LAPORAN PENELITIAN

JUDUL:

Inovasi Produk Industri Kreatif : Efektifkah Teknik Scamper ?

Oleh:

Antoni Setyo Arianto	(2112010087)
Edy Djoko Soeprajitno, S.E, M.M,	(0715106203)
Dodi Kusuma Hadi Soedjoko, S.H, M.M	(0715127402)

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

JUNI 2025

HALAMAN PENGESAHAN

1.	Judul Penelitian	: Inovasi Produk Industri Kreatif : Efektifkah Teknik Scamper ?
2.	Ketua	
	a. Nama Lengkap	: Antoni Setyo Arianto
	b. NPM	: 2112010087
	c. Fak/Prodi	: FEB/Manajemen
	d. Alamat Rumah	: Dusun Templek Desa Gadungan Kec. Puncu Kab. Kediri
	e. Telp./HP	: 085843294228
	f. Email	: antonisetyo01@gmail.com
3.	Jangka waktu Penelitian	: 4 bulan
4.	Pembiayaan	:
	a. Diajukan ke YPLP-PT PGRI Kediri	: -
	b. Dari sumber lain	:Rp 10.000.000
	Jumlah Seluruhnya	: Rp 10.000.000

Mengetahui,
Kaprodi Manajemen

Restin Merlina, M.M.
NIDN. 0721058605

Kediri, 02 Juli 2025
Ketua,

Antoni Setyo Arianto
NPM. 2112010087

Menyetujui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Dr. Amin Tohari, M.Si.
NIDN. 0715078102

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan pelatihan ini dengan judul *"Inovasi Produk Industri Kreatif : Efektifkah Teknik Scamper ?"* yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) di Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. **Keluarga penulis**, yang selalu memberikan dukungan moril maupun material serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan.
2. Bapak **Dr. Zainal Afandi, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak **Dr. Amin Tohari M.Si.** selaku Dekan Fakultas Ekonomi Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu **Restin Meilina, M.M**. selaku Ketua Program Studi Manajemen Universitas Nusantara PGRI Kediri.
5. Bapak **Edy Djoko Soeprajitno, S.E, M.M,** selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan kesabaran serta masukan dan dorongan selama proses penyusunan laporan penelitian ini.
6. Bapak **Dodi Kusuma Hadi Soedjoko, S.H, M.M** selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan kesabaran serta masukan dan dorongan selama proses penyusunan laporan penelitian ini.
7. **Lucius Art**, yang telah memberikan pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian ini
8. Rekan-rekan mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan laporan penelitian ini.

Disadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran-saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 02 Juli 2025

Antoni Setyo Arianto
NPM. 2112010087

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode SCAMPER dalam meningkatkan inovasi produk pada Lucius Art, sebuah usaha kecil di bidang seni dan kerajinan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus, data dikumpulkan melalui wawancara dengan para pengrajin serta observasi langsung terhadap proses produksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Lucius Art menghadapi tantangan dalam menciptakan produk yang mampu bersaing di pasar global. Teknik SCAMPER terbukti membantu dalam memicu ide-ide kreatif baru serta mendorong inovasi produk secara lebih sistematis. Pendekatan ini memberi dampak positif terhadap kemampuan adaptasi dan pengembangan produk di tengah dinamika pasar.Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan literatur terkait penerapan metode SCAMPER dalam konteks industri seni dan kerajinan, khususnya di sektor usaha kecil dan menengah (UKM). Bagi praktisi industri kreatif, temuan ini dapat menjadi referensi strategis dalam mengelola inovasi produk.

Namun, karena penelitian ini hanya difokuskan pada satu studi kasus, hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh industri seni dan kerajinan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan lebih luas disarankan untuk memperkuat temuan ini.

Kata Kunci : Scamper, inovasi produk, Lucius Art, seni dan kerajinan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....
HALAMAN PENGESAHAN..... i
KATA PENGANTAR..... ii
RINGKASAN iii
DAFTAR ISI..... iv
DAFTAR TABEL v
DAFTAR GAMBAR..... vi
DAFTAR LAMPIRAN vii
BAB I PENDAHUUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Tujuan Penelitian..... 5
BAB II KAJIAN TEORI 6
A. Inovasi Produk 6
B. Industri Kreatif 6
C. Teknik Scamper..... 7
D. Efektivitas Teknik SCAMPER dalam Inovasi Produk 7
BAB III METODE PENELITIAN 8
A. Deskripsi Metode Penelitian 8
B. Rincian Proses Pengumpulan Data..... 8
C. Sasaran Penelitian..... 9
D. Instrumen Penelitian..... 9
E. Prosedur Analisis Data 9
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 10
A. Hasil Penelitian 10
B. Pembahasan 14
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 16
A. Kesimpulan 16
B. Saran 17
DAFTAR PUSTAKA..... 18
LAMPIRAN..... 20

