

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada tahun 2020 dalam RPJMN 2020-2024, pemerintah telah menetapkan 10 destinasi wisata prioritas. Salah satunya adalah Candi Borobudur. Candi Borobudur merupakan salah satu ikon pariwisata yang berada di Kabupaten Magelang. Bahkan Candi Borobudur telah diakui oleh UNESCO sebagai salah satu warisan budaya dunia (*World Heritage List*) sehingga Candi Borobudur menjadi salah satu primadona kunjungan wisatawan, khususnya para pelajar yang melakukan *study tour* karena tidak hanya memiliki pemandangan yang indah saja, namun juga sarat akan nilai-nilai budaya.

Untuk menunjang eksistensi dari Candi Borobudur, pengembangan daerah wisata harus diimbangi dengan pengembangan ekonomi kreatif sebagai industri penunjang di kawasan Borobudur. Menurut Yoeti (1996), dalam bukunya, prasarana kepariwisataan sama seperti prasarana dalam perekonomian pada umumnya, karena kegiatan kepariwisataan pada hakekatnya tidak lain adalah sektor perekonomian juga. Pada tahun 2021, terbentuklah Yayasan Atma Nusvantara Jati (ATSANTI) sebagai pusat pengembangan dan pembelajaran kebudayaan di Desa Borobudur. Yayasan ATSANTI berjarak kurang lebih 3 km dari Candi Borobudur, tepatnya berada di Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang. Melalui yayasan ini, lahir gagasan-gagasan inovatif-kreatif yang dituangkan dalam bentuk kegiatan masyarakat dan mampu menghasilkan profit guna pengembangan desa serta masyarakat setempat. Seiring waktu, Yayasan ATSANTI telah menjadi wadah untuk beberapa industri kecil menengah (IKM) di Desa Borobudur, seperti IKM Gula Aren dan IKM Kerupuk.

Dalam pengembangan selanjutnya, Yayasan ATSANTI bekerjasama dengan Universitas Atma Jaya Yogyakarta memperkenalkan serta mentransformasikan nilai-nilai luhur budaya di desa Borobudur kepada generasi milenial dengan cara melakukan kolaborasi inovatif-kreatif. Dalam kerjasama tersebut, Universitas Atma Jaya Yogyakarta memberikan sumbangsih berupa sebuah mesin CNC (*Computer Numeric Control*) laser untuk menunjang serta memajukan Desa Borobudur dari segi eksistensi dan perekonomian. Melalui alat tersebut, dibentuklah IKM Suvenir yang diharapkan mampu menjadi sarana bagi masyarakat desa Borobudur untuk mengembangkan perekonomiannya.

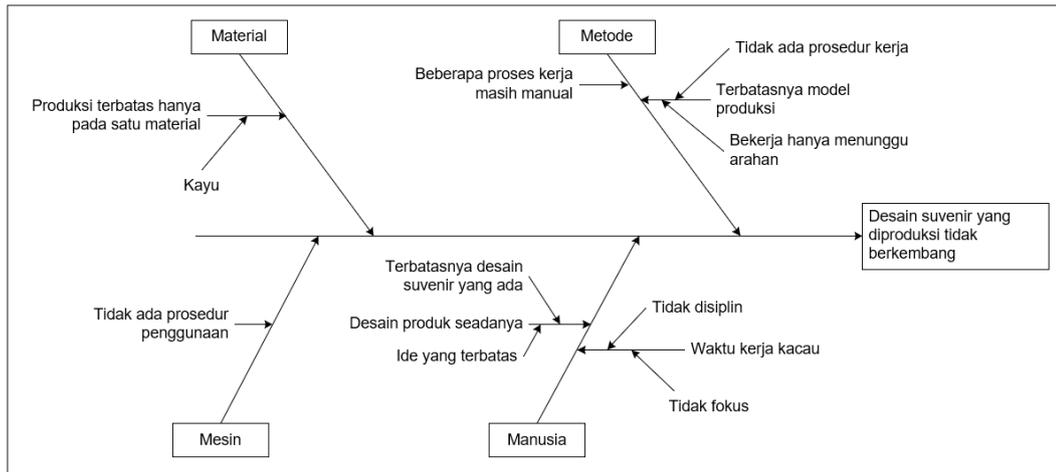
Berdasarkan hasil pengamatan saat ini, IKM Suvenir Borobudur baru menggunakan mesin CNC *laser* untuk memproduksi suvenir berupa plakat dengan menggunakan bahan baku kayu. Proses pembuatan desain suvenir saat ini hanya terbatas dengan membubuhkan tulisan saja pada plakat dengan menggunakan *software* Canva, dan belum adanya penambahan gambar ataupun model-model lain. Produk suvenir dari IKM Suvenir Borobudur saat ini dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Produk Suvenir Saat Ini

