

## LAMPU RESIN “KOTAK LAMPU” UNTUK *SERVICE LEARNING* USAHA KECI MENENGAH KAYU

Christ Jason<sup>1\*</sup>, Canizio D. Fame<sup>1</sup>, Lintu Tulistyantoro<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

\*Penulis Korespondensi; Email: christjason451@gmail.com.

---

**Abstrak:** UKM atau biasa disebut Usaha Kecil Menengah merupakan salah satu usaha yang banyak berkontribusi terhadap perekonomian negara. UKM Candra Mas merupakan salah satu UKM yang bisnisnya banyak melibatkan kayu. Berangkat dari masalah banyaknya kayu bekas sisa UKM yang tidak digunakan, mahasiswa melakukan proses perkuliahan dengan metode *Service-Learning* dimana mahasiswa akan terlibat langsung dalam membantu menyelesaikan masalah yang ada untuk mengembangkan keterampilan akademik sekaligus rasa tanggung jawab dan komitmen mahasiswa. Metode yang digunakan adalah metode *Service-Learning* yang tahapannya dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang ada, mencari solusi, menghasilkan produk akhir hingga tahap *test* untuk mendapatkan *feedback*. Hasilnya adalah produk lampu yang dapat dilepas pasang dengan nilai estetika menggunakan resin dan kayu untuk merefleksikan cahayanya.

**Kata kunci:** Lampu meja; konsumen; UKM; branding, pemasaran, profit

**Abstract:** *UKM or commonly called Small and Medium Enterprises is one of the businesses that has contributed the most to the country's economy. Candra mas UKM is one of the UKMs whose businesses used a lot of wood. Departing from the problem of the amount of used wood left over from UKM that is not used, students conduct a lecture process using the Service-Learning method where students will be directly involved in helping solve existing problems to develop academic skills as well as students' sense of responsibility and commitment. The research method is using the Service-Learning method whose stages begin with identifying existing problems, finding solutions, producing the final product, to the test stage to get feedback. The result is a removable lighting product with aesthetic value with using resin and wood to reflect the light.*

**Keywords:** *Table lamps; consumers; SMEs; branding; marketing; profit.*

---

### PENDAHULUAN

Usaha Kecil Menengah merupakan salah satu usaha sudah memberikan banyak dampak positif terhadap perekonomian masyarakat dan negara. Usaha Kecil dan Menengah atau yang disingkat UKM adalah sebuah istilah yang mengacu ke jenis usaha kecil yang memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp 200.000.000,- tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha. Dan usaha yang berdiri sendiri. Menurut Keputusan Presiden RI no. 99 tahun 1998 pengertian Usaha Kecil adalah: “Kegiatan ekonomi rakyat yang berskala kecil dengan bidang usaha yang secara mayoritas merupakan kegiatan usaha kecil dan perlu dilindungi untuk mencegah dari persaingan usaha yang tidak sehat.”

UKM Candra Mas merupakan salah satu usaha kecil menengah tersebut, dan pada Usaha Kecil Menengah tentunya masih terdapat masalah-masalah yang dapat menghambat pertumbuhan bisnis UKM. Dalam hal ini UKM Candra Mas memiliki sisa kayu tidak terpakai yang cukup banyak sehingga selain membuat keuntungan yang

didapatkan tidak maksimal, sisa kayu tersebut hanya akan menjadi sampah. Padahal terdapat banyak hal yang masih dapat dimanfaatkan dan diolah kembali dari sisa kayu tersebut.

Pelaksanaan *Service Learning* ini didasari oleh mata kuliah *Creativepreneurship* yang merupakan salah satu mata kuliah dalam program studi Desain Interior, dimana mahasiswa diminta untuk membantu Usaha Kecil Menengah yang ada di Surabaya dengan melibatkan mahasiswa secara langsung dengan anggota UKM. Tujuan *Service Learning* adalah sebagai metode pembelajaran mahasiswa agar mahasiswa dapat belajar secara langsung untuk menganalisa, memahami masalah yang ada dan memberikan solusi untuk masalah tersebut. *Service Learning* sebagai suatu strategi dalam pembelajaran diharapkan dapat membawa peserta didik menjadi manusia yang bermanfaat bagi orang lain, dalam arti melayani orang lain untuk meningkatkan kepedulian.

