



## **PELATIHAN SENI CUTTERISTIC SEBAGAI PELUANG USAHA INDUSTRI KREATIF PADA PONDOK PESANTREN AL- QUDS PEKANBARU**

**Roza Linda<sup>1</sup>, Sabarno Dwirianto<sup>2</sup>, Khairunsyah Purba<sup>3</sup>, Afrinaldy Rustam<sup>4</sup>**

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau<sup>1234</sup>

Email : rozalinda@uin-suska.ac.id

---

### **ABSTRACT**

*This community service activity aims to provide knowledge about cutteristic art as a creative industry business Opportunity. The method of service activities is carried out using method, question and answer and practice. In evaluating the results achieved in this service, use the observation sheet provided at the beginning and end of the activity. The observation sheet contains motivation and interest, cooperation and collaboration, knowledge and skills, as well as the sustainability of making cutteristic art independently. Service activities were carried out for female students at the Al-Quds Pekanbaru Islamic Boarding School, consisting of 50 female students and 5 female teachers. After the end of community service activities, training participants have knowledge and skills regarding making cutteristic art as a creative industry business opportunity. From the results of the questionnaire distributed, 43 people or 98% agreed that cutteristic art could be developed into a business Opportunity.*

**Keywords :** Cutteristic art, business opportunity, creative industry

### **ABSTRAK**

*Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang seni cutteristic sebagai peluang usaha industri kreatif. Metode kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode caramah, tanya jawab dan praktek. Dalam mengevaluasi hasil yang dicapai dalam pengabdian ini menggunakan lembar observasi yang diberikan diawal dan diakhir kegiatan. Lembar observasi berisikan tentang motivasi dan minat, kerjasama dan kolaborasi, pengetahuan dan keterampilan, serta keberlanjutan pembuatan seni cutteristic secara mandiri. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada para santriwati di Pondok Pesantren Al- Quds Pekanbaru yang terdiri dari 50 orang santriwati dan 5 orang pengajar perempuan. Setelah berakhirnya kegiatan pengabdian masyarakat, peserta pelatihan memiliki pengetahuan dan ketrampilan mengenai pembuatan seni cutteristic sebagai peluang usaha industri kreatif. Dari hasil angket yang disebar sebanyak 43 orang atau sebesar 98 % setuju bahwa seni cutteristic dapat dikembangkan menjadi peluang usaha.*

**Kata Kunci :** Seni cutteristic, Peluang Usaha, Industri Kreatif.

### **1. Pendahuluan**

Stagnasi pertumbuhan ekonomi dan degradasi lingkungan yang semakin mengkhawatirkan, mendorong seluruh negara di dunia untuk lebih mengedepankan kreativitas dalam berkehidupan ekonomi yang memaksimalkan nilai tambah dari suatu produk barang dan jasa dalam rangka keberlanjutan kehidupan dan peradaban manusia. Selain itu perkembangan platform digital, media sosial, dan pasar online telah memberikan akses yang lebih luas dan langsung ke konsumen global sehingga mempercepat pertumbuhan industri yang memiliki nilai kreativitas yang tinggi. Industri kreatif merujuk pada sektor ekonomi yang berfokus pada produksi dan distribusi barang dan jasa yang memiliki nilai tambah tinggi dan dihasilkan melalui kreativitas dan keahlian individu atau kelompok. Industri ini melibatkan kombinasi seni, budaya, desain, teknologi, dan bisnis. Industri kreatif mencakup berbagai sektor yang

menciptakan, menghasilkan, dan mendistribusikan produk dan layanan yang berkaitan dengan ekspresi budaya, seni, desain, media, hiburan, mode, arsitektur, periklanan, dan lain sebagainya.