1.2. Pemetaan dan Penelusuran Akar Masalah

Pemetaan dan penelusuran akar masalah dilakukan dengan menggunakan analisis *fish bone diagram* yang dikombinasikan dengan *why-why analysis*. *Fish bone diagram* merupakan sebuah diagram yang digunakan dalam melakukan identifikasi terhadap penyebab-penyebab yang timbul dari sebuah kejadian atau proses. Untuk mendapatkan hasil pemetaan dan penelusuran akar masalah yang maksimal, penggunaan *fish bone diagram* dikombinasikan dengan *why-why analysis*. Menurut Ohno (1998), analisis ini dilakukan dengan cara bertanya “mengapa” sebanyak 5 kali atau secara berulang kali hingga mencapai titik di mana jawaban dari pertanyaan yang diajukan telah menunjukkan suatu akar masalah. Pengaplikasian *fish bone diagram* dalam pemetaan dan penelusuran akar masalah dapat dilihat pada Gambar 1.2.

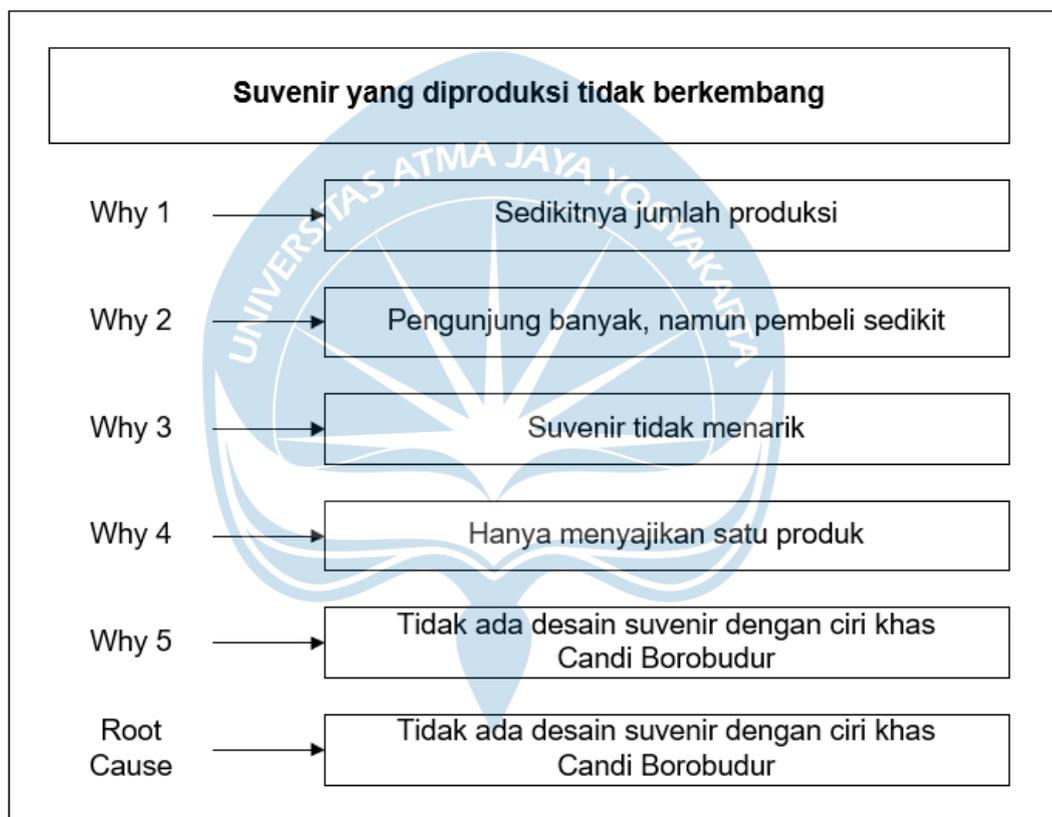


Gambar 1.2. Fish Bone Diagram

Berdasarkan Gambar 1.2, terdapat empat kategori yang dapat mempengaruhi permasalahan yang terjadi. Keempat kategori tersebut adalah material, metode, mesin, dan manusia. Kategori material atau bahan baku yang digunakan untuk memproduksi souvenir hanya terbatas pada bahan kayu, padahal masih banyak bahan material lain yang dapat diproduksi menggunakan mesin CNC *laser*. Salah satu material lain yang pernah diujicobakan oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta adalah material akrilik. Pada kategori metode atau proses pembuatan souvenir, terdapat dua masalah yang timbul, yaitu beberapa proses kerja masih manual. Proses kerja tersebut adalah proses pembuatan plakat, yang seharusnya bisa dibuat dengan menggunakan mesin CNC *laser*, namun sayangnya belum digunakan. Masalah yang kedua adalah terbatasnya model produksi. Hal ini terjadi karena tidak adanya prosedur kerja dari IKM Souvenir Borobudur dan pekerja hanya bekerja apabila ada arahan dari atasan. Tidak ada keinginan pekerja untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai souvenir-souvenir lain yang dapat diproduksi. Hal tersebut kemudian berdampak pada terbatasnya model souvenir yang diproduksi. Pada kategori mesin, mesin yang digunakan pada proses produksi tidak memiliki prosedur penggunaan. Hal ini menyebabkan terbatasnya pengoperasian mesin. Kategori manusia pada pembuatan souvenir, memiliki masalah, yaitu waktu kerja yang kacau. Para pekerja bisa datang sesuka hati. Hal ini dikarenakan ketidakdisiplinan dan ketidakfokusan dari pekerja. Masalah-masalah tersebut kemudian berakibat pada souvenir yang diproduksi tidak berkembang. Oleh karena itu berdasarkan Gambar 1.3 dapat disimpulkan bahwa

