To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat
Oktober 2024, Vol.7, No.3, hal, 526-537
ISSN(P): 2622-6332; ISSN(E): 2622-6340
http://www.ojs.unanda.ac.id/index.php/tomaega

Pelatihan Perancangan dan Praktik Merakit *Knockdown Furnitur* di Desa Kertosari Kendal

Prasiska Damastuti [1*], Nukhbah Sany [2], Eilsa Adelia [3], Friska Damayanti [4]
[1234] *Desain Furnitur, Politeknik Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu*
**Correspondent Email: prasiska.damastuti@poltek-furnitur.ac.id*

Article History:
Received: 08-07-2024; Received in Revised: 05-08-2024; Accepted: 27-08-2024
DOI: http://dx.doi.org/10.35914/tomaega.v7i3.2815

Abstrak

Desa Kertosari merupakan desa yang terletak di Kecamatan Singorojo, Kabupaten Kendal yang sebagian penduduknya menggantungkan hidupnya dan mendapatkan sumber penghasilan dari usaha dibidang furnitur. Terdapat kurang lebih 30 pelaku usaha yang bergerak di bidang furnitur. Produk furnitur yang dihasilkan masih dikerjakan secara manual dengan desain yang konvensional dan teknik yang sederhana. Untuk memenuhi pangsa pasar terkini, pelaku usaha harus mengutamakan desain dan kualitas produk yang dihasilkan. Oleh karena itu diperlukan upskilling bagi pelaku usaha furniture terkait perancangan dan perakitan knockdown furnitur sehingga dapat mengembangkan inovasi produk yang sesuai dengan masyarakat modern. Tahapan dalam kegiatan ini adalah identifikasi permasalahan, persiapan kegiatan, penyampaian materi dan evaluasi. Setelah diadakannya kegiatan pelatihan ini, para peserta telah memahami tahapan merancang sebuah produk furniture yang dapat dilihat pada hasil *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh peserta yang menunjukkan peningkatan dari yang semula skor 4,4 menjadi 5,7. Pengetahuan tersebut dapat digunakan oleh pelaku usaha untuk mengembangkan produk yang dihasilkan sehingga dapat meningkatkan penjualan produknya.

Kata Kunci : pelatihan, knock down furnitur, perancangan, usaha furnitur

Abstract

Kertosari village is located in Singorojo District, Kendal Regencywhere most villagers depends on their livelihood and income from businesses in furniture sector. There are approximately 30 business actor operating in the furniture sector. Furniture that produce are still manually made with conventional designs and simple techniques. To supply the current market, businesses have to prioritize the design and quality of the products. Therefore, it is necessary to increase skills for furniture practitioners related to designing and assembling knockdown furniture so that they can develop product that appropriate in modern society. The stages in this activity are identifying problems, preparing activities, delivering material and evaluating. After this training, the participants understood the stages of designing a furniture product which can be seen in the results of the posttest and pretest carried out by the participants which showed an increase from 4,4 to 5,7. This knowledge can be used by business actors to develop their products so as to increase product sales.
Key Word: training, knock down furniture, design, furniture business

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

1. Pendahuluan

IKM atau Industri Kecil Menengah merupakan industri yang mempunyai fokus di bidang produksi dan sektor industri. Menurut Permen Perindustrian RI NO.64/M-IND-PER/7/2016, kriteria industri yang tergolong Industri Kecil Menengah antara lain ditentukan oleh aset, omset, dan jumlah karyawan yang dipekerjakan. Bidang usaha atau industri yang tergolong Industri Kecil Menengah mempunyai aset paling tinggi bernilai Rp 200.000.000,00 serta mempunyai omset cukup tinggi yaitu hingga 1 Milyar Rupiah dan mempekerjakan paling sedikit 20 karyawan .

