

**PERAN *TANOCRAFT* DALAM MENGEMBANGKAN
EKONOMI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN
PEREKONOMIAN MASYARAKAT LEDOKOMBO
DITINJAU DARI PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM**

SKRIPSI



Oleh:

Dewi Farah Adiba
NIM: 212105020043

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
APRIL 2025**

**PERAN *TANOCRAFT* DALAM MENGEMBANGKAN
EKONOMI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN
PEREKONOMIAN MASYARAKAT LEDOKOMBO
DITINJAU DARI PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Program Studi Ekonomi Syariah



Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Dewi Farah Adiba
NIM: 212105020043
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
APRIL 2025**

**PERAN *TANOCRAFT* DALAM MENGEMBANGKAN
EKONOMI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN
PEREKONOMIAN MASYARAKAT LEDOKOMBO
DITINJAU DARI PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Program Studi Ekonomi Syariah

Oleh:

Dewi Farah Adiba
NIM. 212105020043

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Disetujui Pembimbing
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dr. Ahmad Fauzi, S.Pd., M.E.I.
NIP. 198112252023211011

**PERAN TANOCRAFT DALAM MENGEMBANGKAN
EKONOMI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN
PEREKONOMIAN MASYARAKAT LEDOKOMBO
DITINJAU DARI PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Program Studi Ekonomi Syariah

Hari : Selasa

Tanggal : 29 April 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Sofiah, M.E.

NIP.199105152019032005

Nur Hidayat, S.E., M.M.

NIP.197905052023211015

Anggota :

1. Dr. Pongky Arie Wijaya, M.M.

2. Dr. Ahmad Fauzi, S.Pd., M.E.I.

J E M B E R

Menyetujui

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Dr. H. Ubaidillah, M.Ag.

NIP.196812261996031001

MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.” (Q.S Al-Maidah: 2).¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 144.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah serta karunianya yang telah memberikan nikmat kesehatan, kemudahan, kelancaran, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Dalam kesempatan kali ini izinkan penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah memberi dukungan, bantuan, maupun doa dalam setiap perjalanan penulis. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Almarhum Ayah tercinta Ahmad Hanafi, beliau adalah sosok yang selalu hidup dalam ingatan dan hati penulis. Meskipun kehadirannya telah tiada, namun cinta, doa, dan pengorbanannya akan selalu menjadi kenangan yang terindah bagi penulis. Setiap langkah dan pencapaian ini penulis hadiahkan kepada beliau sebagai bentuk bakti penulis agar beliau bangga di sisi-Nya. Meskipun perjalanan ini tanpa kehadiran sosok ayah di samping penulis, penulis berterima kasih atas dukungan, pengorbanan dan kerja keras yang pernah beliau berikan menjadi motivasi terbesar dalam hidup penulis.
2. Ibunda tercinta Luluk Asmawati, beliau adalah sosok ibu yang sangat tangguh, kuat, dan pekerja keras. Beliau mampu berkorban dan berjuang sendiri demi memberikan yang terbaik bagi penulis. Terima kasih atas cinta kasih sayang, dukungan dan doa yang selalu mengiringi setiap langkah hidup penulis. Tanpa doa beliau penulis tidak akan bisa sampai di

titik ini. Pengorbanan, kerja keras, dan dukungannya menjadi sumber inspirasi terbesar yang mampu membuat penulis bertahan hingga saat ini.

3. Nenek dan Kakekku tercinta, Emak, Mbah Sutris, Umik Halimah, dan Abah Buchori, terima kasih atas kasih sayang, doa, dan nasihat-nasihat yang selalu mengiringi langkah penulis. Semangat dan ketulusan hati kalian menjadi motivasi bagi penulis untuk terus berjuang.
4. Adik-adikku tercinta, Filda Mufarrihati, Muhammad Affandi, dan Fany Salsabila, terima kasih atas dukungan dan semangat yang kalian berikan kepada penulis. Semoga semua impian dan cita-cita kalian kelak dapat tercapai.
5. Seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya Nasrul Fuad Abdillah, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Terima kasih atas setiap doa, kesabaran, dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis. Semoga kita selalu bersama dan saling mendukung untuk mencapai impian kita masing-masing.
6. Teman-teman terbaik saya, Nurrifatin, Mila Alfiyati, Ariska Nur Laila, dan Fitri Amalia, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan canda tawa yang telah kalian berikan. Perjalanan ini menjadi lebih bermakna dengan kehadiran kalian.
7. Pihak *Tanocraft* dan Ibu-ibu pengrajin, terima kasih telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga kebaikan kalian dibalas dengan berlipat ganda oleh Allah SWT.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran *Tanocraft* Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo Ditinjau Dari Perspektif Islam” tepat pada waktunya. Sholawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus dan terang benderang, yaitu ajaran agama Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, yang saat ini menjabat sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Dr. H. Ubaidillah, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Dr. H. M.F. Hidayatullah, S.H.I., M.S.I., selaku Ketua Jurusan Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Dr. Sofiah, M.E., selaku Koordinator Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5. Syahrul Mulyadi, M.M selaku Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
6. Dr. Nurul Widyawati Islami Rahayu, S.Sos., M.Si. selaku Dosen Penasehat Akademik (DPA).
7. Dr. Ahmad Fauzi, S.Pd., M.E.I. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan maupun arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar menjadi lebih baik lagi. Penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat salah kata yang kurang berkenan dalam susunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan seluruh pihak.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Dewi Farah Adiba, Ahmad Fauzi, 2025 : “Peran *Tanocraft* Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Islam”.

Kata Kunci: Ekonomi Kreatif, Perekonomian Masyarakat, Ekonomi Islam.

Ekonomi kreatif memiliki peran penting dalam perekonomian Indonesia mulai dari aspek ekonomi, sosial maupun budaya. Di Jember sendiri banyak sekali sentra-sentra industri kerajinan kreatif yang menghasilkan produk-produk yang unik, salah satunya di Kecamatan Ledokombo terdapat *Tanocraft* (*Tanoker Handycraft*). *Tanocraft* merupakan wadah yang menampung kreativitas masyarakat di bidang kerajinan. Terutama bagi para perempuan mantan pekerja migran dan keluarganya.

Fokus Penelitian dalam penelitian ini, yaitu: 1) Bagaimana peran *Tanocraft* dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo?, 2) Bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh *Tanocraft* berdasarkan prinsip-prinsip Ekonomi Islam?.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu: 1) Untuk mengetahui peran *Tanocraft* dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo. 2) Untuk mengetahui aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh *Tanocraft* berdasarkan prinsip-prinsip Ekonomi Islam.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*Field Research*). Dalam menentukan Informan, peneliti menggunakan Teknik *purposive sampling* yang dilakukan kepada pembina *Tanocraft*, *Staff Tanocraft*, dan para pengrajin *Tanocraft*. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber.

Kesimpulan dari penelitian ini sesuai dengan fokus penelitian bahwa 1) *Tanocraft* berperan aktif dalam mengembangkan ekonomi kreatif dengan melakukan berbagai upaya, seperti peningkatan kualitas produk, pemanfaatan teknologi digital, peningkatan kualitas sumber daya manusia-nya, pemanfaatan Sumber daya lokal, dan mempermudah adanya konektivitas antar berbagai pihak. Tidak hanya itu *Tanocraft* juga berperan dalam meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo dengan mengurangi pengangguran, menciptakan peluang pekerjaan, meningkatkan pendapatan, dan meningkatkan kesejahteraan sosial ekonomi masyarakat. 2) Sistem yang dijalankan oleh *Tanocraft* juga sudah sesuai dengan prinsip-prinsip Ekonomi Islam, yaitu prinsip akhlak, keseimbangan, kebebasan berkehendak, dan keadilan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	Hal i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Definisi istilah	13
1. Peran.....	13
2. <i>Tanocraft</i>	14
3. Ekonomi Kreatif.....	15
4. Ekonomi Islam	15
F. Sistematika Pembahasan	16

BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN.....	18
A. Penelitian Terdahulu.....	18
B. Kajian Teori.....	33
1. Peran.....	34
2. Ekonomi Kreatif.....	35
3. Ekonomi Islam	40
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	46
B. Lokasi Penelitian.....	47
C. Subyek Penelitian.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data	48
E. Analisis Data	51
F. Keabsahan Data.....	53
G. Tahap-Tahap Penelitian.....	53
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	55
A. Gambaran Objek Penelitian	55
B. Penyajian Data dan Analisis.....	60
C. Pembahasan Temuan.....	88
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Kritik dan Saran	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107

DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal
1.1 Daftar Industri Kerajinan di Kabupaten Jember	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	29
4.1 Daftar Kelompok Kerajinan.....	69



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal
4.1 Struktur Organisasi <i>Tanocraft</i>	59



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman budaya yang dimiliki menjadi suatu kebanggaan tersendiri bagi warga negara Indonesia. Keanekaragaman tersebut harus tetap dijaga kelestariannya. Kebudayaan Indonesia sendiri memiliki jenis dan variasi yang beraneka ragam dan memiliki keunikan tersendiri. Keanekaragaman budaya juga dapat dijadikan aset penting dalam pengembangan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif merupakan sebuah proses penciptaan nilai tambah (ekonomi, sosial, budaya, lingkungan) berbasis ide yang lahir dari adanya kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk dalam warisan budaya dan teknologi.²

Islam adalah *rahmatan lil alamin* di mana di dalamnya mensyariatkan berbagai prinsip kehidupan yang mendorong ummatnya untuk berbuat baik. Dalam Islam juga telah menyerahkan masalah untuk memproduksi harta kekayaan seluruhnya kepada manusia, agar mereka memproduksinya sesuai dengan keahlian dan pengetahuan yang mereka miliki. Berbicara terkait dengan keahlian dan pengetahuan sama halnya dengan konsep ekonomi kreatif yang mana sumber daya manusianya memiliki kreativitas dan ilmu pengetahuan. Hal tersebut sesuai dengan

² Zuki Kurniawan, "Warisan Budaya dan Pengembangan Seni Kreatif", *Jurnal Suara Kampus Merah Putih UNTAG Jaya*, No.1 (November 2022): 33-34.

firman Allah Swt dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 29 yang berbunyi:³

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ اسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ ﴿٢٩﴾

Artinya: “Dialah (Allah) yang menciptakan segala yang ada di bumi untukmu, kemudian Dia menuju ke langit, lalu Dia menyempurnakannya menjadi tujuh langit, Dia Maha Mengetahui segala sesuatu”.

Jadi, dapat dilihat dari ayat di atas bahwasannya yang dimaksud kreativitas dalam Islam yakni memanfaatkan apa yang telah Allah Swt ciptakan di bumi dan diserahkan pada manusia. Manusia boleh memanfaatkan sumber daya alam yang ada di bumi dengan memeliharanya dan tidak merusak ataupun melakukan eksploitasi. Agama Islam juga mengajarkan cara beraktivitas dalam ekonomi (*muamalah*). Seperti halnya dalam Ekonomi Islam sendiri mempelajari terkait perilaku individu yang dituntun oleh ajaran Islam, mulai dari penentuan tujuan hidup, cara memandang dan menganalisis berbagai masalah ekonomi, serta prinsip-prinsip dan nilai-nilai yang harus dipegang dan diimplementasikan untuk mencapai tujuan tersebut.⁴

Ekonomi kreatif memiliki peran penting dalam perekonomian Indonesia mulai dari aspek ekonomi, sosial, dan budaya. Pada tahun 2023, ekonomi kreatif berhasil mempekerjakan 24,92 juta orang dan pada tahun 2024 meningkat menjadi 26,47 juta orang yang sebagian besar merupakan

³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 6.

⁴ Esti Eviatun, Saukani Hasan, dan Romida Rifiana S, “Peran Ekonomi Kreatif Dalam Peningkatan Perekonomian Pengrajin Tali Tenun Perspektif Ekonomi Islam”, *Jimkes: Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, No. 1(2023): 223.

generasi muda yang memiliki keterampilan dan inovasi tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sektor ini mampu memberdayakan berbagai kelompok masyarakat. Ekonomi kreatif juga berkontribusi pada pelestarian dan promosi budaya lokal. Produk kreatif seperti batik, kerajinan, dan olahan makanan tradisional yang tidak hanya memiliki nilai ekonomi saja tetapi juga memiliki nilai budaya yang tinggi. Dengan hal itu ekonomi kreatif dapat memperkuat identitas budaya Indonesia di tingkat global melalui ekspor produk-produk kreatif. Produk-produk tersebut tidak hanya dapat meningkatkan pendapatan devisa, akan tetapi juga sebagai upaya dalam mempromosikan budaya-budaya yang ada di Indonesia.⁵

Ekonomi kreatif juga mengalami pertumbuhan yang signifikan, dapat dilihat dari peningkatan kontribusinya terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) dan jumlah pekerjaan yang tersedia. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik Tahun 2023, sektor ekonomi kreatif memberikan kontribusi sebesar 1.300 Triliun terhadap perekonomian nasional, mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya pada tahun 2022 sebesar 1.280 Triliun. Adapun sub sektor utama yang memberikan kontribusi besar adalah sektor kuliner, fashion, dan kriya.⁶ Dari ke 3 sub sektor unggulan tersebut, sektor kerajinan memiliki keunggulan yang tidak perlu diragukan lagi, yang mana pada sektor ini memiliki keunikan serta berbagai ragam

⁵ Aulia Daisy A, Fauzatul Laily Nisa, “Perkembangan Serta Peran Ekonomi Kreatif Di Indonesia Dari Masa Ke Masa”, *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, No. 3 (Juli 2024): 193-194, <https://doi.org/10.59024/jise.v2i3.810>.

⁶ Kemenparekraf/Baparekraf RI, “Tenaga Kerja Sektor Ekonomi Kreatif Lebih Cepat Pulih Dari Pandemi”, Diakses Pada Oktober 6, 2024, <https://kemenparekraf.go.id/berita/menparekraf-tenaga-kerja-sektor-ekonomi-kreatif-terbukti-lebih-cepat-pulih-dari-pandemi>.

bentuk ekspresi kreatif. Sektor kerajinan juga berperan penting dalam melestarikan budaya dan pengembangan potensi sumber daya lokal, sehingga dapat memungkinkan para pengrajin untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan tren permintaan pasar.⁷

Industri kerajinan merupakan industri yang memproduksi produk menggunakan tangan atau peralatan biasa maupun peralatan mekanis. Adapun proses yang dilakukan oleh pengrajin untuk membuat kerajinan, mulai dari membuat kreasi atau desain, proses produksi hingga proses distribusi produknya.⁸ Peluang usaha industri kerajinan juga tidak membutuhkan modal yang besar dan bisa dikerjakan dari rumah kapan saja.⁹

Ekonomi kreatif merupakan istilah yang tidak dapat dipisahkan oleh industri kreatif. Jadi, dapat dikatakan ekonomi kreatif adalah konsep ekonomi yang berbasis kreativitas, sedangkan industri kreatif adalah kumpulan aktivitas dari konsep yang ada di dalam ekonomi kreatif.

Dengan hal itu ide dan kreativitas yang dimiliki oleh setiap manusia harus berhasil diwujudkan. Pengetahuan, keterampilan dan pengalaman sumber daya manusianya juga sangat berpengaruh terhadap kreativitas yang

⁷ “Potensi Sektor Kerajinan dan Industri Kreatif Dalam Penciptaan Lapangan Kerja di Pedesaan”, Diakses Pada Oktober 6, 2024, <https://www.panda.id/potensi-sektor-kerajinan-dan-industri-kreatif-untuk-menciptakan-lapangan-kerja-di-desa/>.

⁸ M.Rachmad dan M.Syurya Hidayat, *Kebijakan Pengembangan Industri Kerajinan Kreatif Prioritas*, (Jambi: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi IKAPI, 2022), 21.

⁹ Nikmatul Masruroh dan Muhammad Sadhie, “Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Keterampilan Merajut Dalam Upaya Peningkatan Pendapatan Keluarga”, *Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian Pada Masyarakat*, No. 1 (2024): 171.

diciptakan. Karena Semakin baik *intellectual capital* yang dimiliki maka akan semakin tinggi juga kualitas inovasi yang diciptakan.¹⁰

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Linda Anita, Aliyudin, dan Ali Azis terkait “Peran Industri Kerajinan Kain Perca dalam Meningkatkan Ekonomi Masyarakat” yang mana dalam hasil penelitian mereka menjelaskan bahwasannya pelaksanaan industri kerajinan kain perca dalam meningkatkan ekonomi masyarakat dilakukan dengan mengadakan program pembinaan yang berbentuk pelatihan, seperti pelatihan usaha, pelatihan tenaga kerja, pelatihan produksi, pelatihan mutu produksi, pelatihan pemasaran dan pelatihan pengepakan. Dengan adanya program pemberdayaan masyarakat tersebut, masyarakat menjadi lebih mandiri dalam memecahkan setiap masalahnya terutama masalah keterbelakangan ekonomi.¹¹

Perekonomian masyarakat merupakan sekumpulan kelompok manusia yang memiliki tatanan kehidupan, norma-norma, dan adat istiadat yang dialami dalam lingkungannya. Jadi, kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh masyarakat ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan meningkatkan kesejahteraan.¹² Dalam bidang ekonomi, Perekonomian masyarakat di desa cenderung masih disepelekan dan dipandang sebelah

¹⁰ Siti Masrohatin, Hikmatul Hasanah, dan Vira Rahmadiyah, “Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Lokal Sektor Kerajinan Monte Dengan Model *Triple Helix* Di Blimbingsari Banyuwangi”, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, No. 2 (2023): 216.

¹¹ Linda Anita, Aliyudin, dan Ali Azis, “Peran Industri Kerajinan Kain Perca dalam Meningkatkan Ekonomi Masyarakat”, *Tamkin: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, No.3 (2020):306, <https://doi.org/10.15575/tamkin.v5i3.23910>.

¹² Arifin Noor, *Ilmu Sosial Dasar Untuk IAIN Semua Fakultas dan Jurusan Komponen MKU* (Bandung: CV Pustaka Setia, 1997), 85.

mata, padahal yang kita ketahui bahwasannya sumber daya alam yang ada di Indonesia ini berawal dari desa. Hanya saja masih banyak desa-desa yang belum mengetahui terkait potensi ekonomi yang dimiliki oleh desa itu sendiri dan desa juga masih belum mengembangkan potensi ekonominya.¹³

Potensi ekonomi yang harus dikembangkan tidak hanya potensi sumber daya alamnya saja, akan tetapi potensi sumber daya manusia dan sosialnya juga harus dikembangkan.¹⁴ Potensi ekonomi di setiap desa memiliki keunikan dan ciri khas yang berbeda-beda. Bentuk ekonomi kreatif desa dapat digali dan dikembangkan melalui potensi ekonomi yang ada. Desa-desa yang ada di Indonesia memiliki potensi ekonomi kreatif dalam hal pembangunan ekonomi. Dengan adanya ekonomi kreatif, desa dapat semakin berkembang dan mengalami pertumbuhan ekonomi yang baik.¹⁵

Di setiap daerah tentunya memiliki ciri khas tersendiri salah satunya adalah Kabupaten Jember yang dikenal sebagai daerah Pandhalungan. Jember dengan segala keanekaragaman budaya dan sumber daya alamnya, memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan ekonomi kreatif. Di Jember sendiri banyak sekali sentra-sentra industri

¹³ Nikmatul Masruroh dan Agung Parmono, “Menggal Potensi Desa Berbasis Ekonomi Kerakyatan”, *FENOMENA*, No. 2 (2018): 177.

¹⁴ Siti Masrohatin dan Rini Puji Astuti, “Optimalisasi Potensi Pertumbuhan Ekonomi Masyarakat Lokal Melalui Rekonstruksi Pariwisata Syariah Pulau Santen Banyuwangi Jawa Timur”, *Journal On Education*, No. 1 (2023): 13690.

¹⁵ Nikmatul Masruroh dan Suprianik, “Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Desa Dalam Perspektif Maqashid Syariah”, *Jurnal Ilmiah Fakultas Ekonomi Universitas Flores*, No. 02 (2023): 349-350.

kerajinan kreatif yang menghasilkan produk-produk yang unik.¹⁶ Salah satunya di Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember. Ledokombo terletak di bagian utara kota Jember. Mayoritas warga Ledokombo bermata pencaharian sebagai petani dan lain sebagainya. Akan tetapi seiring dengan berkembangnya zaman banyak seniman-seniman yang lahir di desa ini dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang dimiliki dan dijadikan sebuah produk kerajinan yang unik dan dapat dimanfaatkan oleh orang banyak.¹⁷ Berikut daftar beberapa industri kreatif yang ada di kabupaten Jember.

Tabel 1.1
Daftar Industri Kerajinan Di Kabupaten Jember

No.	Nama Industri	Alamat	Jumlah Produk	Jenis Produk Kerajinan
1.	<i>Tanocraft</i>	Jl. Bungur No.73 Timur Simpang Tiga, Desa Ledokombo, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember.	16	Tas, Boneka Jari, Boneka Pensil, Kaos, Topi, Gantungan Kunci, Boneka Egrang, Dompot, Tas Laptop, Egrang Batok Kelapa, Batik Tulis Egrang, Permainan Egrang, Mangkok Batok, Masker, Aneka Aksesoris dan Perhiasan.
2.	IMDA <i>Handycraft</i>	Jl. PB Sudirman, Krajan Lor,	9	Tasbih, Gelang, Cincin, Kalung, Sabuk, Tongkat, Pipa

¹⁶ M. Ulil Albab, "6 Sentra Kerajinan Jember, dari Sangkar Burung Hingga Batik Tembakau", Diakses Pada September 27, 2024, <https://jatim.idntimes.com/travel/destination/mohamad-ulil/6-sentra-kerajinan-jember-clc2>.

¹⁷ Ulfatus Soimah, "Omah Kreatip Gandeng Anak Muda Bangkitkan Kreativitas Lewat Kerajinan", Diakses pada oktober 13, 2024, <https://kolomdesa.com/2024/04/28/omah-kreatip-gandeng-anak-muda-bangkitkan-kreativitas-lewat-kerajinan/>.

		Balung Kulon, Kecamatan Balung, Kabupaten Jember.		Rokok, Peralatan Dapur, Hiasan Dinding.
3.	Andhika Koko <i>Craft</i>	Perum villa Ajung Bumi Asri Blok G09, Klanceng, Ajung, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember.	5	Gelang, Tasbih, Kalung, Pipa Rokok, Sabuk.
4.	Paralon Art Jember	Dusun Kandangrejo, Desa Sukoreno, Kecamatan Umbulsari, Kabupaten Jember.	3	Lampu Gantung, Lampu Dinding, Hiasan Dinding.
5.	Sentra Makrame	Dusun Sumber Agung, Peji Mangar, Lampeji, Kecamatan Mumbulsari, Kabupaten Jember.	1	Hiasan Makrame
6.	Sentra Sangkar Burung	Desa Dawuhan Mangli, Kecamatan Sukowono, Kabupaten Jember.	1	Sangkar Burung

Sumber Data: Data yang diolah oleh peneliti tahun 2024

Dari data tabel 1.1 di atas dapat dilihat bahwasannya industri kerajinan yang menghasilkan produk paling banyak dibandingkan industri kerajinan lainnya yang ada di kabupaten Jember adalah *Tanocraft*. Dimana jumlahnya sebanyak 16 produk kerajinan. Dengan Hal itu dapat dibuktikan bahwasannya *Tanocraft* telah melakukan upaya untuk

mengembangkan potensi yang dimiliki oleh masyarakat Ledokombo agar terus berinovasi dan lebih kreatif lagi untuk menghasilkan produk- produk baru dan unik.

Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Jember menunjukkan bahwa jumlah Penduduk Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember pada tahun 2023 sebanyak 70,455 jiwa yang tersebar di 10 desa, yaitu Suren, Sumber Salak, Sumber Bulus, Sumber Lesung, Lembengan, Sumber Anget, Ledokombo, Slateng, Sukogiri, dan Karang Paiton. Jumlah penduduk yang terbesar berada di desa Sumbersalak sebanyak 10,513 jiwa, dan penduduk yang paling sedikit berada di desa Sumber Anget sebanyak 2,668 jiwa. Jumlah penduduk laki-laki tahun 2023 sebanyak 34,853 jiwa dan penduduk Perempuan sebanyak 35,602 jiwa.¹⁸

Di Desa Ledokombo sendiri terkenal sebagai kampung wisata belajar Tanoker. Tanoker sendiri berdiri pada tahun 2009. Awal mula berdirinya tanoker ini bertujuan untuk mendukung kegiatan pendidikan dan pemberdayaan anak-anak yang berada di Ledokombo. Seiring berjalannya waktu tanoker berkembang menjadi pusat kegiatan ekonomi kreatif dengan mendirikan *Tanocraft*. *Tanocraft* sendiri didirikan pada tahun 2012. *Tanocraft* merupakan singkatan dari Tanoker *Handycraft* merupakan wadah bagi masyarakat untuk menyalurkan kreativitas di bidang kerajinan, terutama bagi para mantan buruh migran dan

¹⁸Badan Pusat Statistik Kota Jember (BPS Kota Jember), *Kecamatan Ledokombo Dalam Angka 2024* (Jember: CV Satria Utama, 2024), 28-30, <https://jemberkab.bps.go.id/id>.

keluarganya. Di *Tanocraft* mereka menciptakan berbagai produk kerajinan yang ramah lingkungan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi seperti kain perca, batok kelapa, biji buah nyamplung, gedebak pisang, dan kulit jagung.¹⁹ Dengan mengelola sumber daya manusia dan non-manusia. Aspek ekonomi dan sosial-budaya menjadi fokus utama dalam upaya ini membantu masyarakat menjadi lebih mandiri. Dengan menyediakan ruang untuk berkreasi.

Dilihat dari fenomena banyaknya masyarakat Indonesia khususnya di pedesaan banyak dari mereka yang menjadi pekerja buruh migran (PMI) di luar negeri dikarenakan kurangnya lapangan pekerjaan yang ada di daerahnya sendiri. Karena kurangnya lapangan pekerjaan yang menyebabkan pengangguran dan pada akhirnya masyarakat memutuskan untuk bekerja keluar negeri menjadi pekerja migran. Banyak tenaga kerja migran ketika pulang dari luar negeri ke kampung halamannya masing-masing mereka masih kebingungan harus bekerja apa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Terutama di Ledokombo sendiri yang mayoritas masyarakatnya bekerja sebagai petani, buruh pabrik dan bekerja ke luar negeri. Akan tetapi *Tanocraft* hadir dengan memberikan kesempatan bagi masyarakat Ledokombo untuk belajar dan berkarya dengan membuat berbagai kerajinan tangan yang memanfaatkan budaya lokal.