Terapat potensi ekonomi pada industri kreatif yang signifikan karena di dalam industri kreatif memiliki kreativitas, inovasi, dan nilai estetika yang tinggi. Oleh sebab itu Industri kreatif dapat menjadi peluang usaha yang menarik bagi generasi muda diberbagai belahan dunia karena juga didukung oleh perkembangan teknologi yang banyak diakses oleh generasi muda. Di Indonesia berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 mencatat nilai tambah ekonomi yang dihasilkan oleh sektor-sektor kreatif yang dapat dilihat dari kontribusi terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia sebesar 7,44%. Angka ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Dengan adanya kemajuan teknologi dan aksesibilitas yang lebih besar terhadap informasi dan pasar global, industri kreatif mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir dan mampu menciptakan lapangan kerja dan mempromosikan pertumbuhan ekonomi lokal.

Adapun faktor-faktor yang melatarbelakangi industri kreatif ini berkembang pesat (Ria Arifianti, 2017) antara lain kreativitas anak muda, kemajuan teknologi, mudahnya akses komunikasi, meningkatnya pengguna media social dan sisi kehidupan seseorang. Salah satu bentuk industri kreatif yang bisa ditekuni dibidang seni adalah seni *cutterstic* atau seni memotong kertas. Seni *cutteristic* dapat menjadi salah satu peluang usaha bagi anak muda. Bisnis atau usaha *cutteristic* menghasilkan karya seni dari kertas dengan teknik pemotongan dan lapisan untuk menciptakan gambar tiga dimensi. Meskipun bisnis ini biasanya terkait dengan pembuatan hadiah atau dekorasi pernikahan, ada peluang bagi anak muda untuk memulai bisnis *cutteristic* dengan pendekatan yang segar dan kreatif. Selain menjual produk, anak muda juga dapat mengorganisir *workshop* atau kursus pemotongan kertas *cutteristic*. Mereka dapat berbagi pengetahuan dan keterampilan mereka dengan orang lain yang tertarik untuk belajar membuat karya seni *cutteristic*. Ini bukan hanya menciptakan sumber pendapatan tambahan, tetapi juga membangun koneksi dan kesadaran merek.

Berdasarkan gambaran situasi untuk meningkatkan kreativitas anak muda dalam memanfaatkan peluang bisnis industri kreatif maka pengabdian tertarik untuk membuat pengabdian masyarakat yang berjudul "PELATIHAN SENI CUTTERISTIC SEBAGAI PELUANG USAHA INDUSTRI KREATIF PADA PONDOK PESANTREN AL QUDS PEKANBARU".

### 3. Landasan Teori

#### Industri Kreatif

Definisi industri kreatif yang diambil dari buku *The Creative Industries: Culture and Policy* oleh Terry Flew: Industri kreatif mengacu pada sektor ekonomi yang berhubungan dengan produksi, distribusi, dan pemasaran barang dan jasa yang berakar pada kreativitas, keterampilan, dan talenta individual. Secara umum, industri kreatif mencakup sektor-sektor seperti seni, periklanan, arsitektur, periklanan, desain, film, video, musik, pertunjukan, permainan video, penerbitan, periklanan, radio, TV, dan media interaktif. Industri kreatif tidak hanya mencakup produksi produk atau karya seni itu sendiri, tetapi juga mencakup aktivitas yang terkait dengan pengembangan, distribusi, dan pemasaran produk-produk tersebut. Definisi ini menekankan bahwa industri kreatif mencakup berbagai sektor yang berbasis kreativitas dan melibatkan produksi, distribusi, dan pemasaran produk dan jasa. Industri ini didorong oleh individualitas, talenta, dan keterampilan para pelaku di dalamnya.

Menurut Departemen Perdagangan RI, Industri Kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Sedangkan menurut *Ekonomi Kreatif Menurut United Nations Conference On Trade and Development (UNCTAD)* didefinisikan sebagai siklus produksi barang dan jasa yang menggunakan kreativitas dan modal intelektual sebagai masukan utamanya.

