

## **Pengembangan Desain Produk Souvenir Pada Kelompok Usaha Komunitas Peduli Situs Semedo (Kpss) Desa Semedo Kabupaten Tegal**

**Lourensius Hendra Putra<sup>a</sup>, Adi Kuntoro<sup>b</sup>**

<sup>a,b</sup>Politeknik Harapan Bersama,  
E-mail: lourensiushendra@poltektegal.ac.id

### **INFO ARTIKEL**

#### **Riwayat Artikel :**

Received : 19 Februari 2025

Revised : 5 Maret 2025

Accepted : 15 Maret 2025

#### **Kata Kunci:**

Kriya kayu, Museum Semedo,  
Desain Produk, Souvenir,  
Wisata Edukasi.

**DOI: 10.62335**

### **ABSTRAK**

Desa Semedo berada di Kecamatan Kedung Banteng Kabupaten Tegal terdapat temuan fosil hewan dan manusia purba pada tahun 1987 oleh warga yang bernama Dakri. Kemudian dari Bupati Kabupaten Tegal Agus Riyanto dan rombongannya melihat temuan-temuan fosil tersebut Bupati Kab. Tegal merespon dan LSM Gerbang Mataram menindaklanjuti melaporkan ke Dinas P&K Kab. Tegal. Pada tahun 2005 Dinas P&K Kab. Tegal menetapkan Semedo sebagai Situs Purbakala setelah mendatangkan tim ahli dari Balai Arkeologi Jogjakarta, Balai Pelestarian Purba Sangiran dengan penelitian dan kajian maka Semedo layak sebagai Situs Purbakala.

Komunitas Peduli Situs Semedo adalah organisasi yang bergerak pada bidang pariwisata, seni dan budaya membentuk usaha pariwisata berupa penjualan souvenir, paket wisata, jasa penyedia pemandu wisata. Pengembangan desain produk souvenir dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif analisis deskriptif.

Hasil pada penelitian ini menambah jenis souvenir yang ditawarkan kepada pengunjung. Desain kaos mengambil tema Museum Semedo dan peningkatan pada kualitas bahan kaos yang lebih baik. Membuat souvenir kriya kayu dengan berbagai jenis dapat berfungsi juga sebagai homedecor.

### **LATAR BELAKANG**

Burkart dan Medlik menyatakan bahwa produk pariwisata dapat merupakan susunan produk yang terpadu, yang terdiri dari objek wisata, atraksi wisata, transportasi (jasa angkutan), akomodasi, dan hiburan, dimana tiap unsur dipersiapkan oleh masing-masing perusahaan dan ditawarkan secara terpisah. Menurut Kottler ada beberapa hal mengenai strategi dalam pengembangan atau peningkatan produk, yaitu dengan pengemasan, pelabelan, penjaminan dan garansi.

Museum situs Semedo dimulai tahun 2015, tahap kedua tahun 2016, fokus meneruskan pembangunan aula, perpustakaan dan pertamanan. Tahun 2017 pembangunan pagar keliling dan pengaspalan area museum. Dana pembangunan dari APBN oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. Museum Situs

Semedo diresmikan oleh Presiden Joko Widodo secara daring pada tanggal 10 Oktober 2022. Saat ini museum sudah banyak dikunjungi wisatawan baik dari mancanegara maupun wisatawan nusantara dari berbagai penjuru wilayah. Profil Komunitas Pecinta Situs Semedo (KPSS) Komunitas Peduli Situs Semedo (KPSS) adalah kelompok masyarakat yang bergerak di bidang usaha kecil produk pariwisata. KPSS menciptakan brand mereka sendiri membuat berbagai macam produk souvenir yang dapat mendukung pengembangan pariwisata di Desa Semedo. Produk souvenir yang di produksi oleh KPSS yaitu t-shirt (kaos), gantungan kunci, wayang dari kertas dan masih banyak lagi produk seni lainnya.

Dari data yang dikumpulkan diambil dari sumber laporan Kelompok Usaha KPSS menunjukkan hasil penjualan t- shirt dan sticker yang paling diminati oleh pengunjung. Untuk penjualan t- shirt belum mencapai 100 pcs dalam satu bulan. Sedangkan jumlah pengunjung berdasarkan data dari pengelola museum situs Semedo dalam satu bulan rata-rata mencapai 500 sampai 700 orang kunjungan wisatawan lokal.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, observasi secara deskriptif yaitu peneliti berusaha untuk mengamati merekam mencatat dan mendokumentasikan pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respon jawaban

Dalam penelitian ini menggunakan dua metode penelitian, yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif alat penelitian pengujian pengembangan observasi dimana obesrvasi yang dilakukan untuk mengetahui fakta terhadap inovasi desain produk souvenir. Penelitian survey dengan menggunakan observasi digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono: 73).