Pembelajaran *Service Learning* dikatakan berhasil apabila peserta didik mengalami perubahan (Tee dalam Irene, 2014)), bisa dari yang tidak tahu

menjadi tahu, dari yang memiliki sikap atau pikiran negatif menjadi positif, atau dari ‘small’ menjadi ‘great’, seperti yang dikatakan Martin Luther King, Jr (dalam Irene, 2014) bahwa setiap orang dapat menjadi orang besar karena setiap orang bisa melayani.

Dengan adanya kegiatan ini mahasiswa dapat membantu untuk memberi inovasi pada UKM bahwa masih banyak material yang bisa dikombinasikan untuk menciptakan produk yang *trend* sekarang. Dalam membuka jalan baru bagi UKM untuk terus berkembang memproduksi produk-produk yang dapat bersaing dan memenuhi kebutuhan konsumen. Mahasiswa juga dapat belajar untuk berkomitmen serta lebih bertanggung jawab dan mendapat pengalaman sebagai seorang kreatif *entrepreneur* yang dapat memasarkan dan menjual produk sendiri dengan memperhatikan profit.

Produk yang dihasilkan adalah lampu dari resin dan kayu persegi panjang. Yaitu lampu yang menyinari resin melewati celah kayu. *Brand* baru dari produk inovatif ini adalah Kotak Lampu. Dengan visi simpel tapi tidak terlihat kuno. Selain itu kami juga membuat tag price, brosur, kartu nama dan kemasannya tersendiri dalam mendukung produk lampu kami. Semua itu terdapat logo desain kami yaitu logo kotak lampu.

**METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan menggunakan Metode *Service Learning*. Dalam pelaksanaan metode *Service Learning* ini melibatkan pihak UKM dengan mahasiswa desain interior, dimulai dari pengumpulan data dan pengamatan lingkungan hingga tahap mencari ide dan membuat sketsa dilakukan dengan diskusi Bersama untuk mendapat masukan sebanyak mungkin. Tahapan-tahapannya dimulai dari:

1. Tahap Penemuan Masalah dan UMKM: pada tahap ini, mahasiswa mencari masalah yang sedang terjadi di Surabaya. Lalu mahasiswa mencari UMKM yang memiliki potensi untuk pengembangan produk. Kemudian mahasiswa melakukan pengamatan lingkungan dan wawancara terhadap lingkungan di sekitar Universitas Kristen Petra dan Surabaya.
2. Tahap Penemuan Solusi atas masalah yang ada: jadi untuk mengatasi masalah yang ada di Surabaya dan UMKM, mahasiswa membuat solusi berupa inovasi produk. Produk ini dibuat selain untuk mengatasi masalah sampah berupa kayu sisa, juga untuk memberikan inovasi produk yang bisa dikembangkan oleh UMKM terkait.
3. Tahap *Test* untuk Menguji seberapa bagus solusi produk yang sudah dibuat mahasiswa: untuk menguji seberapa bagus solusi inovasi produk yang sudah dibuat, mahasiswa melaku-

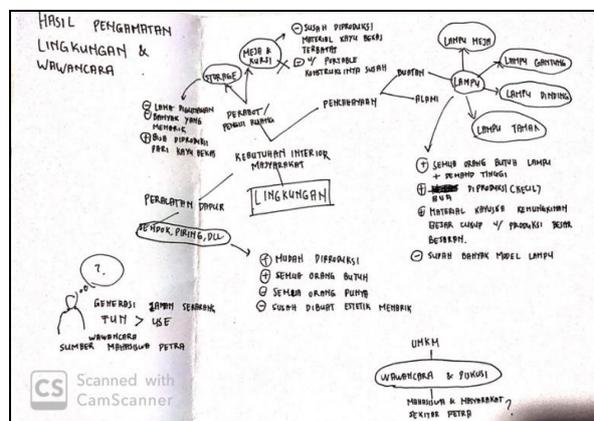
kan penjualan yang bersifat *online* dan *offline* untuk mengetahui reaksi dan respon dari masyarakat terhadap produk yang sudah dibuat.

4. Tahap Mencari *feedback* dari masyarakat untuk membuat desain yang lebih baik: untuk mengetahui pendapat dan *feedback* dari masyarakat, mahasiswa melakukan wawancara dan mengamati reaksi dari orang yang terlihat tertarik untuk membeli produk hingga orang yang membeli produk yang sudah dibuat mahasiswa Bersama UMKM.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Awalnya mahasiswa mengamati masalah yang ada di Surabaya dan lingkungan sekitar. Hasil yang ditemukan yaitu salah satu masalah yang ada di Surabaya adalah banyaknya sampah sisa kayu. Lalu mahasiswa mencari UMKM yang memiliki potensi untuk pengembangan produk, yaitu UMKM Candra Mas. Kemudian mahasiswa mencari sumber masalah yang menghambat UMKM ini untuk berkembang dan hasilnya adalah, UMKM ini juga memiliki masalah yang serupa dengan masalah yang ada di Surabaya yaitu banyaknya kayu sisa yang tidak terpakai dan hanya menjadi sampah. Jadi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dan untuk membantu memberikan inovasi kepada UMKM terkait, mahasiswa melakukan pembelajaran dengan metode *Service Learning*.

Sebelum mencari solusi untuk masalah yang ada, mahasiswa melakukan pengamatan lingkungan dan masyarakat sekitar. Tujuannya adalah untuk mengetahui kebutuhan masyarakat dan peminatan banyak orang sebagai referensi sebelum membuat inovasi produk untuk membantu UMKM. Pengamatan lingkungan diperlukan untuk mengetahui produk yang dibutuhkan masyarakat. Tujuannya selain agar kita bisa membuat produk yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, juga agar produk yang kita buat dapat bersaing di pasaran.

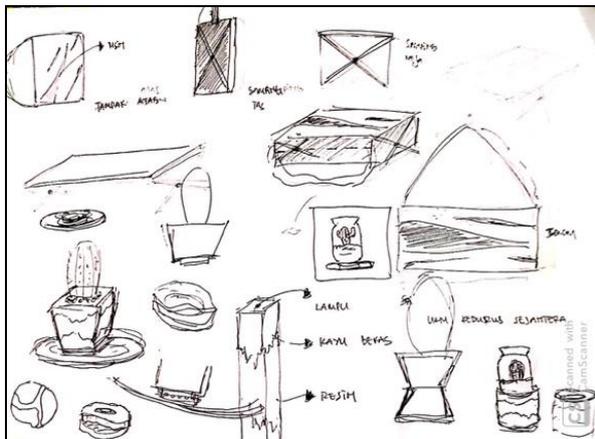


**Gambar 1.** Hasil Pengamatan Lingkungan, Wawancara dan Brainstorming

Dari pengamatan lingkungan, hasilnya masyarakat sekitar cenderung berminat menghias atau memperindah tempat tinggalnya terutama mahasiswa. Tetapi dikarenakan *budget* terbatas, membuat mereka harus berhati-hati dalam memilih barang yang akan dibeli. Oleh karena itu mahasiswa mencoba untuk membuat produk “Kotak Lampu” yang tidak hanya memiliki nilai estetis dan indah di mata saja, tetapi juga dapat berfungsi dan dapat digunakan oleh semua orang serta memiliki harga yang terjangkau.

Dan dari hasil pengamatan, ditemukan juga bahwa generasi zaman sekarang memiliki pola hidup “*Fun*” yaitu kesenangan adalah prioritas mereka dan bukan lagi kebutuhan. Kesenangan disini dapat berupa apa saja seperti Aplikasi, hiburan, musik, tempat wisata, event, tempat kuliner, *game*, internet, dan lain sebagainya yang dianggap mereka itu menarik. Mereka sudah mulai membelanjakan uang mereka untuk sesuatu yang mereka inginkan. Berbeda dengan dulu mereka membelanjakan uang mereka hanya pada sesuatu yang mereka butuhkan. Namun saat ini dunia telah berubah. Mereka membelanjakan uang mereka untuk sesuatu yang tampak menarik dan membuat mereka senang. Jadi selain membuat produk yang dapat berfungsi dan dapat digunakan, produk yang dihasilkan juga harus menarik agar dapat bersaing di pasaran.

