

ANALISIS PRODUKTIVITAS TENAGA KERJA INDUSTRI GAMELAN DI DESA TIHINGAN KABUPATEN KLUNGKUNG

Nyoman Ayu Adiati*
Made Dwi Setyadhi Mustika

Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Udayana

ABSTRAK

Perekonomian Bali meningkat salah satunya karena dipengaruhi oleh sektor industri, dimana industri gamelan merupakan salah satu industri yang berkembang pesat di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung. Upah, pengalaman kerja serta teknologi merupakan salah satu faktor pengaruh peningkatan produktivitas pekerja industri gamelan di Desa Tihingan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh upah, pengalaman kerja dan teknologi secara simultan dan parsial serta untuk mengetahui variabel yang dominan mempengaruhi produktivitas tenaga kerja industri gamelan di Desa Tihingan. Penelitian ini dilakukan di Desa Tihingan, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung dengan sampel sebanyak 66 orang. Teknik analisis yang digunakan yaitu regresi linier berganda. Hasil analisis data menunjukkan secara serempak upah, pengalaman kerja dan teknologi pengaruh signifikan terhadap produktivitas pekerja industri gamelan, dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,649. Secara parsial diperoleh bahwa upah dan teknologi berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap produktivitas, sedangkan pengalaman kerja tidak berpengaruh secara parsial. Variabel upah merupakan variabel dominan yang memengaruhi produktivitas pekerjanya.

Kata kunci : *upah, pengalaman kerja, teknologi, produktivitas*

ABSTRACT

The economic sector in Bali increased by the influence of the industrial sector, whereas Gamelan is one of the successful industry in Tihingan village in regency Klungkung. Wage, work experience and technology are the key influence of increscent productivity of Gamelan industry in Tihingan village. This research aims is to understand the influence of wage, work experience and technology by simultan and partial and to understand regarding the dominant variable that influence the productivity of workers for Gamelan industry. This research was conduct in tihingan village with samples of 66 participants. Technic of this research used multiple linear regression. Results of this research shows that wages, work experience and technology are significantly influencing to the productivity coefficients of determination (R^2) 0,649. Partically, wage and technology are the positive influence of the productivity, while the work experience has no effect partially. Wage are the dominant variables influencing the productivity of workers.

Key word : *wage, work experience, technology, productivity*

* E-mail : adiatiayu@gmail.com

PENDAHULUAN

Kontribusi dari masing-masing subsektor terhadap laju pertumbuhan ekonomi nasional atau terhadap pendapatan nasional merupakan salah satu peranan sektor industri dalam pembangunan ekonomi nasional. Pesatnya pergerakan sektor industri di kota-kota besar telah membawa Indonesia pada pencapaian laju pertumbuhan ekonomi yang sangat signifikan rata-rata 7% pertahun selama dekade 1970 hingga 1990 (Anwar dkk, 2007). Sektor industri disini memberikan sumbangan Produk Domestik Bruto (PDB) dan peluang kerja yang besar bagi penduduk Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari Pertumbuhan ekonomi Indonesia yang diukur berdasarkan kenaikan Produk Domestik Bruto (PDB) pada triwulan II-2012 mencapai 2,8 persen dibanding triwulan I-2012 (*quarter to quarter*) dan apabila dibandingkan dengan triwulan yang sama tahun 2011 mengalami pertumbuhan 6,4 persen (*year on year*). Secara kumulatif, pertumbuhan ekonomi Indonesia semester I-2012 dibandingkan dengan semester I-2011 tumbuh sebesar 6,3 persen (bps.go.id). Menurut BPS, sektor industri manufaktur Bali memiliki kontribusi (share) terhadap PDRB sebesar 8,95 persen di tahun 2011 atau lebih rendah dari tahun 2010 yang mencapai 9,18 persen. Nilai tambah (value added) yang tercipta pada industri manufaktur Bali senilai Rp 6,57 triliun pada tahun 2011 masih jauh lebih kecil atau tiga kali lipat lebih jika dibandingkan capaian nilai tambah yang diciptakan oleh sektor perdagangan, hotel, dan restoran senilai Rp 22,50 triliun pada tahun yang sama. Rendahnya nilai tambah yang dicapai ini serta masih kecilnya peranan sektor industri manufaktur di Bali semata-mata karena Bali tidak memiliki sumber daya alam yang bisa dieksplorasi. Kendati demikian, keberlangsungan sektor industri manufaktur sebagai salah satu penggerak ekonomi Bali harus tetap dipertahankan karena sektor ini merupakan penghubung antara sektor pertanian dan sektor yang berbasis pariwisata.