¹⁹ “Dapur *Tanocraft*”, Diakses Pada September 20, 2024, <https://tanoker.org/dapur-tanocraft/>.

Dari penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan ekonomi kreatif ditinjau dari perspektif ekonomi Islam dengan mengangkat judul **“Peran *Tanocraft* Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Islam”**. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam merumuskan strategi pengembangan ekonomi kreatif yang sesuai dengan nilai-nilai Ekonomi Islam dan mampu meningkatkan perekonomian masyarakat setempat.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana peran *Tanocraft* dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo, Kabupaten Jember?
2. Bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh *Tanocraft* berdasarkan prinsip-prinsip Ekonomi Islam?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peran *Tanocraft* dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo, Kabupaten Jember.
2. Untuk mengetahui aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh *Tanocraft* berdasarkan prinsip-prinsip Ekonomi Islam.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak untuk mengembangkan pengetahuan masyarakat luas dan lain sebagainya, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat dijadikan wawasan dan ilmu pengetahuan terkait peran *Tanocraft* dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo, Kabupaten Jember sehingga dapat meningkatkan pengetahuan terkait ekonomi kreatif.
- b. Bagi Akademis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan bagi para pembaca dan bermanfaat untuk mengembangkan teori-teori yang relevan dengan pengembangan ekonomi kreatif yang sesuai dengan nilai-nilai Ekonomi Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pihak *Tanocraft*, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan dapat dijadikan saran dan masukan yang berkaitan dengan peran *Tanocraft* dalam mengembangkan ekonomi kreatif dalam perspektif Ekonomi Islam kedepannya.
- b. Bagi masyarakat Ledokombo, Kabupaten Jember, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat identitas masyarakat dengan mempromosikan budaya lokal yang sejalan dengan prinsip-

prinsip Ekonomi Islam sehingga dapat berkontribusi terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat Ledokombo.

- c. Bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat mendorong adanya kerja sama antara pelaku usaha, pemerintah dan masyarakat dalam mengembangkan ekonomi kreatif sesuai dengan Ekonomi Islam.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjutan.

E. Definisi Istilah

1. Peran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), peran dapat diartikan sebagai seperangkat tingkah laku yang diharapkan dapat dimiliki oleh seseorang yang memiliki kedudukan dalam masyarakat.²⁰ Peran merupakan kedudukan atau status yang

dijalankan oleh seseorang dalam melaksanakan hak-hak dan kewajibannya. Di dalam sebuah organisasi setiap orang memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab yang telah diberikan oleh suatu organisasi ataupun lembaga. Peran juga dapat diartikan sebagai suatu tuntutan yang diberikan terkait dengan norma-norma, harapan dan tanggung jawab

²⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Online*, diakses pada oktober 18, 2024, <https://kbbi.web.id/peran>.

yang mana di dalamnya terdapat beberapa kesulitan dan kemudahan yang dijalankan oleh pimpinan.²¹

Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya peran merupakan sekumpulan tingkah laku dan tanggung jawab yang diharapkan dari individu sesuai dengan kedudukannya dalam suatu organisasi ataupun masyarakat. Adapun cara seseorang dalam menjalankan peran tersebut dengan melibatkan norma, harapan, kemudahan dan tantangan yang dihadapi dalam proses pelaksanaannya.

2. *Tanocraft*

Tanocraft merupakan singkatan dari *Tanoker Handycraft* adalah sebuah wadah yang menampung kreativitas masyarakat dalam bidang kerajinan, khususnya bagi para mantan buruh migran perempuan dan keluarganya. Di *Tanocraft* sendiri menghasilkan produk-produk kerajinan yang ramah lingkungan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi, seperti kain perca, batok kelapa, biji buah nyamplung, gedebak pisang, dan kulit jagung. Adapun produksi *Tanocraft* di dukung oleh 9 kelompok ibu-ibu di bidang kerajinan, antara lain kelompok *Asta Edelwais*, *pelangi* dan *C'ria* yang berlokasi di Sumber Lesung, *Mom & Kids* dan *Melati* di Ledokombo, serta kelompok Damar wulan, *Smile Craft*, dan *D'ombo Craft* yang berlokasi di Summersalak. Setiap kelompok

²¹ Desti Stephany S, Novie Indrawati S, dan Jajang Sutisna, "Optimalisasi Peran Litbang dalam Mewujudkan Kegiatan Litbang Satu Pintu di Kota Bandung", *Jurnal Administrasi Pemerintahan (Janitra)*, No.2 (2022): 303.

mampu menghasilkan sekitar 500 hingga 1.000 produk per bulan dengan jumlah anggota rata-rata 3-10 orang perkelompok.²²

3. Ekonomi Kreatif

Ekonomi Kreatif dapat didefinisikan sebagai penciptaan nilai tambah yang berasal dari ide-ide dan kreativitas sumber daya manusia, serta pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk dalam aspek warisan budaya dan teknologi. Konsep ini menekankan bahwa kreativitas, yang didasarkan pada pengetahuan dan ide mendorong individu untuk mencari solusi yang inovatif terhadap berbagai hal. Ekonomi kreatif juga merupakan salah satu upaya pembangunan berkelanjutan yang berlandaskan pada kreativitas. Pembangunan berkelanjutan ini menciptakan iklim perekonomian yang kompetitif dan memanfaatkan sumber daya baru. Dengan kata lain, ekonomi kreatif adalah bentuk semangat dari negara-negara berkembang untuk bertahan hidup dengan memanfaatkan sumber daya yang ada dengan menggunakan ide dan kreativitas.²³

4. Ekonomi Islam

Ekonomi Islam adalah ilmu pengetahuan dan pengaplikasian ajaran-ajaran dan aturan-aturan berdasarkan syariat Islam yang dapat mencegah adanya ketidakadilan dalam pencarian dan pengeluaran sumber daya, guna memberikan kepuasan bagi manusia dan

²² “Dapur Tanocraft”, Diakses Pada Agustus 27, 2024, <https://tanoker.org/dapur-tanocraft/>.

²³ Siti Hardika et al., *Ekonomi Kreatif* (Tasikmalaya: Yayasan Kita Menulis, 2022), 51-52.

memungkinkan mereka melaksanakan kewajiban-kewajibannya terhadap Allah Swt dan masyarakat. Ekonomi Islam sendiri bertujuan untuk mewujudkan perkembangan dan stabilitas ekonomi baik dalam stabilitas kesempatan kerja, stabilitas harga, hingga keamanan ekonomi. Ekonomi Islam juga bertujuan untuk menegakkan keadilan ekonomi dalam setiap kegiatannya mulai dari proses produksi, distribusi, hingga konsumsi. Sistem ekonomi Islam lebih berorientasi untuk kesejahteraan ekonomi yang dapat dirasakan secara bersama, bukan dengan pengumpulan harta sebanyak-banyaknya dan mencari keuntungan dengan sebesar-besarnya sebagaimana sistem yang dianut oleh ekonomi konvensional.²⁴

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini berupa tata cara penyelesaian dari setiap bagian permasalahan yang dibahas, penulisan skripsi ini terbagi menjadi 5 bab diantaranya yaitu:

Bab I: Pendahuluan, dimana dalam bab ini penulis menguraikan secara singkat pembahasan penelitian dan dalam bab ini terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan yang terakhir sistematika penulisan.

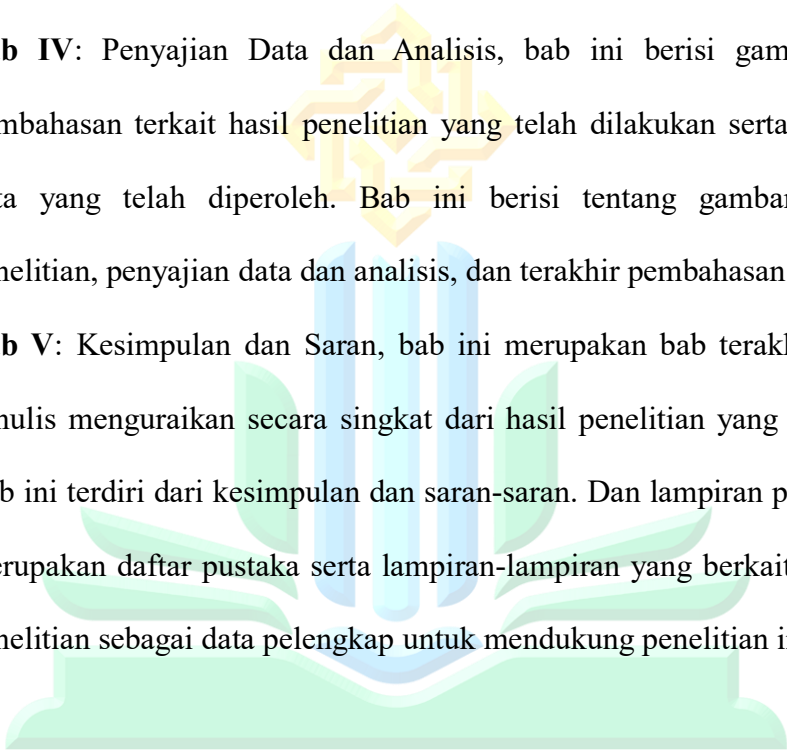
Bab II: Kajian Pustaka, dalam bab ini berisi tentang pembahasan kajian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam bab ini terdiri dari penelitian terdahulu dan kajian teori.

²⁴ Siti Nur Fatoni, *Pengantar Ilmu Ekonomi Dilengkapi Dasar-Dasar Ekonomi Islam* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), 156-185.

Bab III: Metode Penelitian, pada bab ini peneliti menguraikan tentang pendekatan dan jenis penelitian yang akan dipakai ketika penelitian berlangsung. Bab ini berisi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian

Bab IV: Penyajian Data dan Analisis, bab ini berisi gambaran dan pembahasan terkait hasil penelitian yang telah dilakukan serta penyajian data yang telah diperoleh. Bab ini berisi tentang gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, dan terakhir pembahasan temuan.

Bab V: Kesimpulan dan Saran, bab ini merupakan bab terakhir dimana penulis menguraikan secara singkat dari hasil penelitian yang dilakukan. Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran-saran. Dan lampiran paling akhir merupakan daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian sebagai data pelengkap untuk mendukung penelitian ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian dan sebagai acuan dilakukannya penelitian ini yang bertujuan sebagai landasan teori dan kerangka konseptual agar tidak terdapat plagiasi maupun kesamaan dalam penulisan penelitian ini, berikut beberapa penelitian terdahulu, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fila Fitriani pada tahun 2020 yang berjudul “Peran Ekonomi Kreatif dalam Meningkatkan Pendapatan Kriya Kayu Ditinjau dari Perspektif Etika Bisnis Islam”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran ekonomi kreatif memiliki dampak signifikan terhadap pendapatan pengrajin kayu kriya di Desa Wonosari, Kecamatan Pekalongan. Semakin kreatif pengrajin dalam menciptakan produk, semakin tinggi pula minat konsumen untuk membelinya, sehingga pendapatan pun meningkat. Dalam proses pembuatan produk mebel, pengrajin juga telah menerapkan prinsip-prinsip etika bisnis Islam mulai dari pengelolaan, pemeliharaan, saling

menguntungkan, dan tanggung jawab terhadap pekerjaan yang dilakukan.²⁵

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas terkait ekonomi kreatif di bidang kerajinan. Perbedaannya terletak pada topik pembahasan, penelitian ini membahas terkait peran ekonomi kreatif yang ditinjau dari perspektif etika bisnis Islam, sedangkan pada penelitian penulis membahas terkait peran industri kerajinan yang ditinjau dari perspektif Ekonomi Islam.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Melisa Aulia pada tahun 2021 yang berjudul “Peran Industri Kreatif Mandiri Dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Di Desa Mambalan Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian Kualitatif Deskriptif melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa industri

kreatif sektor kerajinan yang diproduksi oleh masyarakat desa Mambalan kecamatan Gunung Sari kabupaten Lombok Barat mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan perekonomian masyarakat, memperbaiki kesejahteraan masyarakat dan bisa menciptakan lapangan pekerjaan, dengan adanya lapangan pekerjaan menyebabkan bertambahnya pendapatan bagi masyarakat. Selain itu dengan hadirnya industri kreatif sektor kerajinan di desa Mambalan

²⁵ Fila Fitriani, “Peran Ekonomi Kreatif dalam Meningkatkan Pendapatan Kriya Kayu Ditinjau dari Perspektif Etika Bisnis Islam” (Skripsi, IAIN Metro, 2020), 45-63.

berdampak juga terhadap pariwisata, di mana hasil kerajinan yang diproduksi oleh masyarakat sudah di ekspor ke luar daerah bahkan sudah sampai luar negeri.²⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas terkait peran industri kreatif di bidang kerajinan. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yang mana pada penelitian ini hanya berfokus pada peran industri kerajinan dalam meningkatkan perekonomian masyarakat, sedangkan pada penelitian penulis berfokus pada peran industri kerajinan dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat yang ditinjau dari perspektif Ekonomi Islam.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sukanda Permana dan Ikbal Mega Winyu Dita pada tahun 2022 yang berjudul “Peran Industri Kecil *Cotton Bud* Dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Desa Cigentur Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran industri kecil *cotton bud* dalam meningkatkan perekonomian masyarakat desa cigentur berperan dalam menyediakan lapangan pekerjaan, meningkatkan pendapatan masyarakat, dan meningkatkan perekonomian masyarakat. Keadaan ekonomi karyawan yang bekerja di industri *cotton bud* juga mengalami perubahan. Sebelum bekerja di

²⁶ Dwi Melisa Aulia, “Peran Industri Kreatif Mandiri Dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Di Desa Mambalan Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat” (Skripsi, UIN Mataram, 2021), 33-61.

industri ini, mereka umumnya ibu rumah tangga yang kini dapat berkontribusi pada perekonomian keluarga. Sementara itu, buruh pabrik sebelumnya yang sudah memiliki pendapatan yang cukup, setelah bergabung dengan industri *cotton bud*, dapat menambah pendapatan keluarga dan memiliki lebih banyak waktu yang dihabiskan bersama keluarga.²⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas terkait peranan suatu industri dalam meningkatkan perekonomian masyarakat. Perbedaannya terletak pada topik pembahasan, pada penelitian ini membahas terkait peranan industri kecil *Cotton Bud*, sedangkan pada penelitian sekarang membahas terkait peran industri kreatif di bidang kerajinan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Amelia Kusniawati pada tahun 2022 yang berjudul “Peran *Home* Industri Kerajinan Anyaman Tikar Pandan Dalam Menciptakan Kesejahteraan Keluarga Terdampak Pandemi Covid 19 (Studi Kasus Pada Masyarakat Desa Pesahangan, Cimanggu, Cilacap)”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Kualitatif Deskriptif melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *home industry* kerajinan anyaman tikar pandan ini sudah berkontribusi dalam menciptakan

²⁷ Sukanda P, Ikbil Mega W, “Peran Industri Kecil Cotton Bud Dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Desa Cigentur Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung”, *Resourch*, No.1, (2022): 45-53.

kesejahteraan keluarga terdampak pandemi Covid-19. Dapat dilihat dari seorang pengrajin di Desa Pesahangan yang mayoritasnya adalah kaum perempuan, dan laki-laki. Dan adanya masa pandemi Covid-19, membuat beberapa keluarga di desa memilih untuk menjadi seorang pengrajin dan pengepul untuk mempertahankan pendapatan, meningkatkan pendapatan, dan juga mempertahankan pendidikan. Jadi, usaha kerajinan anyaman tikar pandan ini menjadi salah satu tumpuan keluarga di Desa Pesahangan untuk menciptakan kesejahteraan keluarga pada masa pandemi Covid-19.²⁸

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas terkait industri kreatif di bidang kerajinan. Perbedaannya terletak pada topik pembahasan, yang mana pada penelitian ini membahas terkait peran industri kerajinan dalam menciptakan kesejahteraan keluarga terdampak covid 19, sedangkan penelitian penulis membahas terkait peran industri kerajinan dalam meningkatkan perekonomian masyarakat.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Amelika Yustiana pada tahun 2023 yang berjudul “Peran Industri *Handycraft* Makrifat Bussines Dalam Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Desa Tutul Kecamatan Balung Kabupaten Jember”.

²⁸ Amelia Kusniawati, “Peran Home Industri Kerajinan Anyaman Tikar Pandan Dalam Menciptakan Kesejahteraan Keluarga Terdampak Pandemi Covid 19 (Studi Kasus Pada Masyarakat Desa Pesahangan, Cimanggu, Cilacap)” (Skripsi, UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022), 30-62.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*Field Research*). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwasannya peran industri *handycraft* Makrifat *Business* dalam pemberdayaan ekonomi masyarakat di Desa Tutul ini berperan dalam meningkatkan pendapatan masyarakat melalui kemitraan yang dilakukan oleh Makrifat *Business*. Adanya Makrifat *Business* juga berperan dalam perekonomian masyarakat diantaranya dapat memenuhi kebutuhan dasar, dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat dan mengurangi pengangguran dengan memberikan peluang kerja kepada masyarakat di Desa Tutul.²⁹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas terkait peran industri kreatif di bidang kerajinan. Perbedaannya terletak pada topik pembahasan. Pada penelitian ini membahas terkait pemberdayaan ekonomi masyarakatnya, sedangkan penelitian penulis membahas terkait pengembangan ekonomi kreatif dalam meningkatkan perekonomian masyarakatnya.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Baiq Febriyani Mandalika pada tahun 2023 yang berjudul “Analisis Peran Industri Kerajinan Anyaman Ketak Dalam Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Dusun Boyot Desa Darmaji Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengan”.

²⁹ Amelika Yustiana, “Peran Industri Handycraft Makrifat Bussines Dalam Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Desa Tutul Kecamatan Balung Kabupaten Jember” (Skripsi, UIN Jember, 2023), 51-101.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa industri kerajinan anyaman ketak sangat berperan penting dalam meningkatkan pendapatan masyarakat Dusun Boyot baik bagi pengepul maupun pengrajin, karena sebelumnya masyarakat banyak yang tidak memiliki pekerjaan kini melalui kerajinan anyaman ketak masyarakat memiliki sumber pendapatan. Terdapat faktor pendukung pada industri kerajinan ini seperti tenaga kerja yang tersedia semakin banyak, modal yang sangat minim dan bahan baku yang mudah didapatkan. Adapun faktor penghambatnya terletak dibagian pemasaran yang mana para pengepul masih kurang memahami cara memasarkan produk dengan menggunakan digital marketing dan kurangnya pelatihan dan pembinaan oleh masyarakat setempat terkait hal tersebut.³⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas terkait peranan suatu industri kerajinan. Perbedaannya, pada penelitian ini membahas terkait peningkatan pendapatan masyarakatnya, sedangkan penelitian penulis membahas terkait peningkatan perekonomian masyarakatnya.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Reni Hermila Hasibuan, Muhammad Arif, dan Atika pada tahun 2023 yang berjudul “Analisis Peran Ekonomi Kreatif dalam Meningkatkan Pendapatan Pengrajin dan Pengembangan Usaha Perspektif Ekonomi Islam”.

³⁰ Baiq Febriyani Mandalika, “Analisis Peran Industri Kerajinan Anyaman Ketak Dalam Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Dusun Boyot Desa Darmaji Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengan” (Skripsi, UIN Mataram, 2023), 16-41.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Toto Jaya Bingkai berperan penting dalam pengembangan usaha para pengrajin dengan menerapkan berbagai strategi, seperti produksi, penentuan harga, pemilihan lokasi, distribusi, dan promosi. Selain itu, Toto Jaya Bingkai juga berkontribusi pada peningkatan pendapatan masyarakat pengrajin dengan menjalankan usaha berdasarkan prinsip ekonomi Islam, seperti prinsip ketuhanan, keadilan, tanggung jawab, dan kebenaran, sehingga tidak merugikan pihak manapun.³¹

Persamaannya penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama mengkaji suatu industri berdasarkan prinsip-prinsip Ekonomi Islam. Perbedaannya, pada penelitian ini membahas terkait peran ekonomi kreatif dalam mengembangkan usaha, sedangkan penelitian penulis membahas terkait peran industri kerajinan dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Vinska Putri Amelia pada tahun 2024 yang berjudul “Strategi Pengembangan Industri Kreatif Kerajinan Tempurung Kelapa Di Kab Barru (Studi Pada Usaha Karya Namira)”.

³¹ Reni H, M.Arif, Atika, “Analisis Peran Ekonomi Kreatif Dalam Meningkatkan Pendapatan Pengrajin Dan Pengembangan Usaha Perspektif Ekonomi Islam”, *JUMSI: Jurnal Manajemen Akuntansi*, No.1 (Januari 2023): 54-55.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa usaha karya namira menggunakan 3 langkah sistematis dalam pengembangan usahanya dengan menetapkan segmentasi pasar dimana produk-produk namira dikelompokkan sesuai bahan bakunya, seperti kayu dan tempurung, selanjutnya karya namira menetapkan sasaran pasar dengan menentukan target konsumen dan mendapatkan konsumen melalui media sosial facebook dan instagram, dan yang terakhir karya namira menetapkan posisi pasar dengan melakukan inovasi produk setiap bulannya. Usaha karya namira juga berkembang karena adanya faktor dari sumber daya manusianya, kemajuan teknologi, keberadaan wirausahawan, dan faktor kebijakan pemerintah kabupaten baru.³²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas terkait terkait industri kreatif di bidang kerajinan.

Perbedaannya, pada penelitian ini membahas terkait strategi pengembangan usaha industri kerajinan, sedangkan pada penelitian penulis mengkaji terkait upaya dalam mengembangkan ekonomi kreatif.

³² Vinska Putri Amelia, "Strategi Pengembangan Industri Kreatif Kerajinan Tempurung Kelapa Di Kab Barru (Studi Pada Usaha Karya Namira)" (Skripsi, IAIN Parepare, 2024), 54-87.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Sanny Nofrima dan Apriyadi pada tahun 2024 yang berjudul “Peran Pengrajin Anyaman Tali Meiwa Untuk Mengurangi Penggunaan Kantong Plastik di Kota Palembang”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa peran pengrajin anyaman Tali Meiwa memiliki peran penting untuk mengurangi penggunaan kantong plastik di Kota Palembang, seperti dengan menyediakan produk alternatif yang ramah lingkungan dan dapat didaur ulang oleh masyarakat seperti sangkek, tikar, celengan, hewan-hewan, dan lain-lain yang dapat digunakan sebagai wadah atau alat untuk membawa barang-barang belanjaan atau keperluan lainnya. Dan meningkatkan kesadaran serta memberikan edukasi kepada masyarakat tentang dampak buruk penggunaan kantong plastik dan manfaat sangkek anyaman tali meiwa.³³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas terkait pembuatan kerajinan yang ramah lingkungan dan dapat didaur ulang. Perbedaannya terletak pada subyek penelitiannya, pada penelitian ini hanya berfokus pada peran pengrajinnya, sedangkan pada penelitian penulis berfokus pada peran industri kreatif dan pengrajinnya.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Moza Syafira Salsabila, Miko Andi Wardana, dan Ni Made Ayu Sulasmini pada tahun 2024 yang berjudul

³³ Sanny Nofrima dan Apriyadi, “Peran Pengrajin Anyaman Tali Meiwa Untuk Mengurangi Penggunaan Kantong Plastik di Kota Palembang”, *Jurnal Industri Kreatif dan Kewirausahaan*, No 1 (2024): 15-19, <https://doi.org/10.36441/kewirausahaan.v7i1.1860>.

“Peran Industri Kerajinan dan Pengembangan Handicraft Dalam Mendukung Pariwisata di Desa Mas (Studi Kasus di CV. Ari Bali)”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara, observasi *participant*, dan etnografi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa industri kerajinan CV. Ari Bali berperan penting dalam mendukung pariwisata di bidang perdagangan dan adanya peluang yang sangat bagus untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat terutama dalam aspek ekonomi, mencegah pengangguran, serta memperkenalkan nama Bali di kancah global. Adapun potensi pengembangan handicraft untuk mendukung pariwisata di Desa Mas adalah sebagian besar masyarakatnya merupakan pengrajin patung kayu dan Desa ini juga merupakan salah satu jalur pariwisata. Sedangkan hambatan yang dialami adalah berkurangnya SDM pengrajin patung kayu dari golongan pemuda di Desa Mas.³⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama membahas terkait peran industri kreatif di bidang kerajinan. Perbedaan, dalam penelitian ini meneliti terkait pengembangan kerajinan dalam mendukung pariwisatanya, sedangkan penelitian penulis meneliti terkait pengembangan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakatnya.

