa *edutainment* ternyata meningkatkan keterampilan dan kreatifitas tambahan pada responden, 68,3% responden menyetujui akan hal tersebut (lihat Diagram 7).

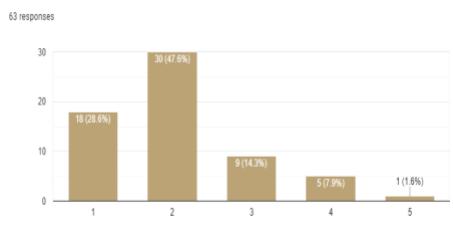


Diagram 6. *Edutainment–Retensi Informasi*

Sumber: Hasil kuesioner peneliti

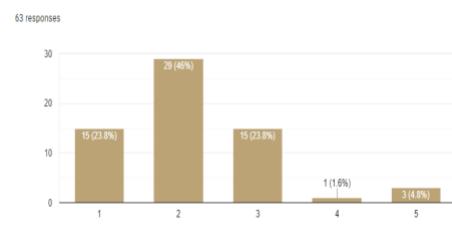


Diagram 7. *Edutainment–Kreatifitas*

Sumber: Hasil kuesioner peneliti

Bentuk kegiatan *edutainment* yang paling diminati oleh responden sebagai berikut: 44 responden (69,8%) menunjukkan minat terhadap metode *virtual–augmented reality* dan simulasi pada fasilitas *edutainment*, sedangkan 43 responden (68,3%) menyukai pendekatan *trial and error*. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat preferensi yang signifikan terhadap pendekatan *virtual–augmented reality* dan simulasi serta *trial error* dalam menyajikan konten edukatif di dalam fasilitas *edutainment* bagi UMKM kerajinan tangan rotan. (lihat Diagram 8 dan 9)

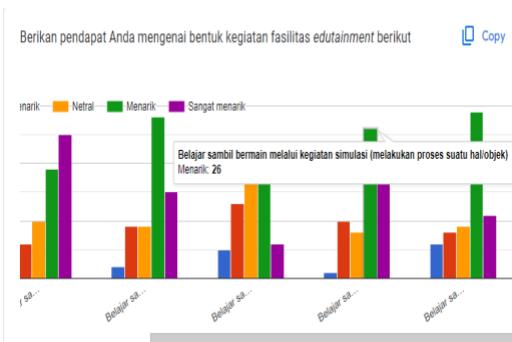


Diagram 8. Edutainment – Kegiatan Simulasi

Sumber: Hasil kuesioner peneliti

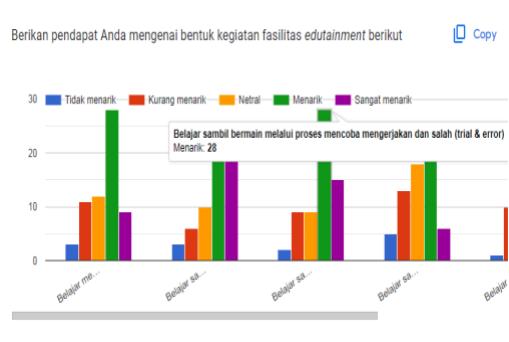


Diagram 9. Edutainment – Trial & Error

Sumber: Hasil kuesioner peneliti

Analisis Desain Interior Fasilitas Edutainment di Mantera Rattan

Mantera Rattan Cirebon memiliki beberapa fasilitas *edutainment* yang tersedia, antara lain *edutainment simulasi*, *edutainment trial and error*, *edutainment teori*, ruang pamer (*gallery*), dan *workshop*.

Fasilitas *edutainment* simulasi dan *trial and error* merupakan fasilitas yang paling diminati oleh responden dalam kuesioner. Fasilitas simulasi memungkinkan pengunjung untuk belajar melalui pengalaman interaktif dan imersif, sedangkan fasilitas *trial and error* memungkinkan pengunjung untuk mencoba langsung proses pembuatan kerajinan tangan rotan. Kedua fasilitas ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi pengunjung.

Fasilitas *edutainment* teori dapat menjadi tambahan yang baik untuk mendukung pemahaman pengunjung mengenai konsep dan teori di balik kerajinan tangan rotan. Ruang pamer (*gallery*) dapat menjadi tempat untuk memamerkan produk-produk kerajinan tangan rotan yang telah dibuat, sehingga pengunjung dapat melihat hasil dari proses pembuatan kerajinan tangan rotan secara langsung. *Workshop* dapat menjadi tempat untuk mengadakan kegiatan praktik langsung dalam pembuatan kerajinan tangan rotan.

Dengan ketersediaan fasilitas *edutainment* yang beragam, Mantera Rattan Cirebon dapat memberikan pengalaman belajar yang lengkap dan menyenangkan bagi pengunjung. Fasilitas simulasi dan *trial and error* dapat menjadi daya tarik utama yang memungkinkan pengunjung untuk belajar melalui pengalaman langsung dan eksperimen, sedangkan fasilitas teori, ruang pamer, dan *workshop* dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kerajinan tangan rotan.

Rekomendasi Pengembangan Desain Interior yang Mendukung *Edutainment* dan *Visual Appeal* Pengunjung Mantera Rattan

Berdasarkan hasil kuesioner, terlihat bahwa mayoritas responden menunjukkan minat terhadap metode *virtual-augmented reality* dan simulasi (69,8%) serta pendekatan *trial and error* (68,3%) dalam konteks fasilitas *edutainment*. Hal ini mengindikasikan preferensi yang signifikan terhadap pendekatan-pendekatan tersebut dalam menyajikan konten edukatif di dalam fasilitas *edutainment* bagi UMKM kerajinan tangan rotan. Dengan mempertimbangkan preferensi ini, dalam pengembangan fasilitas *edutainment* kerajinan tangan di Mantera Rattan Cirebon, beberapa konsep desain interior yang dapat disarankan antara lain:

1. Integrasi Teknologi. Memanfaatkan teknologi *virtual-augmented reality* dalam desain interior untuk menciptakan pengalaman interaktif dan imersif bagi pengunjung. Hal ini dapat meliputi penggunaan proyeksi holografik, *augmented reality markers*, atau *interactive displays* yang memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi langsung dengan konten edukatif terkait kerajinan tangan rotan.



Gambar 6. PappaJack Asian Cuisine
Sumber: mantera.co.id/project



Gambar 7. Raa Cha Suki & BBQ
Sumber: mantera.co.id/project

2. Ruang Percobaan (*Trial and Error*). Merancang ruang atau area khusus yang memfasilitasi pengunjung untuk mencoba langsung proses pembuatan kerajinan tangan rotan. Dengan memperhatikan aspek keamanan, ruang ini dapat menjadi daya tarik utama yang memungkinkan pengunjung untuk belajar melalui pengalaman langsung dan eksperimen.



Gambar. 8 Edutainment Room
Sumber: <https://www.archdaily.com/>



Gambar. 9 Workshop and Presentation
Sumber: <https://superrask.xyz/>

3. Fleksibilitas Ruang. Merancang ruang yang dapat beradaptasi dengan berbagai jenis kegiatan edukatif, termasuk *workshop*, presentasi, dan demonstrasi. Penggunaan furnitur yang dapat diubah-ubah dan ruang yang modular dapat mendukung fleksibilitas ini.
4. *Visual Aesthetics*. Memperhatikan estetika visual yang menarik dan sesuai dengan tema kerajinan tangan rotan dalam desain ruang, termasuk pemilihan warna, tekstur, dan material yang mendukung konsep *edutainment*.



Gambar 10. Galeri Mantera Rattan
Sumber: [IG mantera.id](https://ig.mantera.id)



Gambar 11. Living Room Corner
Sumber: mantera.co.id

Dengan menerapkan konsep-konsep desain interior ini, fasilitas *edutainment* di Mantera Rattan Cirebon dapat memberikan pengalaman yang menarik, interaktif, dan edukatif sesuai dengan preferensi pengunjung, serta mendukung pengembangan UMKM kerajinan tangan rotan.

Dampak dari Pengembangan Fasilitas *Edutainment* di Mantera Rattan

Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat di sekitar Mantera Rattan

Dampak dan peran fasilitas *edutainment* dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dapat dijelaskan melalui beberapa aspek yang terkait dengan *SDGs (Sustainable Development Goals)* dan pembangunan berkelanjutan UMKM kerajinan tangan rotan. Beberapa indikator yang dapat menjelaskan bagaimana fasilitas *edutainment* berkontribusi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat adalah:

Kesatu, Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan masyarakat. Fasilitas *edutainment* memungkinkan masyarakat untuk mengakses sumber daya pendidikan dan teknologi yang diperlukan untuk mempelajari dan mengembangkan keterampilan dalam kegiatan ekonomi, termasuk kerajinan tangan rotan. Pemberdayaan masyarakat adalah cara masyarakat untuk mewujudkan perubahan ekonomi dan sosial. Untuk meningkatkan potensi masyarakat, harus memiliki pengetahuan teknis, inovasi, dan kreativitas untuk meningkatkan kesejahteraannya (Ferdiansyah dkk., 2021). Hal ini akan mengatasi kemiskinan dan meningkatkan konsumsi, yang pada gilirannya dapat membantu dalam pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan.

