

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri kreatif adalah industri yang berbasis pada kualitas sumber daya manusia. Unsur utama industri kreatif adalah kreativitas, keahlian dan talenta yang berpotensi meningkatkan kesejahteraan melalui penawaran kreasi intelektual. Industri kreatif lebih banyak muncul pada industri kecil dan rumahan. Menurut Departemen Perdagangan RI (2008), industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan, dan lapangan pekerjaan dengan menghasilka dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu.

Secara umum dapat dikatakan bahwa industri kreatif adalah kegiatan yang berbasis pada sumber daya manusia berupa kreatifitas yang berpengaruh terhadap lapangan pekerjaan dalam suatu kelompok masyarakat. Industri kreatif lebih mengedepankan kualitas dari sumber daya manusia, tidak seperti industri manufaktur yang berorientasi pada kuantitas produk. Industri kreatif lebih banyak muncul pada kelompok kecil menengah. Kementerian Perdagangan Republik Indonesia mengelompokkan industri kreatif menjadi 14 subsektor antara lain kerajinan, pasar seni dan barang antik, musik, seni pertunjukan, desain pakaian, video, film dan fotografi, permainan interaktif, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, periklanan, arsitektur, serta yang terakhir adalah riset dan pengembangan.

Diantara subsektor industri kreatif diatas, salah satunya adalah industri kreatif pada bidang kerajinan. Industri kreatif pada bidang kerajinan perlu untuk dibina dan dikembangkan guna menciptakan kesejahteraan bagi masyarakat. Industri kreatif pada bidang kerajinan juga sangat berpotensi dalam menunjang pembangunan daerah.

Sleman merupakan salah satu daerah yang memiliki berbagai kerajinan seperti batik, gerabah, kerajinan kulit, lukisan, dan lain lain.

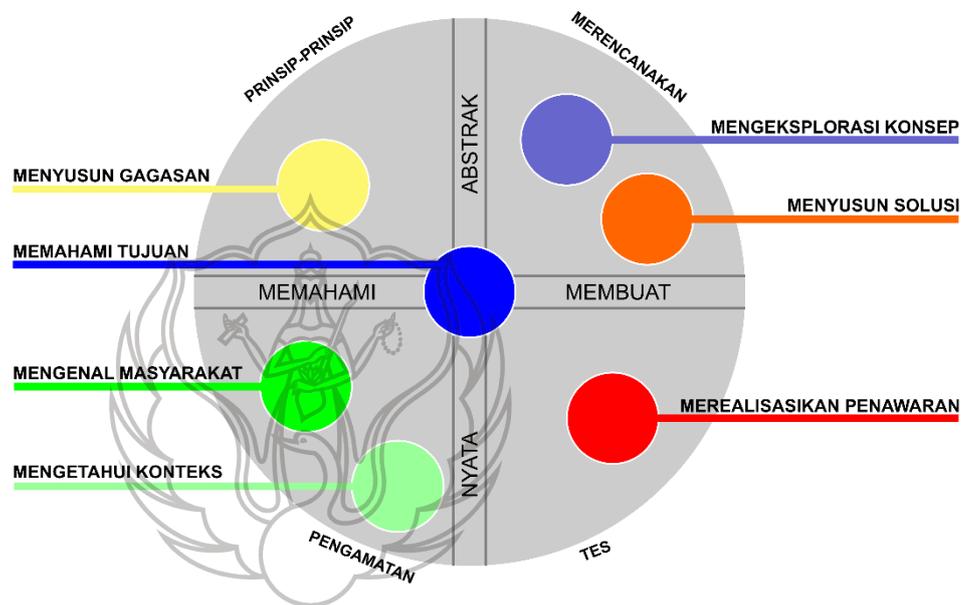
Industri kreatif pada bidang kerajinan sudah cukup lama ditekuni masyarakat Sleman. Dengan kreatifitas dan keterampilan yang mereka miliki menjadi suatu lapangan pekerjaan untuk menempuh hidup. Walaupun sudah lama terdapat industri kreatif kerajinan yang telah dihasilkan tetapi kebanyakan masyarakat sekarang ini lebih memilih produksi masal yang bisa dibilang lebih modern dan juga mudah ditemui diberbagai tempat.