³⁴ Moza Syafira Salsabila, Miko Andi Wardana, dan Ni Made Ayu Sulasmini, “Peran Industri Kerajinan dan Pengembangan Handicraft Dalam Mendukung Pariwisata di Desa Mas (Studi Kasus di CV. Ari Bali)”, *Journal of Hospitality and Tourism Development*, No. 1 (2024): 4-8.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Fila Fitriani, (2020). “Peran Ekonomi Kreatif dalam Meningkatkan Pendapatan Kriya Kayu Ditinjau dari Perspektif Etika Bisnis Islam”	Dari hasil penelitian menunjukkan Semakin kreatif pengrajin dalam menciptakan produk, maka semakin tinggi minat konsumen untuk membelinya, sehingga pendapatan pun meningkat. Dalam proses pembuatannya, para pengrajin juga telah menerapkan prinsip-prinsip etika bisnis Islam.	Pada penelitian ini sama-sama membahas terkait ekonomi kreatif dibidang kerajinan.	Pada penelitian terdahulu penelitian ditinjau dari perspektif etika bisnis Islam sedangkan pada penelitian sekarang ditinjau dari perspektif ekonomi Islam.
2.	Dwi Melisa Aulia, (2021). “Peran Industri Kreatif Mandiri Dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Di Desa Mambalan Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat”.	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa industri kreatif yang diproduksi oleh masyarakat desa Mambalan mempunyai peran penting dalam meningkatkan perekonomian masyarakat, dan berdampak juga terhadap pariwisata, di mana hasil kerajinan yang diproduksi oleh masyarakat sudah di ekspor ke luar daerah bahkan sudah sampai ke luar negeri.	Dalam penelitian ini sama-sama membahas terkait peran Industri kerajinan.	Pada penelitian terdahulu hanya membahas peran industri kerajinan dalam meningkatkan perekonomian Masyarakat sedangkan pada penelitian sekarang juga ditinjau dari perspektif Ekonomi Islam.
3.	Amelia Kusniawati, (2022).	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa usaha kerajinan	Dalam penelitian sama-sama membahas	Dalam penelitian terdahulu mengkaji terkait

	“Peran <i>Home Industri Kerajinan Anyaman Tikar Pandan Dalam Menciptakan Kesejahteraan Keluarga Terdampak Pandemi Covid 19 (Studi Kasus Pada Masyarakat Desa Pesahangan, Cimanggu, Cilacap)</i>”	anyaman tikar pandan ini berhasil berkontribusi dan menjadi salah satu tumpuan keluarga di Desa Pesahangan untuk menciptakan kesejahteraan keluarga pada masa pandemi Covid-19.	terkait Industri kerajinan.	kesejahteraan keluarga terdampak covid 19 sedangkan pada penelitian sekarang membahas terkait peran industri dalam meningkatkan perekonomian masyarakat.
4.	Sukanda Permana dan Ikbal Mega Winyu Dita, (2022). “Peran Industri Kecil <i>Cotton Bud</i> Dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Desa Cigentur Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung”	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Keadaan ekonomi karyawan yang bekerja di industri <i>cotton bud</i> mengalami perubahan signifikan. Sebelum bekerja di industri ini, mereka umumnya adalah ibu rumah tangga yang kini dapat berkontribusi pada perekonomian keluarga. Sementara itu, buruh pabrik sebelumnya yang sudah memiliki pendapatan yang cukup, setelah bergabung dengan industri <i>cotton bud</i>, dapat menambah pendapatan keluarga.	Pada penelitian ini sama-sama meneliti terkait peningkatan perekonomian masyarakat.	Pada penelitian terdahulu membahas terkait peranan industri kecil sedangkan pada penelitian sekarang membahas terkait peran <i>Tanocraft</i> dibidang kerajinan.
5.	Reni Hermila Hasibuan, Muhammad Arif, dan Atika, (2023)	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Toto Jaya Bingkai berperan penting dalam	Dalam penelitian sama-sama mengkaji suatu industri berdasarkan	Dalam penelitian terdahulu membahas terkait peran ekonomi kreatif sedangkan

	“Analisis Peran Ekonomi Kreatif dalam Meningkatkan Pendapatan Pengrajin dan Pengembangan Usaha Perspektif Ekonomi Islam”	pengembangan usaha para pengrajin dengan menerapkan berbagai strategi, seperti produksi, penentuan harga, pemilihan lokasi, distribusi, dan promosi.	prinsip-prinsip Ekonomi Islam.	pada penelitian sekarang membahas peran industri dibidang kerajinan.
6.	Baiq Febriyani Mandalika, (2023) “Analisis Peran Industri Kerajinan Anyaman Ketak Dalam Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Dusun Boyot Desa Darmaji Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengan”	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa industri kerajinan anyaman ketak sangat berperan penting dalam meningkatkan pendapatan Masyarakat Dusun Boyot, karena sebelumnya Masyarakat banyak yang tidak memiliki pekerjaan kini melalui kerajinan anyaman ketak Masyarakat memiliki sumber pendapatan.	Dalam penelitian ini sama-sama membahas terkait peranan suatu Industri.	Dalam penelitian terdahulu membahas terkait peningkatan pendapatan masyarakatnya sedangkan pada penelitian sekarang membahas terkait peningkatan perekonomiannya .
7.	Amelika Yustiana, (2023) “Peran Industri Handycraft Makrifat Bussines Dalam Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Desa Tutul Kecamatan Balung Kabupaten Jember”	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwasannya industri <i>handycraft</i> Makrifat <i>Business</i> dalam pemberdayaan ekonomi masyarakat di Desa Tutul ini berperan dalam meningkatkan pendapatan masyarakat melalui kemitraan yang dilakukan oleh Makrifat <i>Business</i> .	Dalam penelitian ini sama-sama membahas Industri kerajinan.	Dalam penelitian terdahulu membahas terkait pemberdayaan ekonomi masyarakatnya sedangkan pada penelitian sekarang membahas terkait peningkatan perekonomian masyarakatnya.
8.	Vinska Putri Amelia, (2024) “Strategi	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa usaha karya namira menggunakan 3	Pada penelitian ini sama-sama membahas terkait Industri	Pada penelitian yang dilakukan oleh Vinska putri amelia membahas

	Pengembangan Industri Kreatif Kerajinan Tempurung Kelapa Di Kab Barru (Studi Pada Usaha Karya Namira)”	langkah sistematis dalam pengembangan usahanya dengan menetapkan segmentasi pasar, menetapkan sasaran pasar, dan menetapkan posisi pasar. Usaha karya namira juga berkembang karena adanya faktor dari sumber daya manusianya, kemajuan teknologi, keberadaan wirausahawan, dan faktor kebijakan pemerintah kabupaten barru.	kreatif kerajinan.	terkait strategi pengembangan industri kerajinan. Sedangkan pada penelitian ini peneliti membahas terkait upaya dalam mengembangkan ekonomi kreatif.
9.	Sanny Nofrima dan Apriyadi, (2024) “Peran Pengrajin Anyaman Tali Meiwa Untuk Mengurangi Penggunaan Kantong Plastik di Kota Palembang”	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa para pengrajin anyaman Tali Meiwa memiliki peran penting untuk mengurangi penggunaan kantong plastik di Kota Palembang dengan menyediakan produk alternatif yang ramah lingkungan dan dapat didaur ulang bagi masyarakat.	Dalam penelitian ini sama-sama membahas terkait pembuatan kerajinan yang ramah lingkungan dan dapat didaur ulang.	Dalam penelitian terdahulu membahas terkait peran pengrajinnya sedangkan pada penelitian sekarang membahas terkait peran Industri kreatif.
10.	Moza Syafira Salsabila, Miko Andi Wardana, dan Ni Made Ayu Sulasmini,(2024) “Peran Industri Kerajinan dan Pengembangan	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa industri kerajinan CV. Ari Bali berperan penting dalam mendukung pariwisata di bidang perdagangan dan adanya peluang yang	Dalam penelitian ini sama-sama meneliti terkait peran industri kerajinan.	Dalam penelitian terdahulu meneliti terkait pengembangan kerajinan dalam mendukung pariwisata sedangkan dalam penelitian

Handicraft Dalam Mendukung Pariwisata di Desa Mas (Studi Kasus di CV. Ari Bali)”	sangat bagus untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat terutama dalam aspek ekonomi, mencegah pengangguran, serta memperkenalkan nama Bali di kancah global.		sekarang meneliti terkait pengembangan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat.
--	--	--	--

Sumber Data: Data yang diolah oleh Peneliti Tahun 2024

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, menunjukkan bahwa terdapat persamaan maupun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti sekarang. Peneliti melakukan penelitian terkait dengan peran *Tanocraft* dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo, Kabupaten Jember ditinjau dari perspektif Ekonomi Islam.

B. Kajian Teori

Pada bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam melakukan penelitian. Terdapat beberapa teori yang dijadikan landasan untuk memperkuat fokus penelitian. Pembahasan teori dilakukan secara lebih luas akan semakin memperdalam wawasan dalam mengkaji suatu masalah yang hendak dipecahkan sesuai dengan fokus dan tujuan dari penelitian.

1. Peran

Peran adalah perilaku normatif yang dilakukan oleh seseorang berdasarkan kedudukannya dan pola perilaku tersebut diharapkan dari

seseorang terhadap individu yang memiliki status dalam sistem sosial tertentu. Definisi peran sendiri mencakup 3 hal, yaitu di dalam peran terdapat norma-norma yang menghubungkan antara kedudukan dengan tempat seseorang didalam masyarakat, peran merupakan suatu konsep yang dilakukan oleh individu dalam suatu organisasi, dan peran juga dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang terpenting dalam struktur sosial masyarakat.³⁵

Adapun peran terdiri dari 3 komponen, yaitu :³⁶

- a. Konsep Peran, yaitu suatu kepercayaan yang diberikan kepada seseorang tentang apa yang dilakukan dalam situasi tertentu.
- b. Harapan Peran, yaitu harapan orang lain terhadap seseorang yang berada di posisi tertentu yang mengetahui bagaimana seharusnya ia bertindak.
- c. Pelaksanaan Peran, yaitu perilaku yang sesungguhnya dari seseorang yang berada pada posisi tertentu. Jika ke 3 komponen di

atas dijalankan maka interaksi sosial akan berjalan dengan lancar dan berkesinambungan.

Peran dalam suatu kelompok dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:³⁷

³⁵ Baharuddin, *Pengantar Sosiologi* (Mataram: Sanabil, 2021), 81-81.

³⁶ Soerjono Soekanto dan Budi Sulistyowati, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), 210-211.

³⁷ Soekanto dan Sulistyowati, 212-213.

- a. Peran Aktif: adalah peran yang dijalankan oleh anggota kelompok berdasarkan posisinya, seperti pengurus atau pejabat, yang berkontribusi secara langsung pada aktivitas kelompok.
- b. Peran Partisipatif: Peran ini melibatkan anggota kelompok yang memberikan kontribusi berarti untuk kepentingan kelompok dan berperan dalam meningkatkan efektivitasnya.
- c. Peran Pasif: Anggota kelompok dalam peran ini cenderung tidak aktif, memilih untuk memberi ruang bagi fungsi lain dalam kelompok agar operasionalnya tetap lancar.

2. Ekonomi Kreatif

Istilah Ekonomi Kreatif pertama kali diperkenalkan oleh John Howkins dalam bukunya *"Creative Economy, How People Make Money from Ideas."* Ekonomi Kreatif adalah kegiatan ekonomi yang berfokus pada gagasan sebagai input dan output, yang mana gagasan tersebut merupakan ide dari adanya sebuah kreativitas. Gagasan yang dimaksud disini adalah gagasan yang bersifat orisinal dan dapat dilindungi oleh Hak Kekayaan Intelektual (HKI).³⁸

Ekonomi kreatif dapat diartikan sebagai suatu proses perekonomian yang mencakup produksi dan distribusi barang dan jasa, yang memerlukan gagasan, ide kreatif, dan kemampuan Intelektual dalam pengembangannya. Istilah ini merupakan kombinasi dari dua kata yang masing-masing yang memiliki makna tersendiri. Dalam

³⁸ John Howkins, *The Creative Economy How People Make Money From Ideas* (Inggris: Penguin Press, 2002), 15.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, ekonomi adalah ilmu yang membahas dasar-dasar produksi, distribusi, dan penggunaan barang serta kekayaan. Sementara itu, kreatif merujuk pada kemampuan untuk menciptakan suatu barang. Dengan demikian, ekonomi kreatif dapat dipahami sebagai perekonomian yang menekankan pada nilai-nilai kreativitas. *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD) mendefinisikan bahwasannya ekonomi kreatif merupakan konsep yang muncul dari aset-aset kreatif yang dapat mendorong pertumbuhan dan perkembangan ekonomi.³⁹

Di dalam ekonomi kreatif terdapat tiga unsur utama yang menjadi cikal bakal ekonomi kreatif, yaitu:⁴⁰

a. Kreativitas (*Creativity*)

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh sumber daya manusia untuk menciptakan sesuatu yang unik dan dapat diterima oleh berbagai kalangan masyarakat, serta dengan

menghasilkan ide-ide baru sebagai solusi terhadap permasalahan yang ada. Setiap individu yang memiliki kreativitas yang tinggi akan dapat menciptakan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Karena orang-orang kreatif cenderung akan menghabiskan waktu yang lama untuk hal-hal yang menarik

³⁹ Hendri H. Adinugraha et al., *Ekonomi Kreatif: Konsep, Peluang, dan Strategi Pengembangan* (Pekalongan: Scientist Publishing, 2022), 11-12.

⁴⁰ Rochmat Aldy Purnomo, *Ekonomi Kreatif: Pilar Pembangunan Indonesia* (Surakarta: Ziyad Visi Media, 2016), 8-10.

perhatiannya. Mereka juga tekun dan sangat antusias dalam melakukan inovasi yang muncul dari pikirannya sendiri.

b. Inovasi (*Innovation*)

Inovasi adalah proses transformasi ide atau gagasan yang didasari oleh adanya kreativitas dan dilakukan dengan memanfaatkan suatu penemuan yang ada untuk menghasilkan suatu produk yang lebih baik, memiliki nilai tambah, dan bernilai jual lebih tinggi.

c. Penemuan (*Invention*)

Penemuan yakni dengan menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya dan mempunyai fungsi dan manfaat yang diakui sebagai karya unik dan kreatif yang belum pernah diketahui sebelumnya. Penemuan ini merupakan hasil dari kreativitas yang dimiliki oleh manusia.

Dalam bidang ekonomi kreatif, terdapat beberapa ciri khas yang menggambarkan sektor Ekonomi Kreatif, antara lain:⁴¹

- a. Kreasi Intelektual, artinya terdapat kreasi intelektual yang membutuhkan kreativitas dan keahlian yang harus dimiliki oleh setiap pelaku industri kreatif.
- b. Mudah diganti, artinya inovasi dalam sektor ini harus dapat dengan mudah disesuaikan dengan aktivitas ekonomi dan preferensi pasar

⁴¹ Adinugraha et al., *Ekonomi Kreatif: Konsep, Peluang, dan Strategi Pengembangan*, 15-16.

agar dapat diterima dengan baik oleh konsumen. Karena masih banyaknya sekali produk-produk kreatif yang mudah ditiru dan cepat digantikan.

- c. Distribusi secara langsung dan tidak langsung, artinya distribusi produk dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, sesuai dengan kebijakan perusahaan dan kebutuhan konsumen.
- d. Perlunya kerjasama antara pengusaha dan pemerintah sangat penting demi kelancaran proses yang sedang dijalani.
- e. Berbasis pada ide yang mana ide adalah elemen fundamental dan setiap orang memiliki ide yang berbeda-beda yang harus dikembangkan untuk menciptakan inovasi.
- f. Tidak ada batasan dalam inovasi dan kreativitas, memungkinkan setiap individu berkontribusi secara bebas dalam menciptakan produk untuk jangka waktu yang lama.

Dalam mengembangkan ekonomi kreatif tentunya terdapat

upaya yang harus dilakukan oleh para pelaku ekonomi kreatif. Adapun

upaya yang harus dilakukan dalam mengembangkan ekonomi kreatif, meliputi:⁴²

- a. Peningkatan kualitas produk
- b. Pemanfaatan teknologi digital
- c. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang kreatif dan inovatif.

⁴² Carunia Mulya Firdausy, *Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2017), 42.

- d. Pemanfaatan potensi sumber daya lokal dan menggunakan metode yang ramah lingkungan.
- e. Adanya kemudahan aksesibilitas dan konektivitas dengan berbagai pihak.

Pemerintah telah mengidentifikasi bahwasannya terdapat 16 Sub Sektor Ekonomi Kreatif berdasarkan Peraturan Presiden No. 72 Tahun 2015 tentang perubahan atas Peraturan Presiden No.6 Tahun 2015 tentang ekonomi kreatif. Adapun ke 16 Sub Sektor Ekonomi Kreatif tersebut, yaitu Sub Sektor aplikasi dan pengembang game, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan sub sektor televisi dan radio.⁴³

Dari ke 16 sub sektor ekonomi kreatif tersebut peneliti hanya berfokus pada salah satu sub sektor ekonomi kreatif yaitu sub sektor kerajinan (Kriya). Sub sektor industri kerajinan (Kriya) merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dan dihasilkan oleh tenaga pengrajin mulai dari proses desain sampai dengan proses penyelesaian produknya, yang meliputi barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga), kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, kapur dan lain

⁴³ Presiden Republik Indonesia. undang-undang No 72 tahun 2015 tentang badan ekonomi kreatif, Pasal 2 ayat (1).

sebagainya. Produk kerajinan yang dihasilkan tersebut memiliki nilai estetika yang tinggi dan unik. Produk- produk kerajinan biasanya dibuat secara manual dan memiliki ciri khas yang unik dan mencerminkan identitas lokal suatu daerah. Produk kerajinan biasanya dibuat dengan mengacu pada budaya lokal maupun tradisi yang ada dalam suatu daerah. Maka dari itu sektor kerajinan ini perlu dikembangkan untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya indonesia baik di dalam negeri maupun luar negeri.⁴⁴

3. Ekonomi Islam

Ekonomi Islam dalam Bahasa Arab diistilahkan dengan *al-Iqthisad Al-Islami*. *Al-Iqtishad* secara Bahasa berarti *Al-Qashdu* yaitu pertengahan dan berkeadilan. Maksudnya di sini adalah orang yang berlaku jujur, lurus dan tidak menyimpang dari kebenaran. *Iqtishad* sendiri didefinisikan dengan pengetahuan tentang aturan yang berkaitan dengan produksi, distribusi dan konsumsi. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah Swt dalam Al-Qur'an Surah Al-Maidah ayat 66, yang berbunyi:

وَلَوْ أَنَّهُمْ أَقَامُوا التَّوْرَةَ وَالْإِنْجِيلَ وَمَا أُنْزِلَ إِلَيْهِمْ مِنْ رَبِّهِمْ لَأَكْلُوا مِنْ فَوْقِهِمْ وَمِنْ تَحْتِ أَرْجُلِهِمْ مِنْهُمْ أُمَّةٌ مُقْتَصِدَةٌ وَكَثِيرٌ مِنْهُمْ سَاءَ مَا يَعْمَلُونَ ﴿٦٦﴾

Artinya: “Seandainya mereka menegakkan (hukum) Taurat, Injil, dan (Al-Qur'an) yang diturunkan kepada mereka dari Tuhan mereka, niscaya mereka akan mendapat makanan dari atas mereka dan dari bawah kaki mereka. Di antara mereka ada umat yang

⁴⁴ Hardika et al., *Ekonomi Kreatif*, 56.

menempuh jalan yang lurus. Sementara itu, banyak di antara mereka sangat buruk apa yang mereka kerjakan”.⁴⁵

Abdul Mannan mendefinisikan Ekonomi Islam, yaitu “*Islamic economic is a social sciens with studies the economic problems of a people imbued the values of Islami*” yang artinya Ekonomi Islam merupakan ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari masalah-masalah ekonomi rakyat yang diilhami oleh nilai-nilai ajaran Islam. Definisi ekonomi Islam dalam teori Abdul Mannan hampir sama dengan Abdul Mun'in Al-Jamal yang mengartikan bahwa ekonomi Islam adalah kumpulan dasar-dasar umum tentang ekonomi yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Hakikat ekonomi Islam yaitu menerapkan hukum syariat dalam aktivitas perekonomian. Hal ini sejalan dengan adanya persoalan-persoalan aktivitas ekonomi di tengah kehidupan masyarakat.⁴⁶

Landasan ekonomi Islam didasarkan pada tiga konsep fundamental yaitu, keimanan kepada Allah (*Tauhid*), kepemimpinan (*Khilafah*), dan keadilan (*'Adalah*). Prinsip-prinsip ekonomi Islam berbeda dengan ekonomi konvensional. Dalam ekonomi Islam tidak hanya mengutamakan keuntungan atau pendapatan semata tetapi juga harus mencapai *falah* dan ridho dari Allah Swt. Arti *falah* (kebahagiaan) sendiri yaitu mencakup keseluruhan aspek kehidupan manusia, yang meliputi aspek spiritualitas, moralitas, ekonomi, sosial, budaya, serta politik baik yang dicapai di dunia maupun di akhirat. Sedangkan tujuan akhir dari ekonomi Islam adalah

⁴⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 160.

⁴⁶ M Abdul Mannan, *Teori Dan Praktek Ekonomi Islam* (Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Prima Yasa, 2014), 19.

sebagaimana tujuan syariat Islam itu sendiri, yaitu mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat, melalui suatu tatanan kehidupan yang baik dan terhormat (*hayyah thayyibah*).⁴⁷

Adapun prinsip-prinsip Ekonomi Islam, meliputi:

a. Prinsip Akhlak

Ekonomi Islam mengintegrasikan nilai-nilai etika dan moral dalam aktivitas ekonomi. Setiap transaksi dan kegiatan bisnis harus dilandasi oleh kejujuran, integritas, dan tanggung jawab. Hal ini mencakup penghindaran terhadap praktik-praktik yang dapat merugikan seperti penipuan, manipulasi pasar, korupsi dan lain sebagainya. Prinsip ini juga mendorong pelaku ekonomi untuk berkontribusi pada kesejahteraan masyarakat. Prinsip ini juga merupakan bentuk dari pengamalan sifat-sifat yang dimiliki oleh para nabi dan rasulnya dalam kegiatan ekonomi, yaitu *Shiddiq* (Jujur), *Tabligh* (Menyampaikan Kebenaran), *Amanah* (Dapat Dipercaya), dan *Fathanah* (Cerdas).⁴⁸

b. Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan dalam ekonomi Islam mengacu pada pentingnya keseimbangan antara kepentingan individu dan masyarakat, serta antara aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan. Ekonomi Islam mendorong pengelolaan sumber daya yang berkelanjutan untuk

⁴⁷ Zulkifli Rusby, *Ekonomi Islam* (Riau: Pusat Kajian Pendidikan Islam FAI UIR, 2017), 3

⁴⁸ Rozalinda, *Ekonomi Islam: Teori dan Aplikasinya Pada Aktivitas Ekonomi* (Depok: Rajawali Pers PT Raja Grafindo Persada, 2017), 17.

memastikan bahwa generasi mendatang juga dapat menikmati sumber daya yang ada. Prinsip ini mengedepankan tanggung jawab terhadap lingkungan dan perlunya menjaga keseimbangan ekosistem. Keseimbangan merupakan nilai dasar yang mempengaruhi berbagai aspek tingkah laku ekonomi seorang muslim. Prinsip keseimbangan tidak hanya diarahkan untuk dunia dan akhirat saja akan tetapi juga berkaitan dengan kepentingan perorangan dan kepentingan umum serta keseimbangan antara hak dan kewajiban.⁴⁹

c. Prinsip Kebebasan berkehendak

Kebebasan ekonomi dalam prinsip Islam berarti hak yang diberikan oleh Allah Swt kepada individu untuk memiliki dan memanfaatkan sumber daya demi kepentingan mereka. Namun, hal ini harus dilakukan sesuai dengan syariat Islam, baik dalam cara perolehan maupun penggunaannya, tanpa menimbulkan kerugian bagi diri sendiri atau orang lain. Individu diperbolehkan untuk mencari, memiliki, menikmati, dan membelanjakan harta sesuai keinginan mereka. Selain itu, prinsip ini mendukung kebebasan dalam memilih profesi, usaha, dan pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan dasar. Meskipun demikian, kebebasan dalam ekonomi Islam tidak bersifat mutlak, terdapat batasan yang ditetapkan oleh hukum, yaitu halal dan haram. Aktivitas ekonomi di sektor produksi, konsumsi, distribusi, dan pertukaran harus mematuhi ketentuan tersebut. Dengan demikian,

⁴⁹ Ivan Rahmat Santoso, *Ekonomi Islam* (Gorontalo: UNG Press, 2016), 32.

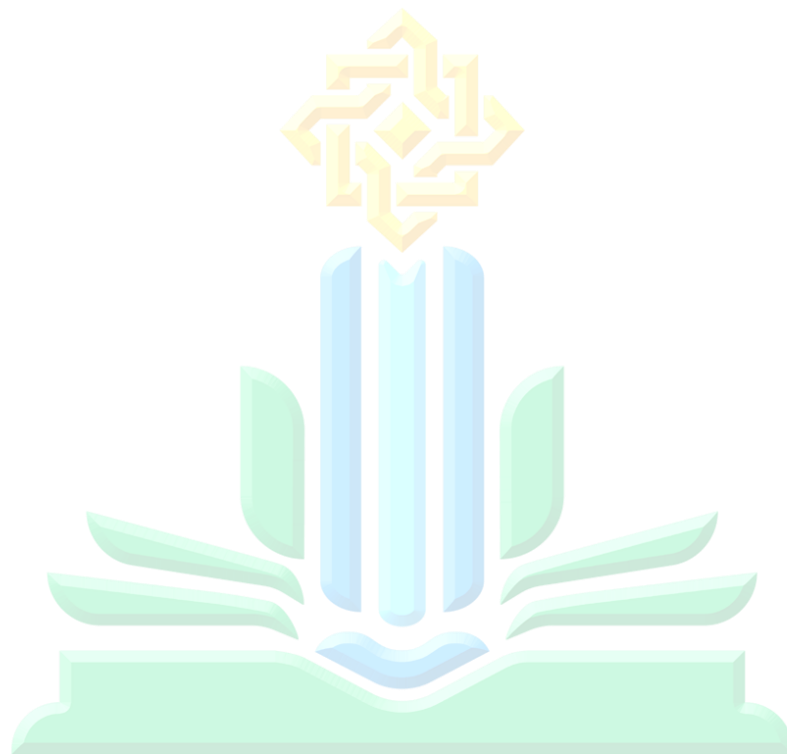
individu mempunyai kebebasan untuk menjalankan aktivitas ekonomi dan membelanjakan kekayaannya, selama mengikuti norma hukum Islam. Kebebasan juga merupakan implikasi dari prinsip tanggung jawab individu terhadap aktivitas ekonomi. Karena tanpa adanya kebebasan seorang muslim tidak dapat melaksanakan hak dan kewajiban dalam kehidupannya.⁵⁰

d. Prinsip Keadilan

Keadilan adalah prinsip utama dalam ekonomi Islam. Prinsip keadilan dalam Islam mencakup seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari produksi, konsumsi hingga distribusi. Dalam konteks produksi, keadilan Islam menjamin bahwa tidak ada individu yang dieksploitasi dan kekayaan tidak diperoleh dengan cara yang tidak jujur atau ilegal. Umat Islam hanya diperbolehkan mendapatkan kekayaan melalui cara yang adil. Dalam konteks distribusi, keadilan juga sangat penting. Salah satu kontribusi besar Islam bagi masyarakat adalah dengan menjamin distribusi kekayaan yang adil dan merata, sehingga setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh sumber daya. Dalam konteks ini, ekonomi Islam menekankan bahwa tidak boleh ada eksploitasi atau penindasan, dan

⁵⁰ Bambang Iswanto, *Pengantar Ekonomi Islam* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2022), 47-50.

setiap transaksi harus adil, transparan, dan tidak merugikan salah satu pihak.⁵¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵¹ M Syarif Chaudry, *Sistem Ekonomi Islam: Prinsip Dasar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2012), 45.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial yang terjadi atau perilaku manusia dengan cara mendalam melalui analisis teks, wawancara, dan observasi. Pendekatan ini lebih mendeskripsikan pada suatu keadaan, peristiwa, maupun kejadian yang terjadi saat ini.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah jenis penelitian *Field Research* (Penelitian Lapangan). Penelitian lapangan yaitu penelitian yang datanya dapat diperoleh dari penelusuran bahan-bahan atau data di lapangan berdasarkan fakta yang sesungguhnya.⁵² Peneliti menggunakan pendekatan penelitian ini dari masalah yang di angkat. Teknik penyelesaian masalah yang cocok untuk mencari jawaban dari penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif *field research*. Dalam konteks ini, penelitian lapangan akan melibatkan pengumpulan data langsung dari lokasi atau situasi dimana peneliti dapat memahami secara lebih mendalam bagaimana *Tanocraft* berperan dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian

⁵² J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), 9.

masyarakat Ledokombo, kabupaten jember ditinjau dari perspektif Ekonomi Islam.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah objek kegiatan penelitian dilakukan yang bertujuan untuk mempermudah penulis dalam mendapatkan informasi dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan di *Tanocraft* (Tanoker *Handycraft*) yang bertempat di Jl. Bungur No.73, Timur Simpang Tiga, Desa Ledokombo, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah orang, tempat atau benda yang diamati dengan tujuan mendapatkan informasi untuk penelitian. Adapun Teknik yang digunakan untuk menentukan sumber data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel dengan melakukan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu yang dimaksud disini, seperti seseorang yang memiliki karakteristik, kriteria, ataupun seseorang yang dianggap tahu terkait apa yang peneliti harapkan, sehingga peneliti dapat dengan mudah mendapatkan data penelitian. Dengan menggunakan teknik ini peneliti dapat dengan mudah untuk

menjelajahi obyek ataupun kondisi sosial yang diteliti.⁵³ Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah, yaitu:

1. Pembina *Tanocraft*: Dr. Ir. Suporahardjo, M.Si.
2. Direktur *Tanocraft*: Dra. Farha Ciciek, M.Si.
3. Manajer *Tanocraft*: Sutopo, S.Sn.
4. Staff *Tanocraft*: Hofi Linda dan Roifa Kumalasari
5. Pengrajin *Tanocraft*: Bu Kib, Bu Sudarmi, Bu Juwana, Bu Sunarsih, Bu Rofikoh.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah strategis yang digunakan saat melakukan penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data. Adapun cara atau teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:⁵⁴

1. Observasi

Observasi pada penelitian kualitatif merupakan suatu pengamatan langsung terhadap objek untuk mengetahui kebenaran, situasi, kondisi, ruang, maupun konteks dalam upaya untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Dengan melakukan observasi peneliti dapat mendapatkan banyak informasi yang mungkin belum terungkap pada saat dilakukannya wawancara.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV.Alfabeta, 2017), 218-219.

