

**Pola Pengembangan Produk Kreatif SmartCraft Packs untuk Hilirisasi  
Kewirausahaan Berbasis Seni dan Teknologi di Studio Mitra Bangun  
Kreatifa melalui *Logical Framework Approach* (LFA)**

**Iriaji<sup>1</sup>, Yuliati<sup>2</sup>, Roekhan<sup>3</sup>, Pandu Satrio Pinandhito Tirta Perdana<sup>4</sup>, Ardiansyah  
Yusuf Hamdani<sup>5</sup>**

<sup>12345</sup>Universitas Negeri Malang

iriaji.fs@um.ac.id<sup>1</sup>, yuliati.fis@um.ac.id<sup>2</sup>, roekhan.fs@um.ac.id<sup>3</sup>,

pandu.satrio.2202516@students.um.ac.id<sup>4</sup>,

ardiansyah.yusuf.2202516@students.um.ac.id<sup>5</sup>

**ABSTRACT**

*Strengthening entrepreneurship based on art and technology requires a product downstream strategy that is adaptive to market needs and the development of creativity. This research aims to formulate a pattern of developing SmartCraft Packs creative products as a learning and production medium that supports downstream entrepreneurship in Studio Mitra Bangun Kreatifa. The approach used is the Logical Framework Approach (LFA), which consists of the stages of problem identification, goal analysis, input and output planning, and measurement of achievement indicators. Data was collected through observation, in-depth interviews, and documentation of the creative process in the studio, as well as validation of the needs of user segments and target markets. The results of the study show that the development of SmartCraft Packs with interactive and modular content based on digital arts and contextual crafts is able to strengthen the entrepreneurial learning ecosystem that is applicable and market-oriented. This product not only serves as a medium for education and creative exploration, but also opens up downstream opportunities through community collaboration, product incubation, and digital distribution. This development pattern is expected to be a replication reference for other creative studios in designing applied art products that are relevant to today's creative entrepreneurship ecosystem.*

**Keywords:** *SmartCraft Packs; product downstreaming; Logical Framework Approach; Arts Entrepreneurship; Creative Studio*

**ABSTRAK**

Penguatan kewirausahaan berbasis seni dan teknologi membutuhkan strategi hilirisasi produk yang adaptif terhadap kebutuhan pasar dan perkembangan kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan pola pengembangan produk kreatif SmartCraft Packs sebagai media pembelajaran dan produksi yang mendukung hilirisasi kewirausahaan di Studio Mitra Bangun Kreatifitas. Pendekatan yang digunakan adalah *Logical Framework Approach* (LFA), yang terdiri atas tahapan identifikasi masalah, analisis tujuan, perencanaan input dan output, serta pengukuran indikator capaian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap proses kreatif di studio, serta validasi kebutuhan dari segmen pengguna dan pasar sasaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan SmartCraft Packs dengan konten interaktif dan modular berbasis seni digital dan kerajinan kontekstual mampu memperkuat ekosistem pembelajaran kewirausahaan yang aplikatif dan berorientasi pasar. Produk ini tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi dan

eksplorasi kreatif, tetapi juga membuka peluang hilirisasi melalui kolaborasi komunitas, inkubasi produk, dan distribusi digital. Pola pengembangan ini diharapkan menjadi referensi replikasi bagi studio kreatif lain dalam merancang produk seni-terapan yang relevan dengan ekosistem kewirausahaan kreatif masa kini.

**Kata kunci:** SmartCraft Packs; Hilirisasi Produk; *Logical Framework Approach*; Kewirausahaan Seni; Studio Kreatif

## **PENDAHULUAN**

Era transformasi ekonomi berbasis pengetahuan dan inovasi, sektor industri kreatif memainkan peran penting sebagai salah satu penggerak pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan. Di tengah meningkatnya kebutuhan terhadap produk-produk bernilai tambah tinggi yang tidak hanya estetis namun juga fungsional, dunia pendidikan dan studio-studio kreatif dituntut untuk menjadi simpul inovasi sekaligus akselerator hilirisasi produk seni ke arah yang lebih aplikatif dan adaptif terhadap kebutuhan pasar (Andriani dkk., 2020; Ragil dkk., 2023). Salah satu pendekatan yang relevan dalam konteks ini adalah pengembangan produk kreatif berbasis seni dan teknologi yang dikemas secara sistematis dan strategis untuk mendukung kewirausahaan generasi muda.

Studio Mitra Bangun Kreatifa merupakan salah satu entitas kreatif yang berfokus pada pengembangan keterampilan seni dan teknologi dalam bingkai kewirausahaan sosial dan edukatif (Aruna & Praherdhiono, 2024). Studio ini mengintegrasikan praktik seni rupa terapan dengan pendekatan edukatif berbasis proyek (Salsabila dkk., 2024), yang kemudian dikembangkan dalam format SmartCraft Packs. SmartCraft Packs merupakan unit produk kreatif berbentuk paket modul interaktif yang berisi bahan, alat, petunjuk teknis, dan media pendukung berbasis teknologi digital yang memungkinkan penggunaannya untuk belajar sekaligus menciptakan karya seni secara mandiri. Produk ini tidak hanya ditujukan untuk kebutuhan edukasi seni, tetapi juga sebagai media hilirisasi produk kreatif yang dapat dipasarkan secara luas, baik dalam konteks retail, pendidikan, maupun pemberdayaan komunitas.