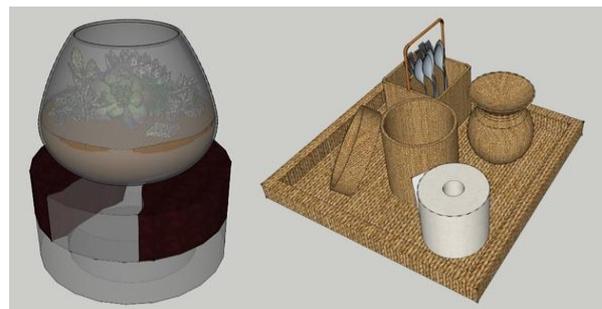
Selama proses *Service Learning* ini, dilakukan survei dan diskusi secara berkelanjutan dari awal hingga pembuatan produk final. Dimulai dari mengetahui masalah yang ada di Surabaya dan di UKM terkait, mahasiswa membuat beberapa ide konsep model lampu, lalu dilakukan survei untuk mengetahui pendapat masyarakat tentang konsep-konsep lampu tersebut.



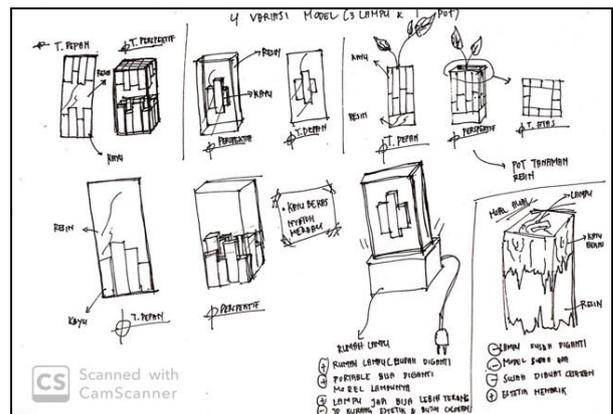
Gambar 2. Sketsa Ide Inovasi Produk

Melalui sketsa, mahasiswa dapat mengeluarkan ide secara spontan. Tetapi biasanya ide dari sketsa masih belum terlihat kekurangan-kekurangannya dan kesulitan untuk proses pembuatannya

masih belum dipikirkan. Jadi banyak ide-ide yang sebenarnya tampak menarik, tapi tidak direalisasikan karena proses pembuatannya yang sulit. Seperti pot tanaman dengan alas kayu dan resin yang berbentuk tabung, produk ini tidak dapat direalisasikan karena dalam membuat resin dibutuhkan cetakan. Cetakan yang berbentuk kotak mudah dibuat karena bentuknya kotak dan mudah dibentuk, sedangkan tabung memiliki permukaan yang melingkar sehingga cukup sulit untuk dibuat. Berbeda dengan tempat alat makan, produk ini tidak diproduksi setelah diskusi karena bentuk dan tampilannya yang kurang menarik. Sedangkan masyarakat zaman sekarang lebih mementingkan *fun* atau tampilan yang menarik dibanding fungsi. Sudah banyak tempat alat makan yang lebih menarik, materialnya tidak cocok dengan masalah kayu bekas sisa yang ada pada UMKM dan tidak ada inovasi baru di dalam produk tempat alat makan ini sehingga ide produk ini tidak lolos seleksi untuk diproduksi.



Gambar 3. Ide produk yang tidak diproduksi setelah hasil diskusi bersama UKM



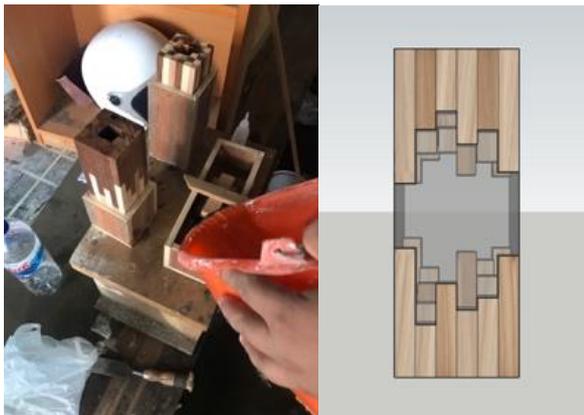
Gambar 4. Ide produk awal “KOTAK LAMPU” dalam sketsa

Kemudian dilakukan diskusi bersama untuk mencari dan menentukan kelebihan dan kekurangan tiap model lampu serta bertujuan untuk memilih lampu yang mana yang lebih menarik. Hasil dari model lampu yang dipilih adalah ide yang terpilih, dibuat gambar kerjanya untuk direalisasikan.