⁵⁴ Sugiyono, 224-225.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi dalam bentuk observasi partisipasi (*Participant observation*), yaitu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara ikut berpartisipasi dan terlibat secara langsung terhadap situasi pada objek dalam suatu penelitian.⁵⁵ Keterlibatan langsung tersebut dapat berupa kegiatan sehari-hari yang kemudian penulis mengamati kegiatan terhadap objek penelitian yaitu di *Tanocraft* untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Data-data tersebut dapat berupa catatan ataupun gambar yang diperoleh saat melakukan observasi. Adapun hal-hal yang dilakukan oleh peneliti ketika melakukan observasi, yaitu:

- a. Melihat dan mengamati tempat penelitian, mengamati seluruh kegiatan maupun aktivitas yang dilakukan oleh *Tanocraft* dalam hal mengembangkan ekonomi kreatif, melihat kondisi perekonomian masyarakat setelah adanya *Tanocraft*, dan mengamati sistem maupun aktivitas yang dilakukan oleh *Tanocraft* berdasarkan prinsip-prinsip ekonomi islam.
- b. Memilih informan untuk dijadikan subyek penelitian dalam memperoleh data.

⁵⁵ Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Panduan Penelitian Beserta Contoh Proposal Kualitatif* (Pontianak: Perpustakaan Nasional, 2015), 85.

2. Wawancara

Wawancara pada penelitian kualitatif merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan yakni untuk mengumpulkan data yang didahului dengan beberapa pertanyaan nonformal. Peneliti menggunakan teknik ini bertujuan untuk mendapatkan data yang valid dengan wawancara mendalam kepada pemangku kepentingan, yaitu pembina, direktur, manajer, staff *Tanocraft*, dan ibu-ibu kelompok kerajinan *Tanocraft*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik wawancara semi-terstruktur dikarenakan dapat memberikan kemudahan bagi peneliti untuk mendalami jawaban yang diberikan oleh informan terkait peran *Tanocraft* dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat ledokombo ditinjau dari perspektif ekonomi islam. Peneliti juga dapat mengeksplorasi lebih lanjut berdasarkan jawaban yang diberikan oleh informan untuk memahami hubungan antara aktivitas yang dilakukan oleh *Tanocraft* dengan prinsip-prinsip ekonomi Islam.

Adapun hal-hal yang diwawancarai oleh peneliti sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditentukan sebelumnya terkait bagaimana peran *Tanocraft* dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo dan bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh *Tanocraft* berdasarkan prinsip-prinsip ekonomi Islam.

3. Dokumentasi

Peneliti juga menganalisis dan mengamati dokumen resmi seperti Dokumen SP (Surat Pesanan), dokumen kegiatan dan dokumen terkait lainnya. Agar dapat memberikan konteks yang diperlukan oleh peneliti untuk memahami bagaimana *Tanocraft* berperan dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo.

Dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti ketika proses pengumpulan data di lapangan, yaitu Dokumentasi dengan pihak-pihak *Tanocraft* dan para pengrajin *Tanocraft*, Foto Lokasi Penelitian, Foto produk-produk kerajinan *Tanocraft*, foto pada saat pelatihan dan pendampingan, Foto ketika proses *Quality Control* dan pertemuan rutin tiap bulan, dan foto ketika *Tanocraft* mengikuti pameran-pameran baik dalam kota maupun di luar kota.

E. Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif adalah Langkah penting yang harus dilakukan setelah pengumpulan dan pengolahan data dalam penelitian yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang diteliti berdasarkan data yang telah diperoleh selama di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, Analisis Data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data. Teknik analisis data di

lapangan dengan menggunakan model Miles and Huberman. Berikut beberapa tahapan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, yaitu.⁵⁶

1. Pengumpulan data

Proses Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya. Pengumpulan data didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperkuat penelitian. Data yang diperoleh harus sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian guna memastikan bahwasannya informasi yang diperoleh secara akurat dan detail.

2. Reduksi Data

Setelah pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah reduksi data. Reduksi data merupakan proses memilah, merangkum, mengelompokkan, dan memfokuskan data yang relevan dan akurat.

Tujuan dilakukannya reduksi data untuk menggolongkan data dan menajamkan data sehingga memudahkan peneliti dalam memahami dan menganalisis informasi yang ada.

3. Penyajian Data

Dalam tahap ini data disajikan dalam bentuk yang sistematis agar mudah dipahami. Penyajian data dapat berupa teks naratif, tabel, grafik, ataupun bagan. Melalui penyajian data, dapat mempermudah peneliti dalam menarik kesimpulan.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 132-142.

4. Kesimpulan

Tahap yang terakhir adalah kesimpulan dengan menarik dari data yang telah disajikan. Peneliti mencari makna, hubungan, persamaan, , atau perbedaan dalam data untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sesuai dengan fokus penelitian. Kesimpulan awal yang ditarik sifatnya sementara dan perlu pengumpulan data tambahan atau triangulasi untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan pada saat di lapangan.

F. Keabsahan Data

Ada beberapa cara untuk pengujian keabsahan data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teknik Triangulasi. Teknik Triangulasi merupakan pengolahan data kembali yang dilakukan melalui berbagai sumber, berbagai cara, dan berbagai waktu. Tujuan Teknik Triangulasi ini untuk memperkuat aspek teoritis, metodologis, dan interpretative dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik Triangulasi sumber yang dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber untuk mengonfirmasi dan memvalidasi temuan dengan membandingkan dan mencocokkan temuan dari berbagai sumber data untuk memastikan kesesuaian dan kebenaran dari data penelitian.⁵⁷

⁵⁷ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: CV. Alfabeta, 2017), 274.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Pada penelitian ini tahapan-tahapan penelitian dimulai dari tahap pra lapangan, di lapangan, dan tahap pengolahan data. Berikut tahapan-tahapan dalam penelitian kualitatif, yaitu:

1. Tahap Pra Lapangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian kegiatan yang harus dilakukan sebelum pengumpulan data. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti pada saat sebelum di lapangan, mencakup:

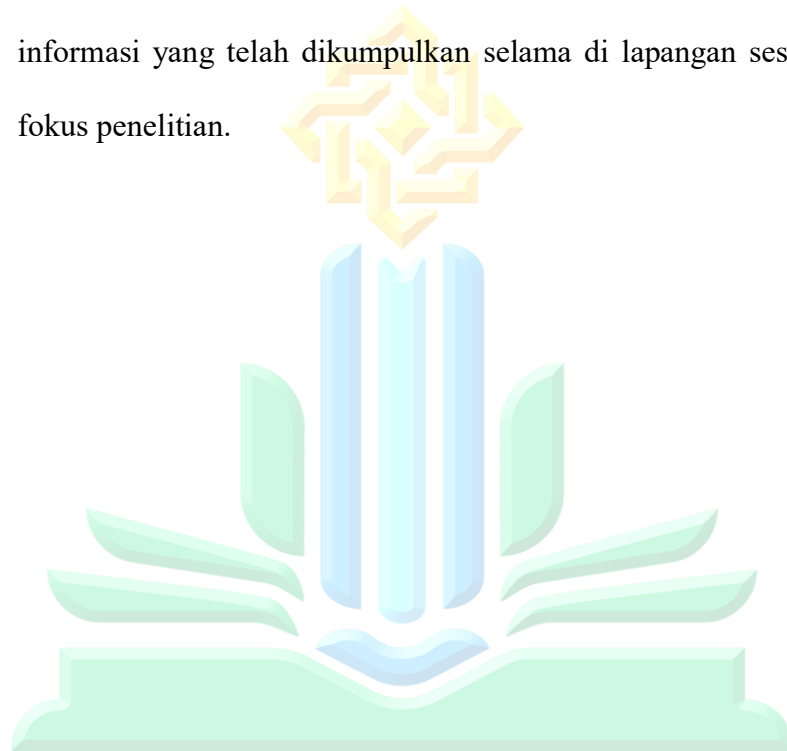
- a. Menyusun rencana penelitian
- b. Memilih lokasi penelitian
- c. Mengurus perizinan
- d. Melihat dan menilai kondisi di lapangan
- e. Memilih informan
- f. Menyiapkan perlengkapan penelitian
- g. Memperhatikan persoalan etika di lapangan pada saat melakukan penelitian

2. Tahap di Lapangan

Pada tahapan di lapangan ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggali informasi sebanyak-banyaknya di lokasi penelitian sesuai dengan fokus yang telah ditentukan sebelumnya. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap para informan yang telah dijadikan subyek penelitian.

3. Tahap Penyelesaian

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolah data untuk menjawab persoalan masalah dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, pengolahan data dilakukan baik selama maupun setelah kegiatan di lapangan dengan menyusun dan mengelompokkan informasi yang telah dikumpulkan selama di lapangan sesuai dengan fokus penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat *Tanocraft*

Tanocraft merupakan salah satu devisi yang berada di bawah naungan komunitas Tanoker Ledokombo. *Tanocraft* sendiri terbentuk pada tahun 2012. Terbentuknya *Tanocraft* berawal dari inisiatif yang dilakukan oleh Tanoker bersama MJO yang mengadakan pelatihan kewirausahaan dan memberikan *softskill* dalam membuat berbagai keterampilan bagi ibu-ibu masyarakat Ledokombo mantan pekerja buruh migran. Tidak hanya itu, dikarenakan banyak tamu yang berdatangan ke Tanoker yang membutuhkan semacam oleh-oleh atau buah tangan khas daerah Ledokombo yang dapat dibawa pulang oleh para pengunjung yang datang ke Tanoker mulai dari kancah nasional maupun Internasional.

Titik awal terbentuknya *Tanocraft* pada tahun 2012 yakni dengan diadakannya pelatihan dari kementerian ketenagakerjaan dari Jakarta di Tanoker yang berlangsung selama 1 minggu untuk meningkatkan *softskill* dari pegiat tanoker yang bertujuan untuk mengurangi pengangguran dan sebagai bentuk pemberdayaan bagi masyarakat. Dalam kegiatan pelatihan tersebut awal mulanya masyarakat dilatih untuk membuat miniatur egrang dan dompet

kepompong yang didanai oleh kementerian ketenagakerjaan. Dan hasil kerajinan dompet kepompong tersebut akhirnya dipasarkan dan ternyata banyak peminatnya sehingga banyak pesanan yang masuk.

Tidak berhenti sampai di situ Tanoker akhirnya membuat program sekolah *entrepreneur* yang didonatori oleh ifos sebagai bentuk pemberdayaan bagi kaum perempuan. Di dalam sekolah *entrepreneur* itu terdapat 8 materi yang diajarkan kepada masyarakat dan setiap 1 materi diajarkan selama 1 bulan dan langsung diaplikasikan kepada masyarakat. Adapun materi yang diajarkan kepada masyarakat, seperti tentang mental dalam berwirausaha, terkait produksi, marketing, *public speaking*, *selling* (Penjualan), manajemen keuangan (keluarga dan usaha), dan perspektif *gender*.

Keterampilan utama yang dimiliki oleh ibu-ibu masyarakat ledokombo adalah menjahit dan di ledokombo sendiri awal mulanya tidak ada masyarakat yang membuat kerajinan, akan tetapi *Tanocraft*

menggandeng dan memberikan wadah bagi masyarakat ledokombo dengan memberikan pengetahuan dan pelatihan-pelatihan. Di sekolah *entrepreneur* tersebut ibu-ibu masyarakat ledokombo dibagi menjadi kelompok sesuai dengan desa atau tempat tinggalnya masing-masing dan kelompok-kelompok tersebut dibentuk secara bersama dan telah disepakati secara bersama. Awal mula hanya terbentuk 4 kelompok, yaitu kelompok *Edelwais*, *D'ombo Craft*, *Mom & Kids*, dan *Damar Wulan* yang beranggotakan 40 orang. Di akhir kegiatan

sekolah *entreprenur* tersebut setiap kelompok difasilitasi diberikan modal bahan sebesar Rp.750.000 per orang. Jadi, mereka membuat kerajinan secara bersama-sama. Dari yang awalnya terbentuk hanya 4 kelompok kerajinan sekarang semakin berkembang menjadi 9 kelompok kerajinan dan setiap kelompoknya beranggotakan 3-10 orang.⁵⁸

2. Profil *Tanocraft*

Tanocraft merupakan singkatan dari Tanoker *Handycraft*. *Tanocraft* sendiri bertempat di Jl. Bungur No.73, Timur Simpang Tiga Ledokombo, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember. *Tanocraft* sendiri merupakan wirausaha yang bergerak di bidang kerajinan dan sebagian besar mitra kerjanya adalah para mantan pekerja migran perempuan beserta keluarganya. *Tanocraft* membuat berbagai produk yang ramah lingkungan dengan menggunakan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi, seperti dengan menggunakan kain perca, batok kelapa, biji buah nyamplung, kulit jagung, gedebak pisang, kayu, bambu dan lain sebagainya. Dengan begitu *Tanocraft* mengajak para masyarakat ledokombo khususnya para perempuan mantan pekerja migran untuk memanfaatkan potensi yang dimiliki yang ada di ledokombo. Dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai tersebut *Tanocraft* mampu menghasilkan berbagai produk kerajinan yang unik, seperti dompet, tempat laptop, tas, boneka jari, pensil hias, boneka

⁵⁸ Bapak Sutopo, diwawancarai oleh penulis, Jember, 27 Januari 2025.

egrang, mangkok batok, jam hias, egrang batok, egrang bambu, bakiak, kaos, batik egrang, aneka aksesoris dan lain sebagainya.

Dalam proses pembuatan produk kerajinan *Tanocraft* menggunakan konsep ramah lingkungan (*eco friendly*) dengan menggunakan kerangka mendaur ulang (*re-cycle*), memanfaatkan ulang (*re-use*) dan mengemas ulang (*re-frame*) bahan-bahan yang ada disekitarnya. Produk-produk *Tanocraft* dipasarkan melalui *offline* maupun *online*. Untuk penjualan *offline* sendiri *Tanocraft* memiliki *Art Shop* yang berada di tanoker ledokombo yang diperuntukkan bagi masyarakat sekitar dan tamu-tamu yang datang ke tanoker ledokombo baik dari kancan nasional hingga internasional. Untuk penjualan *online* sendiri *Tanocraft* memasarkan produknya diberbagai *platform* media sosial, seperti *Tokopedia*, *Shopee*, *Bukalapak*, *Instagram*, dan *Facebook*.

Orderan terbesar yakni berasal dari pesanan-pesanan yang masuk berkisar 60%, 30% nya dari *Art Shop* dan 10% nya dari *online*. untuk pesanan *online* sendiri sudah sampai ke luar kota, seperti jakarta, surabaya, yogyakarta dan lain sebagainya hingga sampai ke luar negeri seperti pesanan dari hongkong. Di *Tanocraft* sendiri juga menerima adanya bentuk konsimasi atau titipan dari masyarakat yang ingin menitipkan produknya untuk dijual di *Tanocraft* dengan sistem uang dibayarkan jika barang yang dititipkan sudah terjual. *Tanocraft* juga pernah mendapatkan orderan terbanyak dari Gubernur Bu Faida

sebanyak 4000 buah boneka pensil yang dijadikan sebagai souvenir untuk dibagikan kepada anak-anak yatim.

3. Visi dan Misi *Tanocraft*

Visi *Tanocraft*:

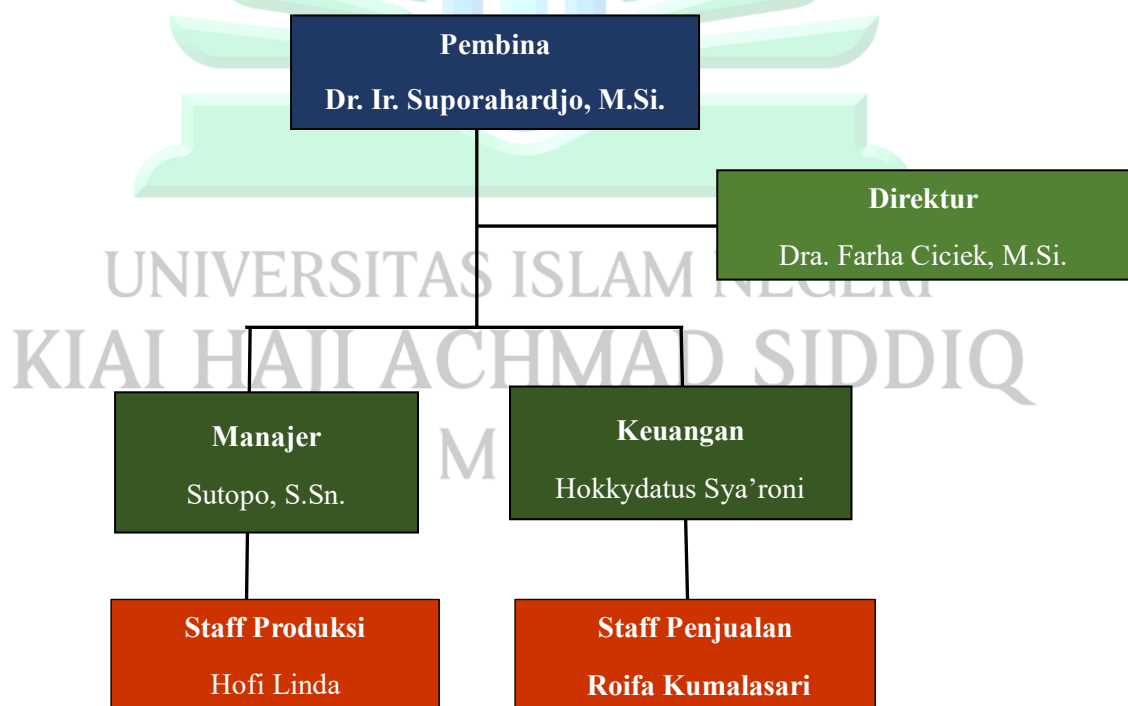
Menjadi lembaga sosial *entrepreneur* yang bermanfaat untuk memberdayakan sosial ekonomi masyarakat dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kekeluargaan, solidaritas, dan musyawarah.

Misi *Tanocraft*:

Menciptakan kemandirian ekonomi yang dinamis, berkelanjutan dan tidak stagnan.

4. Struktur Organisasi *Tanocraft*

Gambar 4.1
Struktur Organisasi *Tanocraft*



B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data dan analisis merupakan tahap dalam mendeskripsikan hasil perolehan data dari proses penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian dan analisis berdasarkan data yang relevan. Berdasarkan hasil penelitian, data terkait fokus penelitian akan disajikan sebagai berikut:

1. Peran *Tanocraft* Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo.

a. Kondisi Perekonomian Masyarakat Ledokombo Sebelum Adanya *Tanocraft*

Sebelum adanya *Tanocraft* mayoritas masyarakat Ledokombo banyak yang bekerja ke luar negeri menjadi pekerja migran Indonesia terutama kaum perempuan, sebagian juga ada yang bekerja sebagai petani dan buruh pabrik. Banyaknya masyarakat ledokombo yang bekerja ke luar kota hingga ke luar negeri dikarenakan faktor ekonomi dan keterbatasan lapangan pekerjaan di desa yang membuat mereka memilih untuk bekerja ke luar negeri.⁵⁹ Sesuai dengan pernyataan yang telah disampaikan oleh Bapak Suporahardjo selaku pembina *Tanocraft*, beliau mengatakan bahwa:

“Dari dulu masyarakat disini (Ledokombo) ini banyak sekali yang bekerja ke luar kota hingga ke luar negeri menjadi pekerja migran Indonesia (PMI). Karena minimnya peluang pekerjaan terutama perempuan-perempuan yang ada di desa. Ada yang hanya menjadi

⁵⁹ Observasi di Ledokombo, 27 November 2024.

ibu rumah tangga yang hanya mengandalkan penghasilan dari suaminya. Ada juga yang hanya bergantung pada hasil pertanian sebagai sumber utama mata pencaharian mereka. Dan pada akhirnya banyak sejumlah perempuan hingga sepasang suami-istri itu yang menjadi pekerja migran untuk mencari penghasilan tambahan untuk keluarganya. Ketika para orang tua itu bekerja ke luar negeri yang kasian tuh anak-anak yang ditinggalkan itu karena mereka kurang diperhatikan.”⁶⁰

Pernyataan serupa yang disampaikan oleh bu ciciek selaku Direktur, *Tanocraft*, beliau juga mengatakan bahwa:

“Masyarakat ledokombo memang banyak yang bekerja ke luar negeri menjadi pekerja migran, tapi ada juga sebagian dari mereka yang bekerja menjadi petani, buruh pabrik, dan pegawai negeri. Disini itu saya banyak denger permasalahan-permasalahan yang terjadi, seperti pengangguran, kenakalan remaja, anak putus sekolah, anak terlantar, KDRT, hingga kekerasan seksual. Ketika saya tanyakan kepada anak-anak sini jawabannya pasti ingin ibu pulang dari luar negeri. Dari situ saya memikirkan bagaimana anak-anak ini tidak merasakan seperti itu lagi, akhirnya saya dan tim pada tahun 2009 berinisiatif untuk memberdayakan anak-anak pekerja migran beserta keluarganya. Dari yang awalnya kami memberikan tempat bagi anak-anak untuk belajar dan bermain bersama dengan mendirikan Tanoker. Hingga pada akhirnya kami juga mendirikan *Tanocraft* waktu itu tahun 2012 sebagai wadah ya bagi ibu-ibu mantan pekerja migran untuk berkreasi dan bekerja dari rumah dengan membuat kerajinan agar mereka tidak kembali lagi kerja diluar negeri. Karena kan kalau membuat kerajinan dirumah itu mereka bisa bekerja sambil merawat anak-anak dan keluarganya. Jadi, hanya cukup bekerja dari rumah tidak perlu keluar rumah ataupun sampai kembali ke luar negeri.”⁶¹

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bapak Sutopo selaku

Manajer *Tanocraft*, beliau juga mengatakan:

“Memang permasalahan awal itu berawal dari kondisi masyarakat di Ledokombo dikarenakan banyaknya masyarakat yang bekerja menjadi pekerja migran ke luar negeri. Jadi, kondisi perekonomian

⁶⁰ Suporahardjo, diwawancarai oleh penulis, Jember, 10 Februari 2025.

⁶¹ Farha Ciciek, diwawancarai oleh penulis, Jember, 10 Februari 2025.

di Ledokombo sebelum adanya *Tanocraft* masyarakatnya banyak yang bekerja ke luar kota hingga ke luar negeri.”⁶²

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Juwana, beliau mengatakan bahwa:

“Bener nduk kalau masyarakat sini itu dulunya banyak sekali yang bekerja ke luar negeri jadi pekerja migran. Ada yang ke malaysia, taiwan, hongkong, saudi arabia. Kalau saya dulu merantau ke saudi nduk. Soalnya kalau di desa ini untuk mendapatkan pekerjaan itu sulit jadi kita kekurangan biaya untuk kebutuhan keluarga. Masyarakat disini ini kebanyakan ya hanya mengandalkan sawah yang mereka punya sama ternak kambing sama sapi itu.”⁶³

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwasannya kondisi perekonomian masyarakat Ledokombo, didominasi oleh sektor pertanian dan formal. Mayoritas penduduknya bergantung pada mata pencaharian dibidang tersebut. Namun, karena terbatasnya peluang ekonomi dan rendahnya tingkat pendidikan yang menyebabkan banyak warga, terutama perempuan memilih untuk menjadi pekerja migran untuk meningkatkan taraf hidup mereka.

b. Peran *Tanocraft* dalam mengembangkan Ekonomi Kreatif

Tentunya dalam proses pengembangan ekonomi kreatif terdapat beberapa upaya yang harus dilakukan oleh industri kreatif agar semakin berkembang dan berkelanjutan. Untuk mengukur sejauh mana pengembangan ekonomi kreatif yang dilakukan oleh *Tanocraft*, bisa kita lihat dari berbagai upaya yang dilakukan, antara lain:

⁶² Sutopo, diwawancarai oleh penulis, Jember, 27 Januari 2025.