Fenomena meningkatnya minat terhadap produk Do-It-Yourself (DIY), modul kreatif berbasis *hands-on learning*, dan *edutainment kits* menunjukkan bahwa terjadi pergeseran paradigma dalam konsumsi produk seni (Adila dkk., 2024; Perdana dkk., 2021). Konsumen, khususnya generasi muda, cenderung mencari pengalaman yang bersifat partisipatif dan imersif dalam menggunakan suatu produk, bukan sekadar konsumsi pasif (Hidayah & Pohan, 2021). Di sinilah SmartCraft Packs mengambil peran strategis, yakni dengan menawarkan format produk seni yang bersifat modular, edukatif, interaktif, dan berpotensi mendorong kreativitas pengguna sekaligus menumbuhkan jiwa kewirausahaan. Namun, untuk memastikan keberlanjutan dan keberhasilan hilirisasi produk ini, diperlukan pola pengembangan yang sistematis, terukur, dan berbasis kebutuhan lapangan. Dalam konteks ini, *Logical Framework Approach* (LFA) digunakan sebagai kerangka konseptual dan metodologis untuk merancang, mengelola, dan mengevaluasi pengembangan produk SmartCraft secara komprehensif.

Secara teoritik, pengembangan produk seni-terapan seperti SmartCraft Packs tidak bisa dilepaskan dari prinsip-prinsip desain pembelajaran berbasis proyek, teori kewirausahaan sosial, serta manajemen inovasi produk kreatif. Dalam kerangka pendidikan vokasional dan pelatihan keterampilan, pendekatan berbasis proyek telah terbukti meningkatkan motivasi belajar, kemampuan pemecahan masalah, serta kreativitas peserta didik (Lubis dkk., 2024; Oktaviani dkk., 2024). Ketika pendekatan ini diadaptasi dalam format produk, seperti SmartCraft, maka setiap unit produk harus mampu memfasilitasi pengalaman belajar aktif, eksploratif, dan transformatif. Hal ini melibatkan tidak hanya desain estetika produk, tetapi juga penyusunan struktur konten, pemilihan media pendukung, serta penyesuaian dengan level keterampilan pengguna yang beragam.

Sementara itu, dalam konteks kewirausahaan, produk seperti SmartCraft Packs berpotensi menjadi titik temu antara ekonomi kreatif, pendidikan, dan pemberdayaan (Husain dkk., 2024; Zaid dkk., 2023). Produk ini dapat digunakan sebagai media pelatihan kewirausahaan kreatif di sekolah, komunitas, maupun lembaga pelatihan. Dengan menyediakan paket siap pakai yang mudah direplikasi, pengguna tidak hanya belajar keterampilan teknis (Mayasari & Bila, 2023), tetapi juga dapat menjual ulang produk atau hasil karyanya (Kusmulyono, 2023), sehingga mendorong kemandirian ekonomi. Oleh karena itu, pengembangan pola SmartCraft harus mempertimbangkan aspek hilirisasi sejak tahap awal perancangannya.

*Logical Framework Approach* (LFA) sebagai metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan suatu pendekatan sistematis dalam perencanaan dan evaluasi proyek. LFA memungkinkan penyusunan pola pengembangan produk secara bertahap, terstruktur, dan berbasis analisis masalah, tujuan, serta indikator kinerja yang terukur (Aruna dkk., 2023). Melalui tahapan-tahapan seperti analisis masalah, analisis tujuan, identifikasi pemangku kepentingan, serta penetapan matriks logis (*Logical Framework Matrix*), LFA membantu memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya inovatif, tetapi juga relevan dan dapat diterapkan secara luas (Iriaji dkk., 2024). Penggunaan LFA dalam konteks pengembangan SmartCraft Packs menjadi penting karena studio kreatif tidak hanya bertindak sebagai produsen karya seni, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran, mitra pemberdayaan, dan pelaku hilirisasi produk yang berorientasi pasar.

Lebih jauh, pendekatan ini juga memperhatikan keterlibatan pemangku kepentingan secara aktif, baik dari sisi pengguna (pelajar, guru, komunitas kreatif), mitra kolaboratif (desainer, pengembang teknologi, fasilitator), maupun ekosistem pendukung (komunitas, marketplace, media sosial). Dengan kata lain, pola pengembangan yang dirancang melalui LFA menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses inovasi. Pendekatan ini selaras dengan prinsip *user-centered design* yang kerap digunakan dalam pengembangan produk digital dan interaktif. Keterlibatan pengguna dalam proses validasi desain, uji coba produk, dan perbaikan konten menjadi bagian integral dari proses iteratif yang memastikan bahwa produk SmartCraft benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.

Produk SmartCraft Packs dikembangkan tidak hanya sebagai sarana pembelajaran kreatif berbasis proyek, tetapi juga sebagai aset utama dalam

penguatan identitas dan positioning sebagai *concept store* berbasis seni dan teknologi. Dalam pengertian ini, SmartCraft tidak sekadar hadir sebagai produk komersial atau media edukatif semata, tetapi sebagai representasi dari sistem nilai, strategi branding, dan model bisnis kreatif yang dijalankan studio. *Concept store* pada dasarnya merupakan bentuk pengembangan toko atau ruang kreatif yang tidak hanya menjual produk, melainkan juga menawarkan pengalaman, nilai estetika, dan filosofi desain tertentu yang konsisten dengan visi brand (Andini dkk., 2025; Maharani dkk., 2024).

Urgensi penelitian ini semakin nyata ketika dikaitkan dengan kebijakan pemerintah terkait penguatan ekonomi kreatif dan pengembangan pendidikan vokasional berbasis proyek. Berbagai regulasi nasional maupun internasional mendorong integrasi keterampilan abad 21, kreativitas, kolaborasi, literasi digital, dan pemecahan masalah ke dalam sistem pembelajaran dan pemberdayaan masyarakat (Puspita dkk., 2024; Witjaksono dkk., 2022). Produk seperti SmartCraft Packs dapat menjadi media yang efektif untuk menjembatani pendidikan seni dan praktik kewirausahaan melalui produk nyata yang dapat dikembangkan, didistribusikan, dan dimonetisasi oleh individu maupun kelompok. Oleh karena itu, pola pengembangan produk yang disusun tidak hanya akan berguna bagi Studio Mitra Bangun Kreatifa, tetapi juga dapat direplikasi oleh lembaga lain yang bergerak di bidang yang sama.

