



ALTERNATIF INOVASI MUTUAL, MELALUI PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN UNTUK MENGHASILKAN PRODUK KREATIF, PENINGKATAN PENGHASILAN (*INCOME GENERATION*) DALAM MENDUKUNG *CREATIVE* *INDUSTRY*

Widayati, Subardini, Christiana Astuti, Fedianty Augustinah

Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Dr. Soetomo Jl. Semolowaru No. 84 Surabaya

Telp.: 0315944743, Email: fedi_august@yahoo.co.id

Product Innovations in Creative Industry through Training Programs to Increase Income

Abstract

Demand of woven bamboo handicraft in big cities, especially in Surabaya, increases from time to time. At the same time, based on the researcher's observation over some years on woven bamboo cluster at Kemiren village, Banyuwangi regency, East Java, the cluster tends to have undergone insignificant development and innovation. The home industries are usually run by low-income families and produce the products like capil (sun hat) and ilir (traditional tool to cool the heat by wagging it). The producers have little knowledge about product innovation so that they can take part in the market competition. Therefore, to improve the quality as well as the variety of the products so that producers are able to increase their income, some measures need to be taken through training programs on the field of creative arts.

In this research, the writer uses a qualitative, descriptive method. The result shows that: 1) the producers were enthusiastic and actively participated in the program; 2) they initiated and established an association of woven bamboo handicraft producers; and 3) they were able to create a sample product as exemplified by instructors but the quality has yet to be improved. For this purpose, further trainings should be conducted on regular basis.

Keywords: mutual innovation, training, development, creative product, income-generation.

A. LATAR BELAKANG

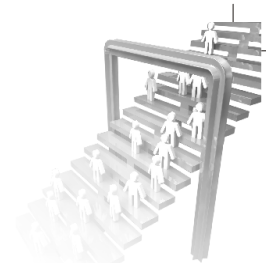
Instruksi Presiden Nomor 4 Tahun 1995 tanggal 30 Juni 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan, mengamanatkan kepada seluruh masyarakat dan bangsa Indonesia untuk mengembangkan program-program kewirausahaan. Inpres tersebut dikeluarkan bukan tanpa alasan. Pemerintah menyadari betul bahwa dunia usaha merupakan tulang punggung perekonomian nasional, sehingga harus digenjut sedemikian rupa melalui berbagai Departemen Teknis maupun Institusi-institusi lain yang ada di masyarakat. Gerakan ini mengharapkan budaya kewirausahaan pada saat nya menjadi bagian dari etos kerja masyarakat dan bangsa Indonesia, sehingga dapat melahirkan wirausahawan-wirausahawan baru yang handal, tangguh dan mandiri. Berwirausaha melibatkan dua unsur pokok yaitu peluang dan kemampuan menanggapi peluang. Berdasarkan hal tersebut maka definisi kewirausahaan adalah "tanggapan terhadap peluang usaha yang terungkap dalam seperangkat tindakan serta membuah hasil berupa organisasi usaha yang melembaga, produktif dan inovatif" (Pekerti, 1997).

Dalam upaya meningkatkan jiwa wirausaha bagi sektor informal dan Usaha Kecil Menengah, di tengah situasi krisis yang sedang berjalan, Pemerintah Provinsi Jawa Timur memberikan keleluasaan dan

fasilitas kepada seluruh masyarakat di pemerintah Kabupaten/Kota untuk mengembangkan usahanya. Sehubungan dengan maksud itu, beberapa SKPD di Pemerintah Provinsi Jawa Timur selalu mengadakan pembinaan kepada usahawan sektor informal tersebut, bahkan memberikan tempat-tempat atau *showroom* maupun *gallery* sebagai wadah dari kreasi-kreasi industri sebagaimana dilakukan oleh Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) Kota Surabaya.

Perkembangan yang peneliti amati menunjukkan bahwa terdapat kelompok pengrajin tradisional yang dari tahun ke tahun pekerjaan tersebut dikerjakan secara turun temurun di desa Tembelang Kecamatan Cluring, Desa Kemiren Kecamatan Glagah, Desa Kalipuro Kecamatan Kalipuro dan Desa Giri Grogol Kecamatan Giri di Kabupaten Banyuwangi Propinsi Jawa Timur. Aktivitas yang dilakukan oleh kelompok pengrajin tersebut menurut pengamatan peneliti yaitu membuat alat rumah tangga (bentuk anyaman bambu) yang sumberdayanya hampir sebesar 80% berasal dari pohon bambu. Sumberdaya yang sangat melimpah tersebut digunakan sebagai bahan dasar untuk membuat anyaman dalam bentuk capil, irig, tampah, cikrak, dan ilir. Namun hingga kini produk anyaman tersebut belum menunjukkan kreatifitas, sehingga kondisinya sangat memprihatikan ketika dipersaingan.





Di wilayah Jawa Timur dengan menjamurnya *café-café*, *food court*, warung warung siap saji, catering-catering, atau usaha lainnya, ketertarikan dan minat terhadap produk anyaman semacam itu semakin meningkat. Bahkan pada hantaran-hantaran hari-hari besar, dan pesta perkawinan pun, produk anyaman tersebut sangat diminati untuk digunakan sebagai *souvenir* dan lainnya. Oleh karena itu tuntutan “kreatifitas atau seni” yaitu kemampuan menggabungkan ide-ide dengan cara yang unik atau membuat asosiasi-asosiasi istimewa diantara ide-ide tersebut (Robin, 2006), sangat menjadi perhatian. Oleh karena itu dalam menghadapi persaingan di berbagai industri seperti peralatan rumah tangga, kantor, semboyan “BERINOVASI ATAU MATI”, perlu diterapkan walaupun dalam perubahan tersebut bisa ditolak atau diterima (Robbins, 1994: 436).

B. LANDASAN TEORITIS

Secara teoritis penelitian ini berdasarkan kepada beberapa konsep kunci yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Konsep kunci yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsep inovasi dan perubahan dan serta variabel-variabel yang mempengaruhi inovasi dan perubahan.

1. Pengertian Inovasi dan Perubahan

Pengertian inovasi adalah perubahan yang diusahakan kebanyakan oleh pemerintah dengan sengaja dipaksa, dan dipimpin oleh orang yang ingin memperluas pengaruh dan kuasa mereka (Eaton, 1986). Dengan demikian tidak ada suatu kriteria untuk menentukan inovasi-inovasi yang akan diinginkan dan mencari pilihan atau alternatif, maupun metode untuk mengelola perubahan yang dianggap layak dan dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Di dalam kehidupan, inovasi terkait erat dengan efektifitas suatu organisasi atau lembaga dalam melaksanakan kegiatan usahanya. Tetapi apakah inovasi sama dengan perubahan? Apa saja yang berbeda yang merupakan suatu perubahan. Inovasi adalah penggunaan gagasan baru bagi organisasi apapun yang mau menerimanya. Semua inovasi merupakan sebuah perubahan, namun tidak semua perubahan bersifat inovasi. Sedangkan perubahan yang inovatif akan memberikan peluang baru, dengan sifatnya yang mengancam dan kemungkinan besar bisa ditolak oleh anggota atau individu dalam suatu organisasi atau masyarakat.