⁶³ Juwana, diwawancarai oleh penulis, Jember, 26 Januari 2025.

1) Peningkatan kualitas produk

Produk-produk kerajinan yang dihasilkan oleh *Tanocraft* ini banyak sekali diantaranya ada boneka pensil, boneka jari, dompet kepompong, dompet lipat, tas AIDA, tas laptop, kaos egrang, egrang batok, boneka egrang, miniatur egrang, topi, berbagai aksesoris dan lain-lain.⁶⁴ Awal mulanya *Tanocraft* hanya membuat produk kerajinan miniatur egrang dan dompet kepompong saja, akan tetapi *Tanocraft* terus melakukan inovasi produk sehingga produk yang dihasilkan semakin banyak. Tentunya dalam proses pengembangan ekonomi kreatif sangat penting dilakukannya peningkatan kualitas produk, karena semakin baik kualitas produk kerajinan yang dibuat maka konsumen akan semakin puas dengan produk-produk kerajinan yang dihasilkan. Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh mbak linda selaku *staff* bagian produksi *Tanocraft*, mengatakan bahwa:

“Gini mbak untuk setiap produk kerajinan yang dibuat oleh ibu-ibu itu selalu di cek seperti ada jahitan yang kurang rapi atau bentuknya kurang bagus. Nah kita itu melakukan yang namanya *Quality Control* untuk mengecek kualitas produk kita. Mulai dari jahitan, potongan bahan yang kurang pas, maupun bentuk yang kurang bagus. Jadi, sebelum ibu-ibu membuat kerajinan itu harus membuat sampel dahulu maksudnya itu ada contoh yang sudah jadi. Nanti diserahkan ke *Tanocraft* terlebih dahulu, kalau dirasa sudah ok ibu-ibu boleh melanjutkan untuk memproduksi. *Tanocraft* juga sudah banyak melakukan inovasi produk seperti mengupgrade desain produk. Contohnya seperti inovasi desain produk boneka jari dan egrang batok. Kita membuat desain-desain yang menarik yang awalnya desain produk boneka jari ini hanya bentuk huruf

⁶⁴ Observasi di *Tanocraft* Ledokombo, 5 Desember 2024.

saja nah dari kami terus berinovasi dengan membuat bentuk hewan-hewan dan buah-buahan seperti itu.”⁶⁵

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari bu Sudarmi, beliau mengatakan bahwa:

“Biasanya ya nduk kalau saya mau membuat kerajinan itu kan nunggu orderan dari *Tanocraft*. Bahan-bahan itu dari *Tanocraft* sudah yang menyiapkan. Nanti saya menerima orderan 300 boneka jari yah dalam waktu 5 hari gitu selesai. Nah setelah sudah selesai membuat boneka jari itu kan saya setorkan ke *Tanocraft*, nanti disana itu dicek lagi nduk kalau ada yang gak sesuai bentuknya atau ada yang rusak itu yah dikembalikan lagi ke saya disuruh benerin lagi sampai betul. Itupun biasanya disana itu yah di cek lagi kayak dibersihin lagi gitu sebelum dijual. Kalau di *Tanocraft* itu bener-bener diperhatikan kualitas produknya nduk.”⁶⁶

Berdasarkan penyampaian dari mbak linda dan Bu Sudarmi salah satu bentuk upaya yang dilakukan *Tanocraft* dalam meningkatkan kualitas produk, yakni dengan cara melakukan *Quality Control* kepada setiap produk kerajinan yang dihasilkan oleh ibu-ibu masyarakat Ledokombo untuk memastikan produk yang akan dipasarkan sudah sesuai dan tidak ada kecacatan. Dengan hal ini *Tanocraft* sangat mengedepankan kualitas dari produk-produk kerajinannya.

Dalam hal peningkatan kualitas produknya, *Tanocraft* juga telah melakukan berbagai inovasi produk, seperti inovasi desain produk egrang batok, boneka pensil dan lain-lain. Tidak hanya itu, *Tanocraft* juga mengadakan pertemuan rutin tiap bulan di akhir bulan untuk melakukan

⁶⁵ Hofi Linda, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 Januari 2025.

⁶⁶ Sudarmi, diwawancarai oleh penulis, Jember, 20 Januari 2025.

evaluasi sebagai bentuk perbaikan *Tanocraft* kedepannya dengan cara berdiskusi dan musyawarah bersama.

Seperti pernyataan yang disampaikan oleh Bu Kib beliau mengatakan bahwa:

“Setiap tahun di tanoker itu yah ada kegiatan festival egrang, di acara festival egrang itu Tanoker mengadakan lomba inovasi produk. Setiap kelompok itu harus mengikuti lomba inovasi produk. Lomba tersebut dikhususkan bagi ibu-ibu yang bermitra kerja dengan *Tanocraft*. Jadi, yang menjadi pemenangnya itu harus sanggup untuk membuat produk kerajinan tersebut. Waktu itu kelompok saya (kelompok edelwais) pernah menang juara 1 lomba inovasi produk itu. Saya itu membuat gantungan kunci berbentuk kepompong. Awal mulanya saya berinovasi membuat produk itu dikarenakan saya ini kan penjahit dan banyak sisa-sisa kain jahitan itu dulunya saya buang. Akhirnya saya berfikir bagaimana caranya agar sisa-sisa kain jahitan (kain perca) ini bisa diolah dan dimanfaatkan. Karena eman gitu kalau dibuang. Akhirnya saya kefikiran untuk membuat gantungan kunci berbentuk kepompong dari sisa-sisa kain perca itu dek.”⁶⁷

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bu Rofikoh, beliau mengatakan:

“Pada saat acara festival egrang dari Tanoker itu biasanya juga ada lomba inovasi produk. Yang mengikuti lomba itu biasanya para ibu-ibu kelompok kerajinan dan orang luar juga boleh ikut lomba. Dari adanya lomba inovasi produk itu ibu-ibu kelompok kerajinan harus menghasilkan produk yang kreatif dan unik supaya menang. Yang menang itu dapet hadiah dan produknya itu juga nantinya akan diproduksi dan dipasarkan oleh *Tanocraft*.”⁶⁸

Pernyataan yang disampaikan oleh Bu Sunarsih, beliau mengatakan bahwasannya:

“Biasanya setiap akhir bulan itu juga ada kumpulan di *Tanocraft* untuk melakukan evaluasi. Nahh nanti kami dikumpulkan dan

⁶⁷ Bu Kib, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 25 Januari 2025.

⁶⁸ Rofikoh, diwawancarai oleh penulis, Jember, 20 Januari 2025.

dikasih saran untuk berbenah sebagai bentuk evaluasi kedepannya. Nanti dari *Tanocraft* itu memberikan saran kepada kami seperti, ibu ini sebaiknya begini. Pokoknya enak mbak kalau kerjasama dengan *Tanocraft* itu kami banyak dibantu. Dikasih saran, dampingan dan arahan juga sebagai bentuk perbaikan agar lebih baik lagi kedepannya.”⁶⁹

Bu Kib dan Bu Sunarsih ini adalah mitra kerja dari *Tanocraft* sejak Tahun 2012 awal berdirinya *Tanocraft* hingga saat ini. Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwasannya telah banyak berbagai upaya yang dilakukan oleh *Tanocraft* dalam meningkatkan kualitas produk kerajinannya agar memiliki nilai tambah dan dapat dimanfaatkan oleh banyak orang. *Tanocraft* tidak hanya melakukan upaya *Quality Control* saja akan tetapi *Tanocraft* juga mengadakan lomba inovasi produk kerajinan dan evaluasi setiap bulannya sebagai bentuk peningkatan kualitas produk. Berbagai upaya telah dilakukan oleh *Tanocraft* dalam meningkatkan kualitas produknya sehingga *Tanocraft* berjalan hingga saat ini. Dengan hal itu, *Tanocraft* memiliki Peran penting dalam meningkatkan kualitas produknya.

2) Pemanfaatan teknologi digital.

Dalam proses penjualan produk kerajinan tentunya *Tanocraft* juga memanfaatkan Teknologi digital dalam memasarkan produknya. Seperti yang telah disampaikan oleh Bapak Sutopo, beliau mengatakan bahwasannya:

“Kalau untuk penjualan produk-produk kerajinan *Tanocraft*, kami memiliki *Artshop* yang berada di Jl. Bungur No.73, Timur Sampang

⁶⁹ Sunarsih, diwawancarai oleh penulis, Jember, 25 Januari 2025.

Tiga Ledokombo, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember. Kami juga berjualan di online shop seperti di aplikasi *shopee*, *tokopedia* dan *instagram*. Akan tetapi kalau untuk penjualan itu orderan terbanyak yang kami terima itu dari pesanan-pesanan. 60% dari pesanan-pesanan, 30% dari *Art Shop*, dan 10% dari online. kalau untuk penjualan online itu *Tanocraft* sudah sampai mengirim ke luar kota seperti jakarta dan surabaya hingga ke luar negeri seperti hongkong dan Australia. Tidak hanya itu biasanya saya juga seringkali mengikuti pameran-pameran yang diadakan di Jember, Bali, Jakarta, malang. kami juga berjualan di jember nusantara, Dira Ambulu, dan Botani Sukorambi.”⁷⁰

Pernyataan serupa disampaikan oleh mbak Linda, beliau mengatakan bahwa:

“Selain kami berjualan offline, kami juga memanfaatkan teknologi digital dengan berjualan online di platform media sosial seperti *Instagram*, *Shopee*, dan *Tokopedia*. Selain itu kami juga seringkali mengikuti kegiatan pameran di jember sampai ke luar kota juga.”⁷¹

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Ifa selaku staff penjualan di *Tanocraft*, mengatakan bahwa:

“Kalau untuk penjualan itu *Tanocraft* berjualan *offline* dan *online* kak. Akan tetapi kalau penjualan memang lebih banyak *offline* karena kan *Artshop* kita itu kan ada di depan pintu masuk Tanoker. Banyak tamu-tamu dari luar kota hingga luar negeri yang datang ke tanoker. Jadi kebanyakan dari tamu-tamu yang datang ke tanoker itu mampir ke *artshop* kita untuk membeli produk-produk kerajinan untuk dijadikan oleh-oleh biasanya. *Tanocraft* juga seringkali mengikuti pameran-pameran juga kak.”⁷²

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwasannya *Tanocraft* memasarkan produknya dengan berjualan secara *offline* dan *online*. untuk penjualan *offline* selain penjualan di *Art Shop* *Tanocraft* juga menitipkan produk-produknya di jember nusantara, Di Botani Sukorambi, dan Dira Ambulu. Tidak hanya itu Produk-produk *Tanocraft* juga sering

⁷⁰ Sutopo, diwawancarai oleh penulis, Jember, 27 Januari 2025.

⁷¹ Hofi Linda, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 Januari 2025.

⁷² Roifa Kumalasari, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 Januari 2025.

diikuti pameran-pameran ataupun kegiatan-kegiatan lainnya untuk memperkenalkan produk-produk kerajinan dan memperluas jangkauan pasar, karena pameran-pameran yang diikuti oleh *Tanocraft* tidak hanya di dalam daerah saja akan tetapi sudah ke luar kota, seperti Bali, Jakarta, Semarang dan Malang. *Tanocraft* juga sudah memanfaatkan teknologi digital dengan sebaik mungkin. Meskipun penjualannya lebih banyak di *offline* produk-produk kerajinan *Tanocraft* juga sudah sampai ke luar negeri. Hal ini menunjukkan bahwasannya *Tanocraft* telah memanfaatkan teknologi digital dalam hal pemasaran produknya untuk menjangkau pangsa pasar secara lebih luas.

3) Peningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang kreatif dan inovatif.

Awal mulanya tidak ada masyarakat yang membuat kerajinan di Ledokombo, akan tetapi *Tanocraft* hadir untuk membantu dan mendampingi masyarakat ledokombo untuk mengurangi pengangguran di desa ledokombo. *Tanocraft* juga yang menciptakan para pengrajin di desa ledokombo. Awal mula sebelum dibentuk kelompok kerajinan, *Tanocraft* mengadakan sekolah *entrepreneur* yang didonatori oleh IFOS. Ibu-ibu yang mengikuti sekolah *entrepreneur* itu berjumlah 70 orang. Akhirnya setelah mengikuti sekolah *entrepreneur* dibentuklah kelompok-kelompok kerajinan yang beranggotakan 3-10 orang. Kelompok yang dibentuk awalnya hanya ada 4 yaitu, kelompok *Edelwais*, *Mom & Kids*, *D'ombo Craft* dan *Damar Wulan*, akan tetapi dari tahun ke tahun kelompok-kelompok kerajinan ini

semakin bertambah sehingga sampai saat ini terdapat 9 kelompok kerajinan, berikut daftar kelompok kerajinan *Tanocraft*, yaitu:⁷³

Tabel 4.1
Daftar Kelompok Kerajinan

No.	Kelompok	Ketua Kelompok	Jumlah Anggota
1.	Edelwais	Bu Kib	7 Orang
2.	D'Ombo Craft	Bu Sukarni	7 Orang
3.	Damar Wulan	Bu Rit	4 Orang
4.	Smile Craft	Bu Anik	1 Orang
5.	Pelangi	Bu Rofikoh	4 Orang
6.	Ceria	Bu Sudarmi	5 Orang
7.	Melati	Bu Juwana	7 Orang
8.	Mom&Kids	Bu Sunarsih	3 Orang
9.	Sumberbulus	Bu Ida	5 Orang

Sumber data: Data yang diolah oleh peneliti tahun 2025.

Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusianya *Tanocraft* memberikan pendampingan keterampilan, berbagai pelatihan-pelatihan dan Program-program yang dijalankan oleh *Tanocraft*. Sebagaimana pernyataan yang disampaikan oleh Bapak Sutopo, beliau mengatakan:

“Kalau untuk meningkatkan kualitas SDM nya dari kami itu biasanya memberikan pelatihan-pelatihan kepada ibu-ibu. Pelatihan-pelatihan yang diberikan juga banyak sebelumnya kami memberikan pelatihan terkait peningkatan *soft skill*, kewirausahaan, pelatihan menjahit, pelatihan membuat kerajinan dari bahan-bahan pertanian, pelatihan keorganisasian, pelatihan manajemen keuangan, pelatihan membuat makrame dan pada tahun 2024 kemaren itu kita memberikan pelatihan pemanfaatan media sosial dengan baik. Biasanya kalau ada pelatihan-pelatihan

⁷³ Observasi di *Tanocraft* Ledokombo, 5 Desember 2024.

itu kita mendatangkan Narasumbernya dari luar yang ahli dibidangnya.”⁷⁴

Pernyataan tersebut juga didukung oleh pernyataan dari Bu Sudarmi yang mengatakan:

“Awal mula nya saya itu tidak bisa menjahit nduk, tapi *Tanocraft* memberikan pelatihan menjahit menggunakan tangan dan mesin sampai akhirnya saya bisa. Saya itu suka nduk kalau ikut pelatihan-pelatihan gitu, karena kan saya orangnya itu suka belajar buat tambah-tambah ilmu pengetahuan. Jadi sebelum jadi mitra kerja *Tanocraft* itu saya dilatih terlebih dahulu sampai bisa. Kalau sudah bisa itu awalnya saya disuruh buat boneka jari kalau sudah bisa nanti nambah buat produk-produk lainnya gitu. Biasanya kalau orderan terbanyak itu Tas Aida bisa sampai 300-500 pcs setiap kali orderan. Kalau untuk pelatihan-pelatihan itu banyak, bentuk pelatihannya seperti pelatihan jahit mesin, pelatihan berorganisasi, pelatihan cara menghitung keuntungan (laba).”⁷⁵

Pernyataan tersebut didukung juga oleh pernyataan dari bu kib, yang mengatakan bahwa:

“Untuk pelatihan itu banyak pelatihan-pelatihan yang dari kerajinan. Enaknya di *Tanocraft* itu biasanya kan kalau kita mau ikut pelatihan itu kan bayar yah tapi kalau di *Tanocraft* ini gratis. Selain buat nambah ilmu pengetahuan juga nambah relasi banyak temen juga kan ketika kita ikut pelatihan itu.”⁷⁶

Berdasarkan hasil wawancara kepada Bu Juwana, beliau mengatakan :

“Awalnya itu saya gabisa buat apa-apa nduk, tapi dari *Tanocraft* itu kami dilatih banyak diberikan pelatihan-pelatihan juga sampai akhirnya saya bisa buat kerajinan. Biasanya itu yang mau bergabung ke *Tanocraft* itu awalnya diajari buat boneka jari, kalau sudah bagus dan pinter buat boneka jarinya nanti terus buat dompet gitu, jadi seperti ada tahapannya awalnya kita dilatih untuk membuat produk yang mudah sampai ke yang susah gitu”⁷⁷

⁷⁴ Sutopo, diwawancarai oleh penulis, Jember, 27 Januari 2025.

⁷⁵ Sudarmi, diwawancarai oleh penulis, Jember 20 Januari 2025.

⁷⁶ Bu Kib, diwawancarai oleh penulis, Jember 25 Januari 2025.

⁷⁷ Juwana, diwawancarai oleh penulis, Jember, 26 Januari 2025.

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwasannya upaya yang dilakukan oleh *Tanocraft* dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusianya yaitu dengan cara memberikan berbagai pelatihan-pelatihan bagi kelompok-kelompok kerajinannya mulai dari pelatihan kewirausahaan, pelatihan menjahit, pelatihan manajemen keuangan, pelatihan mengolah bahan-bahan pertanian untuk dijadikan kerajinan. Dengan hal itu kualitas dan kreativitas sumber daya manusianya akan semakin meningkat karena banyak ilmu-ilmu yang mereka dapatkan dari pelatihan tersebut dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, *Tanocraft* berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusianya.

4) Pemanfaatan sumber daya lokal.

Setiap daerah tentunya memiliki sumber daya yang bisa dimanfaatkan atau didaur ulang kembali untuk dijadikan sebuah produk kerajinan. Seperti di *Tanocraft* Ledokombo, produk-produk kerajinannya menggunakan bahan baku lokal yang ada di Ledokombo, seperti batok kelapa, bambu, kain perca, gedebak pisang, biji buah nyamplung, kayu, kain flanel, dan kulit jagung. Tidak hanya itu *Tanocraft* juga melestarikan tradisi budaya yang ada di Ledokombo, yaitu permainan tradisional egrang dan tari egrang yang hingga sampai saat ini tetap dijaga dan dimainkan oleh anak-anak di Desa Ledokombo. Bahkan seringkali para wisatawan yang berkunjung ke Tanoker juga mencoba memainkan egrang. Pernyataan yang disampaikan oleh mbak Linda, beliau mengatakan:

“Kalau dulu itu kan mbak batok kelapa, bambu, gedebak pisang, biji buah nyamplung gitu kan dibiarkan gitu aja sama orang-orang sini banyak dibuang-buang juga kan. jadi *Tanocraft* ini punya inisiatif bagaimana kalau bahan-bahan itu didaur ulang untuk dijadikan kerajinan gitu kan bisa bermanfaat juga kan mbak. Disini juga dulu itu gaada orang yang buat kerajinan mbak. Akhirnya *Tanocraft* bersama ibu-ibu kelompok itu membuat produk kerajinan dari bahan-bahan yang sudah tidak dipakai lagi agar menghasilkan berbagai produk yang ramah lingkungan.”⁷⁸

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bu Kib juga mengatakan bahwa:

“Dulu itu dirumah banyak sisa-kain perca itu yah dibiarkan aja kadang yah dibuang. Akhirnya saya punya inisiatif juga mbak gimana sisa-sisa kain perca ini bisa dimanfaatkan bisa didaur ulang. Akhirnya saya kepikiran untuk buat dompet kepompong, dompet lipat, sama gantungan kunci kepompong itu dari sisa kain perca itu mbak yang motif batik.”⁷⁹

Pernyataan tersebut juga didukung oleh pernyataan dari bu Sunarsih, beliau menyampaikan bahwa:

“*Tanocraft* itu juga pernah bekerjasama dengan *Lois Jeans*. Jadi sisa-sisa kain jeans dari *lois jeans* itu dikasih ke *Tanocraft* gratis nduk untuk dibuat dompet lipat sama kepompong itu. Jadi kita buat dompet lipat itu yah kombinasi sisa-sisa kain perca dari *lois jeans* sama kain motif batik.”⁸⁰

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwasannya *Tanocraft* tidak hanya berperan dalam ekonomi lokal, tetapi juga membantu menjaga keseimbangan lingkungan dengan menghasilkan aneka produk yang ramah lingkungan. *Tanocraft* juga membantu untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terkait pentingnya pengelolaan

⁷⁸ Hofi Linda, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 Januari 2025.

⁷⁹ Bu Kib, diwawancarai oleh penulis, Jember, 25 Januari 2025.

⁸⁰ Sunarsih, diwawancarai oleh penulis, Jember, 25 Januari 2025.

sumber daya alam secara berkelanjutan serta manfaat dari mendaur ulang dan mengurangi limbah.

Pernyataan dari Bapak Sutopo, beliau mengatakan bahwa:

“Dalam proses pembuatan produk kerajinan *Tanocraft* itu menggunakan konsep ramah lingkungan (*eco friendly*) dengan menggunakan kerangka mendaur ulang (*re-cycle*), memanfaatkan ulang (*re-use*) dan mengemas ulang (*re-frame*) bahan-bahan yang ada disekitar kita. Jadi itu konsep yang diterapkan di *Tanocraft*.”⁸¹

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bu Ciciek Farha, beliau mengatakan bahwa:

“Untuk pemanfaatan sumber daya lokal dalam produk-produk yang dihasilkan oleh *Tanocraft* itu kita menggunakan konsep yang dinamakan *eco friendly* (mendaur ulang). Dari situ kita mendaur ulang, memanfaatkan ulang, dan mengemas ulang bahan-bahan yang ada disekitar kita ataupun bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi akan tetapi masih bisa kita manfaatkan seperti itu.”⁸²

Jadi, selain *Tanocraft* menggunakan bahan-bahan sumber daya lokal, *Tanocraft* juga menerapkan konsep ramah lingkungan dalam proses pembuatannya, seperti mendaur ulang, memanfaatkan ulang, dan mengemas ulang bahan-bahan disekitarnya. dari hal ini sudah dapat kita lihat bahwa *Tanocraft* telah memanfaatkan sumber daya lokal dengan sebaik mungkin. Tidak hanya itu *Tanocraft* juga melestarikan budaya lokal dengan mengangkat nilai-nilai budaya lokal ledokombo dalam desain produknya, seperti pernyataan dari Bapak Suporahardjo, beliau mengatakan bahwa:

⁸¹ Sutopo, diwawancarai oleh penulis, Jember, 27 Januari 2025.

⁸² Ciciek Farha, diwawancarai oleh penulis, 10 Februari 2025.

“Budaya lokal di Ledokombo yang hingga saat ini saya dan tim lestarikan itu kan permainan tradisional egrang. Karena dengan permainan egrang ini banyak anak-anak yang berkumpul dan bergembira bersama. Jadi, ada beberapa desain produk-produk *Tanocraft* itu yang berbentuk egrang, ada Boneka pensil, Boneka Egrang, Tas, Kaos itu yang motifnya gambar egrang, ada egrang bambu sama, egrang batok juga.”⁸³

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bu Juwana, beliau mengatakan bahwa:

“Produk-produk yang dihasilkan oleh *Tanocraft* itu juga mengambil unsur dari budaya lokal yang ada di Ledokombo yang masih di lestarikan hingga saat ini. Mulai dari bentuknya seperti boneka egrang, egrang batok, kaos egrang dari produk-produk tersebut mulai dari bentuknya maupun gambarnya itu terdapat unsur egrangnya juga”

Dapat diketahui dari hasil wawancara di atas selain *Tanocraft* menggunakan bahan-bahan sumber daya lokal yang ada di Ledokombo dan menggunakan konsep yang ramah lingkungan, *Tanocraft* juga melestarikan budaya lokal Ledokombo dalam desain produknya. jadi, adanya *Tanocraft* ini berperan penting dalam memanfaatkan sumber daya lokal dengan sangat baik.

5) Membangun konektivitas antar berbagai pihak dan memberikan kemudahan aksesibilitas.

Adanya *Tanocraft* ini selain berperan dalam memanfaatkan sumber daya lokal dalam mengembangkan ekonomi kreatif, *Tanocraft* juga berperan dalam menjalin konektivitas antar berbagai pihak dan

⁸³ Suporahardjo, diwawancarai oleh penulis, Jember, 10 Februari 2025.

memberikan kemudahan dalam aksesibilitas. Seperti pernyataan yang disampaikan oleh Bapak Suporahardjo, beliau mengatakan bahwa:

“Dari sebelum adanya *Tanocraft* itu awalnya Tanoker itu kerjasama dengan MJO itu kita mengadakan pelatihan keorganisasian. Setelah itu dibentuklah *Tanocraft*. Kami dapat support dari kementerian ketenagakerjaan dan dinas perindustrian, sehingga jaringan kita semakin luas. Bukan hanya itu yah *Tanocraft* ini juga pernah bekerjasama dengan *Lois Jeans*, Asosiasi Kelompok kerajinan Indonesia, PLN, Dinas Koperasi, Dinas Pariwisata dan kemaren ini kita di support oleh KAI untuk mengikuti pameran di Jakarta selama 1 minggu dan itu kita gratis mulai dari transport, penginapan, dan tempat pameran.”⁸⁴

Pernyataan serupa yang disampaikan oleh Bu Ciciek, beliau juga mengatakan bahwasannya:

“*Tanocraft* ini kan lahir dari adanya gerakan dari Tanoker dan *Tanocraft* itu juga tumbuh dari adanya persahabatan. Jadi dari sahabat-sahabat Tanoker itu banyak yang mendukung usaha ini dengan apa yang mereka punya. Dari sahabat kami (Tanoker), kemudian mereka mengajak sahabat-sahabatnya yang lain gitu yah, keluarganya juga dan kemudian meluas gitu kan. Makanya kita banyak melakukan kerjasama-kerjasama dengan pihak-pihak lain, seperti kerjasama dengan *Lois Jeans*, IFOS, PLN, KAI dan organisasi lainnya. Kita juga ada kerjasama dengan Aliansi Indonesia Damai dari Jakarta yang rutin mesen Tas AIDA itu untuk dibagikan ke sekolah-sekolah di seluruh Indonesia, kecuali Papua yang belum.”⁸⁵

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bapak Sutopo, beliau mengatakan bahwa:

“*Tanocraft* banyak melakukan kerjasama dengan berbagai pihak, seperti Dinas Koperasi, Dinas Perindustrian dan Perdagangan, Dinas Pariwisata, KAI, PLN dan masih banyak lagi. Jaringan kerjasama *Tanocraft* dengan pihak-pihak lain semakin luas.”⁸⁶

⁸⁴ Suporahardjo, diwawancarai oleh penulis, Jember, 10 Februari 2025.