Klungkung merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Bali yang memiliki beragam potensi wisata yang dapat dikembangkan menjadi daya tarik wisata, salah satunya wisata budaya di Klungkung Daratan. Perkembangan pariwisata Klungkung saat ini, hanya bisa memosisikan diri sebagai daerah transit sementara (*stop over*). Berbagai cara telah dilakukan pemerintah Kabupaten Klungkung untuk mengatasinya yaitu salah satunya, dengan melakukan penataan serta mengembangkan potensi wisata yang ada, dimana tujuannya untuk menambah jumlah dan mutu obyek wisata di Kabupaten Klungkung tersebut, sehingga dapat menarik minat wisatawan ke Kabupaten Klungkung. Berdasarkan Surat Keputusan Bupati Klungkung No.335 tahun 1998 Desa Tihingan ditetapkan sebagai salah satu obyek wisata budaya yang memiliki daya tarik keindahan seni budayanya dalam membuat berbagai macam kerajinan gamelan, seperti gong, angklung, dan semara pegulingan. Gamelan yang dimana merupakan musik tradisional khas Bali dijadikan sebagai sebuah daya tarik, tidak hanya dapat dinikmati oleh masyarakat Bali, namun juga telah dinikmati oleh wisatawan, misalnya disajikan bersamaan dengan tarian Bali (Heny, 2007).

Desa Tihingan yang terletak di Kecamatan Banjarangkan merupakan pusat kerajinan pembuat gong (gamelan). Pembuatan gong ini dikerjakan mulai dari tenaga kasar sampai tenaga ahli yang khusus untuk menyelaraskan suara gong/gamelan tersebut. Keahlian dalam menyelaraskan suara gong merupakan hal terpenting dalam pekerjaan ini. Disini terdapat dua kelompok Pande (ahli atau tukang) yang membuat Gong. Masyarakat di desa ini dapat pula membuat bermacam-macam gamelan Bali lainnya seperti: Semara Pegulingan, Gender Wayang, Kelentangan/Angklung dan lain-lainnya yang bahannya terbuat dari logam kerawang. Keahlian ini telah diwariskan oleh leluhur mereka yang telah berabad-abad lamanya terkenal sebagai Pande Gong dari Desa Tihingan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nama para pande Tihingan pada barungan-barungan gamelan yang

ada di desa-desa. Gamelan Bali ini memiliki ciri khusus dan enak dinikmati, dimana telah menyebar keseluruh tanah air, bahkan hingga ke seluruh dunia. Wisatawan asing juga sering dijumpai berkunjung ke desa Tihingan hanya karena tertarik lalu kemudian memesan seperangkat gong untuk dibawa ke negerinya (e-kuta.com).

Dalam proses peningkatan produktivitas, sumber daya manusia merupakan hal yang paling penting karena alat produksi dan teknologi pada dasarnya merupakan hasil karya manusia. Oleh karena itu, dibutuhkan tenaga kerja yang profesional/kompetitif agar perusahaan dapat melakukan aktivitasnya secara maksimal. Upah merupakan salah satu pengakuan kepada tenaga kerja, apabila upah yang diberikan sesuai dengan apa yang mereka kerjakan maka hal tersebut akan mendorong para tenaga kerja untuk lebih giat lagi dalam bekerja sehingga produktivitas tenaga kerja akan meningkat. Hal selanjutnya yang juga diperkirakan mempengaruhi produktivitas seseorang dalam bekerja adalah pengalaman kerja. dengan pengalaman kerja, calon pencari kerja lebih sanggup untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan bidang yang pernah dialaminya. Saat seorang pekerja memiliki pekerjaan sesuai dengan keahliannya, pekerja tersebut dapat memaksimalkan pengetahuan serta *skill* yang dimiliki sehingga produktivitasnya akan semakin meningkat. Penggunaan teknologi yang tepat sangat berperan dalam peningkatan produktivitas pekerja, adapun keunggulan dari penggunaan teknologi yang tepat ialah penyelesaian proses produksi yang tepat waktu, jumlah produksi yang dihasilkan lebih banyak dan bermutu serta pemborosan bahan baku dapat ditekan seminimal mungkin.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diuraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah pengaruh tingkat upah, pengalaman kerja dan teknologi secara simultan dan parsial terhadap produktivitas tenaga kerja pada industri kerajinan gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung?
- 2) Variabel apakah yang paling dominan mempengaruhi produktivitas tenaga kerja industri kerajinan gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung?