Inovasi biasanya mempunyai salah satu dari dua bentuk berikut ini:

1. Inovasi teknologi, adalah apa yang kebanyakan dibenak kita atau pikiran kita atau angan-angan kita. Jika kita berfikir mengenai perubahan yang inovasi, maka kita dituntut suatu gagasan-gagasan baru, ide baru yang kreatif baik terhadap produk atau jasa. Inovasi tersebut mencakup barang/produk atau jasa yang menarik bila

disampaikan atau disajikan, penggunaan alat-alat baru atau cara-cara baru, menggunakan teknologi baru saat ini.

2. Inovasi administratif adalah implementasi dari perubahan-perubahan pada struktur organisasi atau tatanan atau proses administratifnya, yaitu mencakup perubahan jadwal, pengenalan tatanan kerja yang fleksibel atau desain struktur organisasi dalam bentuk metriks. (Robbin, 1994: 347)

Oleh karena itu perubahan mencakup inovasi teknologi dan inovasi administratif. Memang sulit memisahkan keduanya, karena dipastikan kedua bentuk inovasi tersebut akan saling mengikuti. Bahkan inovasi tidak pernah akan berhenti baik nyata ataupun tidak nyata.

Adapun konsep kreatifitas adalah suatu kemampuan untuk menggabungkan ide-ide dengan cara yang unik atau membuat asosiasi-asosiasi istimewa diantara ide-ide. Sebuah organisasi yang terdiri dari orang atau individu kelompok yang merujuk untuk merancang kreativitas dengan mengembangkan pendekatan-pendekatan baru dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan atau pemecahan-pemecahan masalah dengan mengubahnya menjadi hal-hal yang menguntungkan (Robin, 1996:382). Sedangkan perubahan dapat dikelompokkan menjadi 3 karakteristik, yakni: 1) Perubahan yang direncanakan, 2) Perubahan struktural dan 3) Perubahan diterminan.

2. Lingkungan dan Variabel dalam Inovasi

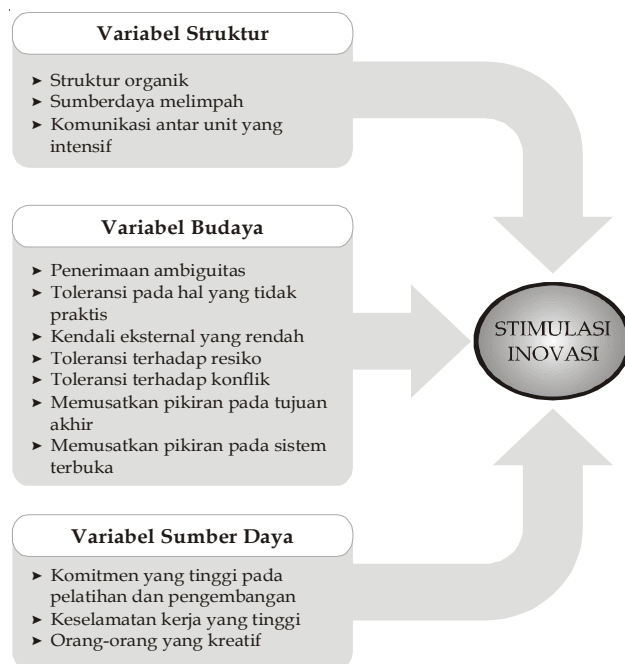
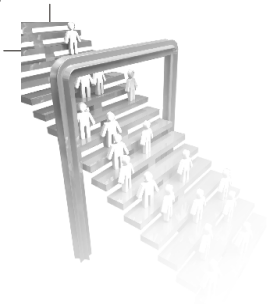
Lingkungan yang memadai dan merangsang inovasi, ditentukan oleh 3 variabel, yakni variabel struktur, budaya, dan sumber daya manusia. Variabel-variabel tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

a. Variabel Struktur

Variabel struktural, diukur dengan 3 indikator, yaitu: 1) *struktur organik* secara positif mempengaruhi rendahnya formalisasi, sentralisasi, dan spesialisasi kerja. Struktur organik sangat memudahkan fleksibilitas (lentur terhadap lingkungan), kemampuan untuk beradaptasi dan pemupukan secara silang untuk mempermudah diterimanya inovasi. 2) Sumber daya yang melimpah. Ketersediaan sumber-sumber yang melimpah merupakan suatu balok pembangunan utama bagi inovasi. Ini berarti manajemen mampu melakukan dan melembagakan inovasi, dan 3) *Komunikasi antar unit yang intensif*, yaitu seringnya antar unit untuk berkomunikasi dan meminimalkan penghambat inovasi dan komunikasi.

Struktur bertujuan untuk menetapkan bagaimana tugas akan dibagikan atau dilaporkan, kepada siapa mekanisme koordinasi secara formal, serta pola interaksi yang akan diikuti. Dalam struktur mempunyai ada 3 komponen dalam mekanismenya yaitu:





Gambar 1 : Lingkungan yang Memadai dan Merangsang Inovasi

Sumber: Robbins, S., & Coulter, M. 1999. *Manajemen*, jilid 2, Hal. 383.

1. Kompleksitas, yaitu tingkat diferensiasi pembagian kerja, wilayah, tugas, tingkat susunan, sejauhmana tingkat pembagian secara geografis.
2. Formalisasi, yaitu peraturan dan prosedur untuk mengatur perilaku, pedoman, mengatur pekerjaan dan pekerja, maupun produk (hasil).
3. Sentralisasi, atau bisa desentralisasi, yakni letak pusat proses pengambilan keputusan, masalah-masalah yang akan dialirkan ke atas atau disebar ke bawah sesuai hirarki atau ting-katannya.

b. Variabel Budaya

Variabel budaya organisasi atau masyarakat yang inovatif cenderung memiliki dorongan untuk mencoba, baik menuju kesuksesan atau kegagalan dan menyambut kesalahan-kesalahan. Tuntutan untuk menjadi "juara gagasan" yaitu orang-orang yang secara aktif dan penuh semangat mendukung sebuah ide baru, membina dukungan. Makna budaya biasanya diciptakan oleh seseorang dalam sebuah kelompok kecil. Pada tingkatan lebih luas, pemerintah, lembaga sosial, keagamaan, universitas, atau perusahaan yang menciptakan makna budaya.

Sikap dan perilaku yang dipengaruhi oleh budaya adalah:

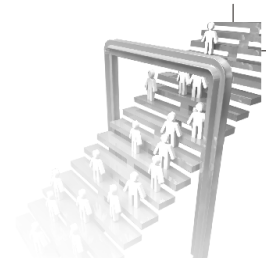
- 1) Kesadaran diri dan ruang (*sense of self and space*);
- 2) Komunikasi dan bahasa;
- 3) Pakaian dan penampilan;
- 4) Makanan dan kebiasaan makan;
- 5) Waktu dan kesadaran akan waktu;
- 6) Hubungan keluarga, organisasi masyarakat, dan lembaga pemerintah;

- 7) Nilai dan norma;
- 8) Kepercayaan dan sikap;
- 9) Proses mental dan belajar;
- 10) Kebiasaan kerja.

c. Variabel Sumber Daya Manusia (SDM).

