

Kerajinan *Dream Catcher* sebagai Upaya *Social-Entrepreneurship* pada Mahasiswa Prodi Sosiologi

**Sam'un Mukramin^{1*}, Yumriani², Maemunah³, St. Haniah⁴,
Andi Nursida⁵, Kurnia S⁶, Nur Aulia Abd. Majid⁷**

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia
*sam_un88@yahoo.co.id

Received 16-01-2023

Revised 22-01-2023

Accepted 25-01-2023

ABSTRAK

Kerajinan *dream cather* sebagai upaya pelatihan dalam *social-entrepreneurship* pada mahasiswa Prodi Sosiologi. Kegiatan tersebut dilakukan agar mahasiswa memiliki kemampuan, kemandirian dan jiwa kewirausahaan sosial sebagai wujud cara dalam menyelesaikan masalah sosial melalui strategi bisnis. Selain itu, untuk membantu mahasiswa agar dapat mengembangkan kerajinan tangan yang bernilai ekonomis dengan pemanfaatan barang bekas dan limbah bulu ayam menjadi sebuah hiasan pernak pernik dan dapat dijadikan gantungan kunci yakni *dream catcher*. Pendampingan dilakukan secara langsung di kampus Universitas Muhammadiyah Makassar. Metode pelaksanaan pendampingan adalah melakukan praktik langsung kemudian didemonstrasikan di depan mahasiswa. Materi pendampingan disampaikan dengan mempresen-tasikan sejarah asal usul dan langkah-langkah pembuatan *dream catcher*. Hasil pendampingan ini mahasiswa mendapatkan referensi baru untuk membuat kerajinan tangan yang dapat bernilai ekonomis dan berbahan baku yang mudah didapatkan. Kemudian mahasiswa juga merencanakan strategi pemasaran pada para pelaku usaha yaitu dengan tetap menjaga kualitas produk kerajinan tangan *dream catcher*, promosi dan pengemasan yang unik.

Kata Kunci: Kerajinan; *Dream Catcher*; Mahasiswa; *Entrepreneurship*

ABSTRACT

Dream catcher craft as a training effort in social-entrepreneurship for Sociology Study Program students. This activity is carried out so that students have the ability, independence and social entrepreneurial spirit as a way to solve social problems through business strategy. In addition, to help students to be able to develop handicrafts that have economic value by utilizing used goods and chicken feather waste to become decorative knick-knacks and can be used as key chains, namely dream catchers. Assistance is carried out directly on the Makassar Muhammadiyah University campus. The method of implementing mentoring is to do direct practice and then demonstrate it in front of students. The mentoring material is delivered by presenting the history of the origin and the steps for making a dream catcher. As a result of this assistance, students get new references for making handicrafts that can have economic value and raw materials that are easily available. Then students also plan marketing strategies for business actors, namely by maintaining the quality of dream catcher handicraft products, promotions and unique packaging.

Keywords: *Craft; Dream Catchers; Student; entrepreneurship*

PENDAHULUAN

Kerajinan tangan sebagai bagian dari kategori kreativitas yang banyak diminati warga serta perkembangannya sangat didorong oleh pemerintah Indonesia. Bila diamati secara mendalam masing-masing daerah yang terdapat di Indonesia masing-

masing mempunyai kerajinan tangan yang bisa diunggulkan jadi pendorong selaku kerja sampingan ataupun pemasukan rumahan (Dilla *et al.*, 2022). Hiasan dengan berbagai rupa serta wujud banyak ditemukan dalam keseharian. *Dream catcher* salah satu barang yang dikira mempunyai nilai seni, yang digunakan sebagai salah satu fasilitas hiasan ruangan serta tercantum elemen yang berarti dalam dunia desain bidang dalamnya. *Fitting* yang dipakai guna membuat *dream catcher* pada saat ini cukup beragam. Namun tidak menutup mungkin bahan-bahan semacam limbah industri serta limbah organik pula bisa dimanfaatkan (Dona *et al.*, 2022).

Terkait dengan kerajinan tangan, maka terdapat banyak bukti kongkrit kerajinan sederhana yang dapat diperoleh dan diselesaikan, misalnya oleh Achmad Iskandar di Kalimantan Timur. Achmad Iskandar, menemukan cara mengubah sampah plastik menjadi toples bunga. Dari model ini sangat terlihat jika sampah plastik yang tidak disangka-sangka mencakup limbah yang bisa dimanfaatkan selaku bahan pembuatan wadah bunga. Bisa jadi berbagai limbah juga bisa dimanfaatkan sebagai bahan pembuatan kreasi *dream catcher* (Pratama, 2011).

Limbah bulu ayam bagi peternak ayam sangat banyak serta berlimpah. Umumnya bulu ayam dimanfaatkan sebagai bahan alami modern untuk membuat *shuttlecock* atau bola bulu tangkis, kerajinan tangan, dijadikan sumber pakan ternak lain, ada juga yang dibakar menjadi kompos tanaman. Limbah yang membusuk seperti darah yang berceceran, potongan organ, bulu, hingga isi perut yang menimbulkan bau tak sedap yang berdampak buruk merupakan keluh kesah masyarakat terhadap limbah pemotongan ayam yang berlangsung dimana-mana. Bulu ayam mengandung banyak sekali limbah, dan sangat sulit untuk dimusnahkan, oleh karena itu diperlukan pemikiran tentang cara yang paling tepat untuk melakukan pengolahan limbah bulu ayam menjadi suatu hal yang berharga (Huda & Aji, 2016).

Produktivitas dalam merancang bermacam tipe kerajinan tangan dari tangan-tangan kreatif yang kompeten, tidak lepas dari sumber gagasan para anak muda hingga orangtua. Gagasan bisa diambil dari bermacam perihal yang terdapat disekitara kita. Contoh dari peristiwa yang terjalin dari alam serta sebagainya. Oleh sebab itu, kerajinan tangan *dream chatcer* yang didesain sedemikian rupa termotivasi dari jaring laba-laba, salah satu hewan yang terletak di daratan (Listiawati *et al.*, 2020). Dimana laba-laba tersebut mampu membuat jaring sebagai habitatnya, jaring laba-laba yang tersusun rapi sehingga terlihat menarik dan unik. Kerajinan tangan tidak selamanya bisa dihasilkan dari bahan yang mahal, bisa menggunakan bahan sederhana namun tetap mempunyai nilai seni dan keindahan yang tinggi. Kerajinan tangan *dream chatcer* ini dengan sumber ide jaring laba-laba, penggunaan bulu ayam sebagai hiasannya, dikombinasikan dengan manik-manik, sehingga manifestasinya menjadi lebih menarik dan indah (Wisri Puastuti, 2007).

Perlunya latihan untuk persiapan langkah selanjutnya yang bisa diakomodir masyarakat terkait dengan penjualan barang menggunakan media *online* dari hasil pengerjaan barang yang sudah diciptakan. Batas anggota bisa ditambah kembali dengan tingkat yang lebih luas, dan menciptakan kerajinan pendukung bunga yang

cerah, misalnya membuat wadah bunga hias dari wadah bekas baik dari plastik, botol, dan toples bekas alhasil bisa mendukung kreasi bunga yang meriah sekaligus membatasi anggaran yang dikeluarkan guna membuat keahlian ini (Amin, Indriasih, 2022). Adanya penambahan hasil pemasaran kerajinan tangan, tidak hanya dipasarkan secara *offline* di rumah, tokoh, serta di tempat-tempat ramai lainnya. Namun, warga dapat memanfaatkan media digital secara *online* dengan menggunakan bermacam fasilitas semacam jejaring sosial media (facebook, instagram, tiktok, shope, lazada dan lain-lain) (Renata, Okawati, Agustina, 2022).