### **Ruang Lingkup Industri Kreatif**

Ruang lingkup ekonomi kreatif di Indonesia berdasarkan Inpres Nomor 6 Tahun 2009 adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan
2. Penerbitan
3. Perangkat lunak
4. TV dan Radio
5. Desain
6. Musik
7. Film
8. Permainan dan Games
9. Jasa Periklanan
10. Arsitektur
11. Seni Pertunjukan
12. Kerajinan
13. Fesyen
14. Seni Rupa

Industri kreatif diklasifikasikan sebagai berikut: (Ruxandra-Irina Popescu and Rzvian- Andrei Corbo. 2012):

1. Industri Central budaya: sastra, musik, seni pertunjukan dan seni visual
2. Industri lain pusat budaya: produksi film, museum dan perpustakaan
3. industri kreatif Umum: jasa properti, media dan sastra, suara industri, radio dan TV, Video dan video game;
4. Industri terkait: iklan, arsitektur, desain, fashion.

### **Seni Cutterstic**

*Cutterstic* merupakan seni memotong kertas dari China yang menjadikan kertas sebagai media utamanya. Sejak abad ke-12 seni *cutterstic* yang memiliki ciri khas desain yang rumit sudah menjadi bagian masyarakat Cina dan kemudian menyebar ke Timur Tengah hingga Eropa. Sejarah seni potong kertas telah ada dalam budaya dan tradisi berbagai negara di seluruh dunia. Contohnya, seni potong kertas tradisional Cina dikenal sebagai Jianzhi, sedangkan Jepang memiliki seni potong kertas yang disebut Kirigami. Seni potong kertas juga ditemukan di negara-negara seperti Jerman, Polandia, Meksiko, dan banyak lagi.

Seni potong kertas atau *cutterstic* adalah bentuk seni yang memadukan keterampilan tangan, kehalusan, dan imajinasi seniman. Hasil karya potong kertas yang rumit dan indah ini dapat menjadi perwakilan yang luar biasa dari kreativitas manusia. Dalam seni potong kertas, seorang seniman menggunakan pisau atau gunting untuk memotong dan membentuk lembaran kertas menjadi berbagai bentuk dan pola yang kompleks.

Teknik seniman potong kertas biasanya memulai dengan sketsa atau desain yang mereka ingin buat. Kemudian, mereka memotong dan memahat kertas dengan hati-hati menggunakan pisau tajam atau gunting halus. Dalam beberapa kasus, seniman juga dapat melapisi potongan kertas dengan lapisan lain untuk memberikan dimensi dan tekstur tambahan. Desain: Seni potong kertas dapat mencakup berbagai desain, termasuk bentuk alami seperti binatang, bunga, atau pemandangan alam. Selain itu, seniman juga bisa membuat desain geometris, pola yang rumit, atau bahkan potret manusia. Keindahan seni potong kertas terletak pada detail dan kerumitan bentuk yang diciptakan oleh seniman. Penggunaan karya seni potong kertas bisa berupa karya dua dimensi yang dipajang di dinding, atau juga bisa berbentuk tiga dimensi dalam bingkai kaca atau kubah. Potongan kertas ini sering digunakan sebagai hadiah, hiasan ruangan, atau bahkan dekorasi pernikahan.

<https://embistek.org/jurnal/index.php/aic/>

Submite : 05/12/2023 Accept : 15/01/2024 Publish : 20/02/2024

ISSN : 2964-0148

**Bahan – Bahan Untuk membuat Seni *Cutteristic***

Adapaun bahan – bahan yang diperlukan dalam menghasilkan sebuah seni *cutteristic* yaitu:

1. Kertas  
Pilihlah kertas berkualitas tinggi dengan ketebalan yang sesuai untuk memastikan hasil potongan yang tajam dan kuat. Kertas karton atau kertas bergram tinggi sangat direkomendasikan.
2. Pisau Pemotong  
Pisau cutter atau scalpel dengan mata pisau yang tajam akan digunakan untuk memotong kertas dengan presisi. Pastikan untuk menggunakan pisau yang berkualitas dan selalu menjaga keamanan saat menggunakan alat ini.
3. Mata Pisau Cadar  
Mata pisau cadar memiliki bentuk melengkung yang cocok untuk pemotongan sudut dan garis melengkung yang halus. Alat ini membantu menciptakan detail yang rumit pada karya *cutteristic*.
4. Alas Potong  
Gunakan alas potong yang datar dan kokoh untuk melindungi permukaan kerja dan memastikan pemotongan yang akurat. Alas potong biasanya terbuat dari bahan seperti karet atau akrilik.
5. Lem  
Lem yang kuat dan transparan digunakan untuk menyatukan lapisan-lapisan kertas dan menciptakan dimensi pada karya *cutteristic*. Pastikan untuk menggunakan lem yang aman untuk kertas dan tidak meninggalkan bekas noda.
6. Peralatan Pembersih  
Siapkan lap atau kuas kecil untuk membersihkan serpihan kertas dan debu dari hasil potongan. Hal ini penting untuk menjaga kebersihan karya Anda dan memastikan detail yang terlihat jelas.
7. Alat Pengukur  
Penggaris atau pengukur lainnya akan membantu Anda dalam mengukur dan menciptakan potongan yang simetris dan proporsional.
8. Pensil atau Spidol  
Alat tulis ini digunakan untuk menggambar pola atau sketsa pada kertas sebelum memotongnya. Pastikan untuk menggunakan pensil yang mudah dihapus atau spidol yang tidak meninggalkan noda permanen.
9. Aksesori tambahan seperti frame atau bingkai untuk menyajikan karya *cutteristic* Anda dengan indah.

**3. Metode Pengabdian**

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, pengabdian berencana merancang kegiatan yang dapat memberikan manfaat kepada para remaja di pondok pesantren Al-Quds melalui pelatihan seni *cutteristic* yang dapat menjadi peluang usaha industri kreatif. Kegiatan pelatihan seni *cutteristic* menggunakan pendekatan partisipatif yang berorientasi kepada upaya meningkatkan peran serta dalam berbagai proses dan pelaksanaannya.

Kegiatan pengembangan ketrampilan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan yang diikuti oleh para remaja di Pondok Pesantren Al-Quds Pekanbaru. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Peserta  
Peserta kegiatan pengabdian ini adalah para remaja pondok pesantren Al-Quds Pekanbaru
2. Tahap Persiapan  
Tahapan persiapan dilakukan dengan :

<https://embistek.org/jurnal/index.php/aic/>

Submit : 05/12/2023 Accept : 15/01/2024 Publish : 20/02/2024

ISSN : 2964-0148

- a. Observasi lapangan
  - b. Koordinasi dengan pimpinan pondok pesantren Al- Quds untuk mendiskusikan pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan, dan persiapan lokasi, alat, dan bahan untuk pelatihan dan pendampingan seni *cutteristic*.
3. Tahap pelaksanaan
- Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan dalam 1 pertemuan dengan pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi dengan tujuan untuk menguatkan pengetahuan peserta tentang nama dan fungsi alat dan bahan, serta tahapan pelatihan seni *cutteristic*. Kegiatan pendampingan dilakukan dengan mendampingi peserta dalam membuat seni *cutteristic*, dengan tujuan untuk menguatkan keterampilan peserta dalam meningkatkan kreatifitas sehingga menghasilkan suatu produk yang memiliki kreativitas yang tinggi dan bernilai jual.

Kelompok Sasaran Antara yang Strategis dalam pengabdian ini adalah sebanyak 50 orang yang merupakan para remaja (santriwati) di Pondok Pesantren Al-Quds Pekanbaru. Dalam mengevaluasi hasil yang dicapai dalam pengabdian ini menggunakan lembar observasi yang diberikan diawal dan diakhir kegiatan. Lembar observasi berisikan tentang motivasi dan minat, kerjasama dan kolaborasi, pengetahuan dan keterampilan, serta keberlanjutan pembuatan seni *cutteristic* secara mandiri. Penilaian diberikan kategori Sangat Baik, Baik, Kurang Baik, dan Tidak Baik.