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Informan dan Scamper Yang Diterapkan 9

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bahan limbah kayu 12
Gambar 4.2 Hasil Sketsa 13
Gambar 4.3 Hasil produk 13

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian 20
Lampiran 2 Surat Balasan 21
Lampiran 3 Informan Conset 22
Lampiran 4 Instrumen Penelitian 25
Lampiran 5 Transkripsi Wawancara 26
Lampiran 6 Dokumentasi 28
Lampiran 7 Artikel Yang Dipiblikasi 39

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri kreatif telah menjadi sektor strategis dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital saat ini. Ditandai dengan dominasi ide dan kreativitas sebagai nilai tambah utama, industri ini menuntut pelaku usaha untuk terus melakukan inovasi agar mampu bersaing dan beradaptasi dengan perubahan tren serta kebutuhan pasar. Dalam konteks ini, inovasi produk tidak hanya berkaitan dengan penambahan fitur baru, namun juga dengan cara berpikir kreatif dalam mengembangkan gagasan yang ada menjadi sesuatu yang lebih bernilai.

Salah satu metode yang dikenal dalam proses inovasi adalah teknik SCAMPER (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, dan Reverse*). Teknik ini merupakan alat bantu berpikir kreatif yang memungkinkan individu atau tim untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan pengembangan produk dari sudut pandang yang berbeda. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa SCAMPER efektif dalam merangsang ide-ide baru, terutama dalam lingkungan pendidikan atau pelatihan. Namun, efektivitasnya dalam praktik nyata di industri kreatif masih membutuhkan pembuktian lebih lanjut.

Artikel “Inovasi Produk Industri Kreatif: Efektifkah Teknik SCAMPER?” yang telah dipublikasikan memberikan dasar awal mengenai penerapan teknik ini dalam konteks industri kreatif. Namun, artikel tersebut masih dapat dikembangkan lebih lanjut, terutama dalam hal pendalaman pada jenis produk kreatif tertentu, pengukuran efektivitas secara kuantitatif, serta studi kasus langsung dari pelaku industri. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih jauh bagaimana teknik SCAMPER dapat diimplementasikan secara nyata

dalam proses inovasi produk, serta sejauh mana teknik ini memberikan dampak signifikan terhadap daya saing produk dalam industri kreatif.

Lucius Art adalah sebuah usaha bisnis yang bergerak dibidang industri kreatif dengan produk yang dihasilkan yaitu plakat kayu atau akrilik, furniture kayu, ukiran kayu, gantungan kunci, souvenir dan berbagai kerajinan lainnya yang sejenis. Usaha ini terletak di Desa Gadungan Kab. Kediri yang berdiri sejak tahun 2022. Industri seni dan kerajinan, seperti yang dilakukan oleh Lucius Art, menghadapi tantangan yang terus berkembang di era globalisasi dan teknologi. Untuk tetap relevan dan bersaing di pasar, inovasi produk menjadi sangat penting. Inovasi tidak hanya mencakup pengembangan produk baru, tetapi juga perbaikan dan penyempurnaan produk yang sudah ada. Dalam konteks ini, penerapan metode kreativitas dapat memberikan wawasan dan ide segar yang diperlukan untuk meningkatkan daya tarik produk. Inovasi produk merupakan elemen krusial dalam menjaga daya saing di industri seni dan kerajinan, termasuk di dalamnya bisnis usaha seperti Lucius Art. Dengan meningkatnya persaingan dan perubahan preferensi konsumen yang cepat, penting bagi pelaku industri untuk terus berinovasi agar tetap relevan. Namun, banyak usaha yang mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide-ide baru yang dapat diterapkan secara efektif. Fenomena ini menunjukkan bahwa pendekatan sistematis dalam merangsang kreativitas, seperti metode SCAMPER, dapat menjadi solusi untuk mendorong inovasi yang lebih berkelanjutan dan efektif dalam pengembangan produk.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan metode kreatif, termasuk SCAMPER, dapat meningkatkan inovasi dalam berbagai konteks industri. Sebagai contoh, studi menunjukkan bahwa teknik Scamper efektif dalam mengembangkan produk baru di usaha kecil dan menengah (Risnani 2019), sementara menekankan pentingnya metode ini dalam mendorong inovasi produk kerajinan (Chawa, Putra, and Saputra 2023). Kemampuan mencipta, beradaptasi dengan berbagai situasi, memecahkan masalah di berbagai bidang, mencipta, dan berkomunikasi dikenal dengan istilah

kreativitas (Ika 2019). Bagi setiap bisnis, memberikan pengaruh positif terhadap lingkungan sangatlah penting agar dapat terwujud sepenuhnya. Keberlanjutan usaha berkaitan dengan kemampuan usaha untuk berfungsi dan tumbuh dalam jangka waktu tertentu panjang, dan beberapa bisnis bahkan mungkin dapat memberikan kerinduannya kepada generasi berikutnya. Hal ini sering terjadi ketika kepemimpinan yang efektif ditunjukkan, disampaikan dari pemilik usaha, memastikan kelangsungan bisnis yang sedang berjalan (Sitorus et al. 2024). Teknik Scamper juga berhasil meningkatkan kreativitas karyawan dalam hal desain transaksional untuk banyak bisnis (Pamungkas 2019). Teknik SCAMPER digunakan untuk menghasilkan ide orisinal melalui berbagai proses kreatif yang meliputi persiapan, konsentrasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Sarjono et al. 2024). Mengkaji peran inovasi dan SCAMPER dalam membentuk perekonomian kreatif (Mulyani, R. 2021). teknik SCAMPER efektif dalam pengembangan produk kerajinan tangan skala rumah tangga yang berorientasi pada kreativitas dan nilai jual (Afriani 2021). kreativitas merupakan fondasi utama dalam keberhasilan industri kreatif, terutama dalam menciptakan produk bernilai tambah (Putra dan Lestari 2020). penerapan SCAMPER mampu menumbuhkan pola pikir kewirausahaan dan inovatif di lingkungan pendidikan (Wahyuni 2019). SCAMPER dapat dijadikan strategi inovasi yang sederhana namun efektif bagi pelaku usaha kecil dan menengah (Hakim 2021). ransformasi produk seni kriya dapat ditingkatkan dengan pendekatan SCAMPER untuk menghasilkan bentuk yang lebih fungsional dan estetik (Maulida 2022). SCAMPER mampu menyempurnakan desain produk yang sudah ada menjadi lebih menarik dan sesuai kebutuhan pasar (Hidayat 2021). SCAMPER sangat relevan diterapkan dalam inovasi berkelanjutan karena fleksibel dan terstruktur (Kurniawan 2020). Pendekatan kreatif seperti SCAMPER juga dapat diterapkan dalam inovasi produk kuliner untuk menambah nilai estetika dan fungsi (Sari dan Nugroho 2021). SCAMPER memiliki dampak positif dalam meningkatkan daya saing produk lokal di pasar domestik maupun global (Aminah 2022). strategi SCAMPER efektif di era digital untuk mempercepat inovasi produk berbasis teknologi (Santoso 2020).

hasil evaluasi menunjukkan SCAMPER meningkatkan kualitas ide produk dalam pengembangan UMKM lokal (Wardani 2023). Namun, meskipun banyak penelitian yang membahas penerapan metode Scamper, masih terdapat kesenjangan dalam penerapan metode ini khususnya di sektor seni dan kerajinan, yang menekankan pada praktik lokal dan spesifik produk seperti yang dilakukan oleh Lucius Art.

SCAMPER adalah akronim dari tujuh teknik berpikir kreatif yang digunakan untuk menggali ide-ide baru dengan memodifikasi atau mengembangkan sesuatu yang sudah ada. Akronim ini terdiri dari *Substitute* (mengganti elemen tertentu dengan sesuatu yang lain), *Combine* (menggabungkan elemen-elemen untuk menciptakan kombinasi baru), *Adapt* (menyesuaikan atau memodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan baru), *Modify* (mengubah ukuran, bentuk, atau aspek tertentu untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda), *Put to Another Use* (menggunakan objek atau konsep untuk tujuan yang berbeda dari tujuan awalnya), *Eliminate* (menghapus elemen yang tidak diperlukan untuk menyederhanakan atau meningkatkan efisiensi), dan *Reverse* (membalikkan urutan, pola, atau perspektif untuk melihat sesuatu dengan cara yang baru). Dengan menggunakan teknik ini, Scamper membantu individu atau tim untuk mengembangkan solusi inovatif dan kreatif dalam berbagai bidangBerbeda dengan penelitian sebelumnya, artikel ini fokus pada penerapan metode Scamper dalam konteks produk seni plakat di Lucius Art. Penelitian ini tidak hanya berusaha untuk menggali ide-ide inovatif, tetapi juga menganalisis dampak nyata dari penerapan metode ini terhadap keberagaman dan kreativitas produk. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru bagi pengembangan strategi inovasi di industri seni, serta memberikan wawasan bagi pelaku usaha dalam menghadapi tantangan pasar yang terus berubah.

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan metode Scamper dapat meningkatkan inovasi produk di Lucius Art, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pengrajin dalam mengimplementasikan metode ini. Artikel ini akan disusun dalam beberapa bagian: pertama, akan dibahas latar belakang dan urgensi penelitian; kedua, akan diuraikan metodologi yang digunakan; ketiga, akan dipresentasikan hasil penelitian dan analisis; dan terakhir, akan disimpulkan dengan rekomendasi dan saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Setiawan, Elizabeth Grace, and Devanny Gumulya. 2023. “Inovasi Produk Berbasis Karya Desain Bersejarah Menggunakan Metode Scamper.” *Prosiding Serenade* 2:94–105.