Fokus penelitian ini adalah merumuskan pola pengembangan produk kreatif SmartCraft Packs dengan menggunakan *Logical Framework Approach* sebagai kerangka kerja strategis. Penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan utama: bagaimana merancang model pengembangan produk yang mampu menjembatani seni, teknologi, dan kewirausahaan dalam satu bentuk paket produk yang edukatif, aplikatif, dan adaptif? Selain itu, penelitian ini juga ingin memetakan strategi hilirisasi produk agar dapat dimanfaatkan secara luas oleh pengguna dari berbagai latar belakang, serta memiliki potensi ekonomi yang berkelanjutan. Harapannya, model dan pola yang dihasilkan dari penelitian ini tidak hanya menjadi inovasi produk, tetapi juga menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan kewirausahaan kreatif berbasis seni dan teknologi di Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengembangan (*Research and Development*) yang dikombinasikan dengan pendekatan *Logical Framework Approach* (LFA) dan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang difokuskan hingga tahap *Development*. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan secara mendalam proses dan pola pengembangan produk kreatif SmartCraft Packs sebagai aset edukatif sekaligus strategis dalam sistem hilirisasi kewirausahaan seni dan teknologi.

### **Pendekatan Deskriptif Kualitatif**

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mengkaji secara mendalam fenomena, konteks, dan dinamika pengembangan SmartCraft Packs di lingkungan Studio Mitra Bangun Kreatifa. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana proses kreatif, kebutuhan pengguna, keterlibatan pemangku kepentingan, dan strategi hilirisasi produk dijalankan dalam praktik sehari-hari, serta bagaimana produk tersebut dikembangkan menjadi aset strategis *concept store* yang mengintegrasikan nilai seni, teknologi, edukasi, dan pasar. Dalam pendekatan ini, data dikumpulkan melalui metode observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumentasi proses kreatif, serta analisis produk dan aktivitas studio (Prasetyo dkk., 2024). Informan utama terdiri dari: pengelola studio, desainer produk, fasilitator pelatihan, mitra komunitas, serta pengguna awal SmartCraft Packs. Observasi dilakukan terhadap proses *workshop* produksi, interaksi dengan komunitas pengguna, serta proses penataan dan distribusi produk dalam sistem ritel kreatif (*concept store*).

Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, dengan tahapan reduksi data, kategorisasi, dan penarikan kesimpulan interpretatif. Fokus analisis diarahkan pada empat aspek utama: (1) kebutuhan dan karakteristik pengguna, (2) dinamika proses pengembangan produk, (3) elemen edukatif dan estetik dalam SmartCraft, serta (4) potensi hilirisasi dan positioning produk dalam sistem *concept store*.

### **Model Pengembangan: ADDIE (A-D)**

Pengembangan model SmartCraft Packs *mengadaptasi* tahapan ADDIE, tetapi hanya difokuskan hingga tahap ketiga (Development). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan peluang dalam pengembangan produk pembelajaran berbasis seni dan teknologi (Ratnawati dkk., 2023). Peneliti melakukan kajian literatur, analisis pasar produk DIY kreatif, serta wawancara eksploratif dengan tim studio dan calon pengguna. Ditemukan bahwa terdapat kebutuhan tinggi terhadap produk edukatif yang interaktif, fleksibel, dan mendorong praktik kewirausahaan kreatif, khususnya di kalangan komunitas pendidikan informal dan pelaku UMKM pemula. Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan struktur produk *SmartCraft Packs*, yang mencakup: perumusan tujuan pembelajaran dan keterampilan, pemilihan bahan dan alat produksi, desain konten visual-audio interaktif, serta alur aktivitas berbasis *project-based learning*. Produk didesain modular agar dapat disesuaikan dengan berbagai segmen pengguna, serta mendukung eksplorasi ide dan pengembangan produk turunan.

Pada tahap ini, *prototipe* SmartCraft Packs dikembangkan dalam bentuk fisik dan digital. Produk terdiri dari: (1) Paket fisik berisi bahan dan alat berkarya, (2) Modul pembelajaran berbasis video dan ilustrasi, (3) Lembar kerja reflektif dan ide bisnis, serta (4) Petunjuk distribusi karya dan monetisasi sederhana. Proses uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil pengguna di komunitas mitra, dan hasilnya digunakan untuk revisi konten, desain kemasan, serta strategi narasi produk.

Produk yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran kreatif, tetapi juga disiapkan sebagai aset unggulan *concept store* Mitra Bangun Kreatifa. Oleh karena itu, tahapan development juga mencakup desain branding, tata letak penjualan ritel, katalog digital, serta sist

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola pengembangan produk SmartCraft Packs di Studio Mitra Bangun Kreatifa dirumuskan secara bertahap, kontekstual, dan berbasis kebutuhan mitra serta karakter lokal studio. Pendekatan Logical Framework Approach (LFA) dipilih karena mampu memetakan struktur logis dari pengembangan produk, mulai dari perumusan masalah hingga implementasi solusi yang terukur secara dampak sosial dan nilai edukatif.

Pola pengembangan ini tidak dimulai dari keinginan menciptakan produk semata, melainkan dari identifikasi mendalam terhadap dinamika kewirausahaan seni dan teknologi dalam konteks komunitas kreatif kecil. Dengan menggunakan pendekatan LFA, perumusan pola diturunkan menjadi empat kerangka besar: konteks masalah, tujuan strategis, output utama, dan kegiatan inti.

