

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tasikmalaya merupakan salah satu kota industri kreatif di provinsi Jawa Barat. Berbagai produk kerajinan dihasilkan setiap harinya dalam volume yang sangat besar. Produk-produk kerajinan tersebut tersebar ke berbagai wilayah baik dalam negeri maupun luar negeri. Industri kerajinan di Tasikmalaya hingga saat ini sebagian besar masih bersifat *home industry*, dimana sebagian besar produk kerajinan masih dibuat asli oleh tangan pengrajin dengan cara tradisional yang masih mereka pertahankan.

Beberapa produk kerajinan berkualitas dengan sendirinya menjadi ciri khas produk Tasikmalaya, yang pada akhirnya menjadi ujung tombak industri kreatif di Tasikmalaya. Adapun produk kerajinan yang menjadi komoditas utama antara lain: kelom geulis, payung geulis, bordir Tasik, batik Tasik, kerajinan mendong, kerajinan bambu, kerajinan rotan & makanan olahan. Produk-produk kerajinan Tasikmalaya terbagi di beberapa sentra industri kerajinan baik di Kota dan Kabupaten Tasikmalaya. Namun hingga saat ini produk kerajinan tersebut tidak memiliki identitas khusus atau standar kualitas antar pengrajin yang dapat meningkatkan nilai jual produk.

Ditengah permintaan pasar yang tinggi didukung oleh persaingan produk kerajinan yang kian meningkat, produk-produk kerajinan asli Tasikmalaya banyak diproduksi secara masal oleh negara tetangga dengan kemasan yang lebih menarik dan juga memiliki harga yang lebih rendah. Hal tersebut yang kian dirasa meresahkan dan perlu mendapat perhatian khusus karena dapat mengganggu stabilitas industri kerajinan asli Tasikmalaya.

Dalam rangka merevitalisasi kembali perhatian publik terhadap produk-produk kerajinan yang asli ditengah-tengah kita, diperlukan kontribusi serius yang dapat menaikkan kembali persepsi positif tentang produk kerajinan tersebut. Salah satunya kontribusi dan peranan desainer grafis dalam hal sajian kemasan, identitas produk dan promosi sangat dirasakan penting oleh para pengrajin. Pengrajin merasa produk yang dihasilkan sudah berkualitas, namun kalah bersaing dalam promosi dan kemasan ketika disandingkan dengan produk kerajinan lainnya dipasaran.

Oleh karena itu, saya, sebagai akademisi desain komunikasi visual, mengambil topik revitalisasi komoditas utama kerajinan Tasikmalaya ini untuk mencari dan memberikan solusi bagaimana cara yang dapat ditempuh untuk dapat menarik perhatian publik dan menyampaikan informasi secara efektif melalui bidang keilmuan yang saya miliki.

Jika permasalahan ini dibiarkan, bagaimana nasib produk kerajinan asli Tasikmalaya jika dikategorikan sebagai produk asli Indonesia yang tidak memiliki nilai jual bahkan tidak memiliki peran apapun di pasar industri kreatif. Apa tanggung jawab kita sebagai bagian dari kalangan akademisi terhadap terjadinya fenomena tersebut. Jadi, kontribusi perancangan desain dalam rangka revitalisasi komoditas utama kerajinan Tasikmalaya mutlak untuk dilakukan.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dideskripsikan diatas, berikut beberapa rumusan pokok-pokok persoalan yang akan diteliti, dibahas, dan dijawab, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara menarik kembali perhatian publik sebagai konsumen terhadap produk-produk kerajinan asli Tasikmalaya?
- 2) Bagaimana kontribusi mahasiswa DKV dalam mendukung revitalisasi komoditas utama kerajinan Tasikmalaya tersebut?

- 3) Media apa saja yang dapat dirancang dan diaplikasikan secara efektif sebagai sarana penyampaian informasi produk kerajinan Tasikmalaya tersebut?

1.2.2 Ruang Lingkup Permasalahan

Untuk memecahkan dan menjawab setiap pokok-pokok yang dijelaskan dalam rumusan masalah, berikut ini akan dikemukakan aspek-aspek yang digunakan sebagai tolok ukur, kerangka pikiran, batasan dan acuan dalam pembahasan masalah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Ruang lingkup akan dibatasi dan difokuskan dalam area Kota dan Kabupaten Tasikmalaya sebagai sentra produksi dan distribusi;
- 2) Pembahasan masalah hanya mencakup produk-produk yang menjadi komoditas utama kerajinan di Tasikmalaya dalam hal identitas dan promosi bagi prospek masa depan, dengan acuan permasalahan pada masa kini;
- 3) Segmentasi mengacu pada dua segmen, segmen potensial yaitu wisatawan yang dibagi menjadi dua meliputi wisatawan yang biasa berkunjung dan wisatawan yang belum pernah berkunjung ke Tasikmalaya

1.3 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan dan dikemukakan diatas, berikut jabaran garis besar hasil-hasil yang ingin diperoleh setelah permasalahan dibahas, dipecahkan dan dijawab, yaitu sebagai berikut:

- 1) mendeskripsikan langkah-langkah serta solusi untuk menarik kembali perhatian publik sebagai konsumen potensial terhadap produk-produk kerajinan asli Tasikmalaya, contohnya dengan melakukan pembuatan identitas produk, inovasi promosi dan penyesuaian tren pada saat ini dengan kemasan yang baru dan menarik;
- 2) memaparkan dan mendeskripsikan upaya-upaya yang dapat ditempuh mahasiswa DKV sebagai kontribusi dalam mendukung revitalisasi

komoditas utama kerajinan Tasikmalaya, contohnya melakukan perancangan identitas masing-masing produk di sentra-sentra utama, pemanfaatan website sebagai pusat informasi produk, dan lain-lain;

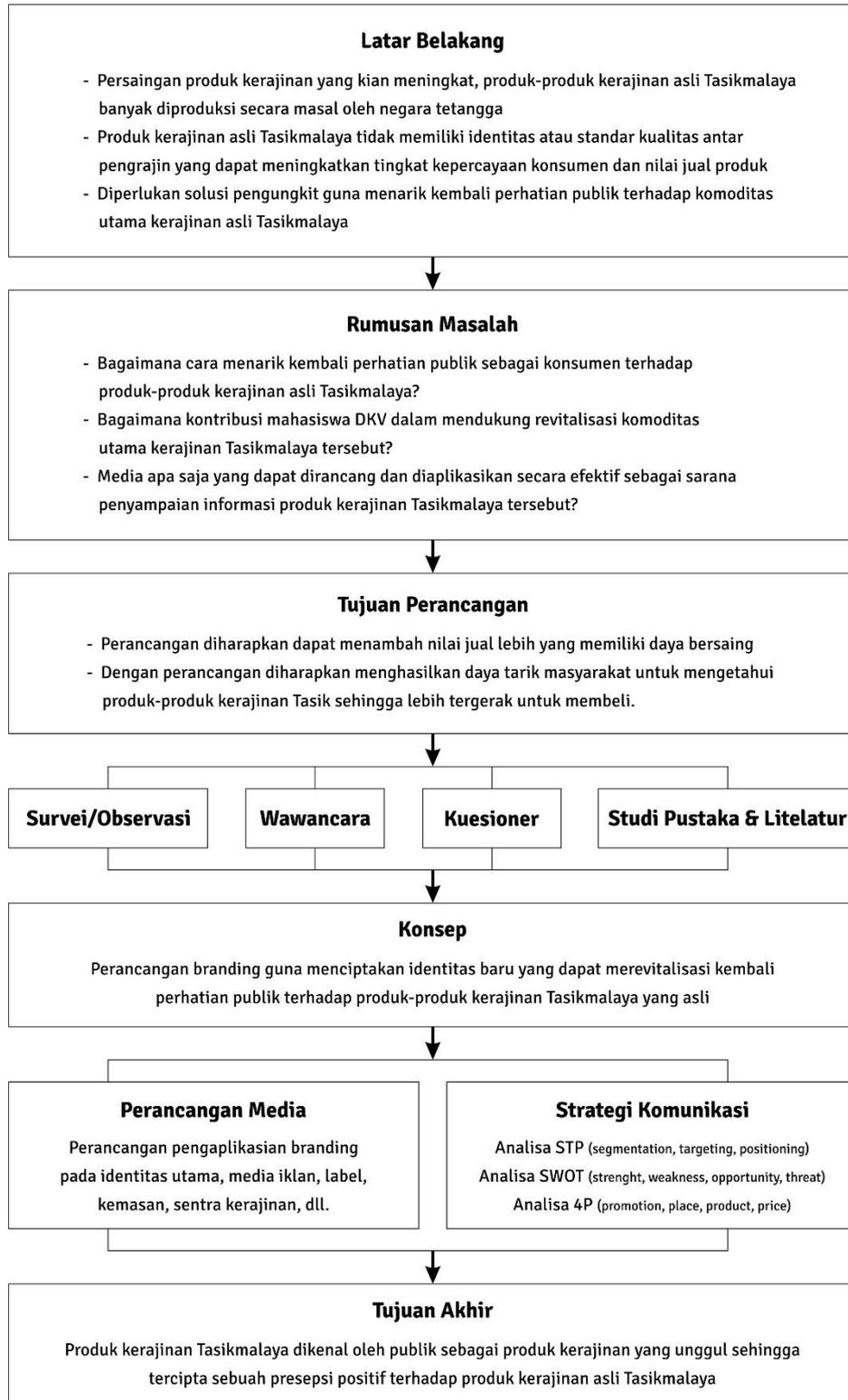
- 3) membuat klasifikasi dan menjabarkan jenis-jenis media publik yang dapat diaplikasikan secara efektif sebagai sarana penyampaian informasi produk kerajinan Tasikmalaya, contohnya pembuatan website, poster, pemanfaatan reklame pemerintah, dan lain-lain.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun sumber dan teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut :

- 1) Survei/observasi dengan mendatangi sentra produksi, lembaga dan organisasi yang berkaitan dengan kerajinan Tasikmalaya.
- 2) Wawancara kepada para pengrajin, pengusaha & para tokoh yang memiliki terikatan atau peran dalam industri kerajinan Tasikmalaya.
- 3) Kuesioner kepada masyarakat sebagai konsumen guna mendapatkan sumber informasi tambahan.
- 4) Studi pustaka dan litelatur, kajian dan analisis data melalui internet sebagai data sekunder.

1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.1 Skema Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi