



Published online on the page: <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/jannah>

J A N N A H
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
| ISSN (Online) 3090-6636 |



Pemetaan Pengetahuan Kontekstual sebagai Fondasi Inovasi Desain Produk Perhiasan melalui Model C.R.A.C.K.S. di Medividi Studio Bandung

ASM Atamtajani^{1,*}, Pristine Ayn Haydar¹, Alvian Fajar Setiawan¹

¹Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit: 12 Juli 2026

Revisi: 12 Juli 2026

Diterima: 13 Juli 2026

Diterbitkan: 14 Juli 2026

Kata Kunci

Kriya Perhiasan, Tacit Knowledge, Knowledge Mapping, Model C.R.A.C.K.S, Inovasi Desain

Correspondence

E-mail: krackers@telkomuniversity.ac.id*

A B S T R A K

Industri kriya perhiasan memiliki potensi besar dalam pengembangan produk kreatif berbasis nilai budaya dan inovasi desain. Namun, Medividi Studio Bandung masih menghadapi kendala berupa dominasi tacit knowledge, belum tersedianya standar alur kerja, serta minimnya dokumentasi teknik kriya dan nilai budaya sebagai sumber inovasi desain. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan memetakan dan mendokumentasikan pengetahuan kontekstual sebagai fondasi inovasi desain produk perhiasan melalui penerapan tahap pertama Model Inovasi C.R.A.C.K.S., yaitu Contextual Knowledge Mapping. Kegiatan dilaksanakan selama empat bulan dengan melibatkan 3 pengrajin, 2 instruktur, dan 6 peserta workshop di Medividi Studio Bandung. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan participatory design melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, elicitation tacit knowledge, analisis proses kerja, penyusunan SOP/BPMN, serta inventarisasi motif dan nilai budaya. Hasil kegiatan menghasilkan peta pengetahuan kontekstual, SOP/BPMN alur kerja, glosarium teknik kriya, serta dokumentasi motif dan narasi budaya yang mendukung proses pembelajaran workshop, standarisasi produksi, dan pengembangan inovasi desain berbasis budaya lokal. Luaran tersebut memperkuat sistem transfer pengetahuan sekaligus menjadi fondasi implementasi tahapan berikutnya dalam Model Inovasi C.R.A.C.K.S. untuk mendukung pengembangan industri kreatif kriya perhiasan secara berkelanjutan.

Abstract

The jewelry craft industry has considerable potential for developing creative products rooted in cultural values and design innovation. However, Medividi Studio Bandung continues to face challenges related to the dominance of tacit knowledge, the absence of standardized workflows, and limited documentation of craft techniques and cultural values as sources of design innovation. This Community Service Program aimed to map and document contextual knowledge as the foundation for jewelry product design innovation through the implementation of the first stage of the C.R.A.C.K.S. Innovation Model, namely Contextual Knowledge Mapping. The program was conducted over a four-month period, involving three artisans, two workshop instructors, and six workshop participants at Medividi Studio Bandung. The implementation adopted a participatory design approach through participant observation, in-depth interviews, tacit knowledge elicitation, workflow analysis, the development of Standard Operating Procedures (SOP) and Business Process Model and Notation (BPMN), as well as the documentation of cultural motifs and values. The program resulted in a contextual knowledge map, standardized SOP/BPMN workflows, a glossary of jewelry craft techniques, and documentation of cultural motifs and narratives that support workshop-based learning, production standardization, and culture-based design innovation. These outputs strengthen knowledge transfer mechanisms while providing a foundation for implementing the subsequent stages of the C.R.A.C.K.S. Innovation Model to support the sustainable development of the jewelry craft creative industry.

This is an open access article under the CC-BY-SA license





1. Pendahuluan

Industri kriya perhiasan merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif yang memiliki potensi besar dalam menghasilkan produk bernilai tambah melalui perpaduan antara keterampilan, budaya, dan inovasi desain. Selain menghasilkan produk yang memiliki nilai ekonomi, kriya perhiasan juga menjadi media pelestarian identitas budaya, teknik pengerjaan tradisional, serta kreativitas yang berkembang melalui pengalaman para pengrajin [2], [5]. Oleh karena itu, keberlanjutan industri kriya tidak hanya ditentukan oleh kemampuan menghasilkan produk baru, tetapi juga oleh kemampuan mengelola dan mentransformasikan pengetahuan yang dimiliki para pelaku usaha menjadi sumber inovasi yang dapat diwariskan dan dikembangkan secara berkelanjutan [10], [12].

Sebagian besar pengetahuan dalam proses pembuatan perhiasan masih berupa tacit knowledge, yaitu pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman praktik, intuisi, serta kebiasaan kerja yang belum terdokumentasi secara sistematis [7], [10]. Kondisi tersebut menyebabkan proses transfer pengetahuan sangat bergantung pada interaksi langsung antara pengrajin dan peserta workshop. Akibatnya, kualitas pembelajaran, konsistensi proses produksi, serta regenerasi pengetahuan menjadi sulit distandarkan ketika jumlah peserta maupun aktivitas produksi terus berkembang.

Medividi Studio Bandung merupakan salah satu studio kriya perhiasan yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat produksi, tetapi juga sebagai ruang edukasi melalui berbagai kegiatan workshop bagi mahasiswa, masyarakat, dan pelaku UMKM. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran di Medividi Studio masih mengandalkan demonstrasi langsung instruktur tanpa didukung dokumentasi pengetahuan yang terstruktur. Alur kerja produksi belum tersusun dalam bentuk Standar Operasional Prosedur (SOP), istilah teknis kriya masih digunakan secara lisan, sementara berbagai motif dan narasi budaya yang berpotensi menjadi sumber inspirasi desain belum terdokumentasi secara sistematis. Kondisi tersebut berpotensi menghambat efektivitas transfer pengetahuan, menjaga konsistensi kualitas produk, serta membatasi pengembangan inovasi desain berbasis budaya lokal.

Permasalahan yang dihadapi mitra meliputi tiga aspek utama, yaitu: (1) dominasi tacit knowledge yang belum terdokumentasi sehingga menyulitkan proses transfer pengetahuan; (2) belum tersedianya standar alur kerja produksi dan pembelajaran yang berdampak terhadap konsistensi kualitas hasil workshop; serta (3) belum adanya inventarisasi motif, teknik, dan narasi budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber inovasi desain produk. Ketiga permasalahan tersebut menunjukkan perlunya suatu pendekatan yang tidak hanya mampu mentransformasikan pengetahuan implisit menjadi pengetahuan eksplisit, tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan tersebut ke dalam proses inovasi desain produk secara sistematis [6], [7].

