

BAB I

PENDAHULUAN

Bab satu berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian serta sistematis penulisan laporan.

1.1 Latar Belakang

Menurut Farid Rusdi dan Gregorius Genep Sukendro (2018) Industri kreatif di Indonesia sudah menjadi salah satu bagian penting dalam pertumbuhan ekonomi. Industri kreatif sudah menjadi suatu pilar dalam pembangunan ekonomi nasional, karena mampu menciptakan sumberdaya manusia yang berdaya saing di era globalisasi, dan dapat menyejahterakan masyarakat, yang membuatnya dipandang sangat strategis. Nilai ekonomi suatu produk atau jasa juga tidak lagi ditentukan oleh bahan baku atau sistem produksi, tetapi lebih ada pemanfaatan kreatifitas dan penciptaan inovasi melalui perkembangan teknologi yang semakin maju (Irwan noor, dkk, 2015)

Menurut Irwan noor dkk, (2015) Industri kreatif sendiri merupakan pengembangan konsep berdasarkan modal kreativitas yang dapat berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat. Industri kreatif diartikan sebagai suatu industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan dan bakat individu untuk dapat menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengusahakan daya kreasi serta daya cipta individu tersebut (UK DCMS Task force 1998). Pergeseran dari Era Pertanian ke Era Industrialisasi, disusul dengan Era Informasi yang disertai dengan banyaknya penemuan baru di bidang teknologi informasi maupun globalisasi ekonomi, telah membawa peradaban baru bagi manusia.

Menurut Departemen Perindustrian Industri kreatif dibagi menjadi 14 kategori seperti: Periklanan, Arsitektur, Pasar seni dan barang antik, Kerajinan, Desain, Desain Fesyen, Video film dan fotografi, Permainan interaktif, Musik, Seni Pertunjukan, Penerbitan dan percetakan, Layanan komputer dan piranti lunak, Televisi dan Radio, Riset dan Pengembangan. Industri kreatif perlu dikembangkan karena sangat memberikan kontribusi yang signifikan, menciptakan iklim bisnis yang positif, berbasis pada sumberdaya yang terbarukan, membangun citra dan identitas

bangsa, menciptakan inovasi dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa, serta dapat memberikan dampak sosial yang positif (Agus Purnomo, 2018). Berharap dari pengembangan yang dilakukan nantinya dapat menjadikan usaha yang efisien serta mampu mengangkat perekonomian masyarakat.

Industri kreatif pada sektor kerajinan merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan distribusi produk kerajinan salah satunya yaitu gerabah (Agus Purnomo, 2018). Gerabah merupakan alat perkakas yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk secara langsung ataupun menggunakan alat yang kemudian dibakar untuk nantinya dapat dijadikan alat-alat yang berguna untuk memudahkan kehidupan manusia terutama dalam kebutuhan rumah tangga (Innes, 2019). Namun dengan berkembangnya teknologi dan masuknya produk-produk impor yang terbuat dari bahan plastik dari luar negeri lebih disukai masyarakat dan beralih menggunakan perkakas dari plastik dan tidak lagi menggunakan gerabah sebagai alat rumah tangga, hal ini menjadi masalah dan ancaman bagi pengrajin gerabah dipasar lokal. Padahal gerabah merupakan produk asli buatan Indonesia yang dalam pengembangannya harus dilestarikan.

Industri kreatif gerabah salah satunya ada di sentra industri gerabah jaya desa plancungan. Sentra industri Gerabah Jaya Desa Plancungan merupakan salah satu sentra industri gerabah yang ada di Ponorogo. Sentra industri Gerabah Jaya Desa Plancungan sudah berdiri sejak lama namun sentra industri Gerabah Jaya Desa Plancungan sempat tidak beroperasi karena banyak pengrajin yang meninggalkan pekerjaan sebagai pegrajin gerabah, namun pada 2018 sentra industri Gerabah Jaya mulai berkembang kembali dengan mengandalkan sisa pengrajin gerabah yang ada supaya proses pembuatan gerabah berjalan lagi.

Banyak upaya yang akhir-akhir ini dilakukan oleh pemerintah pada industri kreatif untuk meningkatkan produksi ataupun penjualanya, misalnya memberikan pelatihan supaya dapat meningkatkan keterampilan pada pengrajin dan calon pengrajin. Salah satunya yang terjadi pada Gerabah Jaya di Desa Plancungan Kec. Slahung Kab. Ponorogo pemerintah selain mengadakan pelatihan juga mengadakan studi banding di daerah lain. Pemerintah Kabupaten Ponorogo mulai memperhatikan industri kreatif karena bisa menjadikan ikon tersendiri bagi desa

ataupun kabupatenya. Selain itu dapat membantu pemerintah dalam mengurangi jumlah pengangguran.

Gerabah Jaya Desa Plancungan merupakan sebuah paguyupan yang dimana anggotanya adalah perajin gerabah yang ada di Desa Plancungan. Paguyupan ini mengatur semua hal yang mencakup penjualan serta pengembangan. Dalam hal penjualan gerabah jaya menerima gerabah dari perajin lalu menjualnya, selain itu gerabah jaya juga menentukan harga jual dengan ketentuan pembagian keuntungan 10% untuk kas paguyupan dan yang 90% masuk ke perajin gerabah. Gerabah jaya ini juga mengatur semua kegiatan yang dilakukan perajin gerabah untuk pengembangan misalnya pelatihan yang diadakan oleh pemerintah, kunjungan pemerintah, pameran dan yang lain-lain, semuanya di koordinir oleh paguyupan. Produk gerabah yang dibuat beragam jenis seperti kendi, cendil, kreweng, vas bunga dan kwali.