Kedua, Menciptakan lapangan kerja yang layak bagi masyarakat. Dengan memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang lebih baik melalui fasilitas *edutainment*, masyarakat dapat lebih memahami peluang yang ada di pasar dan mengembangkan produk kerajinan tangan rotan yang berkualitas. Destinasi wisata yang fokus pada pendidikan membawa manfaat positif bagi masyarakat lokal. Pengembangan destinasi wisata tersebut dapat menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan perekonomian masyarakat setempat (Prasetyo dan Nararais, 2023). Hal ini akan mengatasi kemiskinan dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan ekonomi.

Ketiga, Memperkuat keberlanjutan UMKM. Fasilitas *edutainment* membantu UMKM meningkatkan daya saing dan menjajaki pasar, sehingga mereka dapat berkembang dan tumbuh di pasar global. Usaha kecil industri kerajinan rotan bekerjasama dengan pembeli dalam negeri dan internasional dalam membangun jaringan dan kemitraan dengan pihak lain (Prihatini dan Aldila, 2023). Hal ini akan menciptakan lapangan kerja yang layak bagi pelaku UMKM dan mengatasi kemiskinan serta dampak perubahan iklim serta dampaknya.

Keempat, Mempromosikan pelestarian lingkungan melalui produk kerajinan tangan rotan. Dengan memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang lebih baik melalui fasilitas *edutainment*, masyarakat dan UMKM dapat lebih memahami pentingnya pelestarian lingkungan dan mengembangkan produk kerajinan tangan rotan yang berkelanjutan dan ramah lingkungan. Strategi pemasaran hijau yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas konsumen adalah strategi bauran pemasaran hijau. Elemen bauran pemasaran ramah lingkungan mencerminkan kepuasan konsumen ramah lingkungan, yang terbukti mempengaruhi loyalitas konsumen. Bauran pemasaran ramah lingkungan mengacu pada pengembangan produk ramah lingkungan dan penerapan penetapan harga, periklanan, dan penjualan yang bertujuan untuk melindungi lingkungan (Ditahardiyani dkk., 2023). Hal ini akan mengatasi perubahan iklim dan dampaknya serta meningkatkan konsumsi dan produksi yang berkelanjutan.

Mencapai Sustainable Development Goals (SDGs)

Dampak dan peran fasilitas *edutainment* dalam mencapai *Sustainable Development Goals (SDGs)* dapat dijelaskan melalui beberapa aspek yang terkait dengan pembangunan berkelanjutan UMKM kerajinan tangan rotan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Berikut adalah beberapa poin yang menjelaskan bagaimana fasilitas *edutainment* berkontribusi dalam mencapai *SDGs*

Kesatu, Meningkatkan kemampuan sosial dan ekonomi masyarakat. Fasilitas *edutainment* memungkinkan masyarakat untuk mengakses sumber daya pendidikan dan teknologi yang diperlukan untuk mempelajari dan mengembangkan keterampilan dalam kegiatan ekonomi,

termasuk kerajinan tangan rotan. Hal ini akan membantu masyarakat dan UMKM mencapai *SDGs* yang berkaitan dengan kemiskinan, pengembangan sumber daya manusia, dan pelestarian lingkungan.

Kedua, Menciptakan lapangan kerja yang layak bagi masyarakat. UMKM adalah wadah yang bagus untuk menciptakan lapangan kerja produktif (Ananda & Susilowati, 2017). Dengan memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang lebih baik melalui fasilitas *edutainment*, masyarakat dan UMKM dapat lebih memahami peluang yang ada di pasar dan mengembangkan produk kerajinan tangan rotan yang berkualitas. Hal ini akan membantu masyarakat dan UMKM mencapai *SDGs* yang berkaitan dengan pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan pengembangan keberlanjutan.

Ketiga, Memperkuat keberlanjutan UMKM. Fasilitas *edutainment* membantu UMKM meningkatkan daya saing dan menjajaki pasar, sehingga mereka dapat berkembang dan tumbuh di pasar global. Hal ini akan membantu UMKM mencapai *SDGs* yang berkaitan dengan pengembangan berkelanjutan, pengelolaan kewargaan, dan pelestarian lingkungan.

Keempat, Mempromosikan pelestarian lingkungan melalui produk kerajinan tangan rotan. Dengan memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang lebih baik melalui fasilitas *edutainment*, masyarakat dan UMKM dapat lebih memahami pentingnya pelestarian lingkungan dan mengembangkan produk kerajinan tangan rotan yang berkelanjutan dan ramah lingkungan. Hal ini akan membantu masyarakat dan UMKM mencapai *SDGs* yang berkaitan dengan pengelolaan kewargaan, pengembangan keberlanjutan, dan pelestarian lingkungan.

