

BAB 1

PENDAHULUAN

Di dalam bab Pendahuluan, penulis akan membahas latar belakang industri kreatif ekonomi dan kulit secara khusus, lalu dilanjutkan dengan tujuan, bahasan masalah, metode proyek akhir dan ditutup dengan sistematika penulisan laporan secara menyeluruh.

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Industri Kreatif Indonesia

Industri kreatif berdasarkan Achmad (2014) dapat didefinisikan sebagai *“Industri yang menghasilkan output dari pemanfaatan kreativitas, keahlian, dan bakat individu untuk menciptakan nilai tambah, lapangan kerja dan peningkatan kualitas hidup.”*

Di Indonesia sendiri, pelaku bisnis industri kreatif masih tidak merata dan terkonsentrasi di wilayah perkotaan. Dari segi kualitas, masih banyak tantangan yang harus dihadapi dalam mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia, seperti pola pikir, penguasaan ilmu, dan kemampuan dalam mengembangkan karya kreatif menjadi lebih maju. Tidak hanya itu, pelaku bisnis kreatif juga masih memerlukan perlindungan ketenagakerjaan yang memang kurang tersosialisasi seperti hak kekayaan intelektual. Padahal berdasarkan data yang dapat dilihat dari laporan riset Google dan Temasek dengan judul 'e-Conomy SEA 2018', pertumbuhan industri kreatif terus meningkat pesat dan diprediksi menjadi pendorong ekonomi Indonesia yang utama bersamaan dengan industri *e-commerce* yang sedang berkembang 60-80% setiap tahunnya. Saat ini, transaksi *e-commerce* di Indonesia sudah mencapai lebih dari 300 triliun rupiah dan diprediksikan akan meningkat sampai 1800 triliun rupiah pada tahun 2020.

1.1.2 Industri Kerajinan Kulit

Bersasarkan latar belakang, dapat diketahui bahwa industri kreatif sedang berkembang pesat dan memiliki potensi yang sangat besar di Indonesia. Salah satu industri kreatif yang ada adalah industri fesyen, khususnya industri fesyen berbahan

dasar kulit. Industri bahan dasar kulit dan produk kulit adalah salah satu sektor terpenting dalam perekonomian Indonesia. Menurut World Footwear (2017), Indonesia adalah produsen alas kaki terbesar keempat di dunia dengan pangsa pasar sebesar 4.9% (1,1 miliar pasang) dan eksportir terbesar ketiga dengan pangsa pasar sebesar 1.9% (259 juta pasang). Data Kementerian Perindustrian Indonesia (2017) juga melihat bahwa industri kulit di Indonesia mengekspor 93% barang jadi dan diperkirakan akan meningkat pada tahun 2018. Tersirat bahwa ada permintaan pasar yang tinggi terhadap sektor industri kulit secara global. Tidak dapat dipungkiri bahwa banyak negara lain yang memakai pengrajin kulit Indonesia untuk mendapatkan tenaga kerja yang murah. Akan tetapi, pengrajin yang terekspos atau/dan berkembang, tidak merata dan menyeluruh sehingga tidak sedikit pengrajin yang masih tertinggal.

Meski pengrajin kulit yang tertinggal memiliki potensi untuk membuat produk kulit berkualitas tinggi dengan keterampilan yang dilestarikan secara turun temurun, tetapi mereka masih terbatas dalam masalah modal, secara fisik maupun pengetahuan. Banyak pengrajin kulit yang tetap produksi dan berhasil menjual produknya, namun penjualan dan keterampilan mereka tidak meningkat. Akibatnya, banyak dari mereka yang hidup dalam kemelaratan. Melihat permasalahan yang ada, tidak dapat dipecahkan, pertumbuhan ekonomi di sektor ini pun akan melambat dan tidak merata sehingga dapat menimbulkan pengangguran dan masa depan yang tidak pasti.

Dengan kondisi demikian, penulis membangun usaha di industri kulit yang bernama Regero. Regero memiliki impian untuk menjadi salah satu pelopor yang memajukan industri kulit di Indonesia sehingga permasalahan yang terjadi di Indonesia dapat teratasi sedikit demi sedikit.

1.2 Permasalahan

Dalam suatu negara, kemiskinan adalah akar untuk hampir setiap masalah yang ada. Beberapa faktor penyebab kemiskinan adalah distribusi yang tidak merata, tingkat pengetahuan yang rendah, dan kurangnya perhatian dari pemerintah. Salah satu dampak yang terjadi adalah menurunnya jumlah pekerjaan yang layak dan angka pertumbuhan ekonomi yang melambat dan tidak merata.