Masalah yang sampai sekarang masih dirasakan oleh Gerabah Jaya di Desa Plancungan Kec. Slahung Kab. Ponorogo adalah metode pemasaran yang masih secara tradisional yaitu dengan dijual langsung dipasaran. Permasalahan tersebut sangat berpengaruh terhadap kelangsungan perekonomian pengrajin gerabah. Banyak pengrajin yang mulai meninggalkan pekerjaanya sebagai pengrajin gerabah dan beralih profesi karena mereka menganggap bahwa usaha sebagai pengrajin gerabah kurang menguntungkan. Keadaan ini menyebabkan lumpuhnya kegiatan industri gerabah di Desa Plancungan Kec. Slahung. Padahal Desa Plancungan ini sangat terkenal dengan sebutan desa pengrajin gerabah. Maka dibutuhkan perencanaan strategi yang baik yang nantinya dapat meningkatkan keunggulan bersaing.

Menurut Rengkti, (1997). Suatu perusahaan dapat mengembangkan strategi untuk mengatasi ancaman eksternal serta dapat merebut peluang yang ada. Proses analisis, perumusan serta evalusai strategi-strategi itu disebut perencanaan strategi. Tujuan utama perencanaan strategi yaitu supaya perusahaan dapat melihat secara objektif faktor internal dan eksternal, sehingga prusahaan dapat mengantisipasi ancaman-ancaman lingkungan eksternal. Dalam hal ini dapat diketahui perbedaanya secara jelas, fungsi manajemen, konsumen distributor, dan pesaing.

Masalah tersebut menyebabkan manfaat yang harusnya diperoleh dari kegiatan Gerabah Jaya belum dapat dirasakan secara optimal. Kegiatan pemasaran yang belum mampu dilakukan dengan baik oleh Gerabah Jaya membuat penjualan produk gerabah masih dalam ruang lingkup yang luas. Oleh karena itu diperlukan strategi yang berkaitan dengan aspek pemasaran yang dihasilkan dari *marketing mix* 4p, analisis perajin, matrik IE, analisis SWOT. Evaluasi alternatif strategi ini akan menghasilkan beberapa alternatif strategi yang diprioritaskan dan tepat untuk menghadapi ancaman dan peluang serta mengelola kelemahan dan kekuatan Gerabah Jaya. Tahap akhir untuk menentukan strategi yang terbaik menggunakan metode *Quantitative Strategic Planning Matrix* (QSPM) untuk nantinya dapat diimplementasikan.

1.2 Rumusan Masalah

Ada beberapa permasalahan yang dihadapi secara garis besar yaitu permasalahannya yaitu pemasaran yang masih kurang efektif. Maka dari itu rumusan masalah yang dijalankan pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja kelemahan, kekuatan, peluang, dan ancaman yang terdapat pada sentra industri gerabah jaya.?
2. Bagaimana strategi pemasaran yang harus dilakukan sentra industri gerabah jaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai ketika menjalankan penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelemahan, kekuatan, peluang, dan ancaman yang terdapat pada sentra industri gerabah jaya.
2. Menentukan strategi pemasaran prioritas yang harus dilakukan sentra industri gerabah jaya dalam melakukan pemasaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dijalankan penelitian ini ada beberapa manfaat bagi para perajin dan peneliti:

- A. Untuk Gerabah Jaya

Memberikan masukan strategi pemasaran yang tepat untuk Gerabah Jaya berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis SWOT dan QSPM.

B. Untuk Keilmuan

Memberikan wawasan dan pengetahuan tentang strategi pemasaran dan penerapan teori-teori pemasaran pada permasalahan yang sebenarnya khususnya pada Gerabah Jaya Desa Plancungan Kec. Slahung Kab. Ponorogo.

1.5 Batasan Penelitian

Ada beberapa batasan yang akan dilakukan peneliti pada penelitian ini supaya penelitian ini tidak berkesan kabur dan tidak jelas. Adapun batasan-batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan berfokus pada strategi pemasaran yang mencakup marketing mix 4p Gerabah Jaya Desa Plancungann.

1.6 Sistematika Kepenulisan

Sistematika penulisan memuat susunan beberapa bab pokok bahasan dalam penyusunan laporan tugas akhir secara ringkas dan sistematis. Adapun sistematika penulisan laporan penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab pertama adalah pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab kedua adalah tinjauan pustaka yang memuat teori atau studi literature yang menjadi pendukung dalam penelitian ini. Teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian

Bab ketiga adalah metode penelitian. Bab ini akan memuat jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, tipe data pada penelitian, alat dan bahan penelitian, teknik pengambilan data, metode penyelesaian, serta prosedur kerja peneliti dalam penelitian tugas akhir

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab keempat adalah hasil dan pembahasan yang terdiri dari pengolahan data serta analisis hasil pengolahan data yang telah dilakukan.

BAB V Penutup

Bab kelima merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran hasil penelitian yang telah dilakukan.

Daftar Pustaka

Lampiran