hasil dari pemetaan dan penelusuran akar masalah yang timbul berdasarkan akibat-akibat yang ada adalah desain souvenir yang diproduksi tidak berkembang.

Selanjutnya, untuk mendapatkan hasil dari pemetaan dan penelusuran akar masalah, maka akibat yang ditimbulkan dari masalah-masalah yang telah dijabarkan dalam *fish bone diagram*, kemudian dikombinasikan dengan *why-why analysis*. Akibat yang ditimbulkan tersebut akan dijadikan sebagai acuan pertanyaan “*why*” yang pertama kali. Pengaplikasian *why-why analysis* dalam pemetaan dan penelusuran akar masalah dapat dilihat pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3. Analisis 5 Why

Why-why analysis dilakukan untuk menetapkan akar masalah, selain itu juga dapat dilakukan untuk menentukan *critical solution* dari permasalahan yang ada. Pada pemetaan dan penelusuran akar masalah yang terlampir pada Gambar 1.3, didapatkan bahwa akar masalah yang ada di IKM Suvenir Borobudur saat ini adalah belum ada desain souvenir yang memiliki ciri khas Candi Borobudur yang didapatkan pada pertanyaan *why* yang kelima. Selain itu, untuk meningkatkan

penjualan souvenir di IKM Souvenir Borobudur, maka perlu dibuat souvenir yang dibeli oleh para wisatawan Candi Borobudur.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan sub bab pemetaan dan penelusuran akar masalah, disimpulkan bahwa akar masalah yang terjadi pada IKM Souvenir Borobudur adalah belum ada desain souvenir yang memiliki ciri khas Candi Borobudur.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan desain souvenir yang memiliki khas Candi Borobudur dan dibeli oleh para wisatawan.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah diberikan pada penelitian ini agar penulis menjadi lebih fokus pada apa yang akan dikerjakan. Berikut merupakan beberapa batasan masalah dari penulis:

- a. *Prototype* souvenir dibuat menggunakan mesin CNC *laser* yang telah disediakan oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- b. Validasi kelayakan desain souvenir yang dilakukan oleh pihak Balai Konservasi Borobudur dan pemuka agama Buddha.