

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Industri kreatif merupakan proses peningkatan nilai dari hasil eksploitasi kekayaan intelektual yang didasari oleh kreativitas ataupun ide dari seseorang atau kelompok, yang dapat menjadi produk ekonomi yang meningkatkan kesejahteraan bagi orang yang terlibat. Industri kreatif di Indonesia mulai berkembang pesat pada tahun 1990an pada sekitaran masa krisis ekonomi, dikarenakan banyak anak muda menjual kemampuan kreativitasnya untuk mencari pendapatan tanpa tunjangan pemerintah sama sekali. Industri kreatif bukan hanya dihubungkan dengan permintaan para seniman senior maupun perusahaan, melainkan minat dari setiap individu dan merambah banyak sektor. Dunia pada zaman ini sedang bertransformasi ke pengembangan ekonomi dan budaya kreatif (Hartle. 2015).

Menurut Badan Ekonomi Kreatif Indonesia tahun 2010-2019, pendapatan ekonomi yang di pengaruhi oleh sektor industri kreatif terhadap PDB nasional Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya. Hal tersebut sejalan dimana pada tahun 2018 industri kreatif berkontribusi kontribusi lebih dari 1 triliun yakni Rp 1.105 triliun, atau lebih dari 7% dari pendapatan nasional yang masuk ke PDB nasional dan masih terus meningkat pada tahun 2020 hingga hampir mendekati 1.5 triliun (Badan Ekonomi Kreatif. 2018).



Gambar 1. 1 Grafik Perkembangan PDB Ekonomi Kreatif Indonesia 2010-2019.

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif, PDB Ekonomi Kreatif Indonesia 2010-2019.

Di tahun 2016 presentase kontribusi industri kreatif Indonesia terhadap PDB berada tepat di bawah Korea Selatan dimana pada saat itu Korea memiliki presentase pendapatan oleh industri kreatif dalam kisaran 8.67%. Sedangkan Indonesia memperoleh pendapatan yang dipengaruhi sektor industri kreatif pada kisaran 7.44% persis diatas Rusia dan Singapura, Filipina dan Kanada di angka 7,44% (Badan Ekonomi Kreatif. 2016).

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008) dan Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Bekraf) , industri kreatif terbagi menjadi 16 subsektor yaitu di bidang:

- Digital
- Fashion
- Arsitektur
- Kriya
- Kesenian pertunjukan
- Desain komunikasi visual
- Fotografi
- Seni rupa
- Kuliner
- Tv & radio
- Dsb

Dalam bidang kriya salah satunya merupakan *Craft* (Kerajinan). Kerajinan merupakan industri kreatif yang dapat melingkupi proses perencanaan atau kreasi, produksi, distribusi juga pemasaran kerajinan yang dilakukan oleh pengrajin. Sektor kerajinan dapat memanfaatkan sumber daya alam, maupun sumber daya buatan untuk menghasilkan seni kerajinan dengan nilai jual yang tinggi. Pengenalan terhadap suatu kerajinan terutama pada suatu kawasan yang memiliki kerajinan khas yang berwawasan kearifan lokal dapat diwadahi dengan penyediaan fasilitas terutama sebagai sarana pengenalan dan pengembangan industri.

Di Indonesia, terutama di Daerah Istimewa Yogyakarta daerah yang terkenal memiliki banyak industri kreatif dalam sektor kerajinan adalah Kabupaten Bantul, Kabupaten Bantul terkenal memiliki banyak industri kreatif pada sektor kerajinan yang berwawasan

kearifan lokal, yang mayoritas telah menjadi sumber ekonomi utama masyarakat di wilayahnya dan tujuan wisata.

Sebelum itu, Kabupaten Bantul tersendiri dikenal dengan kegiatan industri yang memberikan pengaruh terbesar terhadap PDRB Kabupaten Bantul, kegiatan industri menyumbang 15.18% dengan persentase peningkatan setiap tahunnya 5.38% dari total 26.345 triliun keseluruhan pemasukan yang terdiri dari industri, pertanian, penyedia makanan dan minuman, konstruksi, dan perdagangan (Badan Pusat Statistik Kabupaten Bantul, PDRB Kabupaten Bantul. 2015-1019).

Tabel 1. 1 Persentase PDBR Kabupaten Bantul 2019.

Sektor	Persentase	Persentase Peningkatan/tahun
Industri	15.18%	5.38%
Pertanian	13.07%	0.13%
Penyedia Makanan dan Minuman	11.92%	8.68%
Konstruksi	9.75%	5.17%
Perdagangan	8.65%	5.19%
Total	100%	

Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Bantul, PDRB Kabupaten Bantul 2015-1019).