**Gambar 5.** Sketsa dimasukkan ke dalam bentuk 3d modelling untuk pembuatan gambar kerja

Setelah mengetahui jenis kayu bekas sisa yang tersedia kebanyakan adalah jenis kayu Merbau dan Nyatoh, untuk material kedua mahasiswa mencarinya di toko resin. Setelah mendapatkan resin, mahasiswa membawanya ke tempat kayu dan dibuat cetakan sesuai dengan desain yang sudah dirancang di awal, setelah itu diberikan beberapa bahan kimia agar terlihat lebih bagus. Setelah jadi rumah lampunya, mahasiswa lalu mencari lampu, beserta kabel-kabelnya agar bisa digabungkan dengan rumah lampunya.



**Gambar 6.** Proses pembuatan produk

Ada kesalahan teknis untuk percobaan yang pertama, antara rumah lampu dan lampunya tidak sesuai ukuran. Hasil rumah lampunya terlihat kurang menarik akibat finishing material yang kurang tepat dan bentuknya yang menyerupai alas untuk piala. Setelah ukuran rumah lampu dan lampunya sudah sesuai, kemudian mahasiswa melakukan uji coba untuk melihat apakah produk yang dihasilkan sudah dapat berfungsi dengan baik atau belum. Hasilnya pada beberapa produk, cahaya dari lampu yang mencapai resin masih kurang. Hal ini dikarenakan bagian kayu yang digunakan kepanjangan sehingga membuat jarak dari lampu ke resin menjadi semakin jauh. Lubang pada bagian tengah kayu yang menjadi jalan untuk cahaya agar bisa mencapai resin juga terlalu kecil. Jadi solusi yang dihasilkan setelah diskusi adalah dengan mengurangi panjang kayu yang digunakan sehingga jarak antara lampu dan resin menjadi lebih dekat.



**Gambar 7.** Produk sebelum finishing



**Gambar 8.** Rumah lampu sebelum revisi

Kesalahan lainnya adalah resin yang dicampur pada awalnya tidak menggunakan katalis sehingga membuat resin yang di cetak untuk proses pengeringnya menjadi lebih lama. Karena tidak menggunakan SM, resin yang dihasilkan juga memiliki banyak gelembung sehingga cahaya yang menembus resin terlihat seperti buram.



**Gambar 9.** Resin yang dihasilkan memiliki banyak gelembung kecil karena tidak menggunakan SM

Untuk percobaan kedua, resin yang dicampur memiliki banyak retakan di dalamnya akibat penggunaan SM dan katalis yang kebanyakan. Setelah percobaan berkali-kali dengan takaran resin, SM dan katalis yang berbeda-beda, resin yang dihasilkan tetap memiliki pecahan. Tetapi pecahannya menjadi berbentuk dinamis memanjang sehingga ketika terkena cahaya dari lampu, refleksi cahayanya menjadi lebih indah dan menarik. Dari percobaan-percobaan ini, mahasiswa mendapatkan banyak masukan dan ilmu baru mengenai proses penggunaan dan pembuatan resin.



**Gambar 10.** Produk Final

Selama melaksanakan proses *Service Learning* ini, reaksi yang didapatkan dari masyarakat cukup positif. Dan masyarakat yang menghadiri bazar di Tunjungan Plaza, 90% orang yang lewat

dan mampir ke *booth* mahasiswa menunjukkan ketertarikannya pada produk ini karena keunikan produknya. Cukup banyak juga orang yang menunjukkan ketertarikan pada produk ini dan memberi respon positif untuk kemungkinan bekerja sama di masa depan.

Dengan adanya proses *Service Learning* ini, mahasiswa dapat membantu UKM Candra Mas untuk mengatasi masalah yang ada yaitu banyaknya kayu sisa produksi yang tidak terpakai. Dengan adanya solusi untuk menggunakan kayu kayu sisa tersebut dapat membantu UKM untuk memanfaatkan masalah tersebut sebagai peluang usaha yang baru. Dengan adanya produk ini, UKM Candra Mas juga dapat meningkatkan penghasilannya dan juga membuat UKM ini dapat lebih dikenal oleh masyarakat. Selain itu mahasiswa juga bisa mendapat banyak pengalaman, pengetahuan dan keterampilan baru.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil dari setelah melaksanakan proses *Service Learning*, mahasiswa mendapatkan banyak pengalaman baru seperti pengalaman dalam menganalisa masalah dan kondisi pasar. Mahasiswa juga belajar untuk bertanggung jawab dan berkomitmen serta belajar bagaimana cara untuk memulai sebuah bisnis dan bagaimana cara mengubah sebuah masalah menjadi peluang bisnis baru. Dan yang paling penting, mahasiswa menjadi tahu mengenai keuntungan dan manfaat dari membantu masyarakat dan bekerja sama dengan UKM.

Rekomendasi yang diberikan penulis untuk beberapa pihak:

1. UKM Candra Mas dapat melakukan beberapa hal untuk mengembangkan usaha yang dimiliki yaitu:
  - a. Pada jaman dimana teknologi berkembang sangat pesat membuat kebanyakan aktivitas dapat dilakukan secara *online*, oleh karena itu UKM bisa mencoba untuk berjualan melalui media online agar dapat menjangkau lebih banyak orang dan lebih dikenal masyarakat.
  - b. Generasi sekarang adalah generasi yang memiliki pola hidup “*Fun*” yaitu kesenangan adalah prioritas mereka dan bukan lagi kebutuhan. Berbeda dengan dulu dimana masyarakat membelanjakan uang mereka hanya pada sesuatu yang mereka butuhkan. Namun saat ini dunia telah berubah. Masyarakat lebih tertarik terhadap sesuatu yang tampak menarik dan membuat mereka senang, oleh karena itu UKM bisa melakukan inovasi untuk membuat agar

produk yang dihasilkan terlihat lebih menarik sehingga produk tersebut bisa bersaing di pasaran.

2. Untuk masyarakat agar semakin peduli dan lebih memperhatikan UKM yang ada dengan membeli dan menggunakan produk-produk yang dihasilkan oleh UKM-UKM yang ada di Indonesia.
3. Untuk mahasiswa desain maupun desainer lain agar dapat menggunakan ilmu yang sudah dimiliki untuk membantu UKM yang ada. Tujuannya agar UKM-UKM dapat lebih berkembang lagi dan membantu perekonomian masyarakat dan negara.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Universitas Kristen Petra, dan UMKM Candra Mas atas kepercayaan dan dukungan untuk merealisasikan desain produk kreatif serta untuk mengajarkan cara untuk menjadi entrepreneur kreatif. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Ibu Mariana Wibowo, S.Sn., M.MT selaku pembimbing selama mata kuliah *Creativepreneurship* atas bimbingan dan dukungannya sehingga proses pembelajaran kami dapat berjalan dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, I.D.K.R., Brahmayanti, L. A., & Subaedi. (2010). Kompetensi SDM UKM dan pengaruhnya terhadap kinerja UKM di Surabaya. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*. Vol. 12.
- Aditya, I. 2019. Perajin kayu dituntut berinovasi. [https://krjogja.com/web/news%20/read/102438/Perajin\\_Kayu\\_Dituntut\\_Berinovasi](https://krjogja.com/web/news%20/read/102438/Perajin_Kayu_Dituntut_Berinovasi). Diakses tanggal 22 April 2019.
- Irene N, 2014, Strategi *Service Learning* Sebuah Kajian untuk Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol 20 (2) : 255
- Tolu. 2017. Pengenalan Resin dan Katalis serta Takaran Tepat Perbandingannya. <https://www.kerajinankreatif.com/2017/04/campuran-resin-dan-katalis.html>. Diakses tanggal 23 Juni 2019.
- Sunaryo, C.F., Tedja, M.A., Magdalena, J., Liady, M.C. dan Mulyono, G. 2018. Gerobak “Mantap” untuk *Service-Learning* UKM Kampung Unggulan Kue. *SHARE, Journal of Service Learning*. 4(2):50-55.
- Nusanti, I. Strategi *Service Learning* Sebuah Kajian Untuk Mengembangkan Kegiatan Pembelajaran. <http://repositori.kemdikbud.go.id/623/1/8.%20ireneN.pdf>. Diakses tanggal 25 Juni 2019.