**Tabel 1. Pola Pengembangan SmartCraft Packs Berdasarkan LFA**

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

| Elemen LFA               | Narasi Deskriptif                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Masalah Utama            | Terdapat kesenjangan antara kemampuan berkesenian dan keterampilan berwirausaha di kalangan kreator pemula. Banyak komunitas dan pelaku kreatif kesulitan memformulasikan produk seni menjadi unit yang siap pakai, mudah diajarkan, dan siap dijual dalam sistem distribusi mikro maupun retail. Studio menghadapi kebutuhan untuk menciptakan medium pembelajaran seni yang kontekstual dan sekaligus bisa ditransformasikan menjadi produk hilir. |
| Tujuan Umum              | Menghasilkan sistem produk modular ( <i>SmartCraft Packs</i> ) yang tidak hanya mendedukasi keterampilan seni terapan, tetapi juga membuka ruang untuk praktik kewirausahaan kreatif. Tujuan ini terletak pada penciptaan format produk yang bersifat eksploratif, personal, dan mudah direplikasi oleh pengguna dari berbagai latar belakang.                                                                                                       |
| Tujuan Khusus (Outcomes) | Terciptanya pola desain produk seni yang mampu menjembatani proses penciptaan, pemahaman materi, hingga peluang hilirisasi dalam format pembelajaran mandiri maupun terstruktur. Tujuan ini mengarah pada pemanfaatan <i>SmartCraft Packs</i> sebagai wahana belajar sekaligus sarana produksi mikro.                                                                                                                                                |
| Output yang Diharapkan   | Tersusunnya unit produk kreatif berbentuk <i>packs</i> yang berisi komponen seni, petunjuk visual interaktif, dan cerita produk. Selain itu, model ini akan menghasilkan narasi kuratorial dari produk sebagai bagian dari etalase <i>concept store</i> studio. Produk ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai modul pelatihan berbasis praktik oleh komunitas mitra.                                                                            |

| Elemen LFA                 | Narasi Deskriptif                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aktivitas Kunci            | Perancangan isi <i>pack</i> meliputi bahan, alat, dan instruksi yang sesuai dengan prinsip <i>learning by making</i> . Pengemasan dirancang estetik dan komunikatif. Disusun juga strategi distribusi digital (melalui katalog daring dan narasi media sosial) serta showcase dalam platform ritel kreatif yang menempatkan produk sebagai bagian dari pengalaman toko ( <i>experience store</i> ). |
| Asumsi & Konteks Pendukung | Dukungan lingkungan komunitas yang terbuka terhadap eksperimen kreatif menjadi pondasi penting. Ketersediaan jejaring antar studio, komunitas kriya, dan lembaga pendidikan turut mempercepat adopsi pola ini. Perkembangan ekosistem UMKM digital juga menjadi lahan subur untuk penerapan hasil pengembangan.                                                                                     |
| Dampak Jangka Panjang      | Terwujudnya model kewirausahaan seni yang berbasis pada produk edukatif yang inklusif, aplikatif, dan berkelanjutan. Selain mendorong keterampilan teknis, pola ini juga memperkuat budaya dokumentasi karya, narasi lokal, dan strategi branding berbasis cerita.                                                                                                                                  |

Pola pengembangan SmartCraft Packs tidak dibangun secara linier atau berbasis cetak biru industri, tetapi melalui pendekatan yang berakar pada pengalaman komunitas dan praktik langsung di studio. Dimulai dari kesadaran akan perlunya produk seni yang lebih dari sekadar hasil estetik, studio menelusuri kemungkinan format produk yang dapat menyampaikan makna, mengajak pengguna belajar secara aktif, dan memungkinkan reproduksi nilai ekonomi dari proses berkesenian itu sendiri.

Melalui proses LFA, studio memetakan kebutuhan pengguna menjadi fondasi utama dalam perancangan produk. Kegiatan pengembangan berangkat dari identifikasi karakteristik pengguna: pelajar seni, guru kreatif, ibu rumah tangga yang mengikuti pelatihan keterampilan, hingga kreator pemula yang ingin menjual produk buataannya. Semua pemetaan tersebut menjadi acuan untuk menyusun isi paket yang tidak hanya indah dipandang, tetapi juga ramah digunakan, menggugah eksplorasi, dan mendorong narasi baru dari penggunaanya. Dalam setiap tahapan, SmartCraft dirancang tidak hanya sebagai benda, tetapi sebagai pengalaman. Kegiatan perancangan difokuskan pada penciptaan pengalaman edukatif yang bertingkat: pengguna tidak hanya menerima bahan, tetapi diajak memahami filosofi desain, teknik dasar, kemungkinan modifikasi, dan cerita yang bisa ditanamkan dalam karya mereka. Oleh karena itu, keberadaan *story card* dalam setiap paket menjadi medium naratif yang penting—tidak hanya sebagai label produk, melainkan sebagai jembatan antara nilai budaya, ekspresi diri, dan pendekatan kewirausahaan.

Studio juga secara sadar mengintegrasikan pendekatan *curatorial merchandising* ke dalam strategi penataan produk. SmartCraft tidak hanya ditampilkan dalam etalase fisik sebagai produk siap jual, tetapi juga dikurasi sebagai bagian dari program kreatif, sesi lokakarya, dan narasi digital. Penataan produk

dalam katalog studio mengacu pada prinsip *modular learning experience*, di mana setiap produk bisa berdiri sendiri, tetapi juga menjadi bagian dari ekosistem yang lebih luas: yaitu kewirausahaan edukatif berbasis seni. Pola pengembangan ini bersifat terbuka dan berpotensi direplikasi. Hal ini dibuktikan melalui respons mitra komunitas yang mencoba menggunakan *SmartCraft Packs* sebagai bahan pelatihan, promosi kelas kriya, dan media penguatan merek lokal mereka sendiri. Studio tidak memosisikan dirinya sebagai pemilik tunggal sistem, tetapi sebagai pengembang pola yang dapat diadopsi dan dimodifikasi sesuai kebutuhan.