Industri kulit adalah salah satu sektor terpenting bagi perekonomian Indonesia, namun tingkat pendistribusian yang tidak merata masih sangat tinggi. Banyak pengrajin kulit hanya memiliki sumber daya dalam jumlah yang terbatas dan kualitasnya rendah, secara fisik maupun pengetahuan. Lebih lagi, banyak dari mereka yang tidak memiliki akses untuk bisa berkompetisi di dalam pasar. Dukungan yang kuat pun tidak sering didapatkan dari kalangan pemuda secara mereka tidak mau atau malu untuk masuk kedalam industri kerajinan tangan. Jika permasalahan ini terus ada, pertumbuhan ekonomi di sektor ini pun akan melambat dan semakin tidak merata sehingga dapat menimbulkan lebih banyak pengangguran dan masa depan yang tidak pasti.

Dengan berdirinya Regero, permasalahan tersebut diharapkan dapat mulai teratasi sedikit demi sedikit. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya, Regero pun mengalami kesulitan yang menghambat berkembangnya usaha.

1.3 Tujuan

Laporan proyek akhir ini bertujuan sebagai laporan studi lebih lanjut tentang pembuatan usaha baru di dalam industri kerajinan tangan kulit, yaitu Regero. Laporan ini juga bertujuan sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk berhasil mendapatkan gelar sarjana bisnis. Tujuan lain secara konkrit dibuatnya laporan ini juga untuk:

1. Menganalisa strategi pengembangan bisnis Regero berdasarkan SWOT
2. Menentukan kompetensi Regero berdasarkan kekuatan dan kelemahan yang dimiliki
3. Membuat rencana bisnis Regero berdasarkan analisa yang telah dilakukan
4. Menganalisa implementasi rencana strategi pengembangan bisnis Regero

1.4 Batasan Masalah

Laporan proyek akhir ini meneliti strategi bisnis Regero yang mencakup pemasaran, operasional, dan keuangan. Lokasi penelitian dilakukan di area sekitar Jabodetabek, khususnya Jakarta Barat selama kurang lebih 4 bulan antara bulan

Maret 2019 sampai Juni 2019. Laporan studi ini terbatas hanya seputar tentang merk dagang Regero.

1.5 Metode Proyek Akhir

Metode penelitian yang dipakai dalam laporan ini adalah metode deskriptif. Alasan penulis menggunakan metode ini adalah untuk lebih dapat menjabarkan kendala dan perencanaan pembangunan bisnis Regero menggunakan berbagai teori dan teknik bisnis. Metode ini juga akan lebih memudahkan penulis untuk dapat melanjutkan penulisan studi di mata kuliah akhir selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini disajikan dalam sistematika penulisan yang dijabarkan dalam beberapa bab.

Di dalam Bab 1 yang adalah Pendahuluan, penulis akan membahas latar belakang industri kreatif ekonomi dan kulit secara khusus, lalu dilanjutkan dengan tujuan, bahasan masalah, metode proyek akhir dan ditutup dengan sistematika penulisan laporan secara menyeluruh.

Dalam Bab 2 yang merupakan Landasan Teori, penulis akan menjelaskan teori mengenai analisa lingkungan eksternal yaitu analisa STEEPLE dan Porter's Five Forces, dan juga teori mengenai analisa bisnis yaitu analisa SWOT, analisa *Value Proposition Design*, dan *Business Model Canvas*. Terakhir, penulis akan menjelaskan teori mengenai tahap perencanaan bisnis yang mencakup rencana pemasaran, rencana operasional, dan rencana keuangan.

Dalam Bab 3 yang merupakan Strategi Pengembangan Bisnis, penulis akan pertama-tama menjelaskan Regero sebagai suatu bisnis yang mencakup deskripsi bisnis, visi dan misi, tujuan bisnis, dan jenis produk yang dihasilkan. Lalu penulis akan menjabarkan hasil analisa lingkungan eksternal yaitu analisa STEEPLE dan Porter's Five Forces, dan hasil analisa bisnis yaitu analisa SWOT, analisa *Value Proposition Design*, dan *Business Model Canvas*. Terakhir, penulis akan menjelaskan tahap perencanaan bisnis Regero selama bulan Maret sampai Juni 2019 yang mencakup rencana pemasaran, rencana operasional, dan rencana keuangan.

Dalam Bab 4 yang adalah Analisa Implementasi Bisnis, penulis akan menjabarkan hasil implementasi rencana pemasaran, rencana operasional, dan rencana keuangan. Setelah itu, penulis akan menganalisis gap antara rencana dan implementasi yang telah dilakukan.

Bab 5 yang berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil proyek akhir ini.

