

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan membuat mainan anak tradisional di Desa Karanganyar sudah ada sejak tahun 1975 sampai sekarang, sehingga desa ini berkembang menjadi desa industri kreatif. Adanya industri kreatif dapat dikatakan sebagai pemanfaatan sebuah kreatifitas, kemampuan seseorang, serta bakat yang dimiliki.¹ Menurut departemen perdagangan industri kreatif perlu dikembangkan, karena memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan ekonomi di daerah. Di antaranya melalui peningkatan lapangan pekerjaan, peningkatan ekspor barang, membangun citra serta identitas bangsa dengan adanya potensi warisan budaya serta nilai lokal yang dimiliki.²

Mainan anak tradisional merupakan sebuah obyek maupun benda yang mana digunakan dalam mendukung permainan. Dalam permainan sendiri terapat dua permainan yaitu mainan tradisional dan mainan modern. Mainan tradisional dapat dikatakan sebagai permainan yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang hingga sekarang. Seiring dengan perkembangan zaman, mainan tradisional telah berkembang dengan munculnya berbagai model baru dan sudah pasti lebih menarik bagi anak-anak. Akan tetapi jika dilihat dari era modern seperti ini permainan tradisional mulai jarang ditemui. Tergerusnya permainan tradisional dengan modern saat ini seperti halnya anak-anak lebih memilih permainan yang berbentuk digital seperti yang ada dalam gadget.³

Desa Karanganyar merupakan salah satu desa terbesar penghasil kerajinan mainan anak di Kabupaten Jepara. Alasannya, produk unggulan jepara berupa mainan anak tradisional dikembangkan oleh masyarakat lokal.⁴ Usaha pembuatan mainan anak tradisional tersebut menjadi usaha yang dijalankan oleh

¹ F W Maghfiroh and S E Mulyono, 'Pengembangan Kewirausahaan Dalam Pembuatan Kitiran Pada Kpk Mekar Jaya Di Desa Karanganyar Kabupaten Jepara', *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar ...*, 6.1 (2021), 1–11.

² Riesmita Kustanti, 'Pengembangan UMKM Berbasis Ekonomi Kreatif Di Kabupaten Jepara', *Jurnal Ekobistek*, 11 (2022), 239–44

³ Rizal Muhammad Hashemi and others, 'Eksistensi Kerajinan Mainan Anak Tradisional Pada Era Modern Di Desa Karanganyar Jepara', *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2.2 (2022), 87–94

⁴ Maghfiroh and Mulyono.

mayoritas warga Desa Karanganyar.⁵ Sehingga, rata-rata masyarakat menggantungkan penghasilan sehari-hari mereka dari usaha tersebut.

Dilihat dari letak geografis Desa Karanganyar terletak di sebelah selatan Kota Jepara tepatnya di Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara. Desa ini berada di sebelah barat Desa Ujung Pandan, sebelah utara Desa Sidi Gede, sebelah selatan Desa Rejo Sari, dan sebelah timur Desa Guwo Sobokerto. Luas wilayah Desa Karanganyar adalah 106,700 Ha, dari luas lahan yang ada terbagi dalam beberapa peruntukan dimana dapat dikelompokkan seperti, untuk fasilitas umum, pemukiman, pertanian, peternakan, dan sektor ekonomi kreatif. Melihat kondisi yang seperti ini dari letak geografis Desa Karanganyar maka desa ini sangat strategis untuk mengembangkan sebuah perdagangan industri kreatif.⁶

Adapun sumber daya ekonomi di Desa Karanganyar adalah dari sektor pertanian, sektor peternakan, dan sektor ekonomi kreatif. Dari sektor pertanian yaitu Desa Karanganyar memiliki luas penyimpanan persawahan sekitar 700 m yang menjadi salah satu fokus peningkatan ekonomi masyarakat Desa Karanganyar selain membuat kerajinan mainan anak tradisional. Dari sektor peternakan yaitu dari minoritas masyarakat yang memiliki usaha ternak, contohnya ternak seperti ternak ayam dan juga lele. Terakhir yaitu sektor ekonomi kreatif, dimana mayoritas masyarakat Desa Karanganyar menggantungkan mata pencaharian dengan mengembangkan sebuah usaha kerajinan mainan anak tradisional.