Dengan menempatkan *SmartCraft Packs* sebagai inti dari sistem hilirisasi produk seni, pola ini tidak hanya membangun ekosistem distribusi, tetapi juga memperluas cara masyarakat memahami makna produk kreatif: bukan hanya soal benda jadi, tetapi proses, cerita, dan dampaknya. Melalui pendekatan *Logical Framework*, pengembangan produk tidak berhenti pada pencapaian teknis, melainkan menjadi jembatan untuk tujuan yang lebih besar: yaitu mendekatkan seni pada kehidupan sehari-hari, memperkuat identitas lokal, dan mendorong praktik kewirausahaan yang berbasis nilai.

Pola pengembangan *SmartCraft Packs* tidak hanya dilihat sebagai proses penciptaan produk fisik, melainkan sebagai transformasi cara berpikir tentang kewirausahaan berbasis seni yang tidak terlepas dari nilai-nilai edukatif, sosial, dan kultural. Studio Mitra Bangun Kreatifa menyadari bahwa pengembangan produk seni-terapan membutuhkan pendekatan sistemik yang menjembatani antara praktik kreatif dan realitas distribusi, antara idealisme ekspresi dan strategi kelayakan pasar. Oleh karena itu, pendekatan *Logical Framework Approach* (LFA) dipilih bukan semata-mata untuk tujuan administratif atau perencanaan proyek, tetapi untuk merumuskan pemikiran strategis dalam jangka panjang mengenai hubungan antara seni, teknologi, dan kewirausahaan.

Dalam tahap identifikasi masalah, studio menelusuri realitas bahwa banyak seniman pemula dan komunitas kreatif tidak memiliki jalur konkret dalam mentransformasikan karya mereka menjadi produk yang dapat dijual atau didistribusikan. Kegiatan seni sering berhenti pada ruang eksibisi, pelatihan, atau konsumsi personal. Produk seni jarang diformulasikan dalam sistem modular yang bisa dinikmati secara luas tanpa kehadiran senimannya secara langsung. Tantangan ini menjadi titik tolak dari pola pengembangan *SmartCraft Packs*: bagaimana menjadikan karya seni sebagai proses terbuka, dapat dialami ulang oleh orang lain, dan memiliki nilai ekonomi yang inklusif.

Pola pengembangan melalui LFA kemudian melibatkan analisis kebutuhan yang bersifat partisipatif dan kontekstual. Studio melakukan serangkaian diskusi terbuka dengan komunitas mitra, peserta *workshop*, fasilitator lokal, dan desainer muda untuk memetakan apa yang mereka anggap *sebagai* produk kreatif ideal. Dari proses ini terungkap bahwa kebutuhan tidak hanya berhenti pada "benda jadi", melainkan pada keinginan untuk terlibat dalam proses penciptaan, merasakan keintiman antara tangan dan material, serta membangun koneksi emosional antara hasil karya dan narasi personal.



Untuk mengorganisasi keseluruhan proses tersebut secara terstruktur dan logis, studio menyusun *Logical Framework Matrix* berikut:

**Tabel 2. Matriks Pola Pengembangan SmartCraft Packs (berbasis LFA)**

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

| Level Tujuan  | Indikator Naratif                                                                           | Kegiatan Kunci                                                  | Asumsi & Kondisi Pendukung                                                |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Tujuan Umum   | Terwujudnya pola produk seni berbasis edukasi dan kewirausahaan yang inklusif               | Pengembangan SmartCraft sebagai media eksploratif dan modular   | Adanya kebutuhan komunitas akan media pembelajaran berbasis praktik       |
| Tujuan Khusus | SmartCraft digunakan sebagai alat belajar, berkreasi, dan menjual karya seni secara mandiri | Desain isi paket, story card, video tutorial, lembar ide bisnis | Dukungan komunitas pengguna dan keterlibatan fasilitator kreatif          |
| Output        | Tersedianya 3 varian SmartCraft Packs (textile, eco-print, stamp) yang siap distribusi      | Uji coba pada pengguna awal dan mitra komunitas                 | Kemudahan adaptasi isi produk oleh pengguna dengan latar belakang berbeda |
| Kegiatan      | Prototipe produk, desain visual, validasi keterpakaian, dokumentasi kuratorial              | Kolaborasi tim desainer, produsen bahan lokal, dan edukator     | Ketersediaan bahan produksi lokal dan kanal distribusi mikro              |

Tabel tersebut menunjukkan bahwa pengembangan pola tidak bersifat acak, melainkan mengikuti alur logis dari tujuan ke hasil, dengan mempertimbangkan kondisi riil di lapangan. Selain sebagai alat perencanaan, matriks ini digunakan oleh studio sebagai refleksi dan pedoman dalam mengambil keputusan saat tahapan berjalan.

Salah satu aspek penting dalam pola ini adalah narasi sebagai instrumen hilirisasi. Studio tidak memisahkan desain produk dengan filosofi cerita. Setiap SmartCraft Pack membawa identitas tematik—entah itu berakar pada motif tradisional, isu lingkungan, atau ekspresi personal—yang dibungkus dalam *story card* sebagai pelengkap pengalaman pengguna. Narasi ini menjadi jembatan antara produk dengan publik, menciptakan kedekatan dan daya lekat emosional yang mendalam. Dalam konsep *concept store*, ini bukan sekadar ornamen, tetapi menjadi strategi kurasi produk.

Pola distribusi yang dikembangkan dalam pola ini juga tidak mengandalkan satu kanal tunggal. Alih-alih hanya mengandalkan toko atau pameran, studio menciptakan jalur distribusi berbasis interaksi: melalui kelas daring, pelatihan luring,

kolaborasi dengan sekolah atau lembaga pelatihan, serta sistem pre-order dalam komunitas. Strategi ini memungkinkan produk tidak hanya menjadi barang yang dikirim, tetapi juga *medium relasi sosial* yang menjalin koneksi antara pembuat, pemilik studio, pengguna, dan komunitas kreatif lainnya.

