

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

John Howkins mulai memperkenalkan istilah ekonomi kreatif tahun 2001. Diawali pada tahun 1997 Howkins menyadari akan adanya gelombang industri ekonomi baru yang berdasar pada kreativitas. Ekonomi kreatif adalah konsep dimana informasi dan kreativitas manusia sebagai faktor produksi yang paling utama. Konsep ekonomi kreatif ini menjadi perhatian utama di banyak negara karena dapat memberikan kontribusi nyata terhadap perekonomian. Di Indonesia ekonomi kreatif mulai terdengar saat pemerintah mencari cara untuk meningkatkan daya saing produk nasional dalam menghadapi pasar global. Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia memiliki potensi yang besar dalam hal banyaknya jumlah generasi muda kreatif, populasi penduduk yang besar, dan pemerintah yang peduli. Ini merupakan modal yang baik bagi Indonesia untuk sukses dalam bidang ekonomi kreatif sebagai tulang punggung ekonomi Indonesia.

Kepala Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) Triawan Munaf menuturkan potensi ekonomi kreatif untuk berkembang di Indonesia besar, dimana tiga subsektor utama pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia yakni kuliner, fashion dan kriya. Subsektor ekonomi kreatif lain yang pertumbuhan bagus antara lain film animasi dan video, desain komunikasi visual, serta aplikasi dan pengembangan game. (Kompas.com, 2018)

Secara spesifik Industri kreatif terdiri 16 subsektor dan kriya merupakan salah satu dari tiga subsektor utama yang menopang ekonomi kreatif di Indonesia. Kriya merupakan kegiatan seni yang menitikberatkan kepada keterampilan tangan dan fungsi untuk mengolah bahan baku yang sering ditemukan di lingkungan menjadi benda-benda yang tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis. Membuat kriya atau kerajinan selain menjadi komponen identitas suatu daerah, juga bisa sebagai hobi. Saat ini industri kreatif menjadi salah satu program pemerintah yang tertuang dalam nawacita Pemerintah

Indonesia. Telah banyak hasil dari industri kreatif Indonesia yang telah *go international*, seperti Magno Radio Kayu, Aksesoris Fourspeed, Conduct Metalworks, Imaji Studio. Di Sukabumi pun ada sekitar 50 industri kreatif yang terdaftar di Dinas Pemuda Olahraga Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (DISPORAPAREKRAF). Upaya untuk membangkitkan industri kreatif di Sukabumi yang dilakukan para generasi muda terus didorong pemerintah sehingga para pemuda menampilkan berbagai kreasi usaha terbaiknya. Salah satunya dengan menggiatkan acara promosi produk ekonomi kreatif. Targetnya hasil karya anak muda tersebut bisa lebih dikenal oleh masyarakat baik nasional maupun internasional.

Seiring dengan meningkatnya perkembangan industri kreatif, maka terdapat vendor-vendor yang mengembangkan industri kreatifnya dengan menggunakan berbagai macam media untuk mengenalkan produknya. Khususnya dalam industri kriya selain mengenalkan produknya, banyak juga para pelaku industri kriya yang berbagi tutorial atau cara pembuatannya. Tujuan pembuatan tutorial yakni sebagai suatu sarana yang dapat menuntun pada proses penyiapan bahan-bahan, alat, dan cara pembuatan yang dapat diakses setiap saat oleh masyarakat luas. Selain itu, juga memasyarakatkan bagaimana proses pembuatan kriya tertentu, sehingga tutorial dapat mempermudah dalam proses pembuatan kriya.

Perkembangan teknologi sekarang ini sudah banyak situs yang menyediakan wadah untuk berbagi informasi. Contohnya <https://cookpad.com> untuk berbagi resep dan mencari resep masakan, <https://www.wattpad.com> untuk membaca ataupun mengirimkan karya dalam bentuk artikel, cerita pendek, novel, puisi, atau sejenisnya. Keberhasilan wadah pertukaran informasi berbasis media sosial dapat membantu bagi pengguna awam untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan. Namun, situs khusus untuk tutorial kriya atau kerajinan yang memungkinkan pengguna untuk berbagi ataupun mencari tutorial belum ada, diharapkan pembuatan situs tutorial ini nantinya dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat, mahasiswa dan siswa yang memiliki hobi seni kriya dalam berbagi dan membuat sebuah karya yang kreatif. Situs ini akan diberi nama "Craftpad". Craftpad selain menjadi wadah untuk berbagi dan mencari tutorial kriya, Craftpad

ini dirancang dengan konsep *social networking* agar pengguna dapat berhubungan dan mengenalkan produknya dengan pengguna lain yang dapat diakses di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Website “Craftpad” Sebagai Media Komunikasi Pelaku Ekonomi Kreatif Subsektor Kriya”**.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Belum adanya situs untuk menyediakan wadah yang memungkinkan penggunaanya untuk berbagi ataupun mencari tutorial kriya atau kerajinan.
2. Belum ada konsep *social networking* untuk media komunikasi pelaku ekonomi kreatif subsektor kriya ke dalam situs.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian kerja praktik ini adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan wadah untuk mempermudah masyarakat, mahasiswa, siswa yang memiliki hobi seni kriya dalam berbagi ataupun mencari tutorial seni kriya atau kerajinan.
2. Untuk mempermudah komunikasi para pelaku industri kreatif subsektor kriya dengan masyarakat umum.

### **1.4. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Situs ini menyediakan fitur untuk berbagi dan mencari tutorial seni kriya atau kerajinan.

2. Fitur tambahan yang disediakan yakni kalkulasi bahan yang akan digunakan pengguna untuk membuat karya, memasarkan katalog dan forum untuk komunikasi antar pengguna.
3. Situs ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data menggunakan MySQL.
4. Pada penelitian ini, data tutorial kriya atau kerajinan serta harga bahan pembuatan kriya diperoleh dari buku tutorial dan media *online*.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Situs ini dapat digunakan oleh masyarakat sebagai sarana berbagi dan mencari informasi seputar tutorial kriya atau kerajinan.
2. Mempermudah masyarakat dalam melakukan kalkulasi untuk membuat sebuah karya.
3. Masyarakat dapat memperoleh informasi dan berkomunikasi mengenai kriya atau kerajinan.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dari penelitian, batasan pada penelitian dan manfaat dari penelitian.

#### **2. BAB II STUDI PUSTAKA**

Pada bab ini mendeskripsikan teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang akan diambil penulis diantaranya kajian keislaman yang berkaitan dengan penelitian, konsep umum, konsep keinformatikaan, konsep penelitian terdahulu.

### 3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi metode dan tahapan-tahapan dari pelaksanaan penelitian, juga pada bab ini akan dijelaskan deskripsi waktu dan tempat penelitian.

### 4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai analisis sistem yang sedang berjalan, analisis permasalahan, analisis sistem yang diusulkan dan kebutuhan sistem. Untuk perancangan menjelaskan sistem dari aplikasi akan dibuat dalam bentuk Diagram Konteks, DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*).

### 5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini penulis menjelaskan bagaimana penerapan dari perancangan yang telah dijelaskan sebelumnya dibuat menjadi sebuah aplikasi.

### 6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan penulis.