Metode pengumpulan data merupakan bagian yang sangat urgen dari penelitian itu sendiri. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, observasi, wawancara, dokumentasi

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Analisa Data**

#### **Pengembangan Konsep Desain Produk**

1. Inovasi produk dengan membuat desain kaos/ t-shirt. Desain pada bagian depan menggambarkan bahwa hewan-hewan yang ditemukan fosilnya, serta logo yang ada di bagian belakang adalah simbol dari belalai dan gading gajah yang merupakan ciri khas fosil temuan Desa Semedo. menggunakan bahan kaos katun combed tersebut untuk memberikan kualitas terbaik supaya lebih nyaman digunakan oleh konsumen.

2. Inovasi produk dengan membuat kerajinan kayu Pengembangan produk yang kreatif dan inovatif berupa kerajinan kayu yang menciptakan berbagai macam hasil kerajinan tangan diantaranya: Sandaran HP, pencilcase, pajangan dinding.
3. Penambahan produk souvenir Penambahan produk souvenir yaitu berupa *tumbler* (tempat minum).

#### Pengujian Konsep

##### 1. Metode Observasi

Pelaksanaan penelitian ini berada di Pasar Langgeng Desa Semedo, lokasinya berdekatan di Museum Semedo. Terdapat salah satu lapak atau kios di Pasar Langgeng yang digunakan untuk aktivitas jual beli oleh KPSS.

Subjek pada penelitian ini adalah konsumen KPSS, menentukan jumlah sample dengan menggunakan metode *accidental sampling*.

*Accidental sampling* yaitu suatu metode penentuan sampel dengan mengambil responden yang kebetulan ada atau tersedia di suatu tempat sesuai dengan konteks penelitian (Notoatmodjo, 2010).

Subjek yang diwawancarai sebagai responden adalah subjek yang ditemui atau kebetulan pada saat pengunjung melakukan transaksi di kios KPSS, dengan rentang waktu Januari – Februari 2024.

Dalam kurun waktu tersebut diperoleh jumlah sampel sebanyak 30 orang.

##### 2. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dapat diberikan secara langsung atau melalui pos atau internet. Jenis angket ada dua, yaitu tertutup dan terbuka. Kuesioner yang digunakan dalam hal ini adalah kuesioner tertutup yakni kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih dan menjawab secara langsung (Sugiyono, 2008: 142).

Jumlah responden sebanyak 30 orang yaitu konsumen Kelompok Usaha KPSS. Berikut adalah hasil kuesioner dalam penelitian ini:

1. Pertanyaan nomer 1 Jawaban responden :  
Ya : 25 orang ; Tidak : 5 orang
2. Pertanyaan nomer 2 Jawaban responden :  
Ya : 28 orang ; Tidak : 2 orang
3. Pertanyaan nomer 3 Jawaban responden :  
Ya : 30 orang ; Tidak : 0
4. Pertanyaan nomer 4 Jawaban responden:

Kaos (t-shirt)	: 9 orang
Tumbler	: 3 orang
Kerajinan kayu	: 11 orang
Sticker	4
Wayang kulit	2
Lainnya	1

5. Pertanyaan nomer 5 Jawaban responden:  
Sudah : 29 orang ; Belum : 1 orang
6. Pertanyaan nomer 6 Jawaban responden  
Ya : 27 orang ; Tidak : 3 orang
7. Pertanyaan nomer 7 Jawaban responden  
Ya : 30 orang; Tidak: 0
8. Pertanyaan nomer 8 Jawaban responden:  
20% : 10 orang ; 30%: 20 orang
9. Pertanyaan nomer 9 Jawaban responden  
Sudah : 30 orang ; Belum : 0
10. Pertanyaan nomer 10 Jawaban responden  
Ada : 2 orang ; Tidak: 28 orang

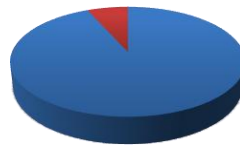
### **Metode Wawancara**

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung berguna untuk mendapatkan data dari tangan pertama (primer), pelengkap teknik pengumpulan lainnya, menguji hasil pengumpulan data lainnya (Usman dan Akbar, 2008: 55). Berdasarkan hasil wawancara kepada pengunjung Museum Semedo dalam rentang waktu Januari – Februari 2024 dengan jumlah responden sebanyak 30 orang yang diambil secara *accidental sampling*.