Berdasarkan dengan pokok permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh tingkat upah, pengalaman kerja dan teknologi secara simultan dan parsial terhadap produktivitas tenaga kerja pada industri kerajinan gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung.
- 2) Untuk mengetahui variabel manakah di antara tingkat upah, pengalaman kerja dan teknologi yang berpengaruh paling dominan terhadap produktivitas tenaga kerja pada industri kerajinan gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung.

TINJAUAN PUSTAKA DAN RUMUSAN HIPOTESIS

Menurut Soeharto (1995) produktivitas ialah suatu pendekatan interdisipliner untuk menentukan tujuan yang efektif, pembuatan rencana, aplikasi penggunaan cara yang produktif untuk menggunakan sumber-sumber secara efisien, dan tetap menjaga adanya kualitas yang tinggi. Terdapat berbagai macam faktor yang mempengaruhi produktivitas tenaga kerja, tetapi yang digunakan sebagai variabel bebas dalam penelitian ini hanya tiga yaitu, upah, pengalaman kerja dan teknologi. Menurut G. Reynold dalam Soepomo (2003) pengertian upah bagi pengusaha adalah biaya produksi yang harus ditekan serendah-rendahnya agar harga barangnya nanti tidak menjadi terlalu tinggi agar keuntungannya menjadi lebih tinggi. Bagi organisasi pekerja/buruh upah adalah objek yang menjadi perhatiannya untuk dirundingkan dengan pengusaha agar dinaikkan. Bagi pekerja/buruh, upah adalah jumlah uang yang diterimanya pada waktu tertentu atau lebih penting lagi adalah jumlah barang kebutuhan hidup yang dapat ia beli dari jumlah upah itu. Selanjutnya

ialah pengalaman kerja, Menurut Sunuharyp (1997) pengalaman ialah banyaknya jenis pekerjaan atau jabatan yang pernah diemban oleh seseorang, serta lamanya mereka bekerja pada masing-masing pekerjaan. Sedangkan Cahyono (1995) mengungkapkan bahwa pengalaman kerja akan mempengaruhi keterampilan karyawan dalam melaksanakan tugas juga membuat kerja lebih efisien. Menurut Prayitno dalam Ilyas (2001), teknologi adalah seluruh perangkat ide, metode, teknik benda-benda yang digunakan dalam waktu dan tempat tertentu maupun untuk memenuhi kebutuhan manusia. Teknologi dapat dikategorikan 2 macam yaitu teknologi tradisional dan teknologi modern. Teknologi tradisional ialah teknik yang digunakan oleh sebuah perusahaan untuk memproduksi barangnya dengan cara tradisional/manual. Sedangkan Teknologi Modern ialah teknik yang digunakan oleh sebuah perusahaan dalam proses produksinya yang dibantu dengan sebuah alat/mesin yang canggih untuk membantu mempercepat proses produksi tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian Parameswara (2011) dengan judul “Pengaruh Tingkat Upah, Kualitas SDM, dan Teknologi Terhadap Produktivitas Tenaga Kerja Pada Industri Kecil Yang Kreatif Berbasis Kearifan Lokal di Kota Denpasar”. Hasil analisis secara keseluruhan disimpulkan bahwa tingkat upah, kualitas SDM, dan teknologi berpengaruh signifikan secara serempak terhadap produktivitas tenaga kerja pada industri kecil kreatif yang berbasis kearifan lokal di Kota Denpasar, dengannilai $F_{hitung} = 55,995$ ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel} = 55,995 > 3,11$. Selain itu juga Widyarningsih (2012) dengan judul “Pengaruh Pengalaman Kerja, Upah, dan Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Kerja karyawan CV. Duta Jepara”. Hasil analisis secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pengalaman kerja, upah dan disiplin kerja secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap roduktivitas kerja dengan F hitung sebesar 13,366 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.