Berkembangnya kehidupan masyarakat saat ini menjadikan kurangnya minat serta pengetahuan masyarakat tentang kerajinan yang ada di suatu daerah. Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) Kabupaten Sleman adalah organisasi nirlaba yang menghimpun pecinta dan peminat seni untuk memayungi dan mengembangkan produk kerajinan dan mengembangkan usaha di daerah Kabupaten Sleman, serta berupaya meningkatkan kehidupan pelaku bisnisnya, yang sebagian merupakan kelompok Usaha Kecil dan Menengah (UKM). Dekranasda Kabupaten Sleman memiliki peran yang cukup besar dalam memberikan informasi tentang adanya kerajinan daerah yang telah dihasilkan serta kualitas produk-produk kerajinan tersebut yang tidak kalah dengan produk-prduk industri masal lainnya. Dengan adanya Dekranasda Kabupaten Sleman ini, diharapkan para pengrajin daerah dapat mengalami perubahan baik dalam tingkat kesejahteraan, penjualan, keterampilan dan pengetahuan. Perancangan interior Dekranasda ini bertujuan untuk memfasilitasi para pelaku kerajinan daerah dan merefleksikan ciri khas dari kerajinan daerah Sleman. Selain itu agar masyarakat umum dapat mengenali hasil produk kerajinan lokal khas Kabupaten Sleman.

B. Metode Desain

1. Proses desain

Metode yang digunakan dalam perancangan interior Dekranasda menggunakan proses desain inovasi yang dikembangkan oleh Vijay Kumar (2012). Dalam proses desain inovasi ini terdapat tujuh mode aktivitas, yaitu : Memahami Tujuan, Mengetahui konteks, Mengenal Masyarakat, Menyusun Gagasan, Mengeksplorasi Konsep, Menyusun Solusi, dan Merealisasikan Penawaran.



Gambar 1. 1. *Proses Desain Inovasi*
(Sumber: 101 Metode Desain oleh Vijay Kumar, 2012)

1. Memahami Tujuan (*Sense Intent*)

Pada proses pertama ini ada lima tahap untuk menentukan dari mana kita harus memulai: memetakan tren yang sedang berkembang, mengumpulkan yang terbaru, memetakan tinjauan, menyusun ulang masalah, dan merumuskan tujuan.

2. Mengetahui Konteks (*Know Context*)

Memahami kondisi atau kejadian yang membuat lingkungan terpengaruh dengan penawaran inovasi yang tercipta.

Memperhatikan apa yang mengubah konteks inovasi termasuk masyarakat, lingkungan, industri, teknologi, bisnis, budaya, politik, dan ekonomi.

3. Mengenal Masyarakat (*Know People*)

Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk mengetahui apa yang digemari dan dibutuhkan masyarakat, sehingga inovasi yang diciptakan dapat diterima dengan baik.

4. Menyusun Gagasan (*Frame Insights*)

Proses ini adalah proses menganalisa apa yang telah dipelajari dari proses sebelumnya.

5. Mengeksplorasi Konsep (*Explore Concepts*)

Dalam proses ini, dilakukan proses *brainstorming* untuk mendapatkan ide dan mulai eksplorasi konsep konsep yang kemungkinan dapat digunakan.

6. Menyusun Solusi (*Frame Solutions*)

Tahapan ini adalah proses untuk mencari solusi dari proses proses yang sebelumnya. Solusi ini akan menjadi gambaran untuk memberikan pemahaman mendalam dari “apa yang mungkin” diterapkan dalam desain inovasi.

7. Merealisasikan Penawaran (*Realize Offerings*)

Tahap terakhir adalah tahap dimana proses yang telah muncul dapat direalisasikan dengan memastikan solusi solusi yang didapatkan.

2. Metode desain

Metode desain yang digunakan penulis pada perancangan interior Dekranasda Kabupaten Sleman adalah sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Menurut Vijay Kumar (2012) metode pengumpulan data terbagi menjadi 2 yaitu proses memahami tujuan dan mengetahui konteks. Proses memahami tujuan yaitu mengetahui informasi singkat dari pihak Dekranasda Kabupaten Sleman.

Penelusuran masalah menurut Vijay Kumar (2012) terbagi menjadi dua proses yaitu, proses mengenal masyarakat dengan kunjungan lapangan dan proses menyusun gagasan melalui pengumpulan daftar aktifitas yang terjadi guna mengetahui kebutuhan.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Pencarian ide dengan eksplorasi konsep dan referensi kemudian menghasilkan ide yang matang untuk diolah lebih lanjut. Proses pengembangan desain diambil dari ide yang matang dan solusi solusi yang sudah didapatkan. Pengerjaan metode ini menggunakan *storyboard* yang berisi rangkaian sketsa gambar atau kata-kata yang berkaitan dan berhubungan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yang digunakan adalah dengan mengevaluasi alternatif desain untuk mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.