Berbagai model manajemen pengetahuan telah dikembangkan untuk mendukung proses penciptaan dan transfer pengetahuan, salah satunya SECI Model yang diperkenalkan oleh Nonaka dan Takeuchi. Model tersebut menjelaskan transformasi pengetahuan melalui empat tahapan, yaitu socialization, externalization, combination, dan internalization, dengan fokus utama pada konversi antara tacit knowledge dan explicit knowledge. Pendekatan tersebut efektif dalam membangun sistem pengelolaan pengetahuan, namun belum secara khusus mengakomodasi proses eksplorasi potensi kriya, kolaborasi artistik, pengembangan konsep desain, eksperimen prototipe, penyempurnaan desain, hingga penciptaan dampak keberlanjutan yang menjadi karakteristik inovasi pada industri kriya berbasis budaya.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menerapkan Model Inovasi C.R.A.C.K.S., yaitu model inovasi desain berbasis kriya yang dikembangkan untuk memandu proses pengembangan produk secara sistematis melalui enam tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu Contextual Knowledge Mapping (C), Rediscovery of Craft (R), Artistic Collaboration and Aesthetic Synergy (A), Concept Prototyping and Creative Experimentation (C), Kualitatif and Kinetic Refinement (K), serta Sustainability Impact, Value and Expression (S). Berbeda dengan model manajemen pengetahuan yang berfokus pada proses konversi pengetahuan, Model C.R.A.C.K.S. mengintegrasikan proses pemetaan pengetahuan dengan eksplorasi potensi kriya, kolaborasi kreatif, pengembangan prototipe, penyempurnaan desain, hingga evaluasi keberlanjutan sebagai satu siklus inovasi desain yang utuh.

Mengingat tujuan kegiatan pengabdian ini adalah membangun fondasi sistem inovasi di Medividi Studio Bandung, implementasi difokuskan pada tahap pertama, yaitu Contextual Knowledge Mapping. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi, memetakan, dan mendokumentasikan pengetahuan kontekstual yang berkembang dalam praktik kriya perhiasan sehingga dapat menjadi dasar bagi pelaksanaan tahapan inovasi berikutnya. Pelaksanaannya dipadukan dengan pendekatan participatory design yang menempatkan mitra sebagai subjek aktif dalam seluruh proses identifikasi masalah, penyusunan solusi, implementasi, hingga validasi hasil kegiatan [4], [11].

Melalui pendekatan tersebut, kegiatan pengabdian tidak hanya menghasilkan dokumentasi pengetahuan, tetapi juga menyusun peta pengetahuan kontekstual, SOP/BPMN proses produksi, glosarium teknik kriya, serta inventarisasi motif dan narasi budaya sebagai fondasi sistem pembelajaran dan inovasi desain di Medividi Studio. Luaran tersebut diharapkan mampu memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi, industri kreatif, dan masyarakat dalam membangun ekosistem pembelajaran kriya perhiasan yang lebih terstruktur, adaptif, dan berkelanjutan [2], [5].

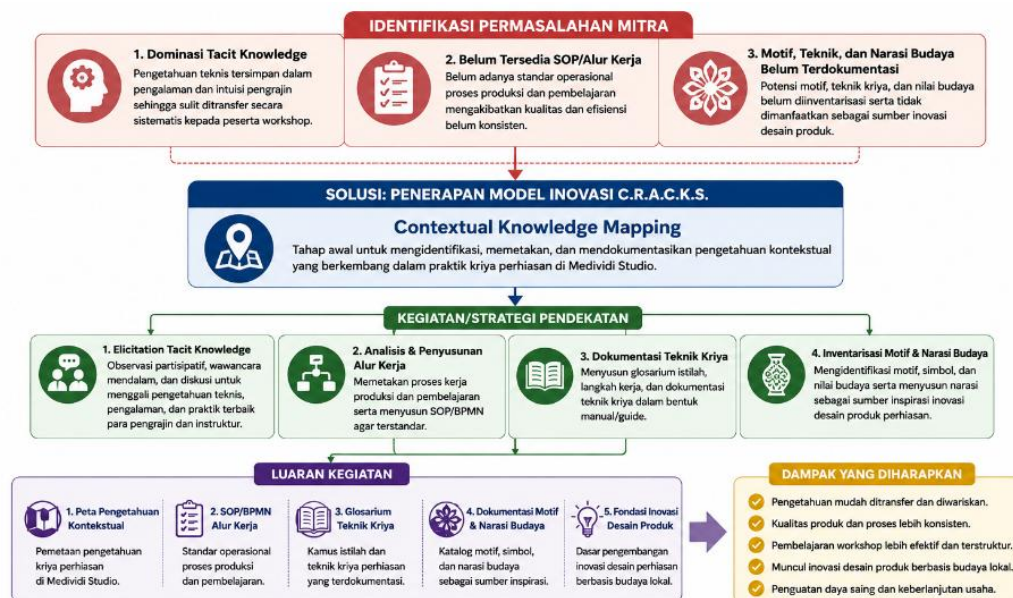


Diagram 1. Identifikasi Permasalahan dan Solusi Pengabdian kepada Masyarakat di Medividi Studio Bandung

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi bersama mitra, Medividi Studio Bandung menghadapi tiga permasalahan utama yang saling berkaitan, yaitu dominasi tacit knowledge, belum tersedianya standar operasional proses produksi dan pembelajaran, serta belum terdokumentasikannya motif, teknik, dan narasi budaya sebagai sumber inovasi desain. Ketiga permasalahan tersebut menjadi dasar penerapan Contextual Knowledge Mapping sebagai tahap pertama dalam Model Inovasi C.R.A.C.K.S. Tahap ini diarahkan untuk mengidentifikasi, mengorganisasikan, dan mendokumentasikan pengetahuan kontekstual sehingga dapat ditransformasikan menjadi pengetahuan eksplisit melalui penyusunan knowledge map, SOP/BPMN,

glosarium teknik kriya, serta inventarisasi motif dan nilai budaya. Dengan demikian, luaran yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi pengetahuan, tetapi juga menjadi fondasi bagi penguatan sistem pembelajaran, standarisasi proses produksi, serta pengembangan inovasi desain produk perhiasan berbasis budaya lokal.

Diagram 1 memperlihatkan hubungan antara permasalahan yang dihadapi mitra dengan solusi yang ditawarkan melalui implementasi tahap pertama Model Inovasi C.R.A.C.K.S. sebagai landasan pengembangan inovasi pada tahapan berikutnya.