Mengatur manusia adalah tugas manajemen, sedangkan manajemen sumber daya manusia adalah kebijakan dan praktek yang menentukan aspek-aspek "manusia" dalam posisi manajemen, termasuk merekrut, menyaring, melatih memberi penghargaan dan penilaian. Sedangkan untuk menghadapi lingkungan yang kompetitif, dengan memanfaatkan sumber daya alam sebagai suatu produk (hasil), maka organisasi dituntut untuk melakukan perubahan atau inovasi baik administrasi maupun teknologi. Dalam kategori sumber daya manusia, dikatakan bahwa organisasi-organisasi yang inovatif akan memajukan pelatihan dan pengembangan dari anggota-anggota atau masyarakat agar mempunyai pengetahuan yang mutakhir, memberi mereka keamanan kerja yang tinggi, serta mendorong untuk menjadi 'juara gagasan'. Juara gagasan, secara aktif dan penuh semangat mendukung sebuah ide baru, membangun dukungan, mengatasi perlawanan, dan memastikan bahwa inovasi harus dilaksanakan, dan menemukan jagoan-jagoan yang sama. Juara gagasan mempunyai ciri kepribadian yang sama, rasa percaya diri yang tinggi, ketekunan, ciri-ciri kepemimpinan yang dinamis, meningkatkan kreativitas mandiri, dan pandai mengambil persetujuan orang lain.





C. METODE

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk memperjelas dan memudahkan peneliti menganalisis, peneliti perlu membangun kerangka konseptual dengan membuat bingkai-bingkai yang berasal dari teori dan pengalaman, untuk mencapai tujuan umum penelitian. Suatu konsep sebenarnya adalah definisi secara singkat dari sekelompok fakta atau gejala. Konsep itu harus diubah menjadi definisi operasional dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau yang diamati dan yang dapat diuji dan ditentukan kebenarannya. Seorang peneliti diberi kebebasan dan penegasan arti dari konsep-konsep yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu dalam operasionalnya harus bisa diterima oleh perilaku-perilaku maupun fenomena atau kasus yang dihadapi (Koentjaraningrat, 1991:21).

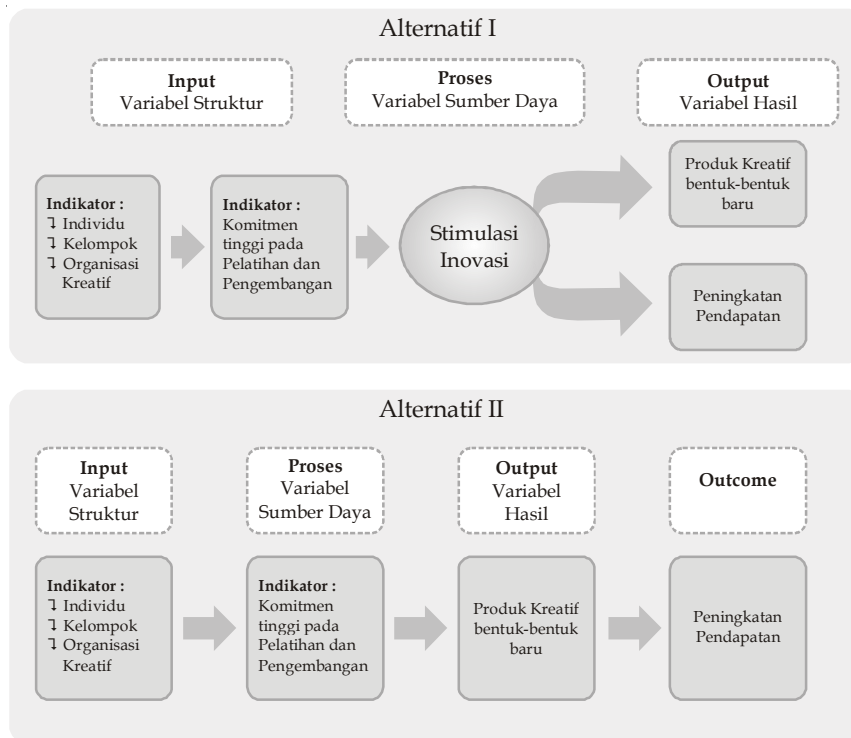
Kerangka konseptual dalam penelitian ini yang digunakan sebagai model analisis yang terdiri dari variabel-variabel yang akan dioperasionalkan, dapat digambarkan pada Gambar 2.

Dalam melakukan penelitian ini melalui 2 (dua) tahapan yang dikelompokkan dalam tahun 1 (pertama) yang dilakukan pada tahun 2009. Pada tahap pertama ingin menggali dan mengidentifikasi subjek sebagai sampel, serta untuk analisis antara lain:

1. Jumlah masyarakat penganyam/ pengrajin bambu baik secara individu atau kelompok dengan berbagai fenomena masyarakat tersebut yang mempunyai kesamaan/kegemaran ketrampilan dasar dari segala usia, dan dari segala bentuk hasil yang masih tradisional.
2. Jumlah generasi penerus masyarakat penganyam/ pengrajin bambu.

Beberapa variabel yang digunakan sebagai unit analisis sebagaimana pada gambar 3, dalam penelitian ini perlu diberikan batasan dan penjabaran lebih detail dalam bentuk indikator. Adapun penjelasan dari variabel dan indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

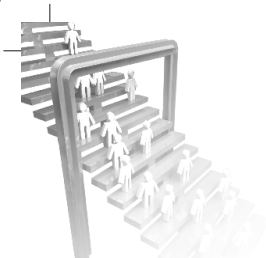
1. Individu adalah penduduk/ pengrajin yang mempunyai karakteristik biografis yaitu: usia, jenis kelamin, status, banyaknya tanggungan, masa bekerja menjalankan kegiatan, tingkat pendidikan, dan kesesuaian pekerjaan.
2. Kelompok adalah dua atau individu yang berinteraksi, dan saling tergantung, yang berkumpul bersama-sama, yang mempunyai kemauan dan keinginan bersama.
3. Organisasi kreatif adalah sekelompok individu yang berkumpul yang merenungkan akan ide-ide dan mempunyai tujuan maupun kemauan bersama.



Gambar 2 : Kerangka Konseptual Penelitian

Sumber: Diformulasikan dari teori Perilaku Organisasi dan Manajemen, *Organisationmutual*





4. Komitmen adalah satu kesatuan yang mempunyai persepsi atau sebuah anggapan yang sama dan saling percaya.
5. Pelatihan dan pengembangan adalah suatu kegiatan yang dilakukan kepada individu, kelompok pengrajin agar memiliki kemampuan dan ketrampilan yang lebih baik dalam usahanya dibanding sebelumnya.
6. Produk kreatif adalah sebuah barang atau subjek yang bisa dilihat dan dibuat sesuai dengan kemutakiran teknik dan kreasi tanggap terhadap lingkungan.
7. Peningkatan pendapatan merupakan bentuk hasil untuk mencukupi hidup yang sifatnya relatif, atau hasil dalam bentuk barang yang dapat dijual menjadi uang.