Memperkuat Keberlanjutan Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Mantera Rattan

Dampak dan peran fasilitas *edutainment* dalam memperkuat keberlanjutan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) pada sektor kerajinan tangan rotan dapat dijelaskan melalui beberapa aspek yang terkait dengan pembangunan berkelanjutan, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan mencapai *Sustainable Development Goals (SDGs)*. Berikut adalah beberapa

indikator yang menjelaskan bagaimana fasilitas *edutainment* berkontribusi dalam memperkuat keberlanjutan UMKM, yaitu:

1. Meningkatkan Keterampilan dan Inovasi. Fasilitas *edutainment* dapat berperan dalam meningkatkan keterampilan tenaga kerja UMKM kerajinan tangan rotan melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Melalui metode ini, pekerja dapat belajar teknik-teknik baru, desain inovatif, dan praktik-praktik terbaik dalam industri, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas produk dan daya saing UMKM.
2. Peningkatan Akses Pasar dan Pemasaran. Dengan memanfaatkan fasilitas *edutainment*, UMKM dapat memperluas pengetahuan mereka tentang tren pasar, preferensi konsumen, dan praktik pemasaran modern. Hal ini akan membantu UMKM untuk mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif, menjangkau pasar yang lebih luas, dan meningkatkan penjualan produk mereka.
3. Pelestarian Lingkungan dan Bahan Baku Berkelanjutan. Fasilitas *edutainment* juga dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan kesadaran UMKM tentang praktik-praktik produksi yang ramah lingkungan dan penggunaan bahan baku yang berkelanjutan. Dengan demikian, UMKM dapat mengurangi dampak negatif produksi mereka terhadap lingkungan dan memastikan keberlanjutan sumber daya alam yang digunakan dalam kerajinan tangan rotan.
4. Melalui penerapan fasilitas *edutainment*, UMKM kerajinan tangan rotan dapat memperkuat keberlanjutan mereka, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan berkontribusi pada pencapaian *Sustainable Development Goals (SDGs)*. Ketika fasilitas *edutainment* dikaitkan dengan UMKM pengrajin rotan, maka dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals (SDGs)*. Mereka dapat berperan dalam pengentasan kemiskinan, menciptakan pekerjaan layak, mendorong pertumbuhan ekonomi berkelanjutan, membangun lingkungan yang berkelanjutan, dan memfasilitasi kemitraan yang kuat antara berbagai pemangku kepentingan.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa fasilitas *edutainment* memiliki peran yang signifikan dalam menarik minat pengunjung dan konsumen potensial, meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitar, mencapai *Sustainable Development Goals (SDGs)*, dan memperkuat keberlanjutan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) pada sektor kerajinan tangan rotan. Pengembangan fasilitas *edutainment* dapat meningkatkan jumlah calon pengunjung dan konsumen potensial, membantu masyarakat sekitar, menciptakan lapangan kerja baru, memperkuat keberlanjutan UMKM, dan mempromosikan pelestarian lingkungan melalui produk kerajinan tangan rotan. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan fasilitas *edutainment* meliputi akses ke teknologi dan sumber daya pendidikan, dukungan infrastruktur dan fasilitas, kerjasama dan kolaborasi antara pemangku kepentingan setempat, pemerintah daerah, dan masyarakat sekitar, serta pengembangan sumber daya manusia dan tenaga kerja lokal. Dengan demikian, fasilitas *edutainment* dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan memperkuat keberlanjutan UMKM pada sektor kerajinan tangan rotan. Penelitian ini memiliki keterbatasan, sehingga memberi ruang bagi penelitian lanjutan; untuk mewujudkan desain interior sesuai kajian diatas pada fasilitas *edutainment* di Mantera Rattan sehingga berdampak pada keberlanjutan usahanya.