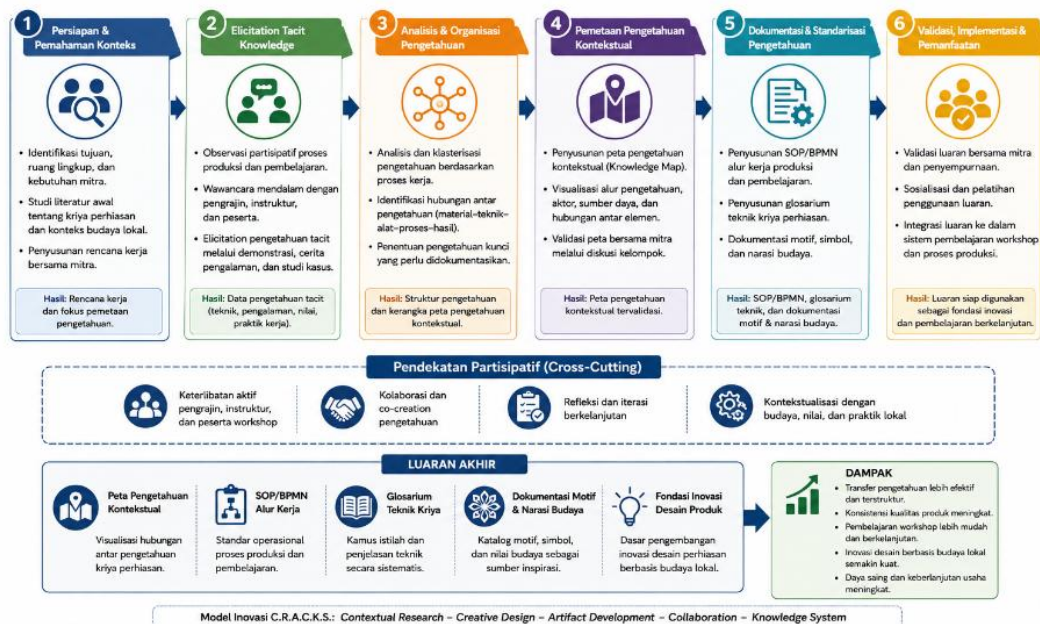


Diagram 2. Tahapan Contextual Knowledge Mapping dalam Model Inovasi C.R.A.C.K.S.

Model Inovasi C.R.A.C.K.S. terdiri atas enam tahapan yang membentuk siklus inovasi desain secara berkesinambungan, yaitu Contextual Knowledge Mapping, Rediscovery of Craft, Artistic Collaboration and Aesthetic Synergy, Concept Prototyping and Creative Experimentation, Kualitatif and Kinetic Refinement, serta Sustainability Impact, Value and Expression. Pada kegiatan pengabdian ini implementasi difokuskan pada Contextual Knowledge Mapping sebagai fondasi sistem inovasi. Tahap ini diawali dengan identifikasi konteks melalui koordinasi bersama mitra untuk memahami kondisi eksisting, ruang lingkup kegiatan, serta kebutuhan pengembangan sistem pembelajaran dan produksi di Medividi Studio. Selanjutnya dilakukan proses elicitation tacit knowledge melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan demonstrasi praktik kriya untuk mengidentifikasi pengetahuan yang selama ini tersimpan dalam pengalaman para pengrajin. Pengetahuan yang diperoleh kemudian dianalisis dan disusun menjadi struktur pengetahuan kontekstual yang menggambarkan hubungan antara teknik, material, peralatan, proses kerja, serta nilai budaya yang berkembang dalam praktik kriya perhiasan [4], [7].

Hasil pemetaan selanjutnya ditransformasikan menjadi berbagai bentuk pengetahuan eksplisit melalui penyusunan peta pengetahuan kontekstual, SOP/BPMN alur kerja, glosarium teknik kriya, serta dokumentasi motif dan narasi budaya. Seluruh tahapan dilaksanakan menggunakan pendekatan participatory design, sehingga mitra berperan aktif dalam proses identifikasi, validasi, hingga penyempurnaan luaran kegiatan. Pendekatan tersebut memastikan bahwa seluruh dokumen yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan nyata Medividi Studio dan dapat dimanfaatkan sebagai fondasi penguatan sistem pembelajaran workshop, standarisasi proses produksi, serta pengembangan inovasi desain produk perhiasan berbasis budaya lokal [2], [5].

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di Medividi Studio Bandung, sebuah studio kriya perhiasan yang berfungsi sebagai ruang produksi sekaligus penyelenggara workshop pembuatan perhiasan bagi masyarakat, mahasiswa, dan pelaku usaha kreatif. Kegiatan ini menerapkan pendekatan participatory design, yaitu pendekatan kolaboratif yang menempatkan mitra sebagai subjek aktif dalam setiap tahapan identifikasi permasalahan, penyusunan solusi, implementasi kegiatan, hingga evaluasi hasil. Pendekatan tersebut dipilih agar seluruh luaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan nyata mitra dan dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam sistem pembelajaran maupun proses produksi [4], [11].

Pelaksanaan kegiatan melibatkan tim pengabdian yang terdiri atas dosen dan mahasiswa Program Studi Desain Produk Universitas Telkom dengan kompetensi pada bidang desain produk, desain perhiasan, dokumentasi pengetahuan (knowledge management), serta pengembangan sistem pembelajaran berbasis participatory design. Tim bekerja secara kolaboratif bersama pemilik studio, tiga orang pengrajin, dua orang instruktur, dan enam peserta workshop untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra, memetakan pengetahuan kontekstual, menyusun dokumen pengetahuan, serta memvalidasi seluruh luaran yang dihasilkan. Keterlibatan berbagai pihak tersebut memastikan bahwa proses pengabdian tidak hanya mengakomodasi perspektif akademik, tetapi juga merepresentasikan pengalaman praktis pelaku kriya di lapangan.

Pelaksanaan kegiatan mengacu pada tahap awal Model Inovasi C.R.A.C.K.S., yaitu Contextual Knowledge Mapping, yang bertujuan mengidentifikasi, mengorganisasikan, dan mendokumentasikan pengetahuan kontekstual yang berkembang dalam praktik kriya perhiasan. Tahap ini diarahkan untuk mentransformasikan tacit knowledge menjadi pengetahuan eksplisit melalui proses dokumentasi yang sistematis sehingga dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan inovasi desain produk [2], [5].