Perkembangan industri kecil menengah merupakan salah satu pilar peningkatan perekonomian suatu daerah yang berdampak pada pembangunan nasional. Upaya pengembangan industri kecil menengah harus dilakukan sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh suatu daerah. Desa Kertosari merupakan desa yang terletak di Kecamatan Singorojo, Kabupaten Kendal yang memiliki potensi sumber daya alam berupa kawasan hutan yang menghasilkan kayu perkakas. Menurut data Kepala Desa Kertosari terdapat kurang lebih 30 IKM yang bergerak di bidang furnitur. Potensi IKM ini cukup besar terbukti dari warga yang menggantungkan hidupnya dan mendapatkan sumber penghasilan dari industri furnitur tersebut. Selain itu, berdasarkan observasi langsung, diperoleh informasi bahwa permintaan akan produk furnitur di Desa Kertosari juga tergolong cukup tinggi baik dari warga setempat maupun warga di luar Desa Kertosari. IKM yang bergerak di bidang furnitur di Desa Kertosari menyediakan jasa pembuatan furnitur berbahan utama kayu antara lain kusen, pintu, jendela, lemari, tempat tidur, meja dan kursi. Segala bentuk pesanan furnitur pada IKM di Desa Kertosari masih dikerjakan secara manual dan dengan bantuan alat sederhana. Produk yang dihasilkan tergolong produk furnitur dengan desain yang konvensional dan teknik yang sederhana.

Sebagai upaya untuk membuka wawasan pelaku IKM furnitur di Desa Kertosari terkait desain – desain furnitur yang terkini dan up to date, pada tahun 2022 penulis telah melakukan sosialisasi terkait desain furnitur yang *up to date* ditinjau dari segi desain, penggunaan bahan, material finishing serta penggunaan bahan packing yang optimal untuk produk furnitur. Dari kegiatan tersebut diperoleh informasi bahwa pelaku IKM di Desa Kertosari mendapatkan wawasan baru terkait desain furnitur yang mereka hasilkan. Informasi lain yang didapat adalah berupa kemampuan pelaku IKM dalam bidang merancang sebuah furnitur dirasa masih rendah. Beberapa pelaku IKM belum menguasai teknik menggambar sebuah desain produk, khususnya pada gambar dengan skala tertentu. Gambar dengan skala tertentu merupakan sebuah dokumen penting dalam proses produksi sehingga proses produksi dapat berjalan efektif dan efisien. Gambar berskala dapat digunakan sebagai acuan pada saat pengerjaan produk oleh pelaku IKM atau pemilik usaha sehingga akan menghasilkan produk yang lebih presisi dan sesuai

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

dengan perencanaan. Disisi lain dengan adanya gambar kerja berskala, pelaku usaha akan memiliki standar desain, sehingga akan memudahkan pengerjaan pesanan produk sejenis di masa depan. Oleh karena itu, gambar kerja merupakan dokumen yang harus ada dalam proses produksi furniture.

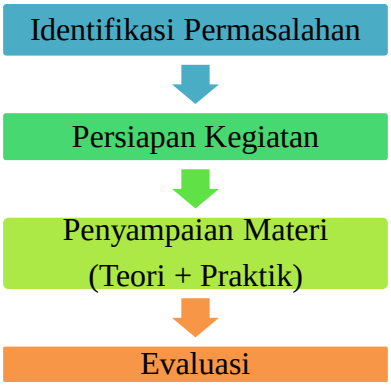
Perkembangan teknologi saat ini berlangsung dengan sangat cepat dan mempengaruhi berbagai sektor termasuk di bidang furnitur Kehidupan manusia yang semula sederhana, saat ini bisa dikategorikan menjadi kehidupan modern dengan banyak tuntutan yang lebih besar terhadap kebutuhan furnitur. Produk furnitur yang semula konvensional, saat ini mulai merambah pada produk-produk yang dihasilkan dari penggunaan teknologi terbaru. Salah satu trend desain furnitur yang sedang menjadi trend saat ini adalah gaya minimalis (Harto, 2014). Produk furnitur yang dihasilkan oleh IKM merupakan produk yang saat ini sedang didorong untuk mampu memenuhi pasar internasional. Untuk dapat diterima di pasar internasional, produk furnitur harus mengutamakan desain dan kualitas yang sesuai dengan permintaan pasar internasional. Guna mendapatkan kepercayaan konsumen, pelaku usaha harus benar – benar memperhatikan kualitas dan selalu memperbaiki produk yang dihasilkan (Widiyanti et al., 2022). Dalam upaya peningkatan kualitas produk furnitur, dalam proses produksinya, pelaku IKM harus memiliki kemampuan untuk memahami cara merancang furnitur khususnya dalam hal pemahaman terhadap sebuah gambar kerja sehingga dapat mengembangkan inovasi produk yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern. Gambar kerja merupakan dokumen penting dalam proses produksi karena dapat digunakan sebagai acuan dalam membuat suatu produk. Oleh karena itu, pelaku IKM setidaknya harus mampu membaca gambar kerja supaya produk yang dihasilkan sesuai dengan perencanaan produksi, terutama pada produk furnitur knockdown yang membutuhkan tingkat presisi lebih tinggi. Tingkat presisi tinggi pada furniture knockdown akan memudahkan pengguna untuk merakitnya. Furniture knockdown saat ini merupakan salah satu alternatif furniture yang sangat diminati oleh masyarakat luas karena biaya yang dikeluarkan dalam pengiriman lebih rendah daripada furniture knock up. Furniture knockdown di desain mudah dirakit oleh pengguna yang awam terhadap furniture karena dilengkapi dengan panduan perakitan. Furniture knock down dapat dirakit oleh pengguna secara mandiri dengan mengacu pada panduan perakitan.