Sektor industri kreatif di Kabupaten Bantul didominasi oleh industri kecil dengan jumlah industri kecil tahun 2015 berjumlah 18.391 usaha, dengan jumlah penarikan tenaga kerja sebanyak 82.961 orang. Nilai produksi yang dikeluarkan sebesar Rp. 829.112.200.000,00 dengan nilai investasi sebesar Rp. 493.801.130.000,00. Kegiatan ekspor industri kreatif Kabupaten Bantul tahun 2014 mencapai 16.087.200,81 kg atau bernilai US\$ 307.100.417,11 (Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu. 2020).

Industri kecil tersebar di Kabupaten Bantul dan telah menjadi sentra-sentra industri, seperti Kerajinan Gerabah di Desa Kasongan dan Desa Panjengrejo, Kerajinan Keris di Desa Banyusumurup dan Desa Kembangputihan, Kerajinan Sulaman di Desa Pijenan, Kerajinan Kriya Logam di Desa Trimulyo, Kerajinan Tempurung di Santan, Kerajinan Ukir Batu di Desa Lemahdadi, dan Kerajinan Sutera di Desa Pucung, dengan total 75 sentra industri (Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu. 2020).

Dengan semakin berkembangnya sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Bantul mampu mendorong peluang untuk berinvestasi dalam bentuk (Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu. 2020):

- Pasar atau toko (Penyedia barang seni)
- Pengembangan industri kerajinan untuk meningkatkan nilai jual (kulit, rotan, bambu dan kayu)
- Fashion berupa batik (Menarik wisatawan)
- Industri (teknologi informasi)
- Industri kreatif yang berkaitan dengan kebudayaan dan pariwisata

Perkembangan industri kreatif di Kabupaten Bantul juga di dukung dengan diselenggarakannya *event-event* yang berhubungan dengan pengenalan industri kreatif. Salah satu *event* tahunan yang di gelar adalah Gelar Produk Industri Kreatif, yang diselenggarakan oleh Dekranasda Kabupaten Bantul dan Dinas Koperasi UKM dan Perindustrian (DKUKMP) Bantul. Menurut Bupati Bantul, Suharsono kegiatan ini adalah ajang strategis yang mendorong dinamika industri kreatif di Kabupaten Bantul serta menjadi pematapan jati diri Kabupaten Bantul sebagai tempat berkembangnya banyak industri kreatif. *Event* Gelar Produk Industri Kreatif berfokus kepada kerajinan dan kesenian batik dan aksesoris yang ada di kabupaten bantul, Gelar Produk Industri Kreatif dilaksanakan di Mall Malioboro hal tersebut ditujukan untuk merambah pasar wisatawan yang datang. (jogja.tribunnews.com. 2019)

Salah satu kerajinan yang menjadi perhatian adalah Kerajinan Batik Kayu yang menjadi ciri khas Dusun Wisata Krebet, Desa Sendangsari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul. Dengan jarak kurang lebih 5 kilometer dari pusat Kota Bantul, Dusun Krebet memiliki kondisi tanah yang berkapur dengan struktur yang berbukit, hal tersebut menurunkan potensi untuk mencari pemasukan ekonomi dari kegiatan bercocok tanam atau berkebun (Data Monografi Dusun Krebet. 2010).

Dalam sejarahnya Batik Kayu di Dusun Wisata Krebet berawal dari ide dan gagasan yang muncul dari masyarakat dan pengrajin yang berada di Dusun Krebet pada tahun 1991, yang ingin mengembangkan kesejahteraan ekonomi masyarakat dan mengembangkan nilai dari hasil industri sebelumnya yang telah dilakukan oleh masyarakat Dusun Krebet. Sebelum merambah industri Batik Kayu, Dusun Krebet telah mendalami industri kerajinan kayu yang memiliki nilai praktis dan estetik akan tetapi belum menerapkan batik pada prosesnya, kerajinan yang menerapkan nilai praktis seperti piring kayu, sendok makan,

glas, mainan seperti *puzzle*, mangkok, kotak perhiasan, celengan, dan yang lainnya. Sedangkan kerajinan kayu yang bernilai estetik antara lain topeng, patung, wayang klithik, dan lain sebagainya. (Wawancara dengan Bapak Trimbil. Tgl 2 September 2019. Sanggar Peni).



Gambar 1. 2 Industri Kerajinan Kayu Bernilai Estetik dan Praktis.

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2019

Dusun Wisata Krebet sangat terkenal akan ciri khas kerajinan Batik Kayunya, hampir setiap kerajinan Batik Kayu yang berasal dari Dusun Wisata Krebet memiliki warna yang cerah dengan pengerjaan yang halus. (Wawancara dengan Bapak Trimbil. Tgl 2 September 2019. Sanggar Peni). Kerajinan Batik Kayu yang berupa topeng merupakan salah satu kerajinan yang khas di Dusun Wisata Krebet, dan merupakan dusun yang pertama kali menerapkan Batik Kayu pada kerajinan topeng di Daerah Istimewa Yogyakarta. Karakter yang ditekankan pada topeng Batik Kayu dipengaruhi oleh penerapan motif batik, dan juga warna topeng, dikarenakan sebelum menerapkan batik kayu pada kerajinan topeng, penggunaan pakem-pakem berkaitan dengan motif dan warna digunakan pada proses industrinya, sehingga ketertarikan kerajinan tersebut terbatas pada golongan masyarakat yang memiliki ketertarikan akan hal tersebut.