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui enam tahapan yang saling berkaitan, yaitu: (1) persiapan dan koordinasi bersama mitra; (2) observasi partisipatif terhadap aktivitas workshop dan produksi; (3) penggalian tacit knowledge melalui wawancara mendalam dan demonstrasi praktik; (4) analisis proses kerja serta penyusunan peta pengetahuan kontekstual; (5) penyusunan SOP/BPMN, glosarium teknik kriya, dan dokumentasi motif budaya; serta (6) validasi dan penyempurnaan luaran bersama mitra. Seluruh tahapan dilakukan secara kolaboratif sehingga pengrajin, instruktur, dan peserta workshop berperan aktif dalam proses identifikasi maupun validasi pengetahuan yang terdokumentasi.

2.1. Persiapan dan Koordinasi

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pemilik dan pengrajin Medividi Studio untuk menyepakati tujuan kegiatan, ruang lingkup pendampingan, jadwal pelaksanaan, serta luaran yang akan dihasilkan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan mitra melalui diskusi awal mengenai sistem pembelajaran workshop, proses produksi, dan pengelolaan pengetahuan yang selama ini diterapkan. Hasil identifikasi menjadi dasar penyusunan instrumen observasi, panduan wawancara, serta rencana pelaksanaan kegiatan secara bertahap.

Tabel 1. Rencana Kegiatan dan Instrumen

No	Tahapan Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Instrumen yang Digunakan	Output yang Dihasilkan
1	Persiapan dan Koordinasi	Menyepakati tujuan, ruang lingkup, dan peran mitra dalam kegiatan pengabdian	Panduan koordinasi, daftar kebutuhan mitra, lembar kesepakatan awal	Kesepakatan ruang lingkup kegiatan dan jadwal pelaksanaan
2	Observasi Partisipatif	Mengidentifikasi alur kerja produksi, penggunaan alat dan material, serta praktik	Lembar observasi, dokumentasi foto/video, catatan lapangan	Data awal proses kerja kriya perhiasan

		K3		
3	Wawancara Mendalam	Menggali pengalaman kerja, teknik kriya, dan pengetahuan implisit pengrajin	Panduan wawancara semi-terstruktur, alat perekam	Transkrip wawancara dan data tacit knowledge
4	<i>Elicitation Tacit Knowledge</i>	Mengungkap pengetahuan implisit melalui proses reflektif	Metode <i>think-aloud</i> , catatan refleksi, rekaman aktivitas kerja	Identifikasi pengetahuan implisit pengrajin
5	Analisis Proses Kerja	Menganalisis tahapan kerja, titik kritis, dan potensi inefisiensi	Matriks analisis proses, diagram alur	Peta alur kerja dan temuan proses utama
6	Penyusunan Knowledge Map	Mengorganisasikan pengetahuan kriya secara sistemik dan kontekstual	Template peta pengetahuan, hasil analisis proses	Peta Pengetahuan Kontekstual Kriya Perhiasan
7	Penyusunan SOP/BPMN	Mendokumentasikan alur kerja produksi dan pembelajaran secara terstandar	Template SOP/BPMN, hasil observasi dan wawancara	Rancangan SOP/BPMN alur kerja pembuatan perhiasan
8	Penyusunan Glosarium Teknik	Mendokumentasikan istilah dan teknik kriya perhiasan	Daftar istilah, deskripsi teknik, validasi mitra	Glosarium teknik kriya perhiasan
9	Inventarisasi Motif dan Nilai Budaya	Mendokumentasikan motif, ornamen, dan narasi budaya	Lembar inventarisasi, dokumentasi visual	Data motif dan narasi budaya sebagai sumber desain
10	Validasi dan Penyempurnaan	Memastikan relevansi dan kebermanfaatan luaran kegiatan	Forum diskusi, lembar evaluasi mitra	Dokumen final hasil pengabdian

2.2. Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif dilakukan dengan mengikuti secara langsung seluruh aktivitas workshop dan proses produksi perhiasan. Kegiatan ini bertujuan mengidentifikasi alur kerja, penggunaan alat dan material, teknik pengerjaan, interaksi antar pelaku, serta penerapan keselamatan kerja. Melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas mitra, tim pengabdian memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi nyata yang menjadi dasar penyusunan solusi [7], [9].



Gambar 1. Observasi proses produksi dan pelaksanaan workshop kriya perhiasan

2.3. Elicitation Tacit Knowledge

Tahap ini bertujuan menggali pengetahuan yang selama ini tersimpan dalam pengalaman para pengrajin. Penggalan dilakukan melalui wawancara mendalam, demonstrasi praktik, diskusi reflektif, serta metode *think-aloud*, yaitu meminta pengrajin menjelaskan setiap tahapan pekerjaan selama proses pembuatan perhiasan berlangsung. Pendekatan tersebut memungkinkan berbagai teknik, pertimbangan, serta pengalaman kerja yang sebelumnya bersifat implisit terdokumentasi secara sistematis [4], [7].

2.4. Analisa Proses dan Penyusunan Knowledge Map

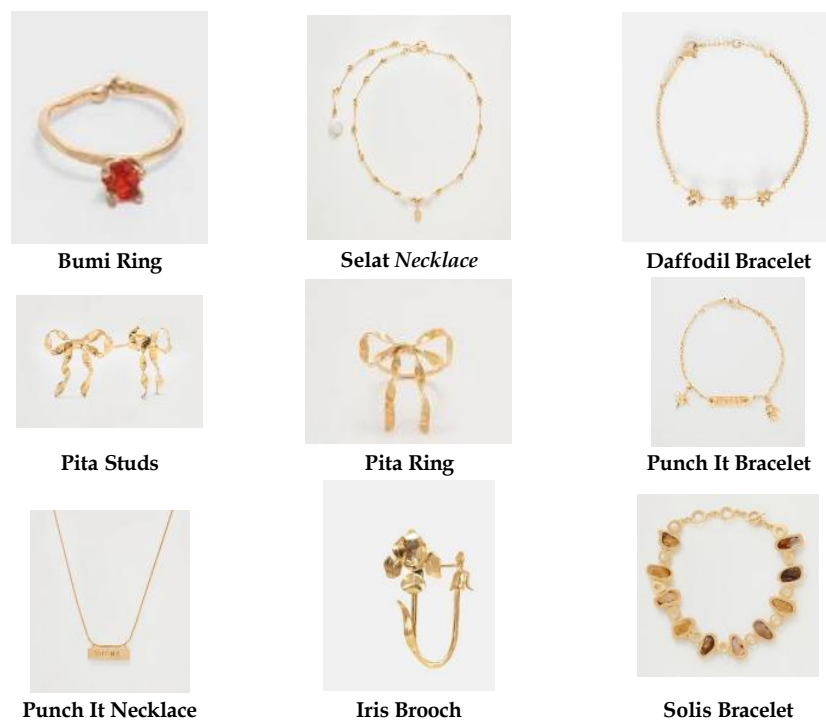
Data hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi hubungan antara aktor, teknik, material, peralatan, tahapan produksi, serta nilai budaya yang berkembang di Medividi Studio. Hasil analisis kemudian disusun dalam bentuk Contextual Knowledge Map yang menggambarkan struktur pengetahuan kriya perhiasan secara menyeluruh. Peta pengetahuan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan SOP/BPMN serta glosarium teknik kriya.