Oleh karena itu, pengetahuan tentang *knockdown furniture* juga sangat dibutuhkan oleh pelaku IKM guna mengembangkan inovasi produk yang dihasilkan sehingga dapat mengikuti tren pasar. Disisi lain pelaku usaha akan diuntungkan karena dapat menghemat biaya produksi dan biaya pengiriman. Dengan *packing* furniture yang minimalis, pelaku usaha dapat mengoptimalkan pengiriman barang dan ruang pengiriman barang dpat terisi secara maksimal (Agustiano et al., 2018)

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

2.Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa observasi dilapangan secara langsung untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh pelaku IKM Desa Kertosari. Metode observasi merupakan sebuah metode untuk mengetahui secara langsung objek yang diamati, dalam hal ini adalah pelaku usaha furniture di Desa Kertosari (Pujaastwa, 2016). Observasi merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh kekuatan indera seperti pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa berdasarkan pada fakta-fakta peristiwa (Pujaastwa, 2016).Dari hasil observasi terhadap 10 pelaku IKM tersebut maka dapat dirumuskan konsep pelatihan yang sesuai dengan yang mereka butuhkan yaitu berupa pelatihan perancangan dan perakitan *knock down* furnitur.



Gambar 1. Diagram Alur Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilakukan secara tatap muka dengan metode ceramah. Pemaparan materi pelatihan dilakukan untuk menyampaikan teori dan penjelasan-penjelasan lainnya agar dapat dipahami oleh seluruh peserta. Setelah pemateri memaparkan materi pelatihan, selanjutnya dilakukan demonstrasi. Metode demonstrasi merupakan metode mengajar dengan menggunakan peragaan untuk menjelaskan suatu pengertian atau memperlihatkan bagaimana berjalannya suatu proses (Rina et al., 2020). Demonstrasi dipilih untuk memudahkan pemahaman dengan menunjukkan cara merancang dan merakit *knockdown furnitur*. Dalam pelaksanaan pelatihan, peserta juga diijinkan untuk melakukan tanya jawab dan diskusi untuk memastikan peserta aktif mengikuti kegiatan pelatihan.

Selain metode tersebut diatas, pemateri mempersilakan peserta untuk mempraktikkan ulang apa yang baru saja didemonstrasikan dengan menggunakan alat peraga yang telah disediakan. Hal tersebut bertujuan agar peserta lebih cepat memahami materi yang diberikan. Materi praktek berupa bahan dasar *stool* menggunakan bahan *medium density board* (MDF) multipleks dengan ketebalan 18 mm dengan finishing pada bagian dudukan dengan menggunakan lapisan melaminto.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Setelah sesi praktik berakhir, dilakukan evaluasi pelatihan terhadap peserta. Teknik evaluasi dilakukan dengan metode *One-Group Pretest-Postest Design* dimana kemampuan peserta pelatihan dilihat pada kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta terhadap materi yang disampaikan. Metode ini dapat digambarkan pada gambar berikut.