Daftar Pustaka

- Ananda, A. D., & Susilowati, D. (2017). Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Berbasis Industri Kreatif di Kota Malang. *Jurnal Ilmu Ekonomi*, X(X), 120–142.
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a modern technology of education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166, 475–479.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Ditahardiyani, P., Hartoni, & Aulia, R. (2023). Perumusan Strategi Pemasaran Hijau Kerajinan Rotan Untuk Meningkatkan Kepuasan dan Loyalitas Konsumen. *JIA (Jurnal Ilmiah Agribisnis) : Jurnal Agribisnis dan Ilmu Sosial Ekonomi Pertanian*, 8(5), 262–373.
<http://doi.org/10.37149/JIA.v8i5.825>
- Fatimah, Djazuli, A., & Fauzi, F. (2021). Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs): The Emerging Market Analysis. *Accounting*, 7(7), 1521–1528.
<https://doi.org/10.5267/j.ac.2021.5.019>

- Ferdiansyah, F., Nur’aida, A., Sari, V. P., Mutmainah, Y. W., & Aziz, R. (2021). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kerajinan Rotan di Dusun Kaliwon Desa Kertayasa. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(13), 9–22.
<https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Iskandar, A. H. (2020). *SDGs DESA : Percepatan Pencapaian Tujuan Pembangunan Nasional Berkelanjutan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kuncoro, D. K. R. (2017). Identifikasi Eco-Inovasi Pada Usaha Mikro dan Kecil Kerajinan Rotan Berdasarkan Tipe, Sumber Informasi, dan Kemampuan Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi IV, November*, 34–41.
- Mas, E., Agustina, F., & Pranoto, Y. S. (2018). Strategi Pemasaran Usaha Kecil Menengah Kerajinan Rotan Yang Berbasis Potensi Lokal (Studi Kasus: Di Desa Delas Kecamatan Air Gegas Kabupaten Bangka Selatan). *Jurnal PASTI: Penelitian dan Aplikasi Sistem dan Teknik Industri*, 12(3), 339–348.
- Melani, A. A., & Anshari, M. F. (2021). Prediksi Produksi Kerajinan Rotan Menerapkan Metode Tsukamoto. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 2(2), 116–122.
- Muhartini, Muani, A., & Kurniati, D. (2013). Optimasi Produk Kerajinan Rotan Pada Industri Kecil Menengah (IKM) Dangau Daik di Desa Pandu Raya Kecamatan Kapuas Kabupaten Sanggau. *JSPE: Jurnal Sains Pertanian Equator*, 2(3), 1–12.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jspp/article/view/3794>
- Poerwarini, R. R., & Roesdianto, R. (2020). Strategi Peningkatan Daya Saing UMKM Rotan Balearjosari Malang Dengan Metode Klaster Diamond. *Jurnal Heuristic*, 17(2), 95–106.
- Prasetyo, H., & Nararais, D. (2023). Urgensi Destinasi Wisata Edukasi dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia. *Kepariwisataan : Jurnal Ilmiah*, 17(2), 135–143.
- Prihatini, J., & Aldila, N. A. (2023). Pemberdayaan Industri Kecil Kerajinan Rotan oleh Dinas Perindustrian dan Perdagangan di Desa Teluk Wetan Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara Provinsi Jawa tengah. *J3P: Jurnal Pembangunan Pemberdayaan Pemerintahan*, 8(1), 75–92. <https://doi.org/10.33701/j-3p.v8i1.3320>
- Sachs, J. D. (2012). *From Millennium Development Goals to Sustainable Development Goals* (Lancet, Vol. 379). [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(12\)60685-0](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(12)60685-0)
- Sedyastuti, K. (2018). Analisis Pemberdayaan UMKM dan Peningkatan Daya Saing Dalam Kancah Pasar Global. *INOBIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, 2(1), 117–127.
- Setyadi, H. J., Masa, A. P. A., Hairunnisa, N. A., Wanda, A. M. T., & Rabbani, Z. F. (2023). Workshop Pemanfaatan Limbah Menjadi Kerajinan Tangan Dengan Tema “Peranan Akademisi Dalam Meningkatkan Pemberdayaan Fasilitas Dan Wawasan Masyarakat

Kampung Ketupat Sebagai Aset Wisata Kota Samarinda." *Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi (PETISI)*, 1(1), 8–13.
<https://doi.org/10.30872/petisi.v1i1.738>

Suardi, Lasah, I., & Yahara. (2022). Kontribusi dan Manfaat Hasil Olahan Rotan Kerajinan Kreatif Berbasis Kearifan Lokal di Dusun Mendung Terusan Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang. *JBEE : Journal Business Economics and Entrepreneurship*, 5(1), 102–108.

Syafrudin, H. (2019). *Mantera, Wisata Belanja Rotan di Cirebon Resmi Dibuka*. About Cirebon.

Yani, L., Siswoyo, M., & Nurfalah, F. (2018). Strategi Komunikasi Yayasan Kampung Rotan Galmantro melalui Brand Image Kampung Wisata Rotan Galmantro Desa Tegalwangi Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon dalam Peningkatan Pengunjung. *Jurnal Signal*, 6(2), 1–9.

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.