Perubahan mata pencaharian masyarakat Desa Karanganyar dari petani menjadi pengrajin mainan anak tradisional membawa dampak positif dalam perekonomian masyarakat. Karena Desa Karanganyar berhasil mengembangkan sebuah potensi lokal menjadi mata pencaharian masyarakat Desa Karanganyar. Diantaranya meningkatnya pendapatan masyarakat, terbentuknya mata pencaharian baru yang menurunkan pengangguran. Dengan adanya masyarakat menjadi pengrajin mainan anak tradisional, yang dulunya masyarakat tidak memiliki aktivitas ekonomi menjadi memiliki aktivitas ekonomi. Kemudian beralihnya perubahan mata

⁵ Jayanti Putri Purwaningrum, Imaniar Purbasari, and Hutomo Rusdianto, 'Usaha Mainan Anak Tradisional Desa Karanganyar, Kabupaten Jepara', *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6.1 (2020), 36–43 <<https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v6i1.1363>>.

⁶ <http://karanganyar.jepara.go.id/> di akses pada tanggal 29 Oktober 2023, pukul 19.00 WIB

pencarian masyarakat dilakukan guna mempertahankan perputaran ekonomi masyarakat Desa Karanganyar.

Akan tetapi berubahnya mata pencarian masyarakat Desa Karanganyar yang semula dari petani menjadi pengrajin mainan tidak sepenuhnya 100% beralih. Sebagian kecil dari masyarakat Desa Karanganyar masih berprofesi sebagai petani dan menjadikan usaha kerajinan mainan anak tradisional sebagai usaha sampingan. Karena minoritas masyarakat Desa Karanganyar yang masih memiliki lahan pertanian harus menggarap lahannya pada musim tanam. Sedangkan pada waktu senggang mereka memanfaatkan waktunya untuk membuat mainan anak tradisional. Selain itu pada musim kemarau, waktu senggang yang dimiliki oleh para petani lebih banyak dari hari-hari biasanya. Sehingga mereka menjadikan usaha kerajinan mainan anak tradisional sebagai alternatif mendapatkan *income*.

Industri kreatif berupa usaha kerajinan mainan anak tradisional dapat mengangkat potensi sumber daya manusia yang menarik. Salah satunya yaitu kerajinan, dimana dalam industri tersebut juga mengangkat sebuah potensi sumber daya manusia maupun sumber daya alam yang ada seperti bambu maupun rotan. Adanya industri kreatif berupa kerajinan mainan anak tradisional memberikan sumbangsih terhadap perekonomian masyarakat Desa Karanganyar. Dengan adanya potensi yang dimiliki oleh desa merupakan sebuah karunia yang diberikan oleh Allah dengan cara menjaga serta melestarikan sehingga dapat mengembangkan dan juga bermanfaat bagi umat manusia. Seperti yang tercantung dalam firman Allah SWT:

فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا مِنْ فَضْلِ اللَّهِ وَاذْكُرُوا اللَّهَ
كَثِيرًا لَّعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Apabila shalat telah dilaksanakan, bertebaranlah kamu di bumi, carilah karunia Allah, dan ingatlah Allah sebanyak-banyaknya agar kamu beruntung” (Q.S. Al-Jumu’ah : 10)⁷

Dalam ayat Al-Qur’an tersebut Allah memerintahkan kepada umat manusia ketika sudah melaksanakan kewajibannya yaitu sholat. Selanjutnya manusia diperintah agar selalu bertebaran di bumi dengan apa yang sudah didapat seperti memanfaatkan potensi yang

⁷Al-Qur’an Surat Al-Jumu’ah ayat 10, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah> di akses pada tanggal 5 November 2023, pukul 20.00 WIB

ada dalam Desa kemudian menjadi sumber rezeki dalam masyarakat. Dengan rezeki yang telah didapat tersebut manusia juga wajib selalu mengingat Allah SWT serta mencari karunia Allah hal tersebut agar selalu beruntung setiap langkah yang manusia lakukan dan juga selalu dalam lindungannya.