Penelitian ini berbentuk studi kasus, yakni meneliti segala segi sosial dari suatu golongan atau kelompok tertentu yang masih kurang diketahui orang (Kuntjaraningrat, 1991) dan bersifat deskriptif analitis. Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian secara sistematis, faktual, dan akumulatif tentang fakta-fakta dalam fenomena yang diteliti (Nazir, 1988). Studi kasus merupakan piranti yang bagus untuk riset jelajah, awal dan mengevaluasi masalah hidup nyata, serta mengabaikan hipotesis (Robin, 2006:836). Pada kasus penelitian ini sifat penelitiannya adalah deskriptif analisis terhadap seluruh penganyam/pengrajin di dalam masyarakat baik secara individu maupun kelompok di desa Kemiren, kecamatan Glagah, kabupaten Banyuwangi.

Sumber data dalam penelitian ini adalah bukan rangkaian angka, tetapi informasi dalam bentuk kualitatif yang dikumpulkan dengan cara: observasi, wawancara, studi dokumen, foto-foto. Proses pengambilan data semacam ini baik melalui pencatatan, mentabulasi, mempelajari karakteristik subyek penelitian biasa disebut dengan pendekatan kualitatif (B. Miles, 1992:15).

D. HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Penelitian ini dilakukan di lingkungan Kelurahan Kemiren, Kecamatan Glagah, Kabupaten Dati II Banyuwangi, Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas pertimbangan yaitu:

1. Kelurahan Kemiren merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Glagah yang memiliki sumber daya bahan baku untuk anyaman kerajinan berupa pohon bambu yang melimpah ruah, atau hampir 80% tanaman ini tumbuh di sekitar hunian warga/masyarakat.
2. Warga Kelurahan Kemiren yang terdiri dari 2 (dua) lingkungan atau krajan, yang hampir seluruh warga mempunyai kegemaran dan ketrampilan menganyam bambu, kendatipun hasil anyamannya 99% masih dalam bentuk

- tradisional, karena belum pernah ada sentuhan program pembangunan dari pemerintah daerah untuk meningkatkan kualitas produk anyaman.
3. Keinginan peneliti mempelajari perilaku atau karakter penganyam dengan harapan untuk mendorong agar mereka lebih inovatif-kreatif di dalam menganyam agar budaya penganyam/pengrajin yang dimiliki dapat meningkatkan penghasilan pada generasi penerus (*income generation*).
4. Kelurahan Desa Kemiren merupakan salah satu "Desa Wisata Oseng", yang mempunyai wisata alam dan didukung potensi penghasil "buah durian merah" yang khas, sehingga menjadi daya tarik wisatawan lokal dan manca negara.

Kelompok pengrajin anyaman bambu di desa Kemiren Kecamatan Glagah, merupakan salah satu usaha sektor informal, yang usahanya tergolong dalam kegiatan ekonomi yang berskala kecil. Karena itu menurut pengamatan peneliti, karakteristik yang dimiliki oleh kelompok pengrajin ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Umumnya mereka berasal dari kalangan miskin,
2. Usaha kerajinannya merupakan suatu manifestasi kegiatan yang menjadi pilihan kesempatan kerja,
3. Usaha kerajinan bertujuan untuk mencari kesempatan kerja dan pendapatan yang memperoleh keuntungan,
4. Umumnya pengrajin berpendidikan sangat rendah, dan
5. Sebagian besar pengrajin mempunyai keterampilan relatif rendah.

Dalam penelitian ini, peneliti menggali informasi dari 50 (100%) pengrajin.

1. Kelompok Stimulasi Inovasi

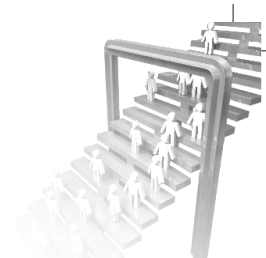
Stimulasi inovasi dalam sebuah *model system* merupakan perlakuan (*treatment*) yang dilakukan kepada kelompok pengrajin untuk mendapatkan keluaran yang kehendaki (artinya produk yang kreatif). Perlakuan yang dimaksud diberikan kepada individu, kelompok-kelompok, termasuk orang-orang yang kreatif, dan dengan lingkungan yang kondusif atau mendukung. Penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) kelompok pengrajin aktif hanya 10 orang (20%) yang telah memiliki kelompok, sedangkan 11 orang (22%) belum memiliki kelompok; dan 2) kelompok pengrajin yang pasif hampir semuanya tidak memiliki organisasi, yakni sebanyak 29 (58%).

Tabel 1. Kepemilikan Kelompok bagi Pengrajin

Status	Pembagian Kelompok	
	Ya	Tidak
Kelompok Pengrajin Aktif	10 20%	11 22%
Kelompok Pengrajin Pasif	-	29 58%
Total	10	40

Sumber: Data Penelitian 2009





Berdasarkan data pada tabel tersebut bahwa agar dapat memudahkan pemberian stimulasi inovasi, perlu dibentuk kelompok. Karena tanpa pembentukan kelompok kreativitas inovasi cenderung lebih sulit dibanding dengan telah adanya kelompok, terutama dalam mengumpulkan kemampuan dan modal untuk berkreasi.

2. Faktor Pendukung Stimulasi Inovasi Sebelum Pelatihan

Beberapa faktor yang diasumsikan mendukung stimulasi inovasi adalah: 1) faktor struktur, 2) faktor budaya, dan 3) faktor sumber daya manusia.

a. Struktur

Variabel struktur yang mendukung stimulasi inovasi pada aktivitas kerajinan anyaman bambu, terbagi menjadi 3 sub-variabel, yakni: struktur organik, sumberdaya, dan komunikasi antar unit yang intensif. Informasi kondisi struktur yang dimaksud yang diperoleh dari penelitian dapat dilihat pada Tabel 2, dan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Struktur organik. Menurut informasi dari pengrajin, sebagian besar atau 45 pengrajin mengatakan bahwa ketika mengayam bambu cenderung tanpa ada penentuan waktu yang terstruktur. Selain itu, sebagian besar juga atau 36 pengrajin mengatakan kalau selama ini dalam mengayam bambu tidak ada koordinatornya.
- 2) Sumber daya melimpah. Bahan baku merupakan salah satu aspek penting untuk mengembangkan usaha sektor informal kerajinan anyaman bambu. Dalam kasus penelitian ini, pengrajin mengakui bahwa sumber daya bahan baku untuk kerajinan yang mereka lakukan di desanya sangat melimpah, sehingga untuk mendapatkan sumber daya bahan baku anyaman mereka mengatakan sangat mudah.
- 3) Komunikasi antar unit yang intensif. Dalam membuat anyaman bambu mereka (pengrajin) senantiasa melakukan diskusi dengan keluarga/teman/masyarakat sebagai pengrajin. Namun sampai saat ini yang menjadi persoalan adalah bahwa dalam menyalurkan anyaman bambu sebagian besar pengrajin mengatakan belum ada

yang mengkoordinir atau pengepul. Sehubungan dengan ini stimulasi yang perlu dikembangkan adalah dibentuknya kelompok pengepul atau kelompok pemasaran, sehingga produk yang dihasilkan dapat dipasarkan diberbagai daerah.

b. Budaya

Seorang antropolog E.B Taylor (1871) pernah mencoba memberikan definisi mengenai kebudayaan sebagai berikut: "*Kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan lain kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat*".