#### 4. Hasil Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dari pengabdian masyarakat yang diadakan di Pondok Pesantren Al- Quds Rumbai pada hari Sabtu tanggal 10 Juni 2023 . Para peserta yang terdiri dari 50 orng santriwati dan 5 orang pengajar perempuan dari Pondok Pesantren Al-Quds. Materi pelatihan disampaikan oleh narasumber yang terdiri dari materi tentang bagaimana seni *cutterstic* menjadi peluang usaha dalam industri kreatif. Dalam kegiatan pengabdian ini para peserta pelatihan sangat antusias yang dapat dilihat dari semangat mereka untuk menyelesaikan karya *cutteristic*. Pola atau desain *cutteristic* sudah disiapkan oleh tim pengabdian untuk dibagikan diawal kegiatan pengabdian. Selain itu tim pengabdian juga memberikan angket atau obeservasi terkait dengan minat dan evaluasi kegiatan.

Hasil evaluasi dari angket yang disebar sebelum kegiatan didapat hasil 43 angket yang dikembalikan ke tim pengabdian dari 50 angket yang disebar. Adapun hasil olahan angket sebagai berikut:

1. Apakah anda mengetahui seni memotong kertas  
Jawaban: Peserta yang menjawab kurang tau sebanyak 58% atau sebanyak 25 orang, sedangkan yang menjawab tidak tau sebesar 14 persen atau sebanyak 6 orang, Peserta menjawab tahu sebanyak 12 orang atau sebesar 28 percent dan tidak ada satu orang pun yang menjawab sangat tau atau sebesar 0 persen.
2. Apakah anda mengetahui seni *cutteristic*  
Jawaban: Peserta yang menjawab sangat tau sebesar 65% atau sebanyak 28 orang. sedangkan yang menjawab kurang tau sebesar 33 % atau sebanyak 14 orang dan sisanya 2 persen menjawab tau.
3. Apakah anda mengetahui usaha industri kreatif  
Jawaban: Peserta yang menjawab tidak tau sebanyak 17 orang atau sebesar 39% dan peserta yang menjawab kurang tau sebanyak 12 orang atau 28 percent dan yang menjawab tau sebesar 33 % atau sebanyak 14 orang.
4. Apakah anda berminat melakukan usaha industri kreatif

Jawaban: Peserta menjawab tidak tau sebesar 51 % atau sebanyak 22 orang yang menjawab tidak tau. Sebesar 14 menjawab kurang tau dan 35 % menjawab berminat atau sebanyak 15 orang.

5. Apakah anda mengetahui seni *cutteristic* merupakan peluang usaha industry kreatif  
Jawaban: Sebanyak 23 orang peserta menjawab kurang tau atau sebesar 53% dan peserta yang menjawab kurang tau sebesar 40 persen atau sebanyak 17 orang. Peserta yang menjawab tau sebanyak 3 orang atau sebesar 7 persen dan tidak seorangpun yang menjawab sangat tahu.

Setelah diadakan pelatihan *cutteristic* tim pengabdian membagikan angket setelah kegiatan pengabdian dan hasil olahan angket sebagai berikut:

1. Apakah informasi yang disampaikan memberikan informasi yang bagus  
Jawaban: sebanyak 35 orang peserta atau sebesar 80 % mengatakan sangat baik dan sebanyak 9 orang atau sebesar 20 persen menjawab baik.
2. Bagaimana minat anda mengembangkan seni *cutteristic*  
Jawaban: Peserta yang menjawab sangat berminat sebanyak 15 orang atau sebesar 35% dan menjawab berminat sebanyak 20 orang atau sebesar 45 %. Peserta yang menjawab kurang berminat sebanyak 9 orang atau sebesar 20 persen.
3. Bagaimana narasumber menyampaikan materi  
Jawaban: Peserta menjawab penyampaian materi sangat baik sebesar 61 persen atau sebanyak 27 orang, dan sebesar 39 % mengatakan baik atau sebanyak 17 orang.
4. Apakah panitia melaksanakan kegiatan sesuai dengan harapan anda  
Jawaban: sebanyak 32 orang peserta atau sebesar 73 persen menjawab sangat sesuai harapan dan 12 orang atau sebesar 27 persen menjawab sesuai harapan.
5. Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan yang dibutuhkan  
Jawaban: Sebanyak 12 orang peserta atau sebesar 27 % menjawab materi yang disampaikan sangat sesuai dan sebanyak 29 orang atau sebesar 66 % menjawab sesuai. Peserta yang menjawab kurang sesuai sebesar 5 persen atau sebanyak 2 orang sisanya sebesar 2 persen atau sebanyak 1 orang menjawab tidak sesuai.
6. Apakah seni *cutteristic* merupakan seni yang berguna  
Jawaban: Peserta yang menjawab bahwa seni *cutteristic* merupakan seni yang sangat berguna sebanyak 27 orang atau sebesar 61 persen. Sedangkan yang menjawab berguna sebanyak 17 orang atau sebesar 39 persen.
7. Apakah setelah kegiatan ini anda akan melanjutkan pembuatan seni *cutteristic*  
Jawaban: Peserta yang menjawab akan melanjutkan pembuatan seni *cutteristic* sebanyak 33 orang atau sebesar 75 persen. Sebanyak 11 orang menjawab belum tau akan melanjutkan atau sebesar 25 persen,
8. Apakah seni *cutteristic* bisa dikembangkan menjadi peluang usaha  
Jawaban: Peserta menjawab 98 persen setuju bahwa seni *cutteristic* dapat dikembangkan menjadi peluang usaha.



Gambar 1 Pelatihan Cutteristic



Gambar 2 Tim Pengabdian dan Peserta

## 5. Penutup

### Pencapaian Hasil dari Pengabdian Masyarakat

1. Para peserta termotivasi akan melanjutkan pembuatan seni *cutteristic* sebanyak 33 orang atau sebesar 75 persen sisanya menjawab tidak tahu atau sebesar 25 persen.
2. Setelah berakhirnya kegiatan pengabdian masyarakat, peserta pelatihan memiliki pengetahuan dan ketrampilan mengenai pembuatan seni *cutteristic* sebagai peluang usaha industri kreatif. Dari hasil angket yang disebar sebanyak 43 orang atau sebesar 98 % setuju bahwa seni *cutteristic* dapat dikembangkan menjadi peluang usaha.

### Saran Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Karena keterbatasan waktu pelatihan maka sebaiknya kegiatan selanjutnya juga ditambahkan dengan memasukkan materi pembuatan pola atau desain dengan aplikasi menggunakan *software* dalam membuat pola *cutteristic*. Sehingga desain *cutteristic* yang custom bisa dihasilkan menggunakan aplikasi komputer.



### **Referensi**

- Arifianti Ria dan Mohammad Benny Alexandri, (2017), *Activation Of Creative Sub Economic Sector in Bandung*, Jurnal AdBispreneur, Vol 2
- Buitrago Felipe Restrepo & Ivan Duque Marquez, (2015) *Orange Economy*, terj. Hedwigis Hapsari, Mizan , Jakarta.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2009). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2010-2014*. Jakarta: Departemen Perdagangan.
- Intruksi Presiden No 6 tahun 2009 Tentang Pengembangan Industri Kreatif. Jakarta
- Ruxandra-Irina Popescu and Ruzvan-Andrei Corbo. (2012). *Creative City And Urban Development – Competitiveness Through Culture, Sibiu In The Context Of Unesco Creative Cities Network*. Humanities and Social Sciences Review. Bucharest, Romania