Diagram 3. Penyusunan Contextual Knowledge Map Kriya Perhiasan

2.5. Penyusunan Dokumen Pengetahuan

Tahap berikutnya difokuskan pada transformasi pengetahuan menjadi dokumen yang mudah dipelajari dan diterapkan oleh mitra. Luaran yang disusun meliputi SOP/BPMN proses produksi, glosarium istilah teknik kriya, dokumentasi motif dan nilai budaya, serta panduan pemanfaatan dokumen dalam kegiatan workshop. Seluruh dokumen disusun berdasarkan hasil analisis lapangan dan divalidasi bersama mitra agar sesuai dengan praktik kerja aktual.



Gambar 2. Contoh Inventarisasi Motif dan Narasi Budaya

2.6. Validasi dan Evaluasi

Tahap akhir dilakukan melalui diskusi dan evaluasi bersama mitra untuk menilai kesesuaian antara luaran kegiatan dengan kebutuhan Medividi Studio. Proses validasi meliputi peninjauan peta pengetahuan, SOP/BPMN, glosarium teknik, dan dokumentasi budaya. Masukan dari pengrajin dan instruktur digunakan sebagai dasar penyempurnaan dokumen sehingga seluruh luaran dapat langsung dimanfaatkan dalam sistem pembelajaran workshop maupun proses produksi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Identifikasi Pengetahuan Kontekstual Kriya Perhiasan

Kegiatan diawali dengan observasi partisipatif dan diskusi bersama pemilik, instruktur, serta pengrajin Medividi Studio untuk mengidentifikasi bentuk pengetahuan yang berkembang selama proses pembelajaran maupun produksi perhiasan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar pengetahuan teknis masih disampaikan melalui demonstrasi langsung dan pengalaman praktik, sehingga belum tersedia dokumentasi yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran maupun standarisasi proses produksi. Pengetahuan mengenai pemilihan material, penggunaan alat, teknik penyolderan, pembentukan logam, hingga proses finishing masih bergantung pada pengalaman masing-masing pengrajin.

Selain aspek teknis, ditemukan pula bahwa berbagai nilai budaya yang menjadi inspirasi desain perhiasan belum terdokumentasi secara sistematis. Motif, simbol, dan cerita yang digunakan sebagai dasar pengembangan desain masih tersimpan dalam pengalaman individu sehingga berpotensi hilang ketika terjadi pergantian instruktur maupun pengrajin. Kondisi tersebut memperkuat pentingnya proses Contextual Knowledge Mapping sebagai langkah awal untuk mengubah tacit knowledge menjadi pengetahuan eksplisit yang dapat dipelajari dan dikembangkan secara berkelanjutan.



Gambar 3. Observasi proses workshop dan identifikasi pengetahuan kontekstual di Medividi Studio.

Temuan tersebut memperkuat konsep tacit knowledge yang dikemukakan oleh Nonaka dan Takeuchi, bahwa sebagian besar pengetahuan praktis dalam organisasi berkembang melalui pengalaman, observasi, dan interaksi sosial sehingga sulit ditransfer apabila belum didokumentasikan secara sistematis. Pada konteks industri kriya, kondisi ini menjadi lebih kompleks karena pengetahuan tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga pengalaman estetika, interpretasi budaya, serta keputusan desain yang diperoleh melalui praktik berulang. Oleh karena itu, proses Contextual Knowledge Mapping pada Model Inovasi C.R.A.C.K.S. tidak hanya berfungsi sebagai proses konversi pengetahuan menjadi bentuk yang terdokumentasi, tetapi juga sebagai langkah awal dalam membangun fondasi inovasi desain yang menghubungkan aspek pengetahuan, budaya, dan praktik kriya. Temuan di Medividi Studio menunjukkan bahwa dokumentasi pengetahuan kontekstual mampu memperluas fungsi knowledge management, dari sekadar penyimpanan informasi menjadi dasar pengembangan inovasi desain berbasis budaya lokal.

3.2. Pemetaan Tacit Knowledge Melalui Contextual Knowledge Mapping

Tahap berikutnya difokuskan pada proses elicitation tacit knowledge melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, demonstrasi teknik, serta diskusi reflektif bersama pengrajin. Seluruh informasi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi hubungan antara aktor, aktivitas, teknik, material, peralatan, dan nilai budaya yang membentuk ekosistem pembelajaran kriya perhiasan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pengetahuan yang sebelumnya tersebar pada berbagai individu dapat disusun menjadi struktur pengetahuan yang lebih sistematis. Peta pengetahuan tersebut memperlihatkan keterkaitan antara tahapan produksi, kompetensi yang dibutuhkan, sumber pengetahuan, hingga konteks budaya yang melatarbelakangi proses penciptaan produk. Dengan adanya visualisasi tersebut, proses transfer pengetahuan menjadi lebih mudah dipahami baik oleh instruktur maupun peserta workshop.