Dalam tahap pengembangan akhir, pendekatan LFA mendorong studio untuk menetapkan indikator perubahan yang bersifat kualitatif. Keberhasilan bukan hanya diukur dari jumlah produk terjual, tetapi dari sejauh mana pengguna mampu mengembangkan versinya sendiri, mempresentasikan ulang produknya kepada komunitas, atau bahkan menciptakan produk turunan berdasarkan pengalaman menggunakan SmartCraft. Hal ini menunjukkan keberhasilan pola tidak pada tingkat transaksi, tetapi pada tingkat transformatif—yakni ketika pengguna menjadi bagian dari ekosistem penciptaan dan distribusi yang lebih luas.

Pola ini juga mencerminkan semangat dekolonialisasi pengetahuan seni, di mana seni tidak lagi dimonopoli oleh institusi formal atau galeri, tetapi disebarluaskan secara terbuka dalam bentuk paket yang bisa digunakan oleh siapa saja. SmartCraft Packs menjadi bentuk baru dari *kit* budaya, di mana nilai-nilai lokal, keterampilan tangan, dan teknologi visual dipertemukan dalam sistem produk yang lentur, adaptif, dan bisa dihidupkan kembali oleh setiap orang yang menyentuhnya.

Dalam konteks pembangunan ekonomi kreatif berbasis masyarakat, pola ini memberikan pendekatan konkret yang dapat direplikasi. Dengan tidak mengandalkan investasi besar, studio kecil pun dapat memanfaatkan pendekatan serupa untuk mengembangkan produk seni-terapan yang memiliki daya jual dan nilai edukatif. Pola ini bersifat organik, bertumbuh dari pengalaman, dan terbuka terhadap adaptasi. Studio Mitra Bangun Kreatifa mengembangkan SmartCraft bukan untuk dimonopoli sebagai produk eksklusif, tetapi untuk dibagikan sebagai *framework* penciptaan kolektif.

Pola ini akhirnya menjadi cara kerja baru yang menjembatani antara gagasan seni, cara belajar, dan cara hidup. Melalui produk ini, studio tidak hanya menciptakan benda, tetapi juga membangun sistem nilai, cara distribusi makna, dan strategi penghidupan. Logical Framework Approach yang digunakan tidak berhenti sebagai alat perencanaan proyek, melainkan menjadi alat reflektif untuk menata arah studio: dari tempat produksi seni menjadi tempat produksi nilai dan dampak.

SmartCraft Packs dikembangkan tidak hanya sebagai produk kreatif edukatif, tetapi juga sebagai aset strategis *concept store* Studio Mitra Bangun Kreatifa. Dalam konteks ini, SmartCraft Packs berfungsi sebagai *anchor product*—produk utama yang mewakili identitas, filosofi, dan strategi diferensiasi dari studio tersebut. Konsep ini memungkinkan Studio Bangun Kreatifa untuk tidak hanya menjual barang, tetapi menyajikan pengalaman seni interaktif yang berakar pada budaya lokal dan pendekatan berbasis teknologi.

Sebagai aset *concept store*, SmartCraft Packs dirancang dengan narasi, nilai edukasi, dan visual yang kuat, serta strategi display yang kuratorial. Produk-produk ini tidak diujakan sebagai produk massal generik, melainkan sebagai kurasi karya yang dapat dirasakan secara langsung oleh pengunjung *concept store* dalam bentuk:

demonstrasi, *mini-workshop*, *showcase* kreator, hingga integrasi katalog interaktif melalui *augmented reality* atau *QR-linked content*.

Produk ini menjadi entry point bagi masyarakat umum terutama generasi muda, pegiat seni, wisatawan edukatif, hingga pelajar vokasional untuk masuk ke dalam ekosistem yang menggabungkan seni, teknologi, dan kewirausahaan.

**Tabel 3. Jenis Produk SmartCraft Packs sebagai Aset *Concept Store***

Sumber: Dokumen penulis, Juli 2025

| Jenis Produk                     | Deskripsi Singkat                                                                                                    | Fungsi dalam <i>Concept Store</i>                                                                                          |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Eco-Dye Fabric Kit               | Kit batik alami mini menggunakan pewarna dari tumbuhan lokal dan alat sederhana.                                     | Menjadi produk <i>signature</i> yang bisa didemokan langsung untuk pengunjung, juga dipajang sebagai hasil jadi di galeri. |
| Shadow Puppet DIY Box            | Paket membuat wayang siluet kertas, lengkap dengan narasi cerita rakyat dan media panggung mini.                     | Disediakan zona panggung interaktif bagi pengunjung untuk mencoba langsung bermain peran dengan produknya.                 |
| Digital Sticker & AR Patch Kit   | Kit membuat stiker handmade dengan teknologi QR/NFC untuk membuka konten video, suara, atau animasi dari pembuatnya. | Memberikan experience unik—pengunjung bisa scan dan melihat video pembuatannya langsung di booth.                          |
| Seni di Kertas (Zine & Card Set) | Zine atau kartu seni kolaboratif dari seniman studio dengan teknik mixed-media.                                      | Dipajang sebagai koleksi edisi terbatas dan juga bisa dikustomisasi sebagai hadiah edisi personal.                         |
| Mini Textile Weaving Pack        | Kit tenun mini berbasis karton dan benang warna-warni.                                                               | Tersedia area 'weave your art' untuk pengunjung mencoba menenun mini sebagai suvenir langsung.                             |
| SmartCraft Merch Book            | Buku katalog fisik yang juga berisi QR code menuju laman edukasi setiap produk.                                      | Menjadi titik temu antara visual branding, edukasi, dan penjualan produk; pengunjung bisa menjelajah sambil belajar.       |