Yuliani, Nafisah, Dian Gustina, Essy Malays, and Sari Sakti. 2024. “Perspektif: Jurnal Ekonomi & Manajemen Universitas Bina Sarana IYuliani, N., Gustina, D., Malays, E., & Sakti, S. (2024). Perspektif: Jurnal Ekonomi & Manajemen Universitas Bina Sarana Informatika Pemanfaatan Metode Scamper Dalam Pengembangan Produk Kulin” 22 (1): 59–68.

Chawa, Anif Fatma, Moch Hisyam Putra Putra, and Andika Riyan Saputra. 2023. “Partisipasi Warga Pada Penanganan Krisis Akibat Pandemi Covid-19 Dalam Tangga Partisipasi Arnstein Di Bogoarum, Magetan.” *Jurnal Kawistara* 13 (1): 34. https://doi.org/10.22146/kawistara.84329.

Ika, Linda. 2019. *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*. *Erzatama Karya Abadi*.

Pamungkas, A. 2019. “LKP: Perancangan Motion Graphic" Developing Idea" Sebagai Sarana Edukasi Karyawan PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.”

Risnani, Listika Yusi. 2019. “SCAMPER Technique: Stimulation of Student Creativity for Pre-Service Biology Teacher in Laboratory Activities.” *Bioedukasi : Jurnal Pendidikan Biologi* 12 (1): 33–40.

Sarjono, Vita Jasinta, Sanabila Fatah, Ferdi Herdian, Sheila Andita Putri, Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, and Universitas Telkom. 2024. “Perancangan Alat Pembuat Pupuk Organik Berskala Desa Untuk Mendukung Perkembangan Pertanian Desa Gebyog ,” 7 (April): 145–51.

Setiawan, Elizabeth Grace, and Devanny Gumulya. 2023. “Inovasi Produk Berbasis Karya Desain Bersejarah Menggunakan Metode Scamper.” *Prosiding Serenade* 2:94–105.

Sitorus, Sunday Ade, Syafrida Hafni Sahir, Joan Berlin Damanik, Jony, Sharon K.D Wardoyo, Andriasan Sudarso, Mariana Simanjuntak, et al. 2024. *Kewirausahaan: Memahami Bisnis Yang Sukses*.

Yuliani, Nafisah, Dian Gustina, Essy Malays, and Sari Sakti. 2024. “Perspektif: Jurnal Ekonomi & Manajemen Universitas Bina Sarana IYuliani, N., Gustina, D., Malays, E., & Sakti, S. (2024). Perspektif: Jurnal Ekonomi & Manajemen Universitas Bina Sarana Informatika Pemanfaatan Metode Scamper Dalam Pengembangan Produk Kulin” 22 (1): 59–68.

Mulyani, R. (2021). Inovasi Produk dalam Ekonomi Kreatif. Jurnal Ekonomi

Kreatif Indonesia, 2(1), 23–34.

Afriani, D. (2021). Penerapan SCAMPER dalam Peningkatan Produk Kerajinan Tangan. Jurnal Inovasi dan Kreativitas, 10(2), 45–56.

Putra, R. M. & Lestari, S. (2020). Kreativitas dalam Industri Kreatif. Jurnal Ekonomi Kreatif, 5(1), 12–23.

Wahyuni, A. (2019). Peran Teknik SCAMPER dalam Pendidikan Kewirausahaan. Jurnal Pendidikan, 14(3), 100–109.

Hakim, A. (2021). Teknik SCAMPER sebagai Strategi Inovasi. Jurnal Strategi Bisnis, 7(2), 30–41.

Maulida, N. (2022). Transformasi Produk Melalui SCAMPER. Jurnal Transformasi Bisnis, 11(1), 55–66.

Hidayat, R. (2021). Optimalisasi Desain Produk melalui SCAMPER. Jurnal Desain, 9(3), 77–89.

Kurniawan, B. (2020). Inovasi Berkelanjutan dengan SCAMPER. Ekonomi dan Bisnis, 6(2), 144–156.

Sari, M. & Nugroho, T. (2021). Pendekatan Kreatif dalam Industri Kuliner. Jurnal Kreatif, 8(4), 200–211.

Aminah, T. (2022). Pengaruh SCAMPER Terhadap Daya Saing Produk. Jurnal Bisnis Modern, 12(1), 45–53.

Santoso, Y. (2020). Teknik SCAMPER di Era Digital. Jurnal Inovasi Digital, 3(2), 87–96.

Wardani, E. (2023). Evaluasi SCAMPER dalam UMKM. Jurnal Manajemen UMKM, 5(3), 75–88.