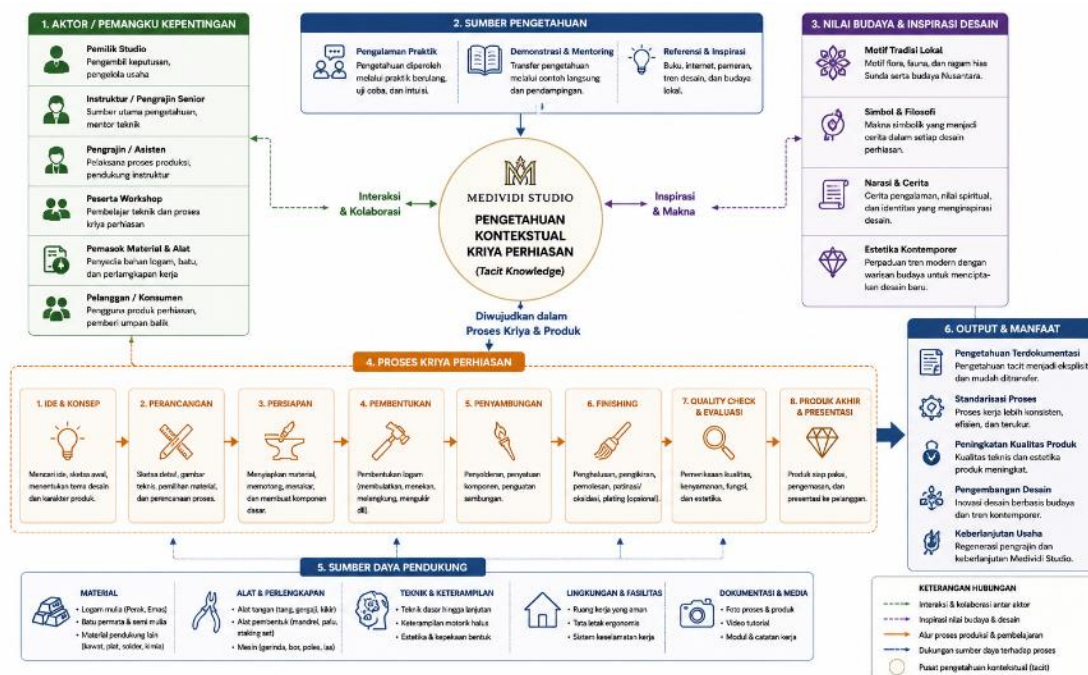


Diagram 4. Contextual Knowledge Map Kriya Perhiasan Medividi Studio.

Hasil pemetaan tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan dalam praktik kriya tidak berdiri sebagai informasi yang terpisah, melainkan membentuk suatu jaringan hubungan antara aktor, material, teknik, proses kerja, dan nilai budaya. Temuan ini sejalan dengan pendekatan knowledge mapping yang menempatkan hubungan antarelemen sebagai bagian penting dalam proses pengelolaan pengetahuan. Namun, pada Model Inovasi C.R.A.C.K.S., pemetaan tersebut memiliki fungsi yang lebih luas karena menjadi dasar bagi tahapan Rediscovery of Craft dan Artistic Collaboration, sehingga pengetahuan yang telah terdokumentasi dapat dikembangkan menjadi sumber eksplorasi desain pada tahap berikutnya.

3.3. Penyusunan SOP/BPMN Proses Produksi dan Pembelajaran

Salah satu luaran utama kegiatan adalah tersusunnya Standar Operasional Prosedur (SOP) dan Business Process Model and Notation (BPMN) yang menggambarkan alur kerja proses produksi dan pembelajaran workshop secara sistematis. Dokumen tersebut disusun berdasarkan hasil observasi lapangan dan divalidasi bersama mitra agar sesuai dengan praktik kerja yang telah diterapkan.

Keberadaan SOP dan BPMN memberikan manfaat bagi mitra karena setiap tahapan kerja memiliki urutan yang jelas, mulai dari persiapan material, pembentukan komponen, penyambungan,

finishing, hingga evaluasi kualitas produk. Dokumen tersebut juga memudahkan instruktur dalam menyampaikan materi secara lebih konsisten kepada setiap peserta workshop.



Gambar 4. Penyusunan dan validasi SOP/BPMN bersama mitra

Penyusunan SOP dan BPMN menunjukkan bahwa proses dokumentasi pengetahuan tidak hanya meningkatkan konsistensi proses kerja, tetapi juga memperkuat mekanisme transfer pengetahuan antar pelaku. Kondisi ini mendukung pandangan bahwa standarisasi proses merupakan salah satu bentuk transformasi pengetahuan eksplisit yang penting dalam organisasi kreatif. Dalam konteks Model Inovasi C.R.A.C.K.S., dokumen tersebut tidak diposisikan sebagai tujuan akhir, melainkan sebagai infrastruktur pengetahuan yang mendukung tahapan eksperimen desain dan penyempurnaan produk pada proses inovasi berikutnya.

3.4. Dokumentasi Teknik Kriya dan Nilai Budaya

DOKUMENTASI TEKNIK KRIYA					DOKUMENTASI MOTIF PERHIASAN			NARASI BUDAYA & INSPIRASI DESAIN	
NO	TEKNIK	DESKRIPSI	ALAT UTAMA	DOKUMENTASI	NO	NAMA MOTIF	SKETSA	MAKNA	
1	GERGAJI	Memotong logam dengan gergaji tangan sesuai pola.	Gergaji tangan, pin vise, mata gergaji.		1	BUNGA KAWUNG		Simbol kesucian, keselarasan, dan keseimbangan hidup.	
2	BENTUK DASAR	Membentuk logam menjadi bentuk dasar (cincin, plat, kawat).	Paku, landasan, mandrel, tang.		2	MEGA MENDUNG		Awan pembawa kesjukan dan kedamaian.	
3	SOLDER	Menyambung bagian logam menggunakan solder.	Blow torch, solder, pinset, solder flux.		3	SULUR PAKU		Pertumbuhan, kekuatan hidup, dan harapan baik.	
4	UKIR / TEKSTUR	Membuat tekstur atau ukiran pada permukaan logam.	Graver, bux, rotary tool, paku ukir.		4	PARANG RUSAK		Perjuangan tanpa henti dan keteguhan hati.	
5	FINISHING	Menghaluskan permukaan dan membersihkan hasil jadi.	Kikir, amplas, sikat, polishing wheel.		5	TAPAK DARAI		Jejak langkah, pedoman dan keberkahan.	
6	SETTING BATU	Memasang batu mulia pada dudukan perhiasan.	Bezel pusher, burnisher, pinset.						

Gambar 5. Dokumentasi teknik kriya, motif, dan narasi budaya.

Selain proses produksi, kegiatan pengabdian juga menghasilkan dokumentasi teknik kriya yang disusun dalam bentuk glosarium istilah teknis, penjelasan fungsi alat, prosedur kerja, serta dokumentasi motif dan nilai budaya yang menjadi sumber inspirasi desain. Dokumentasi tersebut disusun agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus arsip pengetahuan bagi Medividi Studio.

Inventarisasi motif dan narasi budaya menunjukkan bahwa setiap desain perhiasan tidak hanya memiliki fungsi estetis, tetapi juga mengandung makna simbolik yang berkaitan dengan identitas

lokal, filosofi, maupun pengalaman budaya. Dokumentasi ini diharapkan mampu memperkuat karakter produk sekaligus membuka peluang pengembangan desain berbasis budaya lokal.