⁸⁵ Ciciek Farha, diwawancarai oleh penulis, Jember, 10 Februari 2025.

⁸⁶ Sutopo, diwawancarai oleh penulis, Jember, 27 Januari 2025.

Dari hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwasannya *Tanocraft* telah melakukan upaya untuk mengembangkan ekonomi kreatif dalam hal membangun konektivitas antar berbagai pihak dan memberikan kemudahan aksesibilitas dengan banyak melakukan kerjasama-kerjasama dengan berbagai pihak, seperti Kementerian Ketenagakerjaan, Dinas Perindustrian, Dinas Koperasi, Dinas Pariwisata, MJO, IFOS, PLN, KAI, Asosiasi Kelompok Kerajinan Indonesia dan Aliansi Indonesia Damai untuk memperluas jaringan *Tanocraft* dengan membangun konektivitas antar berbagai pihak dan memberikan kemudahan aksesibilitas.

c. Peran *Tanocraft* dalam meningkatkan perekonomian masyarakat

Adanya *Tanocraft* ini memiliki peran terhadap perekonomian masyarakat terutama masyarakat yang bekerja sama dengan *Tanocraft*. Adanya *Tanocraft* juga memberikan peluang pekerjaan bagi masyarakat Ledokombo. Sebagian hasil dari penjualan produk *Tanocraft* juga digunakan untuk membantu meningkatkan kesejahteraan dan kemandirian masyarakat Ledokombo. Seperti pernyataan yang disampaikan oleh Bu Ciciek, beliau mengatakan:

“Dulu kan kebanyakan masyarakat disini itu bekerja diluar negeri, ada yang jadi petani, buruh pabrik, ada juga yang nganggur. Kebanyakan ibu-ibu mantan pekerja migran setelah pulang ke ledokombo itu bingung mau bekerja apa. Jadi, *Tanocraft* mengajak para ibu-ibu mantan pekerja migran untuk bekerjasama dengan *Tanocraft* dengan membuat kerajinan. Selain itu kami juga memberikan fasilitas BPJS ketenagakerjaan kepada mitra kerja kami.”⁸⁷

⁸⁷ Ciciek Farha, diwawancarai oleh penulis, Jember, 10 Februari 2025.

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bu Juwana yang mengatakan bahwa:

“*Tanocraft* ini sangat membantu perekonomian keluarga saya. Saya itu kerja di luar negeri itu 11 tahun di Malaysia 6 tahun, di Saudi Arabia 5 tahun. Setelah saya pulang ke Ledokombo ini saya bingung mau kerja apa yah. Sampai akhirnya itu saya ingin kembali lagi kerja ke luar negeri karena didesa ini saya nganggur. Alhamdulillahnya ada *Tanocraft* yang membantu saya. Jadi saya bekerja sama dengan *Tanocraft*. Setelah saya bergabung di *Tanocraft* ini saya tidak nganggur lagi dan tidak meninggalkan anak dan keluarga yang ada disini.”⁸⁸

Pernyataan tersebut juga didukung oleh pernyataan dari Bu Sudarmi, beliau juga mengatakan:

“Saya kan pernah bekerja ke luar negeri ke Batam sama Malaysia. Pas saya pulang yah saya nganggur. Setelah bergabung di *Tanocraft* itu selain untuk mengisi waktu luang juga ada tambahan untuk membantu keuangan keluarga, meningkatkan *soft skill* keterampilan, banyak bertemu dan kenal orang-orang masyarakat Ledokombo yang awalnya tidak kenal sekarang jadi banyak yang kenal. Banyak sekali manfaat yang saya terima setelah bergabung di *Tanocraft*.”⁸⁹

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwasannya

Tanocraft berperan dalam meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo dengan memberikan peluang pekerjaan bagi masyarakat Ledokombo. Karena, kebanyakan masyarakat yang setelah pulang dari luar negeri mereka bingung untuk bekerja apa. Akan tetapi, setelah adanya *Tanocraft* mantan pekerja migran yang tidak bekerja bisa memiliki pemasukan lagi setelah berkerja sama dengan *Tanocraft*. Hal ini *Tanocraft*

⁸⁸ Juwana, diwawancarai oleh penulis, Jember, 26 Januari 2025.

⁸⁹ Sudarmi, diwawancarai oleh penulis, Jember, 20 Januari 2025.

dapat mengurangi pengangguran dengan menciptakan peluang pekerjaan bagi masyarakat Ledokombo.

Pernyataan yang disampaikan oleh Bu Rofikoh, beliau mengatakan:

“Saya itu dulunya gak kerja dek, saya hanya dirumah jadi ibu rumah tangga. Gaenak itu dek kalau dirumah sering nganggur gak ngapa-ngapain itu akhirnya saya ikut bergabung di *Tanocraft*, soalnya kan kalau kerajinan itu kan kita buat dirumah. Jadi kalau lagi nyantai itu disambi buat kerajinan, kadang saya nungguin anak sekolah itu saya sambil buat kerajinan dek. Kan ada pemasukan buat bantu perekonomian keluarga, pendapatan itu juga kan meningkat. Semakin banyak kerajinan yang saya buat semakin banyak juga pendapatannya dek. Kalau kerjasama di *Tanocraft* itu enak dek selain banyak membantu kita, kita juga banyak mendapatkan relasi.”⁹⁰

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bu Sunarsih, yang mengatakan:

“Setelah saya bekerja sama dengan *Tanocraft* pendapatan saya itu meningkat sekitar 50% karena kan tergantung orderan juga, selain nambah penghasilan pengalaman yang saya dapatkan di *Tanocraft* juga banyak, banyak temen juga. Pokoknya *Tanocraft* banyak membantu kami.”⁹¹

Pernyataan yang serupa dari Bu Kib, beliau juga mengatakan:

“Kalau saya dari dulu kan memang penjahit, saya bekerjasama dengan *Tanocraft* itu untuk memperbaiki perekonomian saya. Jadi selain saya dapat orderan jahit saya juga membuat kerajinan. Dari situlah pendapatan saya meningkat karena orderan itu kebanyakan dari *Tanocraft*.”⁹²

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwasannya *Tanocraft* berperan penting dalam meningkatkan perekonomian

⁹⁰ Rofikoh, diwawancarai oleh penulis, Jember, 20 Januari 2025.

⁹¹ Sunarsih, diwawancarai oleh penulis, Jember, 25 Januari 2025.

⁹² Bu Kib, diwawancarai oleh penulis, Jember, 25 Januari 2025.

masyarakat Ledokombo. Selain *Tanocraft* memberikan peluang pekerjaan, adanya *Tanocraft* juga dapat mengurangi pengangguran, meningkatkan pendapatan, dan meningkatkan kesejahteraan sosial ekonomi masyarakat Ledokombo.

2. Tinjauan Perspektif Ekonomi Islam Terhadap Peran *Tanocraft* Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo.

Ekonomi islam berlandaskan pada prinsip-prinsip yang menekankan kejujuran, tanggung jawab, keadilan, keseimbangan, dan kehendak bebas. Dalam menjalankan usahanya *Tanocraft* tidak hanya berorientasi untuk mendapatkan keuntungan saja, akan tetapi juga untuk mewujudkan keseimbangan antara keuntungan dan tanggung jawab sosial. Sebagaimana tujuan ekonomi islam sendiri, yaitu bertujuan untuk menciptakan kesejahteraan masyarakat dengan tetap berpegang teguh pada prinsip-prinsip Ekonomi Islam.⁹³ Adapun prinsip-prinsip ekonomi islam, meliputi:

a. Prinsip Akhlak

Dalam ekonomi islam, prinsip akhlak ini mengintegrasikan nilai-nilai etika dan moral dalam menjalankan aktivitas ekonominya. Setiap transaksi dan kegiatan bisnisnya harus dilandasi dengan kejujuran dan tanggung jawab. Dalam prinsip ini merupakan bentuk pengamalan dari

⁹³ Zulkifli Rusby, *Ekonomi Islam* (Riau: Pusat Kajian Pendidikan Islam FAI UIR), 3.

sifat-sifat yang dimiliki oleh para nabi dan rasul-Nya, seperti kejujuran, amanah, menyampaikan kebenaran, dan cerdas.⁹⁴ Seperti halnya yang disampaikan oleh Bapak Sutopo, beliau mengatakan:

“Kalau untuk mekanisme pembayarannya itu saya pernah dengar salah satu hadist yang berbunyi:

عن عبدالله بن عمر رضي الله عنهما قال : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ :
أَعْطُوا الْأَجِيرَ أَجْرَهُ قَبْلَ أَنْ يَجِفَّ عَرْقُهُ

Artinya: “Dari Abdullah bin Umar radliyallahu anhumata berkata, Rasulullah shallallahu alaihi wasallam bersabda: "Berikan upah kepada pekerja sebelum keringatnya kering." (HR Ibnu Majah)

Jadi, makna dalam hadist tersebut yaitu bekerja dulu setelah itu langsung digaji, jangan ditunda sampai berhari-hari atau berbulan-bulan bahkan samapi bertahun-tahun. Makanya disistem kita itu ada DP dulu sebelum proses produksi. Surat pesanan itu (SP) itu diterbitkan dan disepakati oleh kedua belah pihak. Ada akad ketika kedua belah pihak menandatangani perjanjian di surat pesanan itu dapat DP sebesar 50%. Seperti nominalnya Rp. 2.000.000 maka dapat separuhnya begitu yang saya berikan. Jadi istilahnya sebelum keringatnya mengalir saya kasih uang terlebih dahulu untuk DP. Trus nanti kalau barang sudah selesai terus dicek paling lama itu seminggu untuk pelunasannya yang 50% ketika barang sudah ok semua itu dari segi keuangan. Di SP itu kita juga ada kesepakatan terkait jangka waktu dalam menyelesaikan produk. Seperti ketika ada orderan 500 pcs itu kami membuat kesepakatan dengan ibu-ibu kelompok pengrajin bahwa produk kerajinannya harus selesai dalam waktu 3 hari. Dan Alhamdulillahnya ibu-ibu kelompok kerajinan selalu menyelesaikan pembuatan produknya dengan tepat waktu.”⁹⁵

Pernyataan yang disampaikan oleh Bu Rofikoh, beliau mengatakan bahwa:

“Di *Tanocraft* ini sudah menerapkan prinsip-prinsip Ekonomi Islam salah satunya prinsip akhlak yaitu kejujuran dan amanah. karena di *Tanocraft* ini sudah amanah ketika waktunya pembayaran dan pelunasan pasti langsung dilunasi sesuai kesepakatan diawal, karena kita kan ada surat pesanan (SP) itu dek. Dari awal itu kita

⁹⁴ Rozalinda, *Ekonomi Islam: Teori dan Aplikasinya Pada Aktivitas Ekonomi* (Depok: Rajawali Pers PT Raja Grafindo Persada, 2017), 17.

⁹⁵ Sutopo, diwawancarai oleh penulis, Jember, 27 Januari 2025.

sudah diberitahu oleh *Tanocraft* terkait sistem kerja, harga bahan baku, dan keuntungan yang kami peroleh itu berapa kita sudah mengetahui dari awal.”⁹⁶

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bu Juwana, beliau mengatakan bahwa:

“*Tanocraft* sudah menerapkan prinsip-prinsip Ekonomi Islam, seperti dalam hal kejujuran. Dalam proses transaksi ataupun dalam hal kerjasama dengan kami para pengrajin itu *Tanocraft* jujur terkait harga bahan baku naik atau turun, terkait dengan keuntungan yang kami peroleh dan berapa harga jualnya itu dari pihak *Tanocraft* sudah komunikasi dengan jujur kepada kami dari awal.”⁹⁷

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwasannya *Tanocraft* sudah menerapkan prinsip akhlak dalam kegiatan operasionalnya. Seperti amanah dalam memberikan upah. Dengan adanya surat pesanan itu tidak usah diragukan lagi karena dari dokumen surat pesanan itu sistem kerjasama antara *Tanocraft* dengan para pengrajin sudah jelas dan terstruktur. Tidak ada kebohongan didalamnya dan tidak ada pihak yang dirugikan. Dari awal juga *Tanocraft* sudah menjelaskan dan memberitahu kepada ibu-ibu kelompok pengrajin tentang sistem kerja, harga bahan bakunya, dan keuntungan yang diperoleh berapa itu sudah ditentukan di awal.

Berdasarkan fakta dilapangan peneliti juga sudah melihat bagaimana *Tanocraft* amanah dalam hal mekanisme pembayarannya, kejujurannya dalam bertransaksi, seperti yang peneliti lihat dilapangan dalam hal penjualannya ketika peneliti melakukan observasi di *Tanocraft*

⁹⁶ Rofikoh, diwawancarai oleh penulis, Jember, 20 Januari 2025.

⁹⁷ Juwana, diwawancarai oleh penulis, Jember, 26 Januari 2025.

waktu itu ada tamu dari jogja ke *Tanocraft* untuk membeli buah tangan (oleh-oleh) khas ledokombo. Ketika barang yang di *display* itu ada yang rusak atau ada kecacatan itu dari pihak *Tanocraft* jujur dengan memberitahukan kepada konsumen dan jika konsumen ingin membeli produk tersebut maka diambilkan stok produk yang ada di gudang yang masih bagus dan tidak rusak.⁹⁸ Dari hal tersebut sudah dapat tercermin bahwasannya *Tanocraft* menerapkan prinsip akhlak, seperti kejujuran, amanah, menyampaikan kebenaran, dan cerdas. Itulah yang menjadikan *Tanocraft* menjadi usaha yang dipercaya oleh pengrajin dan konsumen.

b. Prinsip Keseimbangan

Dalam prinsip ini menekankan pentingnya keseimbangan antara kepentingan individu, dan masyarakat, serta antara aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan. Keseimbangan antara hak dan kewajiban tercermin dalam prinsip ini.⁹⁹ Seperti halnya pernyataan yang disampaikan oleh Bapak Suporahardjo, beliau mengatakan:

“Dari awal *Tanocraft* sudah menggunakan bahan-bahan yang dapat didaur ulang dengan menggunakan bahan-bahan lokal, seperti kain perca, batok kelapa, kulit jagung, gedebak pisang, bambu, dan kayu. Tidak hanya itu *Tanocraft* juga menggunakan konsep ramah lingkungan dengan memanfaatkan sumber daya alam dengan baik. Adanya *Tanocraft* juga tidak hanya untuk kepentingan pribadi kami, akan tetapi untuk kepentingan masyarakat bersama. Hasil penjualan dari *Tanocraft* selain untuk muter usaha, manajemen dan gaji karyawan. Hasil penjualan *Tanocraft* juga kami sisihkan untuk kegiatan minggu ceria. Kegiatan minggu ceria ini itu kegiatan

⁹⁸ Observasi di *Tanocraft* Ledokombo, 10 Desember 2024.

⁹⁹ Ivan Rahmat Santoso, *Ekonomi Islam* (Gorontalo: UNG Press, 2016), 32.

untuk anak-anak yang diadakan setiap hari minggu. Jadi, di minggu ceria ini anak-anak itu belajar sambil bermain.”¹⁰⁰

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bu Sunarsih yang mengatakan bahwa:

“Setelah saya bergabung di *Tanocraft* itu kan saya mendapatkan banyak pelatihan-pelatihan dari sana selain nambah pengetahuan ketika ada pelatihan-pelatihan itu kan banyak masyarakat yang ikut jadi bisa nambah relasi, nambah temen juga. Kalau di *Tanocraft* itu juga solidaritas nya kuat juga karena kan banyak membantu orang. Kalau ada permasalahan-permasalahan itu kita ngadunya kesana. Dari sana memberikan saran kepada kita. Kelompok-kelompok kerajinan yang bekerja sama dengan *Tanocraft* itu kan dari berbagai desa ada yang di sumber salak, sumber bulus, sumber nangka. Jadi yang awalnya kita tidak saling kenal itu sekarang jadi kenal.”¹⁰¹

Pernyataan serupa yang disampaikan oleh Bu Kib, beliau mengatakan:

“Di *Tanocraft* itu kami diajarkan bagaimana kita memanfaatkan bahan bekas atau limbah untuk dijadikan sebuah produk kerajinan. Kalau dulu kan sumber daya alam yang ada disekitar itu tidak dimanfaatkan dengan baik, karena kita ibu-ibu ini belum tahu. Setelah adanya *Tanocraft* itu kami diajarkan dan diberikan pelatihan-pelatihan dari situlah kami tau bahwa limbah itu bisa didaur ulang kembali. Contohnya seperti kain perca itu yah kan mesti dibuang akhirnya kami berfikir ternyata dari kain perca itu bisa dijadikan dompet lipat, dompet kepompong, kaos sulam kain perca, gantungan kunci kepompong.”¹⁰²

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwasannya aktivitas yang dilakukan oleh *Tanocraft* ini sudah sesuai dengan prinsip keseimbangan dalam ekonomi islam, karena *Tanocraft* tidak hanya berfokus pada ekonomi saja, akan tetapi *Tanocraft* juga menciptakan keseimbangan dalam kehidupan sosial mereka. Tidak hanya itu *Tanocraft* juga telah menerapkan keseimbangan dalam hal pengelolaan sumber daya

¹⁰⁰ Suporahardjo, diwawancarai oleh penulis, Jember, 10 Februari 2025.

¹⁰¹ Sunarsih, diwawancarai oleh penulis, Jember, 25 Januari 2025.

¹⁰² Bu Kib, diwawancarai oleh penulis, Jember, 25 Januari 2025.

alam dengan memanfaatkan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi untuk didaur ulang dan dijadikan sebuah produk kerajinan yang bernilai ekonomi.

c. Prinsip Kebebasan Berkehendak

Kebebasan berkehendak dalam pandangan islam ini manusia memiliki kebebasan dalam memilih pekerjaan, usaha, dan cara memperoleh rezeki. Selama sesuai dengan syariat islam dan tidak merugikan orang lain.¹⁰³ Seperti halnya yang disampaikan oleh Mbak Linda, beliau mengatakan:

“Kalau untuk sistem di *Tanocraft* itu mbak ibu-ibu pengrajin itu bebas mau terima orderan diluar *Tanocraft* itu juga gapapa. Jadi ibu-ibu itu tidak harus nunggu orderan dari *Tanocraft*. Kalau ada orderan dari luar itu ya monggo diterima tidak apa-apa. Kadang ibu-ibu itu ada yang terima orderan jahit dari luar ada juga yang terima orderan buat souvenir pernikahan juga. Karena kan dari awal juga misi dari *Tanocraft* ini untuk menciptakan kemandirian ekonomi bagi masyarakat Ledokombo. biasanya kalau ada orderan juga itu bukan dari kami yang menentukan untuk jumlah produksi tapi dari ibu-ibu kelompok kerajinan sendiri. Jadi semampunya mereka gitu mbak. Seperti dari *Tanocraft* ada orderan 500 pcs boneka jari ya, nah itu nanti dibagi ke kelompok ibu-ibu yang bagian kerajinan tangan. Kan ada 6 kelompok itu tiap kelompok terserah kelompoknya mau produksi berapa misalnya dari kelompok melati menyanggupi produksi 100 pcs, terus di kelompok pelangi menyanggupi 100 pcs itu tidak apa-apa jadi terserah kemampuan mereka gitu mbak.”¹⁰⁴

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bu Juwana yang mengatakan:

¹⁰³ Bambang Iswanto, Pengantar Ekonomi Islam (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2022), 48.

¹⁰⁴ Hofi Linda, diwawancarai oleh penulis, Jember, 23 Januari 2025.

“Enaknya kalau di *Tanocraft* ini kita bekerja itu tanpa adanya paksaan ataupun tekanan seperti antara atasan dengan bawahan gitu. Kalau di *Tanocraft* itu kami bebas menentukan berapa jumlah produk yang akan kita produksi. Terkadang kalau kita selesainya lebih cepet itu kita bisa nambah untuk produksi lagi. Jadi kan semakin banyak dan cepat kita menyelesaikan produk semakin banyak juga pendapatan yang kita dapat. Karena kan setiap ibu-ibu itu beda dalam menyelesaikan pembuatan kerajinannya itu. Yang terpenting itu kualitasnya tetap dijaga tidak hanya buat produk yang penting selesai itu enggak. Karena kan kalau sudah diselesai itu dari pihak *Tanocraft* itu masih di cek satu persatu di *Quality Control* itu”.¹⁰⁵

Pernyataan tersebut juga didukung oleh pernyataan dari Bu rofikoh yang mengatakan bahwa:

“Saya bergabung di *Tanocraft* itu karena disana kerjanya tidak terikat dengan waktu gitu dek. Kalau kita kerja di tempat lain itu kan kita ada jam kerjanya. Tapi kalau buat kerajinan ini kan kita bisa buat disela-sela waktu kosong gitu. Kadang kalau saya nungguin anak sekolah itu saya nyambi buat kerajinan juga. Jadi kalau kerajinan itu bisa dibuat kapanpun dan dimana saja itu bisa. Selain bisa dikerjakan dirumah kita juga bekerja sambil tetep mengurus keluarga kan dek gaperlu keluar kemana-mana. Apalagi saya kan ibu rumah tangga jadi bisa nambah-nambah pendapatan juga.”¹⁰⁶

Dapat diketahui dari hasil wawancara, bahwasannya *Tanocraft* sudah menerapkan prinsip kehendak bebas dalam ekonomi islam, karena dari pihak *Tanocraft* tidak melakukan paksaan ataupun ketidakseimbangan dalam hubungan kerja. Jadi ibu-ibu pengrajin memiliki kebebasan dalam hal bekerja, berkreaitivitas, dan menentukan perolehan rezeki mereka sendiri dengan tetap memperhatikan keadaan lingkungan sekitar agar tidak terjadi kerusakan dengan tetap menjaga kebersihan lingkungannya.

¹⁰⁵ Juwana, diwawancarai oleh penulis, Jember, 26 Januari 2025.

¹⁰⁶ Rofikoh, diwawancarai oleh penulis, Jember, 20 Januari 2025.

d. Prinsip Keadilan

Prinsip keadilan dalam ekonomi islam menekankan bahwasannya setiap individu berhak mendapatkan hak ekonomi secara adil. Keadilan ini mencakup pembagian keuntungan yang wajar, tidak boleh melakukan eksploitasi ataupun penindasan, transaksi yang dilakukan harus adil, dan tidak merugikan salah satu pihak.¹⁰⁷ Seperti yang disampaikan oleh Bu Ciciek, beliau mengatakan:

“Kalau untuk sistem kerjasama di *Tanocraft* itu begini. Kalau ada orderan itu kita kan ada SP (surat pesanan). Di surat pesanan itu sudah tertera terkait pesanan produk apa, jumlah produknya, harga satuan produknya berapa, dan total uang yang didapat itu berapa di SP itu sudah tertera semua. Untuk bahan-bahannya sudah disiapkan dari *tanocraft*, jadi total uang yang didapat itu dipotong harga bahan-bahannya saja. Setelah ibu-ibu selesai membuat produk barang disetorkan ke *Tanocraft*. Dari *Tanocraft* juga masih melakukan *quality control* terhadap produk tersebut dan jika produknya tidak sesuai/ada kecacatan maka dikembalikan untuk diperbaiki lagi. Setelah itu baru pelunasan pembayaran kepada ibu-ibu kelompok dibayar sesuai harga produk yang dihasilkan. Kalau dari *Tanocraft* itu hanya mengambil keuntungan jika dijual lagi dan harganya pun sesuai dengan kesepakatan kita bersama. Jadi kalau untuk pembuatan produknya itu 100% upah diberikan ke ibu-ibu pengrajin sesuai harga satuan yang telah disepakati bersama.”¹⁰⁸

Pernyataan serupa yang disampaikan oleh Bu Sudarmi, beliau mengatakan bahwasannya:

“Di *Tanocraft* ini sudah adil dalam memberikan keuntungan, karena kami dibayar sesuai dengan harga produk yang dihasilkan. *Tanocraft* hanya mengambil keuntungan dengan dijual lagi dan itu juga sudah kita sepakati bersama. *Tanocraft* ini sudah banyak membantu kami, jadi *Tanocraft* tidak mengambil keuntungan

¹⁰⁷ M Syarif Chaudry, *Sistem Ekonomi Islam: Prinsip Dasar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2012), 45.

¹⁰⁸ Farha Ciciek, diwawancarai oleh penulis, Jember, 10 Februari 2025.

sebanyak-banyaknya, akan tetapi memberikan manfaat dan masalah bagi kami.”¹⁰⁹

Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan dari Bu Kib, beliau mengatakan bahwa:

“kalau untuk prinsip keadilan ini *Tanocraft* sudah adil dalam hal pembagian keuntungan. Dengan adanya surat pesanan itu sudah jelas. Jadi kerjasama yang kami lakukan dengan *Tanocraft* itu tidak hanya kerjasama saja, akan tetapi juga ada perjanjian tertulisnya jadi tidak usah diragukan lagi.”¹¹⁰

Seperti yang peneliti lihat di lapangan ketika melakukan observasi, *Tanocraft* ini memperlakukan semua orang dengan adil tidak membedakan antara satu dengan lainnya. Kelompok siapa aja yang ada masalah ataupun butuh bantuan dari *Tanocraft* itu dari pihak *Tanocraft* selalu membantu dengan memberikan arahan dan saran. Ketika ada keputusan saja dari pihak *Tanocraft* tidak memutuskan dengan secara sepihak, akan tetapi dengan cara musyawarah bersama. Jadi apapun masalah atau kendala yang dihadapi oleh ibu-ibu kelompok kerajinan itu pasti dibantu dan didampingi oleh *Tanocraft*.¹¹¹

Dapat diketahui dari hasil wawancara dan observasi yang penulis lakukan, bahwasannya *Tanocraft* sudah menerapkan prinsip keadilan dalam hal operasionalnya dengan tidak adanya salah satu pihak yang merasa dirugikan. Karena di *Tanocraft* sudah adil dalam pemberian upah dan pembagian keuntungan sesuai dengan kesepakatan bersama. Dengan hal itu adanya *Tanocraft* bukan hanya semata-mata untuk mendapatkan

¹⁰⁹ Sudarmi, diwawancarai oleh penulis, Jember, 20 Januari 2025.