METODE PELAKSANAANS

Rangkaian kegiatan pendampingan ini dilaksanakan melalui 3 tahapan, yakni:

- a. Tahap persiapan, dilakukan identifikasi kondisi mahasiswa sosiologi.
- b. Tahap pelaksanaan, dilakukan pembinaan atau sosialisasi pada mahasiswa. Pada tahap ini digolongkan menjadi dua sesi, sesi pertama menjelaskan perihal pendampingan pemanfaatan potensi lokal, serta pengemasan pendampingan pembuatan *dream cather*. Pendampingan pembuatan *dream catcher* ini ialah beberapa aktivitas yang membuat produk di dalam mendesainnya. Aktivitas desain ini mengambil limbah plastik dan bulu ayam potong disekitarnya untuk dijadikan hiasan yaitu berupa *dream catcher*.
- c. Pelatihan pembuatan produk yang baik. Tujuan pelatihan ini adalah menyamakan pandangan para mahasiswa pendidikan sosiologi agar karya yang dihasilkan oleh para mahasiwa bisa berkembang.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan dilakukan di Gedung Iqra lantai 2 Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari kamis, 15 Desember 2022. Acara berlangsung dari pagi hari dengan dihadiri oleh Mahasiswa Pendidikan Sosiologi sebagai peserta kegiatan sebanyak 30 orang. Adapun kegiatan pendampingan ini berupa pelatihan pembuatan kerajinan tangan yang bahan dasarnya ekonomis (barang bekas) yang dilakukan mahasiswa Pendidikan Sosiologi. Kegiatan diawali dengan sambutan oleh mahasiswa Magister (S2) Pendidikan Sosiologi dan mahasiswa Sarjana (S1) Pendidikan Sosiologi Universitas Muhammadiyah Makassar, kemudian sambil mengisi absensi kehadiran yang telah dipersiapkan oleh tim. Penjelasan pertama berupa pengenalan kerajinan tangan dengan menunjukkan sebuah *dream catcher* utuh dan menjelaskan sejarah asal-usulnya, bahwa *dream catcher* berasal dari suku asli Amerika. *Dream catcher* diperkenalkan sebagai kriteria empiris yang merupakan penemuan ilmiah asli konstituen saraf yang mendasari kesadaran fenomenal (Wong, Noreika, Móró, Revonsuo, Windt, Valli, Tsuchiya, 2020). *Dream catcher* atau biasa disebut penghalang mimpi buruk, mempunyai fungsi dan makna tiap bagian, yakni: 1) jaring laba-laba melambangkan siklus kehidupan, kemungkinan penciptaan yang tak terbatas. 2) manik-manik, ada berbagai jenis batu atau permata di antara jaring, yang mewakili laba-laba, dan laba-laba menunjukkan kepribadian yang berbeda dari penenun yang berbeda. Manik-manik juga terkadang dipercaya sebagai tempat

penyimpanan mimpi indah yang tersangkut di antara jaring. 3) lingkaran, bagian utamanya berbentuk lingkaran, yang melambangkan lingkaran kehidupan yang terus berjalan, dan tidak ada akhir atau awal yang menggambarkan kehidupan dan bagaimana kaitannya dengan lingkaran, ada juga lubang di tengah, yang berfungsi sebagai *filter* untuk melewati mimpi indah. 4) bulu-bulu, bagian bulu yang menjuntai dari tubuh utama, dianggap sebagai jalan untuk mimpi indah atau pilihan untuk turun ke orang yang sedang tidur. Kemudian penempatan *dream catcher* disimpan di dekat tempat tidur dan di suatu tempat di mana sinar matahari dapat mengenainya sehingga keesokan paginya mimpi buruk dapat dibakar oleh sinar matahari (Siek, 2021).