Inventarisasi motif dan narasi budaya memperlihatkan bahwa sumber inovasi desain tidak hanya berasal dari kebutuhan pasar, tetapi juga dari pengetahuan budaya yang hidup di lingkungan perajin. Temuan ini mendukung pandangan bahwa budaya lokal merupakan sumber daya strategis dalam pengembangan produk kriya yang berkelanjutan. Dokumentasi nilai budaya tersebut sekaligus memperkuat tahapan Rediscovery of Craft dalam Model Inovasi C.R.A.C.K.S., yaitu proses menggali kembali potensi kriya sebagai sumber inspirasi inovasi desain.

3.5. Dampak Terhadap Sistem Pembelajaran Workshop

Implementasi Contextual Knowledge Mapping memberikan perubahan terhadap sistem pembelajaran workshop di Medividi Studio. Sebelum kegiatan pengabdian, proses pembelajaran lebih banyak bergantung pada kemampuan instruktur dalam menjelaskan setiap tahapan kerja secara langsung. Setelah tersusunnya peta pengetahuan, SOP/BPMN, serta glosarium teknik, proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur karena peserta memiliki acuan yang dapat dipelajari sebelum maupun sesudah praktik.

Perubahan tersebut juga meningkatkan konsistensi penyampaian materi antar instruktur, mengurangi potensi kehilangan pengetahuan, serta mempermudah proses adaptasi peserta baru terhadap lingkungan workshop. Dengan demikian, luaran kegiatan tidak hanya berfungsi sebagai dokumen administrasi, tetapi juga sebagai sistem pengelolaan pengetahuan yang mendukung keberlanjutan proses pembelajaran.

Tabel 2. Perbandingan kondisi sebelum dan sesudah implementasi Contextual Knowledge Mapping.

Aspek	Sebelum Program Pengabdian	Sesudah Implementasi <i>Contextual Knowledge Mapping</i>
Pengelolaan pengetahuan	Pengetahuan teknis masih bersifat <i>tacit knowledge</i> dan tersimpan pada pengalaman masing-masing pengrajin.	Pengetahuan telah dipetakan dan didokumentasikan dalam bentuk Contextual Knowledge Map sehingga lebih mudah dipahami dan diwariskan.
Sistem pembelajaran	Workshop bergantung pada demonstrasi instruktur tanpa panduan tertulis yang baku.	Workshop didukung dokumen pengetahuan, SOP/BPMN, dan glosarium sehingga proses pembelajaran lebih terstruktur.
Standarisasi proses	Alur produksi belum terdokumentasi sehingga setiap instruktur memiliki pendekatan yang berbeda.	Alur kerja telah disusun dalam bentuk SOP dan BPMN sehingga proses produksi menjadi lebih konsisten.
Dokumentasi teknik kriya	Teknik pengerjaan hanya dipahami melalui praktik langsung dan belum terdokumentasi.	Teknik kriya terdokumentasi dalam bentuk glosarium, deskripsi proses, dan dokumentasi visual.
Dokumentasi budaya	Motif, simbol, dan narasi budaya belum dihimpun secara sistematis sebagai sumber inspirasi desain.	Motif dan narasi budaya telah diinventarisasi sebagai referensi pengembangan desain produk perhiasan.
Transfer pengetahuan	Bergantung pada interaksi langsung antara pengrajin dan peserta workshop.	Transfer pengetahuan didukung dokumentasi sehingga lebih mudah dipelajari oleh peserta maupun instruktur baru.
Pengembangan inovasi desain	Proses inovasi masih mengandalkan pengalaman individu dan belum memiliki basis pengetahuan yang terdokumentasi.	Peta pengetahuan kontekstual menjadi fondasi pengembangan inovasi desain produk berbasis budaya lokal.
Luaran kegiatan	Belum tersedia dokumen pengelolaan pengetahuan sebagai acuan workshop dan produksi.	Tersusun Knowledge Map , SOP/BPMN, glosarium teknik kriya, serta dokumentasi motif dan narasi budaya sebagai luaran utama program.

Perubahan sistem pembelajaran yang terjadi menunjukkan bahwa dokumentasi pengetahuan memberikan dampak langsung terhadap efektivitas proses pembelajaran dan regenerasi pengetahuan di lingkungan workshop. Hasil ini memperkuat konsep knowledge sharing dalam organisasi pembelajar, di mana pengetahuan yang terdokumentasi mampu mengurangi ketergantungan terhadap individu tertentu. Dalam implementasi Model Inovasi C.R.A.C.K.S., kondisi tersebut

menjadi prasyarat penting sebelum memasuki tahapan kolaborasi artistik dan pengembangan konsep produk secara lebih luas.

3.6. Implikasi Terhadap Pengembangan Model Inovasi C.R.A.C.K.S



Diagram 5. Posisi Contextual Knowledge Mapping dalam siklus Model Inovasi C.R.A.C.K.S.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa Contextual Knowledge Mapping berperan sebagai fondasi dalam penerapan Model Inovasi C.R.A.C.K.S. pada ekosistem kriya perhiasan. Pemetaan pengetahuan memungkinkan proses inovasi tidak lagi hanya bertumpu pada kreativitas individu, tetapi dibangun melalui dokumentasi pengetahuan, kolaborasi, dan pembelajaran yang berlangsung secara berkelanjutan.

Bagi Medividi Studio, luaran yang dihasilkan menjadi dasar pengembangan inovasi desain produk, penyusunan kurikulum workshop, peningkatan kualitas proses produksi, serta penguatan kolaborasi antara perguruan tinggi, industri kreatif, dan masyarakat. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak berhenti pada penyusunan dokumen, tetapi membangun sistem pengelolaan pengetahuan yang dapat dikembangkan pada tahapan berikutnya dalam Model Inovasi C.R.A.C.K.S.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Contextual Knowledge Mapping tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas dokumentasi pengetahuan, tetapi menjadi fondasi bagi keseluruhan siklus inovasi pada Model Inovasi C.R.A.C.K.S. Berbeda dengan pendekatan manajemen pengetahuan konvensional yang berfokus pada konversi pengetahuan, Model C.R.A.C.K.S. menempatkan pengetahuan kontekstual sebagai titik awal yang kemudian dikembangkan melalui rediscovery kriya, kolaborasi artistik, eksperimen desain, penyempurnaan produk, hingga penciptaan dampak keberlanjutan. Dengan demikian, hasil kegiatan di Medividi Studio tidak hanya mendukung teori manajemen pengetahuan pada industri kreatif, tetapi juga memperkaya penerapannya melalui integrasi proses inovasi desain berbasis budaya lokal.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Medividi Studio Bandung berhasil mengimplementasikan Contextual Knowledge Mapping sebagai tahap awal dalam Model Inovasi C.R.A.C.K.S. untuk mendokumentasikan dan mengelola pengetahuan kontekstual kriya perhiasan. Melalui pendekatan participatory design, kegiatan ini menghasilkan peta pengetahuan kontekstual, SOP/BPMN alur kerja, glosarium teknik kriya, serta dokumentasi motif dan narasi budaya yang sebelumnya masih didominasi oleh tacit knowledge. Luaran tersebut memberikan dasar bagi penguatan sistem pembelajaran workshop, standarisasi proses produksi, serta pengelolaan pengetahuan yang lebih sistematis di lingkungan Medividi Studio.