Pengembangan produk kreatif dalam konteks komunitas tidak semata-mata berfokus pada nilai pasar dan kelayakan ekonomis, melainkan juga pada bagaimana produk itu membentuk kebudayaan baru: budaya belajar, budaya berbagi, dan budaya berdaya. Inilah esensi yang tersemat dalam pola pengembangan SmartCraft Packs. Dalam prosesnya, studio tidak hanya bertindak sebagai produsen artefak seni, melainkan juga sebagai fasilitator proses belajar kolektif yang mendistribusikan pengetahuan melalui medium produk. Sebagai produk, SmartCraft tidak hadir dengan karakter massal dan impersonal seperti produk industri; sebaliknya, ia

dikembangkan dengan memperhatikan konteks sosial, pengalaman pengguna, dan ragam kemampuan kreatif calon penggunanya. Kemasan dan isi setiap paket dirancang agar menstimulus rasa ingin tahu, sekaligus membuka ruang improvisasi. Tidak ada satu cara benar dalam menyelesaikan isi SmartCraft, yang berarti produk ini memberi tempat bagi kreativitas individual untuk tumbuh dan mengambil bentuk.

Studio melihat bahwa dalam komunitas-komunitas yang memiliki akses terbatas terhadap pendidikan seni formal atau teknologi kreatif, kehadiran SmartCraft menjadi "jendela masuk" yang sederhana namun berdampak. Misalnya, dalam pelatihan di komunitas perempuan pengrajin lokal, SmartCraft Packs tidak hanya membantu peserta memahami teknik sederhana seperti mencetak motif di kain atau menyusun kolase visual tetapi juga memperkenalkan mereka pada pentingnya *branding*, pengemasan, dan cerita produk. Proses ini tidak dipaksakan dalam bentuk pelajaran yang formal, melainkan dibangun dalam semangat bermain, mencoba, dan berbagi. Narasi yang melekat pada produk menjadi dimensi penting dalam pola ini. Studio tidak menciptakan produk yang 'diam', tetapi produk yang 'bercerita'. Cerita-cerita dalam *story card* tidak hanya menjelaskan cara pakai, tetapi juga menanamkan nilai-nilai tentang alam, tentang kebudayaan lokal, tentang makna tangan manusia dalam proses penciptaan. Ketika pengguna membuka satu kotak SmartCraft, yang mereka hadapi bukan sekadar alat dan bahan, tetapi kisah, gagasan, dan ruang dialog yang dapat mereka teruskan dalam karyanya sendiri.

Pola ini juga memperlihatkan bagaimana pengembangan produk bisa menjadi praktik kuratorial itu sendiri. Produk dipilih, ditata, dan dikurasi tidak hanya berdasarkan jenis keterampilan, tetapi juga berdasarkan cerita yang ingin dibawa ke publik. Dalam setiap siklus pengembangan, studio berusaha menyelaraskan tema produk dengan momentum sosial dan identitas lokal yang sedang diperkuat. Ini membuat SmartCraft Packs tidak statis atau generik, melainkan selalu berevolusi bersama gerak budaya sekitarnya. Secara kelembagaan, pola ini juga menunjukkan bahwa studio kecil seperti Mitra Bangun Kreatifa bisa memainkan peran penting dalam ekosistem pendidikan alternatif dan ekonomi kreatif. Mereka tidak bergantung pada skema pendanaan besar, melainkan pada pemetaan daya komunitas dan kerja lintas peran. Perancang grafis, pengrajin, fasilitator pelatihan, dan admin media sosial duduk dalam satu meja untuk mengembangkan produk, yang berarti bahwa keberhasilan pola ini bukan pada produk itu sendiri, melainkan pada semangat kolaboratif di balik prosesnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

SmartCraft Packs bukan sekadar produk kreatif, melainkan aset strategis dalam pengembangan *concept store* Studio Mitra Bangun Kreatifa. Dengan menggabungkan unsur seni, edukasi, dan teknologi, produk ini membangun ekosistem hilirisasi kreatif yang mendorong keterlibatan pengunjung secara langsung dan interaktif. Setiap SmartCraft Pack dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran berbasis praktik, nilai budaya lokal, serta teknologi pendukung seperti QR Code dan AR. Penempatan produk secara kuratorial, integrasi narasi kreatif, dan pembukaan akses produksi melalui media digital menjadikan