Menurut pengunjung sangat penting adanya souvenir Museum Semedo karena dapat memberikan kenangan bagi wisatawan yang datang ke Museum Semedo, selain itu kenangan menjadi salah satu bagian dari unsur “Sapta Pesona”.

Grafik di bawah ini merupakan pendapat pengunjung terhadap kerajinan lokal dan produk lainnya sebagai souvenir. Grafik Menunjukkan bahwa rata-rata wisatawan yang datang ke Museum Semedo sangat setuju dengan adanya souvenir desa wisata dari hasil kerajinan lokal dan produk lain di Museum Semedo.

## Pendapat Pengunjung Terhadap Desain Produk Souvenir Museum Semedo



■ setuju ■ tidak setuju ■ ■

### Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari data-data yang telah didokumentasikan. Dari asal katanya, dokumentasi, yakni dokumen, berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, peraturan-peraturan, dokumen, notula rapat, catatan harian, dan sebagainya.

#### 1. Foto dokumentasi respon pengunjung

Berikut ini adalah foto dokumentasi respon pengunjung di lapak/kios Kelompok Usaha KPSS. Dari foto tersebut dapat dideskripsikan situasi di lapak Kelompok Usaha KPSS pengunjung yang datang merespon dengan baik produk souvenir yang ditawarkan.



## 2. Foto Dokumentasi proses pembuatan kerajinan kriya kayu

Proses produksi kerajinan kriya kayu menggunakan mesin potong yang sudah terprogram desain yang akan dibuat. Desain yang diambil dari icon Museum Semedo yaitu gading gajah purba dan proses evolusi manusia.

Jenis produk yang dihasilkan dalam kerajinan kriya kayu ini adalah sandaran HP, *pencilcase* dan pajangan dinding.



## SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini tercipta beberapa produk yang sebelumnya belum pernah dilakukan oleh Kelompok Usaha KPSS. Yaitu penambahan desain kaos, menciptakan kriya kayu diantaranya sandaran HP, *pencilcase*, pajangan dinding, dan penambahan produk *tumbler*. Respon baik konsumen terhadap produk tersebut dibuktikan dengan adanya kuesioner dan wawancara secara mendalam kepada konsumen maupun pengunjung Museum Semedo. Dengan metode pengambilan sampel *Accidental Sampling* diperoleh sejumlah 30 orang responden.

Hasil wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu bertanya secara langsung, dengan jumlah responden sebanyak 30 orang diluar dari konsumen souvenir Kelompok Usaha KPSS yaitu pengunjung Museum Semedo dengan memberikan pertanyaan tentang pengembangan desain produk souvenir oleh Kelompok Usaha KPSS. Yang menyatakan setuju dengan adanya pengembangan produk souvenir Museum Semedo oleh Kelompok Usaha KPSS sebanyak 28 orang atau 98%, yang menyatakan tidak setuju sebanyak 2 orang atau 2%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Wariatama, Gusti Ngurah, Peluang dan Tantangan Pengembangan Souvenir Desa Wisata Berbasis Kerajinan Lokal, Masyarakat Pariwisata: Journal of Community Servicesin Tourism Vol. 2 No. 2, 2021
- Darishilmy, Engagement Pengembangan Produk Kemarik Sebagai Pemberdayaan Pengrajin Kampung Wisata Keramik Dinoyo Malang, Jurnal DKV Adiwarna Vol. 1 No.18 Universitas Kristen, 2021.
- Irvan, Muhammad, Fase Pengembangan Konsep Produk Dalam Kegiatan Perancangan dan Pengembangan Produk, Jurnal Ilmiah Faktor Exacta Vol. 4 No. 3 Universitas Indraprasta PGRI, 2011.
- Kotler, Philip, Manajemen Pemasaran Jilid 2, PT. Indeks, Jakarta, 2006.
- Kusuma Negara, I Made, *Modul Ekonomi Pariwisata*, Universitas Udayana, Bali, 2016
- Moleong, Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*, Rosda, Bandung, 2018.
- Sekaran, Uma, Roger, BougieTerjemahan *Research Methods for Business*, Salemba Empat, Jakarta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2016.
- Yoeti, Oka, *Ekonomi Pariwisata*, Kompas Media Nusantara, Jakarta, 2008.