Teknologi pengolahan dan pemanfaatan bambu yang berkembang di masyarakat saat ini telah mampu menjalankan roda perekonomian masyarakat pedesaan. Pada umumnya industri bambu mempunyai skala kapasitas produksi kecil sehingga dapat dikatakan sebagai industri rumah tangga. Namun di lain pihak industri kecil seperti inilah yang mampu bertahan dalam kondisi ekonomi Indonesia yang lagi krisis.

Terkait dengan penelitian ini bahwa aspek budaya yang mendukung stimulasi inovasi dapat digali melalui 6 dimensi atau sub-variabel. Jawaban responden terhadap 6 dimensi dapat dilihat dalam Tabel 3. Adapun penjelasan dan analisis ke enam dimensi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *Penerimaan Ambigu/Ragu-Ragu*. Dalam membuat anyaman belum seluruh penganyam memiliki sifat yang tegas dan kukuh dalam membuat model baru atau masih ada sifat keragu-raguan dan terkadang bermalas-malasan dalam membuat kreativitas bambu dengan model-model baru. Sifat ambigu semacam ini, dikarenakan para pembuat anyaman bambu masih banyak yang merasa kesulitan untuk membuat model-model/ bentuk-bentuk baru/lebih kreatif. Sehubungan dengan itu stimulasi inovasi masih sangat diperlukan.
- 2) *Toleransi terhadap hal yang dianggap tidak praktis*. Sebenarnya para pengrajin anyaman bambu, mereka tidak merasa kesulitan serta memiliki

Tabel 2. Struktur yang Mendukung Stimulasi Inovasi

Variabel: Struktur

Dimensi	Item Pertanyaan	Stimulasi Inovasi	
		Ya	Tidak
Struktur Organik	1. Tanpa ada waktu yang ditentukan dalam menganyam bambu	45	5
	2. Dalam menganyam bambu tanpa ada yang mengatur / terkoordinir		
Sumber Daya Melimpah	1. Bahan baku sangat melimpah disekitar tempat tinggal	36	14
	2. Bahan baku anyaman tidak susah didapat		
Komunikasi Antar Unit Yang Intensif	1. Dalam membuat anyaman bambu melakukan diskusi / selalu berbicara dengan keluarga/teman/masyarakat	45	5
	2. Dalam menyalurkan anyaman bambu ada yang mengkoordinir / pengepul	41	9
		44	6
		12	38

Sumber: Data Penelitian 2009



Tabel 3. Budaya yang Mendukung Stimulasi Inovasi

Variabel: Budaya

Dimensi	Item Pertanyaan	Stimulasi Inovasi	
		Ya	Tidak
Penerimaan Ambigui/ Ragu-Ragu	1. Dalam membuat anyaman ada sifat keragu-raguan dan terkadang bermalas-malasan dalam membuat kreativitas bambu / model-model baru	29	21
	2. Dalam membuat anyaman bambu merasa kesulitan untuk membuat model-model/ bentuk-bentuk baru/ lebih kreatif	27	23
Toleransi terhadap Hal yang Dianggap Tidak Praktis	1. Untuk membuat anyaman bambu membuat repot/ ribet/ menyulitkan dan menambah beban	20	30
	2. Merasa sulit menerima perkumpulan/ organisasi ketrampilan untuk mengembangkan ketrampilan dengan model-model kreatif	16	34
Kendala External yang Rendah	1. Dalam menerima kebijakan dan aturan sangat menyulitkan untuk berkreasi	11	39
	2. Dalam mengerjakan anyaman bambu untuk berkreasi tidak suka diatur atau dikendalikan orang lain	45	5
Toleransi Terhadap Resiko	1. Dalam membuat anyaman bambu dengan model-model baru walaupun mengeluarkan biaya banyak sangat suka belajar	35	15
	2. Dalam membuat anyaman bambu ada rasa takut atau tidak terjual	26	24
Toleransi Terhadap Konflik	1. Dalam membuat anyaman bambu sering melakukan perdebatan atau konflik	14	36
	2. Banyak masyarakat yang tidak mau mengerjakan anyaman dengan bentuk model/ kreatif, merasa dimusuhi oleh masyarakat yang lain	6	44
Memusatkan pada Tujuan, Bukan pada Cara	1. Dalam membuat anyaman bambu tidak memperhatikan model/ kreasi yang penting untuk dapat dijual pada masyarakat sekitar untuk menutup kebutuhan sehari-hari	16	34
	2. Dalam membuat anyaman bambu, model-model baru kreatif tidak akan terjual dan sulit membuatnya	15	35
	3. Dalam menganyam mau menerima pendapat orang lain/ orang yang lebih ahli dalam pembuatan anyaman bambu yang inovatif	36	14
Fokus pada Sistem Terbuka	1. Dalam mengerjakan anyaman bambu perlu dibentuk suatu perkumpulan/ organisasi agar lebih berkembang	12	38
	2. Mengembangkan anyaman/ produk kreatif atau model-model supaya terpasarkan / terjual perlu adanya orang-orang yang lebih ahli	16	34

Sumber: Data Penelitian 2009

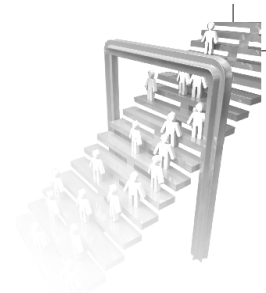
beban ketika membuat anyaman bambu, bahkan juga tidak merasa sulit menerima perkumpulan/ organisasi ketrampilan untuk mengembangkan ketrampilan dengan model-model kreatif. Namun demikian, hingga kini belum ada sentuhan pengembangan terhadap inovasi kreatif terhadap produknya.

- 3) *Kendala external yang rendah (peraturan, kebijakan, kendala yang dibuat sendiri)*. Kendala terhadap peraturan, kebijakan dan mereka sendiri, terkadang menjadi penghambat para pengrajin untuk berkreasi. Namun demikian, mereka memahami bahwa kebijakan dan aturan yang dikeluarkan pemerintah daerah tidak menyulitkan untuk berkreasi. Justru yang menjadi kendala adalah kalau mereka mengerjakan anyaman bambu untuk berkreasi, mereka tidak suka diatur atau dikendalikan orang lain.
- 4) *Toleransi terhadap resiko*. Sudah menjadi tidak asing lagi kalau sektor informal rentan terhadap perubahan inovatif. Realitasnya pada pengrajin di desa Kemiren ini agak berbeda, dimana jawaban dari pengrajin menunjukkan bahwa mereka lebih suka berinovasi dalam membuat anyaman bambu dengan model-model baru walaupun mengeluarkan biaya banyak dan sangat suka

belajar. Namun demikian, sebagian juga masih ada yang merasa takut bahwa kalau membuat anyaman bambu dengan model baru tidak akan terjual.