Berdasarkan pokok permasalahan, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka, maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkat upah, pengalaman kerja dan teknologi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap produktivitas tenaga kerja pada industri kerajinan gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung.
- 2) Tingkat upah, pengalaman kerja dan teknologi secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas tenaga kerja pada industri kerajinan gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berbentuk asosiatif dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui antara dua variabel atau lebih. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu upah, pengalaman kerja dan teknologi terhadap produktivitas tenaga kerja industri gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Tihingan, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung. Penelitian ini dilakukan di Desa Tihingan, karena di Desa Tihingan ini merupakan sentra dari industri gamelan dan sebagian besar penduduknya bekerja di bidang usaha kerajinan gamelan.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu menggunakan data primer dan data sekunder. Data Primer ialah data yang didapat oleh peneliti secara langsung dari sumbernya, baik

berupa lisan maupun tulisan, seperti hasil wawancara berdasarkan kuisisioner yang akan disebarkan kepada responden seperti umur, tingkat upah, pengalaman kerja, teknologi yang digunakan, dan produktivitas tenaga kerja. Data Sekunder ialah data yang telah dikumpulkan dan diolah sebelumnya oleh pihak lain. Data yang diperoleh berasal dari instansi yang terkait dengan penelitian, seperti data dari Biro Pusat Statistik Kabupaten Klungkung, Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Klungkung yaitu data berupa jumlah industri yang ada, jumlah tenaga kerja, nilai produksi, dan sebagainya.

Populasi, Sampel, dan Metode Pengambilan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu masyarakat Desa Tihingan yang bermata pencaharian sebagai pengrajin industri gamelan yang berjumlah 190 orang. Berdasarkan rumus slovin ($e=10\%$) maka didapat sampel sebanyak 66 orang, dengan menggunakan teknik purposive sampling dari jenis nonprobability sampling.

Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini didapatkan dengan menggunakan metode pengumpulan data seperti: wawancara, kuisisioner dan observasi. Metode ini digunakan agar dapat menjawab seluruh permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis regresi linier berganda, teknik ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel tingkat upah, pengalaman kerja, dan teknologi secara simultan dan parsial terhadap produktivitas tenaga kerja di Desa Tihingan. Hubungan tersebut menurut Gujarati (1999) dibentuk seperti model berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 D + \mu_i \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- Y = Produktivitas kerja
- α = Kostanta
- X_1 = Tingkat Upah
- X_2 = Pengalaman Kerja
- D = Teknologi, Dummy (1= modern; 0= tradisional)
- $\beta_1, \beta_2, \beta_3$ = Koefisien regresi
- μ_i = Standar eror (variabel pengganggu)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil regresi pengaruh upah, pengalaman kerja dan teknologi terhadap industri gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung yang diperoleh dari hasil olah data menggunakan program SPSS, adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Variabel	Koefisien regresi	t-hitung	Signifikansi
Constant	0,119	1,405	0,165
Upah	0,009	4,262	0,000
Pengalaman kerja	0,000	0,145	0,885
Teknologi	0,152	4,706	0,000
<i>R-square</i>	0,665		
<i>Adjusted R-square</i>	0,649		
F-hitung	41,020		
Signifikansi	0,000		

sumber: Hasil olahan data primer dalam *spss*

Berdasarkan tabel 1 maka diperoleh model regresi sebagai berikut:

$$\hat{Y} = 0,119 + 0,009X_1 + 0,000X_2 + 0,152X_3$$

SE	=	(0,002)	(0,003)	(0,032)
t _{hitung}	=	4,262	0,145	4,706
Sig	=	(0,000)	(0,885)	(0,000)
Adjusted R ²	=	0,649		
F _{hitung}	=	41,020		Sig = 0,000