SmartCraft Packs sebagai produk unggulan yang tidak hanya memiliki nilai ekonomi, tetapi juga nilai transformasional bagi pengunjung, kreator, dan masyarakat sekitar. Dalam konteks ini, SmartCraft Packs berhasil menempati posisi sebagai media pemberdayaan seni yang relevan, adaptif, dan berkelanjutan dalam format *concept store* berbasis komunitas dan teknologi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adila, H., Amilia, W., Rusdianto, A. S., & ... (2024). Pengembangan "Pacapa Untung" untuk Memperkuat Branding Produk Kreatif UMKM Desa Arjasa. Docx: Development of "Pacapa Untung" to Strengthen Branding of .... *J-Dinamika: Jurnal ....* <https://publikasi.polije.ac.id/j-dinamika/article/view/4909>
- Andini, A., Prayekti, E., Wulandari, D. D., & ... (2025). Stimulation of Creative Entrepreneurship: Utilizing Natural Materials in Healthcare through a Nanotechnology Approach. *BERNAS: Jurnal ....* <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/11369>
- Andriani, Y., Dewi, L., & Indrawari, I. (2020). Penerapan Ekonomi Digital Perempuan Pengrajin Bordir Dalam Rangka Penguatan Ekonomi Rumah Tangga di Nagari Singgalang Tanah Datar. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*. <https://www.academia.edu/download/89557291/184.pdf>
- Aruna, A., & Praherdhiono, H. (2024). Implementasi Pendekatan Objective-Oriented Project Planning dalam Pekerjaan Magang MBKM di PT. Mitra Bangun Kreatifa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <http://jerkn.org/index.php/jerkn/article/view/296>
- Aruna, A., Surya, E., Marcelliantika, A., & Iriaji, I. (2023). Rancang Desain Interaktif Pattern Kebudayaan Kabupaten Blitar Sebagai Wujud Pemajuan Budaya Berbasis Steam. ... & CALL FOR PAPER Fakultas Ekonomi, Query date: 2025-07-11 14:36:27.
- Hidayah, A., & Pohan, F. S. (2021). Pengembangan Modul Kewirausahaan Bagi Tenant Inkubator Bisnis: Pendekatan Model Analysisi Desing Development Implementation Evaluation (ADDIE). ... : *JURNAL KOMUNIKASI, BISNIS DAN ....* <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/alkalam/article/view/4201>
- Husain, T. K., Rosada, I., & Riskiah, S. (2024). Pengaruh Tingkat Keberhasilan Usaha Penggilingan Gabah di Kabupaten Sidrap yang Dipengaruhi oleh Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan. *Journal Galung ....* <http://www.jurnalpertanianumpar.com/index.php/jgt/article/view/1218>
- Iriaji, I., Taufani, A., Prasetyo, A., Aruna, A., & ... (2024). Pagelaran Pottery Village: Culture-Education Resin-Concrete Souvenir in Industrial Tourism. *KnE Social ...*, Query date: 2025-07-11 14:36:27. <https://knepublishing.com/index.php/KnE-Social/article/view/16192>

- Kusmulyono, M. S. (2023). Studi eksplorasi manfaat dan tantangan pembelajaran kewirausahaan melalui pameran usaha. *Journal Human Resources 24/7: Business ....* <http://jhr247.org/index.php/JHR247BISMA/article/view/59>
- Lubis, T. A., Firmansyah, F., Ekasari, N., & ... (2024). Optimalisasi Hilirisasi Bisnis Melalui Peningkatan Kemampuan Manajerial Pada Pelaku Usaha Kuliner Berbahan Baku Nanas. ... , *Teknologi dan ....* <https://mail.online-journal.unja.ac.id/JITDM/article/view/41585>
- Maharani, M. D. D., Irwanti, M., & Pratama, D. (2024). KEBERLANJUTAN TRANSFORMASI WARISAN PERTAMBANGAN MENUJU WISATA-BAHARI PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG KAWASAN SIJORI. ... *Pariwisata dan Kewirausahaan* .... <http://usahid.ac.id/conference/index.php/snpk/article/view/214>
- Mayasari, S., & Bila, I. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecoprint untuk Mengembangkan Keterampilan Wirausaha bagi Siswa Madrasah Ibtida'iyah. *Educate: Journal of Community* .... <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/educate/article/view/4665>
- Oktaviani, D. D., Purnomo, M. A. J., Hajja, S. N., & ... (2024). Aksesibilitas Kaum Inklusif Disabilitas Batik Ciprat Rumah Kinasih dengan Kreativitas Penciptaan Busana Karnaval. *Jurnal Abdimas* .... <https://journal.unjani.ac.id/index.php/jkwk/article/view/559>
- Perdana, T. A., Putra, F., & Budiantoro, R. A. (2021). Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Industri Rumah Tangga Melalui Batik Bakau. *Surya Abdimas*. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/abdimas/article/view/1328>
- Prasetyo, A., Nidhom, A., Wulandari, D., Rahmawati, N., & ... (2024). Meningkatkan Potensi Kampung Wisata Pengolahan Susu Samar sebagai Destinasi Wisata Digital melalui Pemanfaatan Aset MOOC. *Indonesian Journal of ..., Query date: 2025-07-11 14:36:27*.
- Puspita, W. N., Sari, P., & Agustin, M. (2024). Analysis of Downstream Technological Needs of Research Results Based MBKM. *Praxis: Journal of ....* <https://journal.annurulpress.com/praxis/article/view/6>
- Ragil, S., Saptiono, H., Rahmawati, R., & ... (2023). Pelatihan Pembuatan Ecoprinted Totebag sebagai Materi Prakarya Ramah Lingkungan bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jumat Pendidikan* .... <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/3275>
- Ratnawati, I., Prasetyo, A., Iriaji, I., & ... (2023). Ecoprint Souvenirs Product Diversification Boost SME Competitiveness: Sanan Village Case Study. ... *Conference on Art ..., Query date: 2025-07-11 14:36:27*. <http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/8447>
- Salsabila, A., Surya, E., Roziqin, M., & ... (2024). Pemanfaatan Ruang Terbuka Studio Pengembang Media Pembelajaran Sebagai Pusat Inkubasi Batik Berbasis Triplehelix Collaboration Bernilai Income Generating. *Sci-tech ..., Query date:*

2025-07-11

14:36:27.

[https://www.mes-](https://www.mes-bogor.com/journal/index.php/stj/article/view/392)

[bogor.com/journal/index.php/stj/article/view/392](https://www.mes-bogor.com/journal/index.php/stj/article/view/392)

Witjaksono, A. D., Wijayati, D. T., Iriani, S. S., & ... (2022). Peningkatan Kualitas Guru SMK Kabupaten Nganjuk Melalui Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah. *ABIMANYU: Journal* ....  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/abimanyu/article/view/15850>

Zaid, M., Alam, A. Z. I., & Alam, A. A. F. (2023). Implementasi Konsep Manajemen Pariwisata di Desa Wisata Herbal Sebagai Alternatif Usaha Pariwisata Purbakala Sumpang Bitu. *Jurnal IPMAS*.  
<https://www.pusdig.my.id/ipmas/article/view/306>