- 5) *Toleransi terhadap konflik*. Adanya inovasi yang diperlakukan pada individu, kelompok, atau organisasi cenderung memunculkan konflik. Penelitian menemukan data bahwa dalam membuat anyaman bambu tidak sering melakukan perdebatan atau konflik dan bahkan banyak masyarakat yang tidak mau mengerjakan anyaman dengan bentuk model kreatif, juga tidak merasa dimusuhi oleh masyarakat yang lain. Kondisi demikian menunjukkan bahwa kesadaran akan berinovasi sudah cukup tinggi, terutama dalam memberikan toleransi terhadap sesama pengrajin.
- 6) *Memusatkan pada tujuan, bukan pada cara*. Selama ini para pengrajin dalam membuat anyaman bambu tidak memperhatikan model/ kreasi, tetapi yang penting adalah bahwa produk anyaman dapat dijual pada masyarakat sekitar untuk menutup kebutuhan sehari-hari. Namun demikian sebagian pengrajin ada yang idealis, bahwa dalam membuat anyaman bambu, model-model baru kreatif manakala tidak akan terjual mereka





juga tidak merasa kesulitan. Karena itu mereka pada umumnya cenderung dapat menerima pendapat orang lain/orang yang lebih ahli dalam pembuatan anyaman bambu yang inovatif.

- 7) *Fokus pada sistem terbuka*. Yang menjadi persoalan dalam kajian ini dan asing bagi peneliti adalah bahwa para pengrajin dalam mengerjakan anyaman bambu cenderung tidak perlu membentuk suatu perkumpulan/organisasi agar lebih berkembang dalam upaya untuk meningkatkan kualitas anyaman/produk kreatif atau model-model supaya terpasarkan/terjual dan tidak perlu adanya orang-orang yang lebih ahli. Padahal pada pertanyaan sebelumnya pengrajin menginginkan agar adanya peningkatan kualitas produk dengan pelatihan dan pengembangan.

Merujuk pada beberapa jawaban dari pengrajin pada Tabel 3, peneliti lebih sepekat untuk adanya berbagai upaya pelestarian hasil budaya anyaman bambu dengan berbagai cara antara lain:

- 1) Penyelenggaraan Festival Bambu, sebagai langkah awal untuk memperkenalkan keberadaan bambu yang tidak hanya dipakai untuk alat kesenian angklung, juga dimanfaatkan untuk barang-barang kebutuhan rumah tangga;
- 2) Mengembangkan dan memasarkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan selaras setiap segmen pasar yang dilayani melalui pelatihan dan pengembangan;
- 3) Secara kontinyu mengembangkan dan memasarkan produk yang unik, dengan fungsi dan memanfaatkan yang sulit ditiru oleh produk-produk substitusi;
- 4) Meningkatkan pelayanan kepada pembeli atau pengguna, kalau diperlukan diberikan secara *costumized*;
- 5) Melakukan kerja sama dengan pemerintah atau asosiasi pengrajin di berbagai daerah untuk menghadapi kekuatan pembeli, pemasok atau produk substitusi.

c. Sumber Daya Manusia

Salah satu ciri dari usaha sektor informal adalah sumber daya manusianya mempunyai keterampilan dan pendidikan yang rendah. Meskipun kondisi sumber daya manusianya seperti ini, banyak pakar di bidang ini mengatakan bahwa sumber daya manusia yang bergerak di sektor usaha informal memiliki keuletan dan ketangguhan dalam menghadapi perubahan dan krisis ekonomi.

Kondisi tentang ketangguhan sumber daya manusia pengrajin di desa Kemiren terutama untuk kemajuan relatif tinggi. Deskripsi tentang kondisi sumber daya manusia dari hasil penelitian yang digambarkan pada Tabel 4 dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) *Komitmen yang tinggi pada pelatihan dan pengembangan*. Ketika peneliti menanyakan tentang komitmen terhadap pelatihan dan pengembangan, maka para pengrajin yang menjadi responden menyatakan bahwa mereka sepekat kalau untuk menghasilkan kreatif ide-ide baru dan mengatasi segala hambatan perubahan perlu adanya pelatihan. Selain itu mereka sepekat kalau dalam penyelenggaraan pelatihan dan pengembangan akan menimbulkan rasa kebersamaan/bersatu dan rasa gotong royong.
- 2) *Keselamatan kerja yang tinggi / perlindungan kerja*. Keselamatan kerja menjadi persoalan penting dalam kerja, karena itu melalui pengembangan dan pelatihan para pengrajin akan dapat menggunakan alat kerja untuk menganyam yang dapat menjaga perlindungan diri.
- 3) *Orang-orang yang kreatif*. Salah satu tujuan dari pengembangan dan pelatihan adalah untuk menciptakan orang-orang kreatif. Karena itu para pengrajin sangat sepekat pengembangan dan pelatihan dilakukan agar didapatkan manfaat pelatihan anyaman bambu secara bersama-sama untuk menimbulkan ide-ide kreatif/pikiran tentang model-model baru. Selanjutnya dengan adanya ide-ide kreatif ini bahwa anyaman bambu yang mereka kerjakan akan berkesinambungan dan selalu menemukan ide-ide kreativitas demi

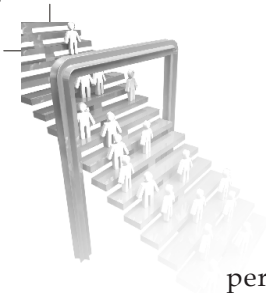
Tabel 4. Sumber Daya Manusia yang Mendukung Stimulasi Inovasi

Variabel: Sumber Daya Manusia

Dimensi	Item Pertanyaan	Stimulasi Inovasi	
		Ya	Tidak
Komitmen yang Tinggi pada Pelatihan dan Pengembangan	1. Dalam membuat anyaman bambu untuk menghasilkan kreatif ide-ide baru dan mengatasi segala hambatan perubahan perlu adanya pelatihan	49	1
	2. Dalam penyelenggaraan pelatihan dan pengembangan menimbulkan rasa kebersamaan/bersatu dan rasa gotong royong.	50	-
Keselamatan Kerja yang Tinggi / Perlindungan Kerja	1. Dalam mengerjakan anyaman memerlukan alat-alat perlindungan diri	41	9
	2. Dalam mengikuti pelatihan mendapatkan kependaian atau pengalaman yang sewaktu-waktu / kapan saja dapat dimanfaatkan	50	-
Orang-Orang yang Kreatif	1. Dalam melakukan pelatihan anyaman bambu dilakukan bersama-sama dapat menimbulkan ide-idekreatif / pikiran tentang model-model baru	49	1
	2. Dalam melakukan pelatihan anyaman bambu diperlukan secara berkesinambungan untuk menemukan ide-ide kreativitas	50	-

Sumber: Data Penelitian 2009





perbaikan kualitas terutama untuk mempersiapkan persaingan.

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa program pengembangan dan pelatihan bagi pengrajin anyaman bambu sangat dibutuhkan. Karena dengan program pengembangan dan pelatihan paling akan memberikan manfaat antara lain adalah:

- 1) Terciptanya peningkatan produktivitas kerja, yang berbentuk efisiensi karena kecermatan melaksanakan tugas; tumbuh suburnya kerja sama antara pekerja dan meningkatnya tekad inovatif kreatif produk.
- 2) Terwujudnya hubungan yang serasi antara kelompok pengrajin dan saling menghargai untuk berfikir dan bertindak secara inovatif.
- 3) Terjadinya proses pengambilan keputusan yang lebih cepat dan tepat, karena melibatkan para pengrajin yang bertanggung jawab dan tidak sekedar diperintahkan oleh para manajer atau ketua kelompok.
- 4) Terciptanya semangat kerja seluruh dan komitmen yang lebih tinggi.
- 5) Terlaksananya penyelesaian konflik secara fungsional yang dampaknya adalah tumbuh suburnya rasa persatuan dan suasana kekeluargaan di kalangan para individu dan anggota organisasi pengrajin.
- 6) Terciptanya kondisi semakin besarnya pengakuan dan penghargaan atas kemampuan seseorang;
- 7) Secara individual, akan tercipta kondisi semakin besarnya tekad pengrajin untuk lebih mandiri; dan
- 8) Berkurangnya ketakutan pengrajin dalam menghadapi tantangan pengrajin lain di masa depan.

3. Faktor Pendukung Stimulasi Inovasi dan Hasil (*Product*) Kerajinan Inovasi-Kreatif Setelah Pelatihan

a. Faktor Pendukung Stimulasi Inovasi setelah Pelatihan

Setelah pelatihan, peneliti tetap menanyakan item pertanyaan yang sama tentang beberapa faktor yang diasumsikan mendukung stimulasi inovasi, dengan tujuan untuk melihat keberhasilan dari proses pelatihan yang dilakukan. Terdapat 3 sub-variabel yang menjadi pokok pertanyaan, yakni: 1) Struktur, 2) Budaya, dan 3) Sumber daya Manusia.

b. Struktur

- 1) Struktur organik. Menurut informasi dari pengrajin setelah mendapatkan pelatihan bahwa mereka menyadari kalau dalam menganyam bambu perlu koordinator sebagai agen pengembangan.
- 2) Sumber daya melimpah. Bahwa pengrajin semakin sadar bahwa sumber daya yang melimpah

merupakan salah satu aspek penting untuk mengembangkan usaha sektor informal kerajinan anyaman bambu. Dengan pelatihan ini pengrajin menjadi mengerti dan memahami cara mengeringkan bambu yang benar, menyimpannya, dan menggunakannya untuk kerajinan.

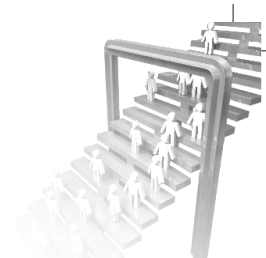
3. Komunikasi antar unit yang intensif. Setelah pelatihan pengrajin semakin merasa penting untuk melakukan diskusi dengan keluarga/teman/masyarakat ketika membuat inovasi kreatif kerajinan anyaman bambu dan perlu ada yang mengkoordinir/pengepul dalam menyalurkan anyaman bambu.

c. Budaya

Aspek budaya yang mendukung stimulasi inovasi dalam penelitian ini dapat digali melalui 6 dimensi atau sub-variabel. Jawaban responden terhadap 6 dimensi tersebut setelah mendapatkan pelatihan adalah:

- 1) *Penerimaan Ambigu/Ragu-Ragu*. Dalam membuat anyaman, pengrajin sudah mulai sadar pentingnya model baru-kreatif dan tidak ragu/ambigu, walaupun belum sepenuhnya mampu untuk membuat model-model / bentuk-bentuk baru/lebih kreatif.
- 2) *Toleransi terhadap hal yang dianggap tidak praktis*. Para pengrajin menjadi senang dengan sentuhan praktis pelatihan ini, karena mereka selama ini hanya melakukan kegiatan bersifat tradisional. Mereka sendiri sudah lama merasa tidak repot/tidak ribet/tidak menyulitkan serta tidak menjadi beban ketika membuat anyaman bambu, bahkan juga tidak merasa sulit menerima perkumpulan/organisasi ketrampilan untuk mengembangkan ketrampilan dengan model-model kreatif.
- 3) *Kendala external yang rendah (peraturan, kebijakan, kendala yang dibuat sendiri)*. Mereka memahami kalau kebijakan dan aturan yang dikeluarkan pemerintah daerah tidak menyulitkan untuk berkreasi. Kesadaran untuk berinovasi dan menerima sentuhan inovatif dalam berkreasi dan meningkatkan kreativitas anyaman sudah mulai dilakukan.
- 4) *Toleransi terhadap resiko*. Pengrajin di desa Kemiren agak berbeda, dimana mereka lebih suka berinovasi dalam membuat anyaman bambu dengan model-model baru walaupun mengeluarkan biaya banyak walaupun sebagian masih ada yang merasa takut, kalau dalam membuat anyaman bambu dengan model baru tidak terjual.
- 5) *Toleransi terhadap konflik*. Adanya invosi yang diperlakukan pada individu, kelompok, atau organisasi cenderung memundulkan konflik. Kondisi dalam penelitian ini ditemukan data bahwa dalam membuat anyaman bambu tidak sering terjadi perdebatan atau konflik. Namun





demikian konflik ini dijadikan hikmah untuk mengembangkan kreasi yang lebih baik lagi.

- 6) *Memusatkan pada tujuan, bukan pada cara.* Selama ini para pengrajin dalam membuat anyaman bambu tidak memperhatikan model/kreasi, tetapi yang penting adalah bagaimana bahwa produk anyaman dapat dijual pada masyarakat sekitar untuk menutup kebutuhan sehari-hari. Namun demikian sebagian pengrajin ada yang idealis, bahwa dalam membuat anyaman bambu, model-model baru kreatif manakala tidak akan terjual mereka juga tidak merasa kesulitan. Karena itu mereka pada umumnya cenderung dapat menerima pendapat orang lain/orang yang lebih ahli dalam pembuatan anyaman bambu yang inovatif.
- 7) *Fokus pada sistem terbuka.* Para pengrajin dalam mengerjakan anyaman bambu cenderung perlu membentuk suatu perkumpulan/organisasi agar lebih berkembang dalam upaya untuk meningkatkan kualitas anyaman/produk kreatif atau model-model supaya terpasarkan/terjual dan perlu adanya orang-orang yang lebih ahli. Padahal pada pertanyaan sebelumnya pengrajin menginginkan agar adanya peningkatan kualitas produk dengan pelatihan dan pengembangan.

d. Sumber Daya Manusia

Kondisi tentang ketangguhan sumber daya manusia pengrajin di desa Kemiren terutama untuk kemajuan relatif tinggi. Deskripsi tentang kondisi sumber daya manusia setelah pelatihan sebagaimana data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) *Komitmen yang tinggi pada pelatihan dan pengembangan.* Para pengrajin yang menjadi responden menyatakan bahwa mereka sepakat kalau untuk menghasilkan kreatif ide-ide baru dan mengatasi segala hambatan perubahan perlu adanya pelatihan. Selain itu bahwa mereka sepakat kalau dalam penyelenggaraan pelatihan dan pengembangan akan menimbulkan rasa kebersamaan/bersatu dan rasa gotong royong.
- 2) *Keselamatan kerja yang tinggi/perlindungan kerja.* Melalui pelatihan ini peserta/pengrajin dapat menggunakan alat kerja untuk menganyam yang dapat menjaga perlindungan diri, karena adanya tambahan kepandaian atau pengalaman dalam membuat kerajinan.
- 3) *Orang-orang yang kreatif.* Para pengrajin merasakan manfaat pelatihan anyaman bambu secara bersama-sama untuk menimbulkan ide-ide kreatif/pikiran tentang model-model baru. Dengan adanya ide-ide kreatif ini, anyaman bambu yang mereka kerjakan akan berkesinambungan dan ada perbaikan kualitas terutama untuk mempersiapkan persaingan.