Setelah didapat persamaan regresi linear berganda, selanjutnya dilakukan pengujian model dengan uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik yang digunakan disini hanya tiga yaitu uji normalitas, uji multikolinieritas dan uji heterokedastisitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah residual berdistribusi normal atau tidak. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai *Asimp.sig (2-tailed)* > *level of significant* ($\alpha = 5\%$) dan apabila *Asimp.sig (2-tailed)* < *level of significant* ($\alpha = 5\%$) maka dikatakan tidak berdistribusi normal. Pada hasil penelitian menunjukkan residual berdistribusi normal karena nilai *Asymp.sig (2-tailed)* (0,216) > *level of significant* ($\alpha = 5\%$). Hal ini menunjukkan model yang dibuat dapat digunakan untuk memprediksi.

2) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas disini bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan korelasi antara variabel bebas. Uji multikolinieritas ini dilakukan dengan melihat nilai *tolerance* dan *variance inflation factor* (VIF). Apabila *tolerance value* lebih tinggi daripada 0,10 atau VIF lebih kecil daripada 10 maka disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *tolerance* dan *variance inflation factor* (VIF), masing-masing diatas 0,10 dan di bawah 10. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model tidak mengandung gejala multikolinieritas. Sehingga model regresi memenuhi syarat untuk digunakan untuk memprediksi.

3) Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dan residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Pengujian heterokedastisitas menggunakan uji Glejser. Hasil pengolahan SPSS, diketahui bahwa pada model regresi tidak mengandung heterokedastisitas. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi yang semuanya bernilai lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa model penelitian ini layak digunakan untuk memprediksi.

Berdasarkan uji ANOVA atau *F test* didapat nilai F hitung sebesar 41,020 dengan signifikansi 0,000. Karena signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka model regresi dapat

digunakan untuk memprediksi tingkat upah, pengalaman kerja dan teknologi secara bersama-sama berpengaruh terhadap produktivitas tenaga kerja industri gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung. Nilai R^2 sebesar 0,649 yang berarti bahwa 64,9 persen produktivitas tenaga kerja industri gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung dipengaruhi bersama-sama oleh upah, pengalaman kerja dan teknologi sedangkan sisanya 35,1 persen dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam model.

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa upah dan teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas tenaga kerja industri gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung, dengan nilai t hitung yang lebih besar dari t tabel yaitu upah = $4,262 > 1,671$ dan teknologi = $4,076 > 1,671$ sedangkan pengalaman kerja tidak berpengaruh secara parsial terhadap produktivitas tenaga kerja industri gamelan di Desa Tihingan dimana nilai t hitung nya sebesar $0,145 < 1,671$. Hal ini dikarenakan dalam industri gamelan pengalaman kerja yang dimiliki tidak terlalu berpengaruh. Seorang pengrajin dapat mempelajari teknik/cara pembuatan gamelan secara tidak langsung karena pekerjaan tersebut telah dilakukan secara berulang kali, sehingga dengan pengalaman kerja bertahun-tahun tidak akan menjamin produktivitas seorang pengrajin akan meningkat.

Nilai konstanta (α) = 0,119 artinya besarnya produktivitas tenaga kerja ketika tingkat upah (X_1), pengalaman kerja (X_2), dan teknologi (X_3) sama dengan 0 (nol) adalah sebesar 11,9 unit.

Nilai koefisien β_1 (upah) = 0,009 berarti bahwa, apabila variabel upah dinaikkan seribu rupiah per tenaga kerja maka produktivitas tenaga kerja akan meningkat rata-rata sebesar 0,009 unit dengan asumsi variabel pengalaman kerja dan teknologi tetap (konstan).