Gambar 1. Pemateri Menjelaskan Sejarah dan Makna *Dream Catcher*

Selanjutnya dijelaskan alat dan bahan serta langkah-langkah dalam pembuatan *dream catcher*. Alat dan bahan: gunting, lem tembak, bulu ayam yang sudah bersih, lingkaran pinggir gelas air mineral, tali sepatu, manik manik, dan benang rajut. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan bulu ayam dan gelas minuman bekas lalu bersihkan. Setelah itu gunting pinggiran gelas plastic tersebut dan satukan sampai benar-benar tidak lembek menggunakan plester atau lem, agar memiliki tampilan yang terkesan lebih tebal serta kuat, tak terlalu lentur, alhasil disaat dililit menggunakan tali sepatu tidak lembek. Cara tersebut lebih menghemat waktu pembuatan kerajinan tangan *dream catcher* dan meminimalisir biaya, bahan yang dibutuhkan mudah didapat. Kedua, lingkaran yang telah jadi, dililit menggunakan tali sepatu, setelah itu ujung lingkaran yang sudah dililit dikaitkan kemudian dilem. Memakai tali sepatu dapat sangat menyingkat waktu pada tahapan pembuatannya. Ketiga, setelah itu rangkai lingkaran yang telah dililit menggunakan tali sepatu, eratkan dengan benang rajut dan lilitkan benang rajut, tapi buat sedikit celah agar benang dapat dimasukkan, sampai menghasilkan simpul begitu seterusnya hingga terbentuk semacam jaring laba-laba. Keempat, masukkan manik-manik pada tali sepatu dan ikat ujung tali sebagai tumpuan manik tersebut. Kelima, siapkan beberapa bulu ayam yang


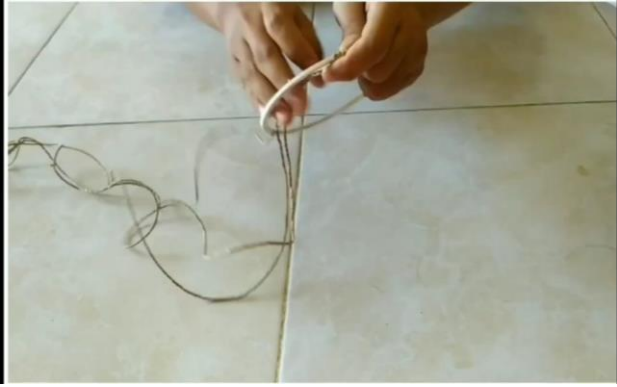
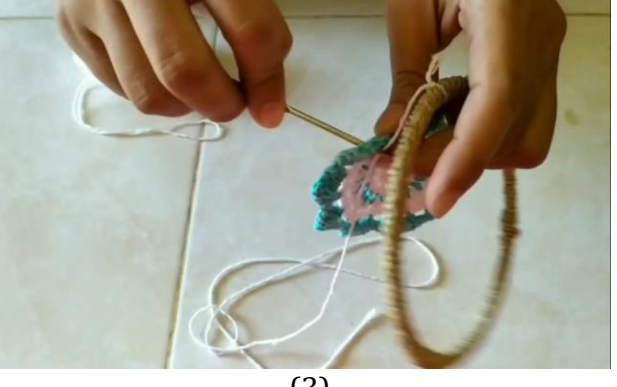

sudah dibersihkan dan manik-manik, masukkan manik-manik pada benang kemudian masukkan bulu pada lubang manik-manik dan lem tunggu sampai lemnya kering dan benar-benar lengket, buat tiga buah dalam satu tali. Keenam, kaitkan benang tadi pada lingkaran di semua sisi kanan, kiri dan bawah lingkaran. Langkah terakhir buat gantungan dan selesai.

Adanya proses pembuatan kerajinan tangan dengan cara tutorial tersebut, akan mengefesienkan waktu serta menggunakan modal yang minim untuk membuat *dream catcher*, karena selain mengganti bahan yang susah diperoleh dengan bahan yang lebih mudah diperoleh dan murah. Misalnya untuk lingkaran *dream catcher*, diganti lingkaran yang terbuat dari rotan dengan pinggiran gelas kemasan plastik, dan benang diganti dengan bone sepatu, karena menggunakan benang untuk melilit lingkaran butuh waktu yang lama hanya untuk melilitkan benang pada lingkaran belum lagi dengan *compositions* lainnya, sedangkan menggunakan bone sepatu untuk melilit lingkaran tidak membutuhkan waktu yang lama karena ruas bone sepatu agak lebar, sedangkan menggunakan benang membutuhkan waktu yang lama sampai berjam-jam karena ruas benang sangat kecil. Berdasarkan eksperimen ini diketahui bahwa waktu pembuatan dapat berkurang signifikan dalam *compositions* pembuatan *dream catcher*. Selain itu, kerajinan ini juga berpotensi menjadi usaha sampingan bagi kalangan remaja sampai orang tua. Karena pembuatannya yang sangat mudah, selain modalnya yang jadi lebih murah juga dalam *compositions* pembuatannya tidak memakan waktu yang lama. Pembuatan kerajinan tangan ini, bisa dibuat sesuai dengan keinginan sendiri dan membuat dalam jumlah yang banyak, karena belum tentu dapat menemukan kerajinan ini di setiap daerah. Selain itu kerajinan tangan *dream catcher* ini banyak diminati masyarakat karena bentuknya yang unik, selain itu juga bisa digunakan sebagai gantungan kunci, dan hiasan interior.