¹¹⁰ Bu Kib, diwawancarai oleh penulis, Jember, 25 Januari 2025.

¹¹¹ Observasi di *Tanocraft* Ledokombo, 24 Januari 2025.

keuntungan saja, akan tetapi juga memberikan masalah (manfaat) bagi masyarakat Ledokombo.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian peneliti menganalisis dan menyajikan data melalui pembahasan temuan. Dalam hal ini, peneliti akan membahas temuan-temuan yang ada dilapangan dengan menggunakan teori-teori yang relevan dan telah menjadi landasan teori bagi peneliti dalam melakukan penelitian terkait peran *Tanocraft* dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat ledokombo ditinjau dari perspektif ekonomi islam. Adapun hasil temuan yang didapatkan selama melakukan penelitian, sebagai berikut:

1. Peran *Tanocraft* Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo.

Peran merupakan perilaku yang dilakukan oleh seseorang atas dasar kedudukan yang dimilikinya yang mana perilaku tersebut diharapkan oleh seseorang terhadap individu yang memiliki status kedudukan dalam tatanan sosial tertentu. Jadi, dapat dikatakan bahwasannya peran ini adalah perilaku individu yang sangat penting dalam struktur sosial masyarakat.¹¹²

¹¹² Baharuddin, *Pengantar Sosiologi* (Mataram: Sanabil, 2021), 81.

Dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara di penyajian data dan analisis bahwasannya *Tanocraft* telah melakukan berbagai upaya dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo. Dari berbagai upaya tersebut dapat dikatakan upaya yang dilakukan oleh *Tanocraft* ini sudah relevan dengan Teori Peran menurut Soerjono Soekanto, yang mana *Tanocraft* ini berperan aktif dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo. Definisi peran aktif adalah seseorang yang berperan aktif secara konsisten dan berkontribusi secara langsung yang terlibat dalam aktivitas organisasi atau kelompok dengan memiliki kedudukan formal dalam suatu organisasi ataupun komunitas.¹¹³

Teori Ekonomi kreatif menurut John Howkins dalam bukunya yang berjudul "*The Creative Economy How People Make Money From Ideas*", menjelaskan bahwasannya ekonomi kreatif merupakan kegiatan ekonomi yang berfokus pada gagasan sebagai input dan output, yang mana gagasan tersebut bersifat orisinal dan dapat dilindungi oleh Hak Kekayaan Intelektual.¹¹⁴

Adapun konsep dari ekonomi kreatif berfokus pada kreativitas, keterampilan, dan bakat yang dimiliki oleh individu untuk menciptakan produk yang memiliki nilai tambah dan berdampak pada

¹¹³ Soerjono Soekanto dan Budi Sulistyowati, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), 212.

¹¹⁴ John Howkins, *The Creative Economy How People Make Money From Ideas* (Inggris: Penguin Press, 2002), 15.

aspek ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan. Berdasarkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dipaparkan dalam penyajian data dan analisis diatas, dalam ekonomi kreatif, ide dan pengetahuan menjadi faktor utama yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk atau layanan yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Manfaat ekonomi kreatif, yaitu selain dapat meningkatkan perekonomian, juga dapat meningkatkan pendapatan, dan penciptaan lapangan pekerjaan.

Berdasarkan fakta di lapangan, ditemukan bahwasannya *Tanocraft* berperan aktif dalam mendorong partisipasi masyarakat dan melakukan berbagai upaya dalam pengembangan ekonomi kreatif di Ledokombo. Upaya yang dilakukan oleh *Tanocraft* ini relevan dengan teori pengembangan ekonomi kreatif menurut Carunia Mulya Firdausy dalam bukunya yang berjudul “Strategi pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia”. Peran *Tanocraft* dalam

mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo dapat dilihat dari beberapa indikator dibawah ini, yaitu:¹¹⁵

a. Peningkatan Kualitas Produk

Berdasarkan fakta di lapangan, ditemukan bahwasannya dalam hal peningkatan kualitas produk *Tanocraft* melakukan berbagai upaya, yaitu dengan melakukan *Quality Control*

¹¹⁵ Carunia Mulya Firdausy, *Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2017), 42.

terhadap semua produk kerajinan yang dibuat oleh ibu-ibu kelompok kerajinan untuk memastikan produk yang akan dipasarkan sudah sesuai mulai dari bentuknya, ukuran, dan desainnya harus sesuai dan tidak ada kecacatan ataupun kerusakan. Dengan dilakukannya *Quality Control* tersebut, kualitas dari produk-produk kerajinan yang dihasilkan oleh *Tanocraft* ini sudah tidak diragukan lagi.

Tanocraft juga mengadakan lomba inovasi produk kerajinan dan evaluasi setiap bulannya sebagai bentuk untuk meningkatkan kualitas produknya. evaluasi diadakan tiap bulan sekali di akhir bulan. Dengan adanya evaluasi tersebut pihak *Tanocraft* dan ibu-ibu kelompok kerajinan sama-sama mengetahui apa yang kurang dan apa yang harus diperbaiki lagi kedepannya untuk keberlanjutan *Tanocraft*.

Tidak hanya itu, *Tanocraft* juga telah melakukan inovasi terhadap produk-produknya, seperti inovasi desain produk egrang batok, boneka pensil, dan boneka jari. Berbagai upaya telah dilakukan oleh *Tanocraft* dalam meningkatkan kualitas produknya sehingga *Tanocraft* dapat berjalan hingga saat ini. Dalam hal ini *Tanocraft* berperan penting dalam meningkatkan kualitas produknya.

b. Pemanfaatan teknologi digital

Berdasarkan fakta di lapangan, ditemukan bahwasannya *Tanocraft* memasarkan produknya-produknya bukan hanya di Offline saja, akan tetapi *Tanocraft* juga memasarkan produknya melalui online. untuk penjualan offline selain penjualan di *Art Shop Tanocraft* juga menitipkan produk-produknya di tempat-tempat lain, seperti di jember nusantara, Di Botani Sukorambi, dan Dira Ambulu. Bahkan *Tanocraft* juga seringkali mengikuti pameran-pameran ataupun kegiatan-kegiatan lainnya yang ada dalam daerah hingga ke luar kota, seperti pameran di Bali, Malang, Semarang, dan Jakarta. Dengan hal ini produk-produk kerajinan *Tanocraft* semakin banyak dikenal orang dan dapat menjangkau pasar dengan lebih luas lagi.

Untuk penjualan online sendiri *Tanocraft* memasarkan produknya di beberapa platform media sosial, seperti *Tokopedia*,

Shopee, *Instagram*, dan *Facebook*. Untuk penjualan terbilang lebih banyak di offline karena banyaknya pesanan-pesanan yang masuk dan tamu-tamu yang datang ke Tanoker dari luar kota hingga luar negeri yang banyak membeli oleh-oleh kerajinan khas Ledokombo. Dari pemesanan online juga *Tanocraft* seringkali menerima orderan dari luar kota, seperti Jakarta, Yogyakarta, Bekasi, Bogor dan Surabaya. Dengan hal itu *Tanocraft* sudah

memanfaatkan teknologi digital dengan sebaik-baiknya dalam hal memasarkan produknya.

c. Peningkatan kualitas SDM

Berdasarkan fakta di lapangan, ditemukan bahwasannya dalam hal peningkatan kualitas SDM nya *Tanocraft* memberikan berbagai pelatihan bagi ibu-ibu kelompok kerajinan, seperti pelatihan kewirausahaan, pelatihan, manajemen keuangan, pelatihan menjahit, pelatihan mengolah bahan-bahan pertanian untuk membuat produk kerajinan dan pelatihan pemanfaatan media sosial. Dengan hal ini dapat meningkatkan kreativitas dan pengetahuan bagi ibu-ibu kelompok kerajinan.

Selain pelatihan *Tanocraft* juga memberikan fasilitas dan pendampingan kepada kelompok kerajinan mulai dari awal hingga proses akhir. Di awal pembentukan kelompok kerajinan saja *Tanocraft* mendampingi dalam proses melatih ibu-ibu untuk

membuat kerajinan. Upaya tersebut telah mencerminkan bahwasannya *Tanocraft* telah meningkatkan kualitas SDM nya agar lebih terampil dan kreatif. Karena semakin mereka mendapatkan pengetahuan dari pelatihan-pelatihan tersebut maka *soft skill* dan kreativitas yang dimiliki oleh para pengrajin akan semakin meningkat. Apalagi jika membuat kerajinan itu semakin sering kita membuatnya maka hasilnya juga akan semakin bagus.

d. Pemanfaatan sumber daya lokal

Berdasarkan fakta di lapangan, ditemukan bahwasannya dalam proses pembuatan produk-produk kerajinan, *Tanocraft* ini memanfaatkan sumber daya alam yang ada disekitarnya dengan menggunakan bahan-bahan dari batok kelapa, biji buah nyemplung, gedebak pisang, bambu, kayu, dan kain perca. Bahan-bahan tersebut didaur ulang kembali dengan menggunakan konsep *Eco-Friendly* (ramah lingkungan). Dengan hal ini *Tanocraft* telah memanfaatkan sumber daya lokal dengan sebaik mungkin, mengurangi biaya produksi dan memberikan nilai tambah pada produknya dengan menonjolkan kekhasan lokal permainan tradisional egrang bambu dan egrang batok yang hingga saat ini masih dilestarikan.

Tanocraft juga tidak hanya berperan dalam perekonomian lokal, tetapi juga membantu menjaga keseimbangan lingkungan

dengan menghasilkan aneka produk yang ramah lingkungan.

Upaya yang dilakukan *Tanocraft* tersebut juga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terkait pentingnya

pengelolaan sumber daya alam secara berkelanjutan serta manfaat

dari mendaur ulang dan mengurangi limbah ataupun mengelola

limbah dengan sebaik mungkin.

e. Kemudahan aksesibilitas dan konektivitas antar berbagai pihak

Berdasarkan fakta di lapangan, ditemukan bahwasannya dalam membangun konektivitas antar berbagai pihak dan memberikan kemudahan aksesibilitas ini *Tanocraft* banyak melakukan kerjasama-kerjasama dengan berbagai pihak, seperti kerjasama dengan Kementerian Ketenagakerjaan, Dinas Perindustrian, Dinas Koperasi, Dinas Pariwisata MJO, IFOS, PLN, KAI, Asosiasi Kelompok Kerajinan Indonesia dan Aliansi Indonesia Damai untuk memperluas jaringan *Tanocraft*. Dengan hal ini *Tanocraft* telah melakukan upaya untuk mengembangkan ekonomi kreatif dengan memberikan kemudahan aksesibilitas dan konektivitas antar berbagai pihak.

Adanya *Tanocraft* ini selain berperan dalam mengembangkan ekonomi kreatif, *Tanocraft* juga berperan dalam meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo, terutama masyarakat yang bekerja sama dengan *Tanocraft*. Karena kebanyakan mitra kerja dari *Tanocraft* ini ibu-ibu mantan pekerja migran yang ketika pulang dari luar negeri tidak memiliki pekerjaan yang pada akhirnya mereka pengangguran, ada beberapa yang menjadi ibu rumah tangga, dan penjahit yang ingin menambah penghasilannya dengan bergabung di *Tanocraft*. Adanya *Tanocraft* ini memberikan peluang pekerjaan bagi masyarakat Ledokombo sehingga dapat mengurangi pengangguran,

meningkatkan pendapatan, dan juga meningkatkan kesejahteraan sosial ekonomi masyarakat Ledokombo.

2. Tinjauan Perspektif Ekonomi Islam Terhadap Peran *Tanocraft* Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo.

Teori Ekonomi Islam menurut Abdul Mannan dalam bukunya yang berjudul “Teori dan Praktek Ekonomi Islam”, beliau mendefinisikan ekonomi Islam sebagai ilmu pengetahuan sosial yang mana didalamnya mempelajari masalah-masalah ekonomi masyarakat berdasarkan ajaran islam. Dalam ekonomi islam tidak hanya mengutamakan keuntungan ataupun pendapatan saja, akan tetapi bertujuan untuk mencapai falah dan ridho dari Allah swt. Inti dalam teori ekonomi islam menurut Abdul Mannan ini berfokus pada integrasi antara nilai-nilai spritual dan material dengan tujuan untuk mencapai kesejahteraan dan keadilan sosial dalam masyarakat.¹¹⁶

Dalam ekonomi islam terdapat beberapa prinsip-prinsip ekonomi islam yang harus dilaksanakan oleh setiap individu atau para pelaku usaha. Untuk mengukur upaya yang dilakukan oleh *Tanocraft* dalam mengembangkan ekonomi kreatif ini, maka diperlukan tinjauan atau pandangan terkait ekonomi islam dengan menggunakan prinsip-prinsip ekonomi islam. Apakah aktivitas ataupun sistem yang

¹¹⁶ M Abdul Mannan, *Teori dan Praktek Ekonomi Islam* (Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Prima Yasa, 2014), 19.

dilakukan oleh *Tanocraft* ini sudah sesuai dengan prinsip-prinsip ekonomi islam, dapat dilihat dari beberapa indikator dibawah ini:

a. Prinsip Akhlak

Prinsip ini merujuk pada perilaku yang mencakup sifat-sifat yang dimiliki oleh para nabi, seperti kejujuran, amanah, menyampaikan kebenaran, dan cerdas. Dalam prinsip ini menekankan bahwa setiap aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam bidang ekonomi dan bisnis harus dilandasi dengan etika yang tinggi dengan mengikuti suri tauladan Nabi Muhammad SAW.¹¹⁷

Berdasarkan fakta di lapangan, ditemukan bahwasannya *Tanocraft* sudah menerapkan prinsip akhlak dalam menjalankan aktivitas bisnisnya, seperti kejujuran dalam bertransaksi dan amanah dalam memberikan upah. Sistem kerjasama antara *Tanocraft* dengan para pengrajin itu ketika ada orderan *Tanocraft* memberikan DP dulu sebelum proses produksi kepada para pengrajin sebagai bentuk pemberian upah dengan mengamalkan salah satu hadist, yang berbunyi:

عن عبدالله بن عمر رضي الله عنهما قال : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : أَعْطُوا الْأَجِيرَ أَجْرَهُ قَبْلَ أَنْ يَجِفَّ عَرْقُهُ

Artinya: “Dari Abdullah bin Umar radliyallahu anhuma berkata, Rasulullah shallallahu alaihi wasallam bersabda:

¹¹⁷ Rozalinda, *Ekonomi Islam: Teori dan Aplikasinya Pada Aktivitas Ekonomi* (Depok: Rajawali Pers PT Raja Grafindo Persada, 2017), 17.

"Berikan upah kepada pekerja sebelum keringatnya kering."
(HR Ibnu Majah)

Makna yang terkandung dari hadist tersebut yakni ketika seseorang bekerja maka upah atau gaji yang diberikan kepada pekerja itu harus tepat waktu dan amanah. Jangan sampai ditunda-tunda sampai berhari-hari bahkan berminggu-minggu. Maka dari itu sistem pemberian upah di *Tanocraft* yakni dengan memberikan DP terlebih dahulu sebelum proses produksi. Di *Tanocraft* terdapat surat pesanan (SP), yang mana didalam SP tersebut sudah jelas dan tertera terkait spesifikasi produknya, jumlah pesanan produknya berapa, harga satuan produk, jumlah uang yang didapatkan, dan jangka waktu penyelesaian produk di surat pesanan itu sudah tertera semua. Surat pesanan tersebut diterbitkan dan disepakati oleh kedua belah pihak dengan menandatangani perjanjian di SP tersebut. DP yang diberikan 50% nya dari jumlah uang yang didapatkan.

Dan sisa upah 50% nya lagi dibayarkan ketika produk kerajinan sudah selesai dan sudah lolos tahap *Quality Control*.

Selain itu, *Tanocraft* juga bersikap jujur dalam kegiatan transaksinya, seperti ketika ada pembeli ataupun konsumen ingin membeli produk kerajinan *Tanocraft* ketika barang yang di display tersebut ada yang rusak ataupun sudah tak layak pakai dari pihak *Tanocraft* berkata jujur dengan memberitahukan kepada konsumen bahwa produk tersebut

sudah tak layak pakai lagi dan jika konsumen ingin membelinya maka diambilkan stok produk yang ada di gudang yang masih bagus. Dengan hal ini *Tanocraft* sudah menerapkan prinsip akhlak dalam hal operasional bisnisnya dengan berkata jujur dan tidak ada kebohongan didalamnya dan tidak ada pihak-pihak yang dirugikan. Hal inilah yang menjadikan *Tanocraft* sebagai usaha yang dipercaya oleh pengrajin dan konsumen. *Tanocraft* bukan hanya kewirausahaan (entrepreneurship) saja, akan tetapi *Tanocraft* termasuk wirausaha sosial (social entrepreneurship) dengan melibatkan masyarakat Ledokombo untuk berdaya dan saling mendukung untuk maju dan tumbuh bersama.

b. Prinsip Keseimbangan

Prinsip ini menekankan pentingnya menjaga keseimbangan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti antara kebutuhan material dan spiritual, maupun antara kepentingan individu dan masyarakat. Dalam prinsip keseimbangan ini tidak hanya berfokus dalam aspek ekonominya saja, akan tetapi antara aspek ekonomi, sosial, dan lingkungannya juga harus seimbang.¹¹⁸

Berdasarkan fakta di lapangan, ditemukan bahwasannya *Tanocraft* sudah menerapkan prinsip keseimbangan dalam

¹¹⁸ Ivan Rahmat Santoso, *Ekonomi Islam* (Gorontalo: UNG Press, 2016), 32.

berbagai aspek, seperti aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan. Dalam aspek lingkungan, *Tanocraft* memanfaatkan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi untuk didaur ulang kembali dengan membuat produk kerajinan. *Tanocraft* juga menggunakan konsep ramah lingkungan dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada di Ledokombo dengan sebaik mungkin. Dengan hal ini *Tanocraft* menerapkan prinsip keseimbangan lingkungan.

Dalam aspek sosial, hasil penjualan *Tanocraft* disisihkan untuk kegiatan minggu ceria, yang mana dalam kegiatan minggu ceria ini adalah kegiatan mengayomi dan memberdayakan anak-anak agar mereka belajar sambil bermain. Katakanlah main bukan hanya sekedar main, akan tetapi main sambil belajar. Tidak hanya itu solidaritas yang terjalin di *Tanocraft* antar sesama juga kuat dan sudah banyak membantu dan bermanfaat untuk orang lain.

Tanocraft juga memberikan pendampingan dan pelatihan-pelatihan kepada ibu-ibu kelompok kerajinan untuk mengembangkan keterampilan mereka. Melalui pelatihan-pelatihan ini menyebabkan adanya peningkatan ekonomi yang berjalan seiring dengan pengembangan sumber daya manusianya (SDM-nya). Dengan hal ini *Tanocraft* telah menerapkan prinsip keseimbangan dalam aktivitas bisnisnya.

Dalam prinsip ini *Tanocraft* tidak hanya berfokus pada perekonomian saja, akan tetapi *Tanocraft* juga menciptakan keseimbangan lingkungan dan kehidupan sosial mereka.

c. Kebebasan Berkehendak

Dalam islam manusia diberi kebebasan untuk membuat pilihan dan mengambil keputusan dalam menjalankan hidupnya. Namun dalam aktivitas bisnis, kebebasan tersebut harus disertai dengan tanggung jawab dan tidak boleh merugikan orang lain. Kebebasan berkehendak dalam islam juga mencakup aspek ekonomi dan sosial. Yang mana setiap individu memiliki kebebasan penuh atas perbuatannya selama mengikuti aturan syariat islam.¹¹⁹

Berdasarkan fakta di lapangan, ditemukan bahwasannya *Tanocraft* telah menerapkan prinsip kebebasan berkehendak dengan tidak melakukan paksaan ataupun ketidak seimbangan dalam hal bekerja. Karena di sistem *Tanocraft* ini tidak ada istilahnya atasan dengan bawahan. jadi, para pengrajin bebas melakukan aktivitas sesuai keinginannya. Para pengrajin juga diperbolehkan untuk menerima orderan di luar *Tanocraf*. Dari *Tanocraft* tidak membatasi, karena misi dari *Tanocraft* sendiri

¹¹⁹ Bambang Iswanto, *Pengantar Ekonomi Islam* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2022), 48.

bertujuan untuk menciptakan kemandirian ekonomi bagi masyarakat Ledokombo.

Para pengrajin juga bebas menentukan berapa jumlah produk yang akan mereka produksi dan bebas menyelesaikannya kapan saja. Jadi tidak terikat waktu yang terpenting kualitas produknya harus dijaga dan tetap diperhatikan. Dengan hal ini para pengrajin memiliki kebebasan dalam hal bekerja, berkreaitivitas, dan menentukan perolehan rezeki mereka dengan tidak merusak lingkungan.

d. Prinsip Keadilan

Dalam islam mewajibkan setiap individu untuk bersikap adil dalam setiap keputusan dan tindakan yang dilakukan. Dengan tidak berbuat dzolim kepada sesama dan memastikan semua hak-hak terpenuhi dengan adil. Dalam prinsip ini menekankan bahwasannya setiap individu harus diperlakukan

dengan adil tanpa memandang status sosial ekonomi ataupun hubungan pribadi.¹²⁰

Keadilan ini mencakup pembagian keuntungan yang wajar, tidak boleh melakukan eksploitasi ataupun penindasan, transaksi yang dilakukan harus adil, dan tidak merugikan salah satu pihak. Dalam penerapan prinsip keadilan ini bertujuan

¹²⁰ M. Syarif Chaudry, *Sistem Ekonomi Islam: Prinsip Dasar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2012), 45.

untuk menciptakan masyarakat yang harmonis dan sejahtera di mana hak-hak setiap individu dihormati.

Berdasarkan fakta di lapangan, ditemukan bahawasannya *Tanocraft* sudah bersikap adil dalam hal pembagian keuntungan. *Tanocraft* mengambil keuntungan jika produknya dijual lagi dan untuk harganya juga sesuai dengan kesepakatan antara pihak *Tanocraft* dengan ibu-ibu pengrajin. Jadi, dalam pembuatan produk itu 100% upah yang diberikan kepada ibu-ibu pengrajin sesuai dengan harga satuan yang telah disepakati bersama. Tidak hanya itu *Tanocraft* juga memperlakukan semua orang dengan adil dan tidak membedakan antara yang satu dengan yang lainnya. Segala keputusan yang ditetapkan oleh *Tanocraft* juga hasil dari musyawarah bersama bukan keputusan sepihak dari *Tanocraft*.

Dengan hal ini *Tanocraft* telah menerapkan prinsip

keadilan dengan tidak ada pihak-pihak yang merasa terdzolimi, karena *Tanocraft* bersikap adil dalam pembagian keuntungan dan pemberian upah. Hal ini dapat tercermin bahawasannya adanya *Tanocraft* tidak hanya berorientasi untuk mendapatkan keuntungan saja akan tetapi *Tanocraft* juga memberikan kemaslahatan bagi masyarakat Ledokombo.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Peran *Tanocraft* Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwasannya *Tanocraft* berperan aktif dalam mengembangkan ekonomi kreatif dengan melakukan berbagai upaya pengembangan ekonomi kreatif dengan meningkatkan kualitas produknya, memanfaatkan teknologi digital dengan sebaik mungkin, meningkatkan sumber daya manusianya agar kreatif dan inovatif dengan memberikan pelatihan-pelatihan bagi para pengrajin untuk meningkatkan kreativitas yang dimilikinya, memanfaatkan sumber daya alam dengan menggunakan konsep ramah lingkungan dan membangun konektivitas antar berbagai pihak dengan melakukan kerjasama-kerjasama untuk memperluas jaringan *Tanocraft*. Adanya *Tanocraft* juga berperan dalam meningkatkan perekonomian masyarakat Ledokombo dengan memberikan peluang pekerjaan, mengurangi pengangguran, meningkatkan pendapatan para pengrajin, dan meningkatkan kesejahteraan sosial ekonomi mereka.

2. Tinjauan Perspektif Ekonomi Islam Terhadap Peran *Tanocraft* Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo.

Dalam perspektif ekonomi Islam, peran *Tanocraft* ini sejalan dengan prinsip-prinsip ekonomi Islam, mulai dari aktivitas yang dijalankan hingga sistem dan operasional yang diterapkan. Dalam prinsip akhlak *Tanocraft* sudah amanah dalam memberikan upah, amanah dalam hal mekanisme pembayarannya, dan jujur dalam bertransaksi. Dalam prinsip keseimbangan *Tanocraft* sudah menerapkan prinsip keseimbangan dalam berbagai aspek, seperti aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan. Dalam prinsip kehendak bebas *Tanocraft* tidak melakukan paksaan ataupun ketidak seimbangan dalam hal bekerja, para pengrajin juga diperbolehkan untuk menerima orderan di luar *Tanocraft*, dan para pengrajin juga bebas menentukan berapa jumlah produk yang akan mereka produksi. Dalam prinsip keadilan *Tanocraft* juga adil dalam hal pembagian keuntungan dan adil dalam memperlakukan semua orang dan tidak ada yang dibedakan. Dalam menjalankan usahanya *Tanocraft* tidak hanya berorientasi untuk mendapatkan keuntungan saja, akan tetapi *Tanocraft* juga berorientasi untuk mendapatkan *maslahah* (manfaat), keberkahan, Ridho dari Allah swt, dan kebahagiaan di dunia maupun di akhirat.

B. Kritik dan Saran

1. Kritik

Dalam hal penjualan, Tanocraft masih kurang efektif dalam melakukan pemasaran digital guna meningkatkan daya saing produk-produk Tanocraft di pasar lokal maupun internasional.