Nilai koefisien β_3 (teknologi) = 0,152 menggambarkan besarnya perbedaan produktivitas industri gamelan yang menggunakan teknologi modern dan tradisional. Dalam hal ini, industri gamelan yang menggunakan teknologi modern (Dummy=1) memiliki produktivitas yang lebih tinggi daripada industri gamelan yang menggunakan teknologi tradisional (Dummy=0), yaitu rata-rata sebesar 0,152 unit.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis dengan model regresi linear berganda untuk pengaruh upah, pengalaman kerja dan teknologi telah diuji dengan menggunakan uji F dan t , berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Upah, pengalaman kerja dan teknologi secara serempak berpengaruh signifikan terhadap produktivitas tenaga kerja industri gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung. Hal ini dapat dilihat dari nilai $R^2 = 0,649$ atau 64,9 persen ketiga variabel bebas berpengaruh signifikan pada variabel terikat, sedangkan sisanya 35,1 persen dipengaruhi oleh variabel bebas lainnya yang tidak dijelaskan dalam model. Hasil uji parsial menunjukkan bahwa upah dan teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas tenaga kerja industri gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung, sedangkan Pengalaman kerja tidak berpengaruh secara parsial terhadap produktivitas tenaga kerja industri gamelan di desa Tihingan Kabupaten Klungkung. Hal ini dikarenakan dalam industri gamelan seorang pekerja dapat menguasai teknik pembuatan gamelan secara otodidak karena dilakukan secara terus menerus sehingga pekerja tidak memerlukan pengalaman kerja yang bertahun-tahun untuk dapat memproduksi sebuah gamelan.
- 2) Variabel yang paling dominan mempengaruhi produktivitas tenaga kerja industri gamelan di Desa Tihingan Kabupaten Klungkung adalah upah. Hal ini dikarenakan upah merupakan salah satu tujuan orang untuk bekerja dan juga upah merupakan

motivasi agar para pekerja lebih giat dalam bekerja sehingga hal tersebutlah yang akan menimbulkan peningkatan produktivitas pekerja.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Upah merupakan variabel yang paling berpengaruh terhadap produktivitas tenaga kerja industri gamelan, maka dari itu pemilik usaha sebaiknya lebih memperhatikan upah para pengrajinnya agar produktivitas pengrajin dapat terus meningkat.
- 2) Teknologi juga berpengaruh signifikan terhadap produktivitas pekerja. Oleh karena itu, pemerintah seharusnya mampu menampung dan memberikan pelatihan-pelatihan terkait bidang pemanfaatan teknologi yang kedepannya nanti mampu meningkatkan kualitas kerja pengrajin gamelan sehingga produktivitas yang dimilikinya akan meningkat.

Referensi

- Anwar, Mokhammad, Yunizar dan H. Sulaeman Rachman Nidar. 2007. *Identifikasi Sektor Industri dan Peranannya Dalam Peningkatan Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Garut*. Dalam Laporan Akhir Penelitian LITMUD UNPAD.
- Cahyono, T.B. 1995. *Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia*. Jakarta:IPWI
- Gujarati, Damador. 1999. *Ekonometrika Dasar*. Jakarta : Erlangga.
- Henny Andayani, Ni Luh. 2007. *Pengembanganm Obyek Wisata Desa Tihingan, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung*. Jurnal Manajemen Pariwisata. h: 42-43
- Ilyas. 2001. Pengertian Teknologi. <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2060372-pengertian-teknologi-menurut-para-ahli/> Diunduh tanggal 3 bulan Februari 2013
- Parameswara, A.A Gede Agung. 2011. *Pengaruh Tingkat Upah, Kualitas SDM, dan Teknologi Terhadap Produktivitas Tenaga Kerja Pada Industri Kecil Kreatif Berbasis Kearifan Lokal di Kota Denpasar*. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Udayana.
- Soeharto, Iman. 1995. *Manajemen Proyek : Dari Konseptual Sampai Operasional*. Jilid 1. Jakarta:Erlangga
- Soepomo, Iman. 1983. *Pengantar Hukum Perburuhan*. Jakarta : Djambatan.
- Sunuharyo. 1997. *Pengembangan Sumber Daya Manusia sebagai Upaya Peningkatan Kinerja Karyawan*. Malang:FIA Unibraw malang
- Widyaningsih, Nesty. 2012. *Pengaruh Pengalaman Kerja, Upah, dan Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan CV. Duta Jepara*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

<http://e-kuta.com/tempat-wisata/mengenal-pusat-pembuatan-gamelan-bali> Diunduh tanggal 2 januari 2013

<http://bps.go.id> Diunduh tanggal 28 Desember 2012