Tabel 1. Teknik Penilaian

Pretest	Perlakuan	Postest
T1	X	T2

Keterangan :

T1 : Tes *Pretest* untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan awal

T2 : Tes Postest untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan akhir

X : Perlakuan berupa pemberian materi terkait perancangan produk dan knockdown furnitur

Jenis instrumen yang digunakan adalah seperangkat pertanyaan terkait materi pelatihan berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 pertanyaan yang mana setiap soal dibuat untuk mengukur pemahaman terkait perancangan furnitur dan knockdown furnitur. *Pretest* digunakan untuk mengukur pemahaman materi pelatihan sebelum peserta memperoleh informasi dan materi dari narasumber. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta setelah diberikan perlakuan yaitu berupa pelatihan perancangan produk furnitur. Penilaian dilakukan pada masing-masing peserta dengan menggunakan instrument penilaian berupa pemberian skor 1 (satu) untuk jawaban benar dan 0 (nol) untuk jawaban salah. Jika terdapat perbedaan dimana nilai *posttest* lebih besar disbanding *pretest* maka pelatihan merancang produk dan knockdown furnitur berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman peserta pelatihan. Penyajian data merupakan proses penampilan data secara sederhana dalam bentuk paparan naratif dari hasil pengerjaan (Magdalena et al., 2021) sehingga pemahaman peserta pasca pelatihan dapat terlihat.

3.Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program kegiatan diawali dengan observasi secara langsung pada tanggal 20 Juli 2023 untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh pelaku IKM Desa Kertosari. Berdasarkah hasil observasi tersebut diperoleh informasi bahwa setelah dilakukan pelatihan tahun 2022 berupa sosialisasi desain furnitur terkini, pelaku IKM Desa Kertosari masih membutuhkan peningkatan *skill* berupa perancangan produk furnitur. Selain observasi secara langsung, dilakukan juga wawancara kepada pemerintah desa. Hal ini bertujuan untuk melakukan diskusi lebih lanjut untuk merumuskan tema pelatihan yang sesuai. Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh 10 orang pelaku IKM furnitur di Desa Kertosari.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Gambar 2. Koordinasi dengan Pemerintah Desa Kertosari

3.1. Pemaparan Materi Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan pada tanggal 9 Agustus 2023 dan diawali dengan penyampaian materi terkait tema pelatihan oleh narasumber. Materi yang dimaksud yaitu tentang Teknik bagaimana merancang sebuah produk furnitur. Penyampaian materi ini dilakukan agar peserta pelatihan dapat memahami teori tentang merancang sebuah produk furnitur dengan baik. Pengetahuan ini nantinya akan dapat diterapkan dalam proses bisnis furnitur yang mereka miliki (Hilmiana & Kirana, 2022).



Gambar 3. Pemaparan Materi oleh Narasumber

3.2. Praktik Merancang Produk Furnitur

Kegiatan selanjutnya adalah demonstrasi sekaligus praktik menggambar. Pada aktivitas ini, peserta sudah disediakan *stool* yang dapat diamati atau diukur untuk kemudian disusun gambar kerja secara sederhana. Stool knock down ini sangat bermanfaat untuk hunian sempit karena dapat menghemat ruang (Yusuff & Maulana, 2020). Berdasarkan aktivitas tersebut diperoleh hasil bahwa sebagian besar pelaku usaha furnitur tidak menggunakan gambar kerja sebagai acuan dalam membuat suatu produk. Hal ini akan menyebabkan pelaku usaha tidak memiliki standar akan produk yang dihasilkan sehingga bisnis yang mereka miliki akan mengalami kesulitan ketika ada permintaan barang yang sama dari konsumen. Disisi lain pelaku usaha juga akan mengalami kesulitan secara teknis ketika mereka mendapatkan karyawan baru. Hal ini dapat dihindari apabila para pelaku usaha mempunyai standar produk yang mereka miliki berupa gambar kerja. Desain produk yang matang, perwujudan konsep dan visualisasi produk yang baik,

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

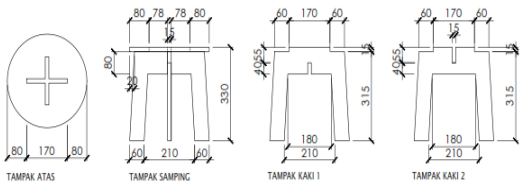
ditunjang dengan penggunaan bahan baku dan kualitas proses yang baik akan menghasilkan produk dengan kualitas yang tinggi (Yusuf & Maulana, 2020). Proses desain furnitur membutuhkan keterampilan mendesain, pengalaman, intuisi, dan pengetahuan dalam lingkup yang sangat luas. Proses perancangan mebel membutuhkan inspirasi, konsep dan ide untuk memberikan kepuasan, kenyamanan, dan kesenangan kepada pengguna mebel (Widiatmoko dan Santoso, 2016). Dalam kegiatan ini, peserta pelatihan juga diberikan wawasan terkait proses perolehan inspirasi, konsep maupun ide dalam merancang sebuah produk furnitur.