Kegiatan kerajinan *dream catcher* merupakan upaya *Social-Entrepreneurship* bagi mahasiswa Prodi Sosiologi. Menurut Tjiptady et al., (2020) *entrepreneurship* merupakan hal yang sangat penting. Pada dasarnya kerajinan *dream catcher* sebagai upaya *Social-Entrepreneurship* berbahan dasar limbah bulu ayam dan gelas plastik bekas mineral kemasan, diketahui bahwa bahan dasarnya tidak berbahaya bagi ekosistem dan bernilai ekonomis, disadari bahwa gerakan ini memiliki tujuan untuk memperluas potensi mahasiswa, yang memiliki manfaat untuk membuat karya tangan yang unik dan dapat dimanfaatkan untuk membangun imajinasi dan gaya hidup serta menambah penghasilan di mata masyarakat (Musapana, 2020).

Berdasarkan penjelasan tata cara desain dalam pembuatan kerajinan tangan *dream catcher* di atas, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

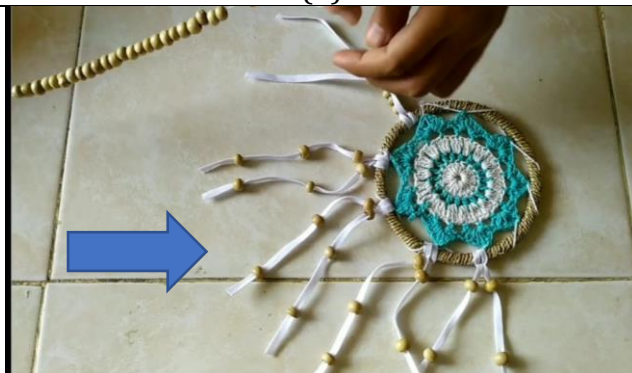
Tabel 1. Langkah-langkah pembuatan kerajinan tangan *Dream Catcher*

	1. Siapkan alat dan bahan
	2. Lilit lingkaran menggunakan tali sepatu
	3. Pasang benang rajut yang sudah dibentuk
	4. Kaitkan tali sepatu ke lingkaran, sesuai keinginan.



(5)

5. Masukkan manik-manik ke tali sepatu yang telah diikatkan di lingkaran.



(6)

6. Susun manik-manik dan berikan spasi, agar mudah memasang bulu ayam.



(7)

7. Ambil bulu ayam yang sudah dibersihkan, sisipkan ke sela manik-manik kemudian lem.



(8)

8. Tahap terakhir buat kaitan gantungan. Dan siap dijadikan hiasan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada mahasiswa prodi sosiologi maka dapat disimpulkan:

- a. Pemanfaatan barang bekas dan limbah sebagai bahan dasar kerajinan tangan seperti *dream catcher*, adalah salah satu tindakan peduli dan ramah lingkungan.
- b. Melalui Pendampingan Mahasiswa Prodi Sosiologi Pembuatan Kerajinan *Dream Catcher* Bernilai Ekonomis Bagi Masyarakat. Mahasiswa sangat tertvotivasi untuk praktekkan dan mengembangkan kerajinan tangan tersebut, selain alat dan bahan yang mudah ditemukan, juga bernilai ekonomis.
- c. Pengembangan inovasi kerajinan tangan yang dipaparkan kepada mahasiswa prodi sosiologi akan dikembangkan.
- d. Strategi pemasaran pada para pelaku usaha yaitu dengan tetap menjaga kualitas produk kerajinan tangan *dream catcher*, promosi dan pengemasan yang unik, penggunaan *marketplace* sebagai sarana pemasaran selain memasarkan produk secara konvensional (berjualan langsung).