Selain menghasilkan dokumen pendukung pembelajaran dan produksi, kegiatan ini menunjukkan bahwa Contextual Knowledge Mapping dapat menjadi fondasi dalam membangun sistem inovasi yang menghubungkan pengetahuan, budaya, dan proses desain secara berkelanjutan. Dengan tersusunnya struktur pengetahuan yang terdokumentasi, proses transfer pengetahuan kepada peserta workshop maupun regenerasi pengrajin menjadi lebih terarah, sekaligus membuka peluang pengembangan inovasi desain produk perhiasan berbasis budaya lokal.

Tahap Contextual Knowledge Mapping yang dihasilkan dalam kegiatan ini merupakan fondasi bagi implementasi tahapan berikutnya dalam Model Inovasi C.R.A.C.K.S., seperti Research and Knowledge Organization, Adaptive Design Development, Collaborative Validation, Knowledge Diffusion, hingga Sustainable Innovation. Oleh karena itu, model ini berpotensi diterapkan pada berbagai ekosistem kriya dan industri kreatif lainnya sebagai pendekatan dalam penguatan kapasitas mitra, pengelolaan pengetahuan, dan pengembangan inovasi berbasis kolaborasi antara perguruan tinggi, industri, dan masyarakat.

Sebagai tindak lanjut, Medividi Studio disarankan untuk melakukan pembaruan (updating) terhadap peta pengetahuan kontekstual, SOP/BPMN, glosarium teknik kriya, serta dokumentasi motif dan narasi budaya secara berkala agar tetap sesuai dengan perkembangan teknik, material, dan kebutuhan pembelajaran workshop. Pembaruan tersebut penting untuk menjaga keberlanjutan sistem pengelolaan pengetahuan sekaligus mempertahankan konsistensi proses produksi dan transfer pengetahuan kepada instruktur maupun peserta workshop. Bagi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat selanjutnya, implementasi Model Inovasi C.R.A.C.K.S. dapat dilanjutkan pada tahapan Rediscovery of Craft, Artistic Collaboration and Aesthetic Synergy, Concept Prototyping and Creative Experimentation, Kualitatif and Kinetic Refinement, hingga Sustainability Impact, Value and Expression, sehingga proses inovasi desain produk kriya dapat berkembang secara lebih komprehensif dan menghasilkan dampak yang berkelanjutan bagi mitra maupun ekosistem industri kreatif.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Medividi Studio Bandung sebagai mitra Pengabdian kepada Masyarakat yang telah memberikan dukungan, kerja sama, serta partisipasi aktif selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, yang telah memfasilitasi dan mendukung pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat ini. Apresiasi turut diberikan kepada seluruh pengrajin, instruktur, dan peserta workshop yang telah berkontribusi dalam proses identifikasi pengetahuan kontekstual, validasi hasil kegiatan, serta penyusunan luaran pengabdian sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- [1] C. Alexander, S. Ishikawa, and M. Silverstein, *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. New York, NY, USA: Oxford University Press, 1977.
- [2] A. S. M. Atamtajani, "Brand innovation and product design: The 'Kamu Hidup Kami Hidup' campaign by Eleven Outdoor," *VIRAL: Journal of Visual Arts Practice and Literacy*, vol. 2, no. 1, pp. 17–33, 2025.
- [3] A. S. M. Atamtajani, *Ergonomi 360°: Manusia, Produk dan Ekosistem*. Yogyakarta: CV Eureka Media Aksara, 2025.
- [4] A. S. M. Atamtajani and C. Chalik, *Personality for Different Designers: Temukan Gaya, Ciptakan Karya*. Yogyakarta: Deepublish, 2024.
- [5] A. S. M. Atamtajani, M. N. Ramadhan, and N. Cantika, "Inovasi desain produk untuk meningkatkan brand CokodidiKids," *VIRAL: Journal of Visual Arts Practice and Literacy*, vol. 1, no. 2, pp. 113–128, 2025.
- [6] H. Hendriyana, F. Rahadian, and A. S. M. Atamtajani, "Cara menentukan feasibility study produk kriya berbahan alam," in *Book Chapter ISBI Bandung*, Bandung, Indonesia, 2024.
- [7] E. T. Hall, *The Hidden Dimension*. New York, NY, USA: Anchor Books, 1966.
- [8] J. Sabaryati, S. Viridi, L. S. Utami, Z. Zulkarnain, and M. Isnaini, "Developing motion sensor experiments in problem-based learning for students' HOTS," in *Proc. 5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE)*, 2022, pp. 80–84.
- [9] K. Lynch, *The Image of the City*. Cambridge, MA, USA: MIT Press, 1960.
- [10] D. Norman, *The Design of Everyday Things*, Revised and Expanded Edition. New York, NY, USA: Basic Books, 2013.
- [11] T. Brown, *Change by Design*. New York, NY, USA: Harper Business, 2009.
- [12] R. Verganti, *Design-Driven Innovation*. Boston, MA, USA: Harvard Business Press, 2009.
- [13] J. Kolko, *Well-Designed: How to Use Empathy to Create Products People Love*. Boston, MA, USA: Harvard Business Review Press, 2014.
- [14] A. Osterwalder, Y. Pigneur, G. Bernarda, and A. Smith, *Value Proposition Design*. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, 2014.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- [16] Y. F. Tuan, *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press, 1977.
- [17] L. S. Utami, I. Islahudin, and Z. Zulkarnain, "Pemanfaatan limbah styrofoam untuk menghasilkan batakoringan sebagai pendukung ketersediaan material rumah anti gempa Desa Gontoran Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 3, no. 1, 2019.