Gambar 4. Praktek Membuat Gambar Kerja

3.3. Praktik Merakit *Knockdown* Furnitur

Aktivitas setelah peserta pelatihan merancang produk furnitur adalah merakit *knockdown* furnitur. Knock down furniture merupakan furniture bongkar pasang yang dapat dijadikan pilihan produk yang sesuai dengan perkembangan hunian terkini dimana dibangun pada lahan yang terbatas (Elvira, 2018). Produk yang digunakan untuk praktik yaitu berupa *stool* berbahan dasar *medium density board* (MDF) dengan ketebalan 18 mm. Desain stool (bangku pendek) terdiri dari 3 komponen yaitu bagian dudukan, kaki 1 dan kaki 2. Dimensi dudukan berbentuk lingkaran dengan radius 330 mm dengan ketinggian 315 mm. Berikut merupakan gambar kerja *knockdown stool* (bangku pendek) yang digunakan pada pelatihan ini.



Gambar 5. Gambar Kerja *Knockdown* Stool

Masyarakat yang tinggal pada hunian dengan luasan terbatas mempunyai kemungkinan untuk pindah pada hunian yang lebih luas. Dengan adanya knock down furniture, akan sangat menguntungkan Ketika mereka pindah rumah. Knock down furniture yang digunakan dalam kegiatan ini tidak hanya mudah dirakit oleh pengguna namun juga dalam hal pengemasan yang lebih sederhana. Hal ini

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

didasari oleh kepraktisan dan minimalisasi biaya sebagai tujuan dari perancangan perabot ini (Wibowo, 2016).

3.4. Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan

Evaluasi merupakan hal penting dalam keseluruhan program pendidikan termasuk salah satunya pada program pelatihan. Evaluasi dapat digunakan untuk mengetahui Tingkat pemahaman peserta atau dampak dari dilaksanakannya program pelatihan tersebut (Aryanti, dkk, 2018).

Kegiatan evaluasi pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan cara membagikan lembar soal berisi 10 pertanyaan kepada peserta pelatihan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang disampaikan oleh narasumber. Evaluasi pelaksanaan pelatihan terbagi menjadi 4 hal yaitu terkait materi pelatihan, fasilitator pelatihan, serta fasilitas pendukung.

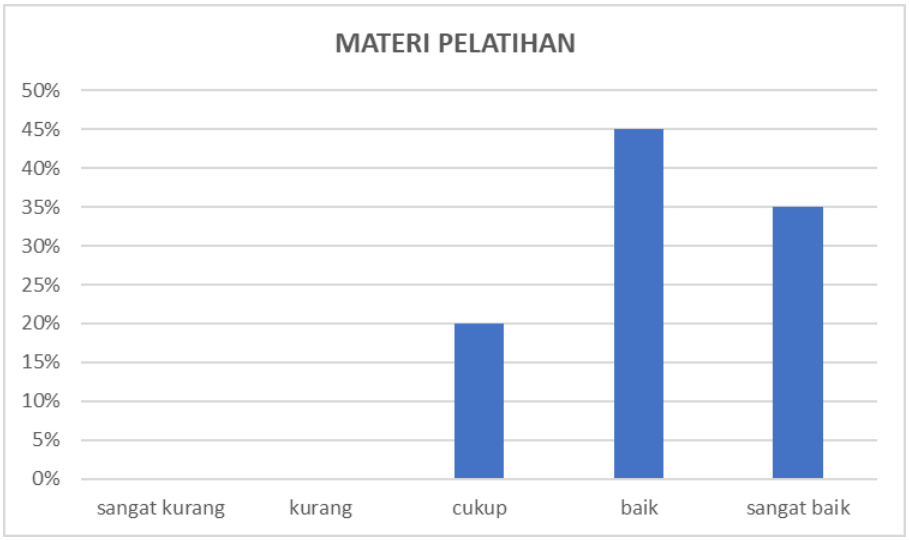
Berdasarkan penilaian *pretest* dan *posttest* peserta pelatihan diperoleh informasi bahwa 90% dari peserta pelatihan mengalami peningkatan dalam memahami materi pelatihan.