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan yang tak terhingga kepada kami untuk terus menggali informasi dan belajar bersama dengan individu lainnya. Salam dan Tasbih terus ditumpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membuka jalan bagi kaumnya untuk mendayagunakan otak dan hatinya, untuk tetap memandang sebagai cahaya logika. Penulis sangat sadar bahwa telah menerima banyak dukungan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas PPL. Selanjutnya, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tersirat telah berkontribusi dalam menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada Mahasiswa Prodi sosiologi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. A. N. A., Indriasih, D., & Utami, Y. (2022). Pemanfaatan Limbah Plastik Menjadi Kerajinan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 2(1), 35–41.
- Dewi Surani, Listiawati, Merli Andini, N. M. (2020). Pelatihan Macrame untuk Meningkatkan Keterampilan Ibu-Ibu Rumah Tangga Produktif. *Abdimas Bina Bangsa*, 01(02), 143–152.
- Dilla, H. A., Fauzi, D. L., Diyanti, E. W., Nur, D., & Evanthe, A. (2022). Pendampingan Identifikasi Potensi Wisata Dalam Perancangan Grand Design Kampung Wisata Bahari Terpadu Sukolilo Baru Kota Surabaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 302–309.
- Dona, E., Hidayati, H., Abaharis, H., & Badri, J. (2022). Pelatihan Pembuatan Profil Kewirausahaan Siswa SMA. *Abdimas Bina Bangsa*, 3(2), 309–313.
- Huda, S., Sulhadi, S., & Aji, M. P. (2016, October). Pembuatan Dan Karakterisasi Pelet

- Ikan Dari Bulu Ayam. *In Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* (Vol. 5, pp. SNF2016-MPS).
- Musapana, Siti Amalia, I. R. (2020). Kerajinan Limbah Cangkang Kerang Sebagai Alternatif Pembuatan Bros Ramah Lingkungan Tambakrejo Semarang. *ABDI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 58–66. <https://doi.org/10.24036/abdi.v2i1.54>
- Pratama, F. A. E. (2011). Pembuatan Produk Kerajinan Vas Bunga dengan Material Komposit Bulu Ayam. Tugas Akhir.
- Renata, Frisca Okawati, Tri Agustina, T. S. (2022). Pendampingan Pembuatan Konten Digital Untuk Pengembangan Komunitas UMKM “ EPI (Excellent Preneur Indonesia)” Surabaya. *Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 565–574.
- Siek, I. M. K. (2021). *Abstrak Perancangan Koleksi Womenswear , Menwear , Kidswear dan Produk Lifestyle Autumn / Winter 2021 dari Inspirasi Dream Catcher Oleh : Siek, Ika Meliyani Kurniyanto NRP : 180216002 Abstract Designing Womenswear , Menwear , Kidswear dan Product Lifesty. 2020–2021.*
- Tjiptady, B. C., Yoto., & Marsono. (2020). Entrepreneurship Development Design based on Teaching Factory to Improve the Vocational Education Quality in Singapore and Indonesia, *4th International Conference on Vocational Education and Training (ICOVET), Malang, Indonesia*, pp. 130-134, doi: 10.1109/ICOVET50258.2020.9230222.
- Wisri Puastuti. (2007). *Teknologi Pemrosesan Bulu Ayam dan Pemanfaatannya*. 17(2), 53–60.
- Wong, W., Noreika, V., Móró, L., Revonsuo, A., Windt, J., Valli, K., & Tsuchiya, N. (2020). The Dream Catcher experiment: Blinded Analyses Failed to Detect Markers of Dreaming Consciousness in EEG Spectral Power. *Neuroscience of Consciousness*, 2020(1), 1–19. <https://doi.org/10.1093/NC/NIAA006>.