2. Saran

- a. Diharapkan bagi *Tanocraft* untuk tetap terus berkembang, berkelanjutan dan memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosial masyarakat Ledokombo sesuai dengan prinsip-prinsip ekonomi islam.
- b. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh peneliti yang memiliki tema yang sama dengan menggunakan indikator yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

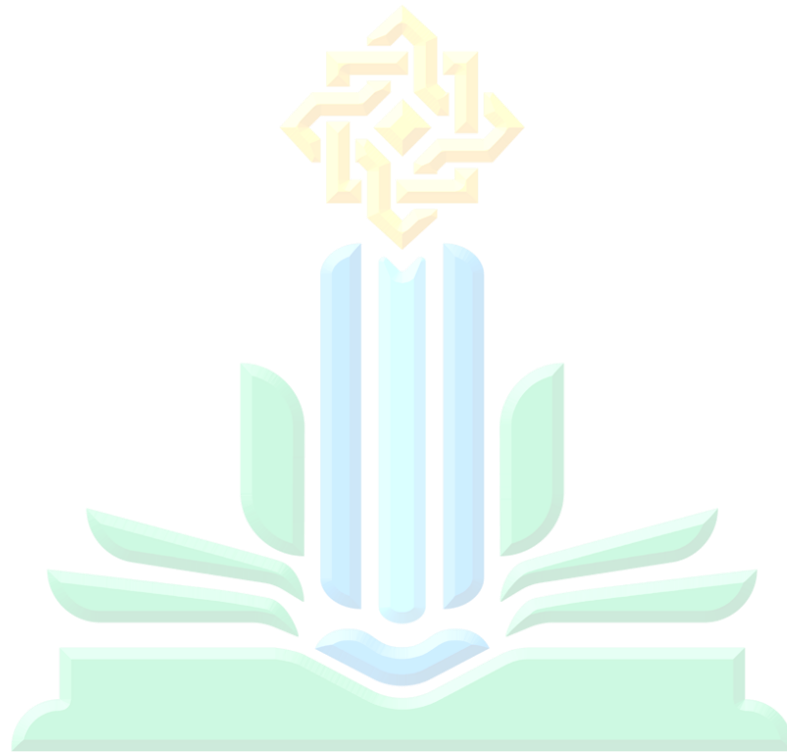
- Adinugraha, Hendri, Nia Marotina, Nur Khodirotul Jannah, Rohmah, Nur Hidayah, Firman Happy, Adib Muhammad, Asrofi, Zainal Adha, Akhsan Habibi, dan M Agus Chalimi. *Ekonomi Kreatif: Konsep, Peluang, dan Strategi Pengembangan*. Pekalongan: Scientist Publishing, 2022. <https://id/eprint/652>.
- Albab, Ulil. “6 Sentra Kerajinan Jember, dari Sangkar Burung Hingga Batik Tembakau”. Diakses Pada September 27, 2024. <https://jatim.idntimes.com/travel/destination/mohamad-ulil/6-sentra-kerajinan-jember-clc2>.
- Amelia, Vinska Putri. “Strategi Pengembangan Industri Kreatif Kerajinan Tempurung Kelapa Di Kab Barru (Studi Pada Usaha Karya Namira)”. Skripsi, IAIN Parepare, 2024.
- Anita, Linda, Aliyudin, dan Ali Azis. “Peran Industri Kerajinan Kain Perca dalam Meningkatkan Ekonomi Masyarakat”. *Tamkin: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, No.3 (2020): 306. <https://doi.org/10.15575/tamkin.v5i3.23910>.
- Arifin, Aprilina. “Pemberdayaan Perempuan Purna Migran Oleh Tanocraft (Tanoker Handycraft) di Ledokombo Kabupaten Jember”. Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023.
- Aulia, Melisa Dwi. “Peran Industri Kreatif Mandiri Dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Di Desa Mambalan Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat”. Skripsi, UIN Mataram, 2021.
- Badan Pusat Statistik Kota Jember (BPS Kota Jember). *Kecamatan Ledokombo Dalam Angka 2024*. Jember: CV Satria Utama, 2024. <https://jemberkab.bps.go.id/id>.
- Baharuddin. *Pengantar Sosiologi*. Mataram: Sanabil, 2021.
- Chaudry, Syarif. *Sistem Ekonomi Islam: Prinsip Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2012.
- Daisy, Aulia, Fauzatul Laily Nisa. “Perkembangan Serta Peran Ekonomi Kreatif Di Indonesia Dari Masa Ke Masa”. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, No. 3 (Juli 2024): 193-194. <https://doi.org/10.59024/jise.v2i3.810>.
- Eviatun, Esti, Saukani Hasan, dan Romida Rifiana S. “Peran Ekonomi Kreatif Dalam Peningkatan Perekonomian Pengrajin Tali Tenun Perspektif Ekonomi Islam”. *Jimkes: Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, No. 1(2023): 223.

- Fatoni, Nur Siti. *Pengantar Ilmu Ekonomi Dilengkapi Dasar-Dasar Ekonomi Islam*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2014.
- Fitriani, Fila. “Peran Ekonomi Kreatif dalam Meningkatkan Pendapatan Kriya Kayu Ditinjau dari Perspektif Etika Bisnis Islam”. Skripsi, IAIN Metro, 2020.
- Firdausy, Carunia Mulya. *Strategi pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2017.
- Howkins, John. *The Creative Economy How People Make Money From Ideas*. Inggris: Penguin Press, 2002.
- Ibrahim. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Panduan Penelitian Beserta Contoh Proposal Kualitatif*. Pontianak: Perpustakaan Nasional, 2015.
- Ilyas, Rahmat, Rizki Maulana, M Noor Sayuti, Ahmad Ahzas Syarif, Atina Shofawati, M Iqbal, Eli Windarti Hastuti, Adib Fachri. *Pengantar Ekonomi Islam*. Sumatera Utara: Az-Zahra Media Society, 2023.
- Iswanto, Bambang. *Pengantar Ekonomi Islam*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2022.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, diakses pada oktober 18, 2024. <https://kbbi.web.id/peran>.
- Kemenparekraf/Baparekraf RI. “Tenaga Kerja Sektor Ekonomi Kreatif Lebih Cepat Pulih Dari Pandemi”. Diakses pada Oktober 6, 2024. <https://kemenparekraf.go.id/berita/menparekraf-tenaga-kerja-sektor-ekonomi-kreatif-terbukti-lebih-cepat-pulih-dari-pandemi>.
- Kurniawan, Zuki. “Warisan Budaya dan Pengembangan Seni Kreatif”. *Jurnal Suara Kampus Merah Putih UNTAG Jaya*, No.1 (November 2022): 33-34.
- Kusniawati, Amelia. “Peran Home Industri Kerajinan Anyaman Tikar Pandan Dalam Menciptakan Kesejahteraan Keluarga Terdampak Pamdemi Covid 19 (Studi Kasus Pada Masyarakat Desa Pesahangan, Cimanggu, Cilacap)”. Skripsi, UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022.
- Mandalika, Febriyani. “Analisis Peran Industri Kerajinan Anyaman Ketak Dalam Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Dusun Boyot Desa Darmaji Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengan”. Skripsi, UIN Mataram, 2023.
- Masruroh, Nikmatul dan Muhammad Sadhie. “Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pengembangan Keterampilan Merajut Dalam Upaya Peningkatan Pendapatan Keluarga”. *Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian Pada Masyarakat*, No. 1 (2024): 171.

- Masruroh, Nikmatul dan Agung Parmono. "Menggali Potensi Desa Berbasis Ekonomi Kerakyatan". *FENOMENA*, No. 2 (2018): 177.
- Masruroh, Nikmatul dan Suprianik. "Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Desa Dalam Perspektif Maqashid Syariah". *Jurnal Ilmiah Fakultas Ekonomi Universitas Flores*. No. 02 (2023): 349-350.
- Masrohatin, Siti, Hikmatul Hasanah, dan Vira Rahmadiyah. "Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Lokal Sektor Kerajinan Monte Dengan Model Triple Helix Di Blimbingsari Banyuwangi". *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. No. 2 (2023): 216.
- Masrohatin, Siti dan Rini Puji Astuti. "Optimalisasi Potensi Pertumbuhan Ekonomi Masyarakat Lokal Melalui Rekonstruksi Pariwisata Syariah Pulau Santen Banyuwangi Jawa Timur". *Journal On Education*. No. 1 (2023): 13690.
- Mannan, Abdul. *Teori Dan Praktek Ekonomi Islam*. Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Prima Yasa, 2014.
- Nofrima, Sanny, dan Apriyadi. "Peran Pengrajin Anyaman Tali Meiwa Untuk Mengurangi Penggunaan Kantong Plastik di Kota Palembang". *Jurnal Industri Kreatif dan Kewirausahaan*, No 1 (2024): 15-19. <https://doi.org/10.36441/kewirausahaan.v7i1.1860>.
- Noor, Arifin. *Ilmu Sosial Dasar Untuk IAIN Semua Fakultas dan Jurusan Komponen MKU*. Bandung: CV Pustaka Setia, 1997.
- Presiden Republik Indonesia. undang-undang Nomor 72 tahun 2015 tentang badan ekonomi kreatif.
- Purnomo, Rochmat Aldy. *Ekonomi Kreatif: Pilar Pembangunan Indonesia*. Surakarta: Ziyad Visi Media, 2016. <http://eprints.umpo.ac.id/id/eprint/2859>.
- Rachmad, Muhammad, dan M Syurya Hidayat. *Kebijakan Pengembangan Industri Kerajinan Kreatif Prioritas*. Jambi: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi IKAPI, 2022. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/41572>.
- Reni, M Arif, dan Atika. "Analisis Peran Ekonomi Kreatif Dalam Meningkatkan Pendapatan Pengrajin Dan Pengembangan Usaha Perspektif Ekonomi Islam". *JUMSI: Jurnal Manajemen Akuntansi*, No.1 (Januari 2023): 54-55.
- Rozalinda. *Ekonomi Islam: Teori dan Aplikasinya Pada Aktivitas Ekonomi*. Depok: Rajawali Pers PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Rusby, Zulkifli. *Ekonomi Islam*. Riau: Pusat Kajian Pendidikan Islam FAI UIR, 2017. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/1971>.

- Salsabila, Moza Syafira, Miko Andi Wardana, dan Ni Made Ayu Sulasmini. "Peran Industri Kerajinan dan Pengembangan Handicraft Dalam Mendukung Pariwisata di Desa Mas (Studi Kasus di CV. Ari Bali)". *Journal of Hospitality and Tourism Development*, No. 1 (April 2024): 4-8.
- Sambode, Retno, Femmy Tulusan, dan Verry Y Londa. "Peran Pemerintah Daerah Dalam Mempromosikan Pariwisata Tanjung Bongo di Desa Soasio Kecamatan Galela Induk Kabupaten Halmahera Utara". *Jurnal Administrasi Publik*, No.084 (Desember 2019): 63-64.
- Santoso, Ivan R. *Ekonomi Islam*. Gorontalo: UNG Press, 2016.
- Sartika, Hardianti, Mashud, Muhammad Hasan, Agus Syam, Endang Susilowati, Bonaraja Purba, Arfandi SN, Muhammad Jufri, Annisa Ilmi Faried, Riskey Elita Rosihana, Raditya, dan Amruddin. *Ekonomi Kreatif*. Tasikmalaya: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Soimah, Ulfatus. "Omah Kreatip Gandeng Anak Muda Bangkitkan Kreativitas Lewat Kerajinan", Diakses pada Oktober 13. 2024. <https://kolomdesa.com/2024/04/28/omah-kreatip-gandeng-anak-muda-bangkitkan-kreativitas-lewat-kerajinan/>.
- Soekanto, Soerjono, dan Budi Sulistyowati. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- Stephany, Desti, Novie Indrawati S, dan Jajang Sutisna. "Optimalisasi Peran Litbang dalam Mewujudkan Kegiatan Litbang Satu Pintu di Kota Bandung". *Jurnal Administrasi Pemerintahan (Janitra)*, No.2 (2022): 303.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV.Afabeta, 2017.
- Sukanda, dan Ikbil Mega W, "Peran Industri Kecil Cotton Bud Dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Desa Cigentur Kecamatan Paseh Kabupaten Bandung". *Resourch*, No.1 (2022): 45-53.
- Tim Penyempurnaan Terjemahan Al-Qur'an. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Yulie, Agus Arif P, dan Albet Nur A. "Peran Kreasi Bisnis Sebagai Upaya Peningkatan Pendapatan Masyarakat (Studi Kasus Pengrajin Handycraft Di Kecamatan Brondong)". *Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi*, No.1 (2024): 53-61. <https://doi.org/10.24269/iso.v8i1.2281>.
- Yustiana, Amelika. "Peran Industri Handycraft Makrifat Bussines Dalam Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Desa Tutul Kecamatan Balung Kabupaten Jember". Skripsi, UIN Jember, 2023.
- "Dapur Tanocraft". Diakses Pada Agustus 27, 2024. <https://tanoker.org/dapur-tanocraft/>.

“Potensi Sektor Kerajinan dan Indutri Kreatif Dalam Penciptaan Lapangan Kerja di Pedesaan”. Diakses pada Oktober 6, 2024.
<https://www.panda.id/potensi-sektor-kerajinan-dan-industri-kreatif-untuk-menciptakan-lapangan-kerja-di-desa/>.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MATRIK PENELITIAN

Judul	Fokus Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Peran Tanocraft Dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Islam.	1. Bagaimana peran tanocraft dalam mengembangkan ekonomi kreatif untuk meningkatkan perekonomian Masyarakat Ledokombo, jember? 2. Apakah aktivitas yang dilakukan oleh tanocraft sudah sesuai dengan prinsip-prinsip ekonomi islam?	1. Peran Tanocraft dalam mengembangkan ekonomi kreatif. 2. Peningkatan perekonomian Masyarakat ledokombo. 3. Perspektif Ekonomi Islam.	1. Peningkatan kualitas produk, pemanfaatan teknologi digital, peningkatan SDM yang kreatif dan inovatif, pemanfaatan potensi sumber daya lokal dan penggunaan metode ramah lingkungan, dan adanya kemudahan aksesibilitas dan konektivitas antar berbagai pihak. 2. Peningkatan Pendapatan, peningkatan kesejahteraan sosial ekonomi, dan adanya peluang pekerjaan. 3. Relevansinya dengan prinsip-prinsip ekonomi Islam: prinsip akhlak, keseimbangan, kebebasan berkehendak, dan keadilan.	1. Primer: wawancara ,observasi, dan Dokumentasi. 2. Sekunder: Studi literature.	1. Pendekatan Penelitian: Kualitatif. 2. Jenis Penelitian: Penelitian Lapangan (Field Research). 3. Teknik Pengumpulan Data: Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi. 4. Analisis Data: Pengumpulan Data, Reduksi Data, Penyajian Data, Kesimpulan. 5. Keabsahan Data: Triangulasi Sumber.

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Farah Adiba
NIM : 212105020043
Program Studi : Ekonomi Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B

Jember, 26 Februari 2025

Saya yang menyatakan,



Dewi Farah Adiba
212105020043

PEDOMAN WAWANCARA

No.	Wawancara Pembina <i>Tanocraft</i>	Wawancara Direktur, Manajer dan <i>Staff Tanocraft</i>	Wawancara Kepada pengrajin <i>Tanocraft</i>
1.	Bagaimana kondisi perekonomian di Ledokombo sebelum adanya <i>Tanocraft</i> ?	Upaya apa saja yang dilakukan oleh <i>Tanocraft</i> dalam meningkatkan kualitas produk?	Apa pekerjaan Bapak/Ibu sebelum adanya <i>Tanocraft</i> ?
2.	Bagaimana awal mula didirikannya <i>Tanocraft</i> ?	Bagaimana <i>Tanocraft</i> meningkatkan kualitas SDM nya agar kreatif dan inovatif?	Apa alasan Bapak/Ibu untuk bergabung dan bekerja sama dengan <i>Tanocraft</i> ?
3.	Bagaimana <i>Tanocraft</i> melibatkan masyarakat dalam hal operasionalnya?	Bagaimana proses inovasi produk yang dilakukan oleh <i>Tanocraft</i> ? Dan inovasi produk apa saja yang sudah dilakukan oleh <i>Tanocraft</i> !	Bagaimana sistem kerjasama antara Bapak/Ibu dengan pihak <i>Tanocraft</i> ?
4.	Apa saja upaya yang dilakukan oleh <i>Tanocraft</i> dalam meningkatkan kreativitas ibu-ibu kelompok kerajinan?	Bagaimana <i>Tanocraft</i> memanfaatkan sumber daya lokal dalam proses pembuatan produk kerajinannya?	Bagaimana <i>Tanocraft</i> mendukung dan mendampingi Bapak/Ibu dalam meningkatkan keterampilan dan inovasi produk?
5.	Apakah Sistem yang diterapkan oleh <i>Tanocraft</i> sudah sesuai dengan prinsip-prinsip ekonomi islam, seperti prinsip akhlak, keseimbangan, kebebasan berkehendak, dan keadilan?	Bagaimana <i>Tanocraft</i> mempromosikan dan memasarkan produknya?	Manfaat apa saja yang Bapak/Ibu terima setelah bergabung dengan <i>Tanocraft</i> ?
6.	Apakah <i>Tanocraft</i> melakukan kerja sama dengan pihak lain, seperti pemerintah ataupun lembaga swasta?	Bagaimana sistem kerjasama antara <i>Tanocraft</i> dengan para pengrajin yang bermitra kerja dengan <i>Tanocraft</i> ?	Apakah pendapatan Bapak/Ibu meningkat setelah bergabung dengan <i>Tanocraft</i> ?
7.		Apakah <i>Tanocraft</i> telah memberikan kemudahan aksesibilitas dan membangun konektivitas antar berbagai pihak?	Bagaimana <i>Tanocraft</i> membantu Bapak/Ibu dalam memanfaatkan sumber daya alam dan melestarikan budaya lokal melalui kerajinan?
8.		Apakah Sistem yang diterapkan oleh <i>Tanocraft</i> sudah sesuai dengan prinsip-prinsip ekonomi islam, seperti prinsip akhlak, keseimbangan, kebebasan berkehendak, dan keadilan?	Menurut Bapak/Ibu apakah Sistem yang diterapkan oleh <i>Tanocraft</i> sudah sesuai dengan prinsip-prinsip ekonomi islam, seperti prinsip akhlak, keseimbangan, kebebasan berkehendak, dan keadilan?



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jl. Mataram No. 01 Mangli Kalwates Jember, Jawa Timur Kode Pos: 68136 Telp. (0331) 487550
Fax (0331) 427005 e-mail: febi@uinkhas.ac.id Website: <https://febi.uinkhas.ac.id/>



Nomor : B-124/Un 22/7 a/PP 00 9/10/2024 25 Oktober 2024
Lampiran :
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth
Direktur Tanoker
Jl. Bungur No.73, Timur Simpang Tiga, Desa Ledokombo, Kecamatan Ledokombo,
Kabupaten Jember.

Disampaikan dengan hormat bahwa, dalam rangka menyelesaikan tugas
Skripsi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, maka bersama ini mohon diizinkan
mahasiswa berikut :

Nama : Dewi Farah Adiba
NIM : 212105020043
Semester : VII (Tujuh)
Jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam
Prodi : Ekonomi Syariah

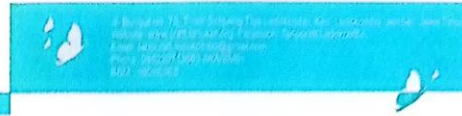
Guna melakukan Penelitian/Riset mengenai Peran Tanocraft Dalam
Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat
Ledokombo Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Islam.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

A.T. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Nurul Widyawati Islami Rahayu





No : 08/Tc-II/2024
Hal : Keterangan
Lamp : -

Ledokombo, 24 Februari 2025

Kepada YTH. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

di tempat

Dengan hormat,

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Direktur Tanocraft, menerangkan bahwa:

Nama : Dewi Farah Adiba
NIM : 212105020043
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Program Studi : Ekonomi Syariah
Semester : VIII (Delapan)

Telah melakukan Penelitian dalam rangka menyusun skripsi berjudul "Peran Tanocraft dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo ditinjau dari Perspektif Ekonomi Islam" yang dilaksanakan pada tanggal 20 Januari s.d 16 Februari 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat dan semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Hormat kami,


SUTOPO, SSn
Direktur TANOCRAFT

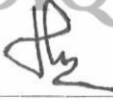
JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

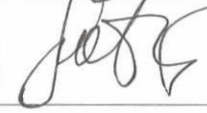
Nama : Dewi Farah Adiba

NIM : 212105020043

Prodi : Ekonomi Syariah

Judul : “Peran *Tanocraft* dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif Untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Islam”.

No.	Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	28 Oktober 2024	Menyerahkan Surat Izin Penelitian Kepada Bapak Suporahardjo selaku Pembina <i>Tanocraft</i> .	
2.	20 Januari 2025	Melakukan Wawancara dan Dokumentasi Kepada Bu Sudarmi Selaku Pengrajin <i>Tanocraft</i> .	
3.	20 Januari 2025	Melakukan Wawancara dan Dokumentasi Kepada Bu Rofikoh Selaku Pengrajin <i>Tanocraft</i> .	
4.	23 Januari 2025	Melakukan Wawancara dan Dokumentasi Kepada Mbak Linda Selaku Staff Produksi <i>Tanocraft</i> .	
5.	23 Januari 2025	Melakukan Wawancara dan Dokumentasi Kepada Ifa Selaku Staff Bagian Penjualan <i>Tanocraft</i> .	
6.	25 Januari 2025	Melakukan Wawancara dan Dokumentasi Kepada Bu Kib Selaku Pengrajin <i>Tanocraft</i> .	
7.	25 Januari 2025	Melakukan Wawancara dan Dokumentasi Kepada Bu Sunarsih Selaku Pengrajin <i>Tanocraft</i> .	
8.	26 Januari 2025	Melakukan Wawancara dan Dokumentasi Kepada Bu Juwana Selaku Pengrajin <i>Tanocraft</i> .	
9.	27 Januari 2025	Melakukan Wawancara dan Dokumentasi Kepada Bapak Sutopo Selaku Manajer <i>Tanocraft</i> .	
10.	10 Februari 2025	Melakukan Wawancara dan Dokumentasi Kepada Bapak Suporahardjo Selaku Pembina <i>Tanocraft</i> .	

11.	10 Februari 2025	Melakukan Wawancara Kepada Bu Ciciek Farha Selaku Direktur <i>Tanocraft</i> .	
12.	24 Februari 2025	Meminta Surat Selesai Penelitian di <i>Tanocraft</i> (Tanoker Handycraft).	

Jember, 24 Februari 2025

Mengetahui,



Sutopo, S.Sn.
Direktur *Tanocraft*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DOKUMENTASI



**Wawancara Kepada Bapak Suporahardjo Selaku Pendiri dan Pembina
*Tanocraft***



Wawancara Kepada Bu Ciciek Farha Selaku Direktur *Tanocraft*



Wawancara Kepada Bapak Sutopo Selaku Manajer *Tanocraft*



Wawancara kepada Mbak Linda Selaku Staff bagian Produksi *Tanocraft*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Wawancara Kepada Ifa Selaku Staff bagian Penjualan *Tanocraft*



**Wawancara Kepada Bu Sudarmi Selaku Pengrajin *Tanocraft*
(Kelompok Ceria)**



**Wawancara Kepada Bu Rofikoh Selaku Pengrajin *Tanocraft*
(Kelompok Pelangi)**



**Wawancara Kepada Bu Kib Selaku Pengrajin *Tanocraft*
(Kelompok Edelwais)**



**Wawancara Kepada Bu Sunarsih Selaku Pengrajin *Tanocraft*
(Kelompok Mom & Kids)**



**Wawancara Kepada Bu Juwana Selaku Pengrajin *Tanocraft*
(Kelompok Melati)**



ART Shop *Tanocraft* di Ledokombo



Produk-Produk Kerajinan *Tanocraft*



Pameran Produk-Produk *Tanocraft* di Mini zoo Jember dan di Jakarta



Proses Pelatihan-Pelatihan dan Dampingan Yang Diberikan Oleh *Tanocraft* Kepada Ibu-Ibu Pengrajin Masyarakat Ledokombo



Kunjungan Tamu Dari Yogyakarta Ke *Tanocraft* Ledokombo



Proses *Quality Control* yang dilakukan oleh *Tanocraft*



Pertemuan Rutin Tiap Bulan (Evaluasi) di *Tanocraft*



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur. Kode Pos: 68136 Telp. (0331) 487550
Fax (0331) 427005 e-mail: febi@uinkhas.ac.id Website: <http://uinkhas.ac.id>



SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Bagian Akademik Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam menerangkan bahwa :

Nama : Dewi Farah Adiba
NIM : 212105020043
Program Studi : Ekonomi Syariah
Judul : Peran *Tanocraft* dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif untuk Meningkatkan Perekonomian Masyarakat Ledokombo Ditinjau dari Perspektif Ekonomi Islam

Adalah benar-benar telah lulus pengecekan plagiasi dengan menggunakan Aplikasi DrillBit, dengan tingkat kesamaan dari Naskah Publikasi Tugas Akhir pada Aplikasi DrillBit kurang atau sama dengan 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 28 Februari 2025
Operator Aplikasi DrillBit
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam


Luluk Musfiroh





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur. Kode Pos: 68136 Telp. (0331) 487550
Fax (0331) 427005 e-mail: febi@uinkhas.ac.id Website: <http://febi.uinkhas.ac.id>



SURAT KETERANGAN

Kami yang bertandatangan di bawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Dewi Farah Adiba

NIM : 212105020043

Semester : 8 (delapan)

Berdasarkan keterangan dari Dosen Pembimbing telah dinyatakan selesai bimbingan skripsi. Oleh karena itu mahasiswa tersebut diperkenankan mendaftarkan diri untuk mengikuti Ujian Skripsi

Jember, 15 April 2025
Koordinator Prodi. Ekonomi Syariah

Dr. Sofiah, M.E
NIP. 199105152019032005



BIODATA PENULIS



DATA PRIBADI

Nama : Dewi Farah Adiba
NIM : 212105020043
Tempat, Tanggal Lahir : Pasuruan, 11 Agustus 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dusun Krajan II, Desa Patemon, Kecamatan
Tanggul, Kabupaten Jember
Program Studi : Ekonomi Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember
Email : dewifarahadiba@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

SDN Patemon II Tanggul : 2008-2014
SMP Al-Ibrohimi Gresik : 2014-2017
MA Darullughah Wadda'wah Pasuruan : 2017-2020
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2021- Selesai