Tabel 1. Evaluasi Pelatihan

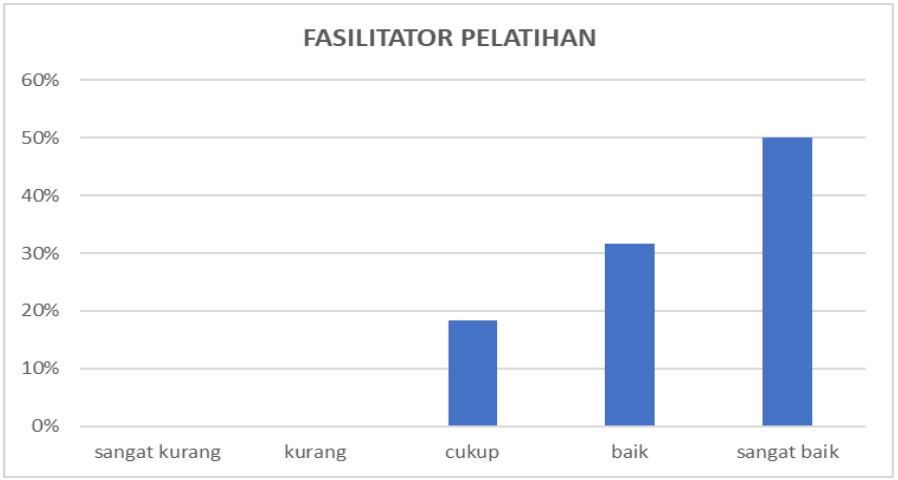
	Skor		
Nama	**Pre-Test**	**Post-Test**	**Kesimpulan**
R 1	0	7	Meningkat
R 2	4	7	Meningkat
R 3	6	7	Meningkat
R 4	4	7	Meningkat
R 5	6	6	Tetap
R 6	1	4	Meningkat
R 7	1	3	Meningkat
R 8	3	5	Meningkat
R 9	4	5	Meningkat
R 10	5	6	Meningkat
Rata-rata	4,4	5,7	Meningkat

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan kemudian dianalisis dan dibuat judgement berdasarkan kriteria yang ditetapkan sebelumnya (Widoyoko, 2017). Evaluasi Berdasarkan kriteria penilaian yang ditetapkan sebelumnya, rata-rata nilai *pretest* peserta pelatihan adalah 4,4 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 5,7. Angka tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan pengetahuan peserta pelatihan terhadap perancangan produk dan knockdown furnitur. Berdasarkan penilaian tersebut dapat digunakan untuk membantu perencanaan, perbaikan, dan pengembangan serta penyempurnaan kegiatan kedepan (Aryanti dkk, 2018).

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Gambar 3. Grafik Evaluasi Kepuasan Peserta Terhadap Materi Pelatihan



Gambar 4. Grafik Evaluasi Kepuasan Peserta Terhadap Fasilitator Pelatihan

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Gambar 5. Grafik Evaluasi Kepuasan Peserta Terhadap Fasilitas Pendukung

Dalam kegiatan ini juga dilakukan evaluasi terhadap kepuasan peserta dalam mengikuti kegiatan ini dilihat dari 3 hal yaitu materi pelatihan, fasilitator pelatihan, serta fasilitas pendukung. Evaluasi materi pelatihan dilakukan pada kesesuaian materi dengan kebutuhan guna pengembangan usaha. Sedangkan pada fasilitator pelatihan, evaluasi dilakukan dalam hal pengusanaan materi, cara penyampaian, susuan materi, kerjasama dan kedekatan dengan peserta serta penampilan narasumber. Fasilitas pendukung yang dijadikan evaluasi adalah tempat, fasilitas, dan konsumsi yang disediakan. Berdasarkan angket penilaian, 80 % peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan pada saat pelatihan sangat sesuai dengan kebutuhan peserta untuk mengembangkan usaha furnitur yang dimilikinya,. Evaluasi penyelenggaraan pelatihan dilakukan untuk mengumpulkan saran dan masukkan peserta pelatihan sebagai Upaya untuk perbaikan program pelatihan yang akan dilaksanakan kemudian (Arifin, 2013).

Evaluasi terhadap kepuasan peserta ditunjukkan dengan hasil kuosioner yang menunjukkan 80% peserta menyatakan fasilitator sudah baik, dan 90% peserta menyatakan fasilitas pelatihan sudah baik. Program pelatihan dianggap efektif apabila proses pelatihan dirancang memuaskan bagi peserta pelatihan baik dari segi materi, narasumber, maupun fasilitas pelatihan, sehingga peserta pelatihan tertarik dan termotivasi untuk belajar dan berlatih (Aryanti dkk, 2018). Peningkatan pengetahuan dan kompetensi yang dimiliki oleh pelaku IKM furnitur Desa Kertosari terkait perancangan dan perakitan knockdown furnitur menjadi modal pengembangan usaha furnitur yang mereka miliki. Pelaku IKM furnitur akan mampu membuka peluang besar untuk dapat menciptakan desain furnitur yang sesuai dengan permintaan pasar. Disisi lain, terbentang luas kemungkinan untuk meningkatkan kualitas hasil produksi agar dapat mencapai pasar yang lebih luas atau global (Harto, 2014).

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

4.Kesimpulan

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan pelatihan perancangan dan perakitan *knock down* furnitur bagi pelaku IKM furnitur dapat berjalan sesuai dengan perencanaan. Dari skor *pretest* dan *posttest* diperoleh informasi bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan pengetahuan peserta pelatihan terhadap perancangan produk dan knockdown furnitur dari skor rata-rata 4,4 menjadi 5,7. Saran yang diberikan dari kegiatan ini adalah perlu pendampingan secara intens kepada peserta pasca pelatihan dalam proses perancangan sebuah desain furnitur supaya wawasan yang diperoleh oleh peserta benar – benar dapat diterapkan pada usaha yang mereka miliki.

5.Ucapan Terimakasih

Terimakasih diucapkan kepada Politeknik Industri Furnitur dan Pengolahan Kayu yang telah mendukung secara penuh terselenggaranya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Desa Kertosari, Kabupaten Kendal serta kepada Pemerintah Desa Dawungsari atas Kerjasama dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

6.Daftar Pustaka

Arifin, N. (2013). *Manajemen sumberdaya manusia: Teori dan kasus*. unisnu press.

Aryanti, T., Supriyono, S., & Ishaq, I. (2018). Evaluasi program pendidikan dan pelatihan. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, *10*(1), 1-13.

Widoyoko, E. P. (2017). Evaluasi program pelatihan. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.

Agustiano, E., Setiawan, A. P., & Tanaya, F. (2018). Perancangan Flat Pack Furniture. *Intra*, *6*(2), 519-524.

Yang, C. F., & Sung, T. J. (2016). Service design for social innovation through participatory action research. *International Journal of Design*, *10*(1).

Harto, H. P. (2014). TREND DESAIN FURNITUR: Pemakai, Nilai Ekonomis, dan Pengembangannya. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, *3*(1).

Hilmiana, H., & Kirana, D. H. (2022). Digitalisasi Pemasaran Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Pendapatan Umkm Segarhalal. *Kumawula J. Pengabdi. Kpd. Masy*, *5*(1), 74.

Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di sdn bojong 04. *Nusantara*, *3*(2), 150-165.

Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, *4*.

Endayani, T. B., Rina, C., & Agustina, M. (2020). Metode demonstrasi untuk

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

meningkatkan hasil belajar siswa. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, *5*(2), 150-158.

Wibowo, S. (2016). Perancangan Mebel Knockdown yang User-Friendly untuk Ruang Tamu. *Intra*, *4*(2), 704-717.

Widiyanti, E., Erlyna, W. R., Suherlan, Y., & Arief, I. S. (2022). Peningkatan Daya Saing UMKM Kacang J-Nut melalui Perbaikan Kemasan dan Pemasaran Online. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 244-250.

Maulana, S. (2020). Perancangan Stool Dengan Sistem Knockdown Bagi Pengunjung Café Jco. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *2*(2), 157-166.

Widiatmoko, R., & Santosa, A. (2016). Perancangan Furniture pada Hunian Kost Pekerja di Kawasan Surabaya Timur. *Intra*, *4*(1), 63-72.

Jamaludin, J. (2014). Pengantar Desain Mebel. *Bandung: Kiblat Buku Utama*.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).