4. Hasil (*Product*) Kerajinan Inovasi-Kreatif setelah Pelatihan

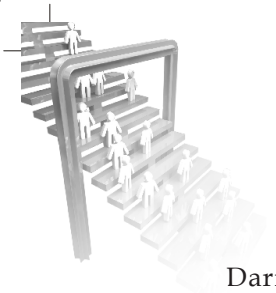
Salah satu ukuran keberhasilan dari pelatihan adalah seberapa besar perubahan yang didapatkan, baik karakter sumber daya manusia maupun produk inovatif-kreatif yang dihasilkan. Hasil pelatihan yang didapatkan peserta selama 2 hari pelatihan dan 4 hari pendampingan, dapat dirumuskan bahwa:

- 1) Produk-produk kerajinan yang dihasilkan dari sisi bentuk sudah sesuai dengan produk yang menjadi contoh atau dicontohkan oleh instruktur.
- 2) Dari sisi kualitas, disadari memang belum sesuai dengan kualitas yang dicontohkan, karena itu peserta harus berlatih mandiri secara berulang. Menurut pengalaman instruktur untuk bisa menganyam dan membuat kerajinan bambu secara baik minimal membutuhkan waktu 20 hari x 6 jam tiap satu model.
- 3) Sebagian peserta masih juga belum bisa mengerjakannya, karena itu setelah pelatihan ini, dilanjutkan dengan kerja kelompok, sehingga ada saling tukar menukar keterampilan dan model yang dikuasai.

E. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan dari hasil penelitian dan analisis dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, bahan baku untuk membuat kerajinan anyaman bambu di desa Kemiren, Kecamatan Glagah, Kabupaten Banyuwangi, cukup melimpah ruah, karena itu patut menjadi pertimbangan penting untuk pengembangan kerajinan anyaman ini lebih maju. Selain itu, desa ini juga menjadi sasaran wisatawan karena potensi durian yang mempunyai karakteristik spesifik. Kedua, kedua bahwa masyarakat sangat antusias untuk mengikuti sentuhan inovatif-kreatif dalam mengembangkan produk anyaman, dalam upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas produk, yang nantinya dapat bermanfaat untuk menghadapi persaingan pasar dan peningkatan pendapatannya. Ketiga, untuk lebih meningkatkan kualitas produk inovatif-kreatif dan perluasan jangkauan pasar perlu dibentuk kelompok atau asosiasi. Keempat pada umumnya pengrajin masih belum terampil, karena itu perlu adanya latihan-latihan yang bersifat kontinyu demi perbaikan dan peningkatan kualitas produk. Kelima, produk-produk kerajinan yang dihasilkan dari sisi bentuk sudah sesuai dengan produk yang menjadi contoh atau dicontohkan oleh instruktur, walaupun dari sisi kualitas, belum sesuai dengan kualitas yang dicontohkan, karena itu peserta harus berlatih mandiri secara berulang. Keenam, sebagian peserta masih juga belum bisa mengerjakannya, karena itu setelah pelatihan ini dilanjutkan dengan kerja kelompok, sehingga ada saling tukar menukar ketrampilan dan model yang dikuasai.





Dari kesimpulan tersebut maka dapat direkomendasikan bahwa perlu adanya penelitian ulang untuk lebih mengembangkan variasi model inovatif-kreatif; dan perlu dibentuk lembaga atau penataan kelembagaan, yang dapat menjadi agen pengembangan produk inovatif-kreatif dan menangani masalah pemasaran produk, terutama untuk memasarkan produk ke berbagai segmen pasar dan dalam menghadapi persaingan kompetitif.

Wirosardjono, Sucipto. 1985. *Pengertian, Batasan dan Masalah Sektor Informal*. Prisma 3.

REFERENSI

- Barthos, Basir. 1990. *Manajemen Sumberdaya Manusia: Suatu Pengantar Makro*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bernardin, H. John, and Russell, Joyce E.A. 1993. *Human Resource Management: an experiential approach*. Hinghtstown: McGraw-Hill, Inc.
- Breman, J.C. 1980. *The Informal Sector In Research Theory and Practise*, Competitive Asian Studies Program Publication, No. III.
- Dessler, Gary. 1992. *Manajemen Personalia*, terjemahan, Edisi Ketiga. Jakarta: Erlangga.
- Drucker, Peter F. 1992. *Managing for the Future: The 1990' and Beyond*, New York: Dutton.
- Drucker, Peter F. 1999. *Management Challenges for 21st Century*, New York: Dutton.
- Flippo, Edwin, B. 1992. *Manajemen Personalia*, Terjemahan, Jilid 1, Edisi keenam. Jakarta: Erlangga.
- Flippo, Edwin, B. 1992. *Manajemen Personalia*, Terjemahan, Jilid 2, Edisi keenam. Jakarta: Erlangga.
- Hamel, Gary & C.K. Prahalal. 1994. *Compet-ing for the Future*.
- Handoko, T. Hani. 1994. *Manajemen Personalia dan Sumberdaya Manusia*, Yogyakarta: Liberty.
- Husaeni, Martani. 1997. *Pergeseran Paradigma Bersaing Era 2003*. Jakarta: STIA-LANRI.
- Joiner, Brian. L. 1994. *The Fourth Generation Management: The New Business Conciusness*. New York: The Free Press.
- Iryanti, Rahma. 2000. "Pengembangan Sektor Informal sebagai Alternatif Kesempatan Kerja Produktif," *kumpulan makalah*, Jakarta.
- Klingner, Donald, E., and Nalbandian, John. 1985. *Public Personnel Management : Contexts and Strategies*, Second Edition. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Manullang, M. 1976. *Manajemen Personalia*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Maloney, William F. 1995. "The Informal Sector in Mexico: A Dynamic Aproach," Washington D.C.: The World Bank.
- Maloney, William F. 1999. "Self-Employment and Labor Turnover", *Policy Research Working Paper No. 2102*, April, Latin America and the Caribbean Region, Poverty Reduction and Economic Management Unit, Washington, D.C.: The World Bank.
- Sjaifudin, Hetifah, Dedi Haryadi dan Maspiyati. 1995. *Strategi dan Agenda Pengembangan Usaha Kecil*, Bandung: AKATIGA.
- Tan, Mely G. 1999. "Social Protection on Women Workers in The Informal Sector", *makalah seminar Strategy for Employment-Led Recovery and Reconstruction*, 23- 25 November, Jakarta: ILO/Depnaker/Bappenas.
- Tulus, M. Agus. 1994. *Manajemen Sumberdaya Manusia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