Oleh sebab itu, dari pernyataan yang telah dipaparkan diatas, peneliti akan melakukan penelitian mengenai kontribusi industri kreatif di Desa Karanganyar. Khususnya masyarakat di sana yang mayoritas seorang pengrajin mainan anak tradisional, guna meningkatkan ekonomi masyarakat. Sehingga terbentuklah judul **“KONTRIBUSI INDUSTRI KREATIF DALAM MENINGKATKAN EKONOMI MASYARAKAT MELALUI KERAJINAN MAINAN ANAK DESA KARANGANYAR, JEPARA”**.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan sebuah konsentrasi dari penelitian tersebut agar dalam penelitian yang dilakukan tidak melebar dari fokus yang telah ditentukan. maka dari itu fokus penelitian ini adalah meneliti tentang kontribusi industri kreatif dalam meningkatkan ekonomi masyarakat melalui Kerajinan mainan anak Desa Karanganyar, Jepara.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kontribusi industri kreatif dalam meningkatkan ekonomi masyarakat melalui kerajinan mainan anak Desa Karanganyar, Jepara?
2. Bagaimana respon masyarakat terhadap kontribusi industri kreatif dalam meningkatkan ekonomi masyarakat melalui kerajinan mainan anak Desa Karanganyar, Jepara?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana kontribusi industri kreatif dalam meningkatkan ekonomi masyarakat melalui kerajinan mainan anak Desa Karanganyar, Jepara.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon masyarakat terhadap kontribusi industri kreatif dalam meningkatkan ekonomi masyarakat melalui kerajinan mainan anak Desa Karanganyar, Jepara.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu baik secara manfaat praktis maupun manfaat teoritis antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

a. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan, sekaligus dapat menerapkan teori-teori dan juga konsep yang berkaitan dengan kontribusi ataupun sebuah peran masyarakat yang diperoleh dari perkuliahan

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana akuntalisasi diri, menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan teori yang didapatkan selama bangku kuliah, terutama di bidang pembangunan ekonomi desa berbasis ekonomi kreatif melalui kontribusi maupun peran masyarakat.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan juga pengalaman penulis sehingga dapat penerapan teori-teori yang dipelajari ketika saat perkuliahan.

b. Bagi Instansi

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi instansi untuk meningkatkan analisis yang lebih relevan yang berkaitan dengan kontribusi industri kreatif dalam meningkatkan ekonomi masyarakat melalui kerajinan mainan anak tradisional. Dimana dapat menjadi bahan pertimbangan dan evaluasi dalam menentukan kebijakan-kebijakan upaya dalam mengembangkan ekonomi masyarakat.

c. Bagi Masyarakat atau Desa

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber literasi dan inspirasi untuk desa maupun yang ingin mengubah desanya menjadi desa sentra industri kreatif. Serta membangun perekonomian masyarakat melalui ekonomi kreatif.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk membuat penelitian yang sistematis dan juga ilmiah, penulis juga harus menulis skripsi ataupun penelitian dengan menggunakan sistematika penulisan skripsi. Dengan adanya

sistematika penulisan skripsi bertujuan untuk mendapatkan sebuah gambar yang lebih mendalam dan juga besar dari masing-masing bagian atau bisa dengan hubungannya dengan satu sama lain. Adapun sistematika penulisan skripsi yang susun antara lain:

1. Bagian awal

Bagian awal ini terdiri dari halaman judul, lembar pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel.

2. Bagian isi

Pada bagian ini memuat garis besar yang terdiri dari lima bab, antara bab 1 dengan lain yang saling berhubungan. Karena dalam bagian ini merupakan satu kesatuan yang utuh, dari kelima bab tersebut antara lain:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang skripsi yaitu membahas terkait beberapa persoalan dalam pemberdayaan Masyarakat melalui Modal Sosial. Selain itu, bab ini juga berisi tentang rumusan masalah, tujuan dilakukannya penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang melandasi penulisan dan pembahasan berkaitan dengan judul ini yaitu kontribusi industri kreatif dalam meningkatkan ekonomi masyarakat, Beberapa teori ini didapat dari hasil studi kepustakaan beberapa literature kemudian penelitian terdahulu, dan juga kerangka berikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini mengemukakan jenis dan pendekatan penelitian yang dilakukan, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang pelaksanaan hasil penelitian yang dilakukan, serta pembahasan terkait dengan segala persoalan yang diangkat, yaitu kontribusi industri kreatif dalam meningkatkan ekonomi masyarakat di Desa Karanganyar, Jepara

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini merupakan simpulan dari yang telah diuraikan sebelumnya serta memberikan rekomendasi atau saran berdasarkan hasil dari pembahasan.

3. Bagian akhir

Bagian akhir ini berisikan daftar pustaka yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan skripsi dan lampiran-lampiran yang mendukung isi dari penelitian tersebut.