Sebagai pengembangan dan tujuan wisata masing-masing rumah industri maupun sanggar Batik Kayu di Dusun Krebet memperkenalkan proses produksi kepada masyarakat, rumah atau sanggar di Dusun Krebet banyak yang membuka pintu terhadap wisatawan yang datang untuk mempelajari dan merasakan pengalaman dalam proses produksi Kerajinan Batik Kayu sebagai bagian dari edukasi, sebagai contoh salah satu sanggar terbesar dan terlengkap di Dusun Krebet yaitu Sanggar Peni mempersilahkan wisatawan maupun masyarakat yang ingin belajar mengenai produksi Batik Kayu dengan melakukan kegiatan kunjungan melihat langsung tempat Batik Kayu di produksi, bahkan untuk beberapa sekolah khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta, sering melaksanakan

kegiatan *Live-in* untuk mendukung generasi muda dengan pengalaman hidup menjadi seorang pengrajin Batik Kayu, terutama di Dusun Wisata Kreet. Bahkan dalam salah satu studi di Fakultas Arsitektur Atma Jaya Yogyakarta terdapat Mata Kuliah Kewirausahaan pada pertengahan tahun 2019 menekankan pengembangan industri kreatif di Kabupaten Bantul, salah satunya adalah di Dusun Kreet, tujuan pengembangan studi tersebut adalah mempelajari mengenai proses industri dari perencanaan, produksi, hingga pemasaran. Untuk itu perlu rancangan *Craft Creative Hub and Information Center* yang dapat memberikan suasana yang berpengaruh terhadap pengalaman pengunjung tentang kehidupan menjadi seorang pengrajin Batik Kayu.



Gambar 1. 3 Salah Satu Kelompok Studi yang Menggunakan Industri Batik Kayu Sebagai Sarana Edukasi.

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2019

Berkaitan dengan tempat produksi, mayoritas proses produksi dari industri Batik Kayu dilakukan di sanggar-sanggar milik perseorangan yang tersebar di Dusun Wisata Kreet. Berdasarkan wawancara langsung dengan Sekretaris Dusun Wisata Kreet, Bapak Dunung, tercatat 58 lokasi sebagai sanggar terpisah yang melakukan industri batik kayu, dengan 41 sanggar kerajinan Batik Kayu dan 2 penghasil mebel yang telah terdaftar sebagai anggota Koperasi Sidokaton, dan memiliki lebih dari 450 orang pengrajin yang terlibat dalam prosesnya.

Tabel 1. 2 Perkembangan Desa Wisata Krebet dari Aspek Hasil Pariwisata 1997-2018.

	Keberadaan dan Jumlah Indikator dari Aspek Hasil Pariwisata di Desa Wisata Krebet											
	Karakteristik Usaha Batik Kayu ¹⁾				Cara Penjualan Produk ²⁾					Tenaga Kerja	Kunjungan Wisata	
	A	B	C	D	A	B	C	D	E			
1997	17	9	2	6	0	9	0	1	2	5	49	-
2000												
2001	42	17	15	8	2	21	3	4	5	9	108	-
2003												
2004	42	17	15	8	2	21	3	4	5	9	112	28.855
2005	43	17	16	8	2	22	3	4	5	9	129	32.614
2006	43	17	16	8	2	22	3	4	5	9	147	36.347
2007	43	17	16	8	2	22	3	4	5	9	162	37.190
2008	43	17	16	8	2	22	3	4	5	9	166	37.022*

Sumber: Rahmawati, Rosyida & Purwohandoyo, Joni. Perkembangan Desa Wisata Krebet dan Dampaknya Terhadap Kondisi Ekonomi Masyarakat Dusun Krebet, Desa Sendangsari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul, (2019).

Pada Tabel 1.2 berkaitan dengan Data mengenai Jumlah Kunjungan Edukasi yang dikhususkan kepada industri batik kayu Dusun Wisata Krebet hingga April 2018, yang dikaitkan dengan:

(1) Karakteristik

- A. Produksi Lengkap
- B. Khusus Pematikan
- C. Putih (Setengah Jadi)
- D. Non-batik Kayu (Mabel)

(2) Cara Penjualan Produk

- A. Langsung ke Konsumen
- B. Melalui Perantara
- C. Langsung ke Konsumen dan Melalui Perantara
- D. Diambil oleh Distributor
- E. Langsung ke Konsumen dan Diambil oleh Distributor

Pada proses pematikan menjadi proses paling penting dan kompleks dalam produksi Batik Kayu di Dusun Wisata Krebet, dikarenakan diperlukan ketelitian dan kesabaran. Berbeda dengan Batik Kain, kerajinan Batik Kayu memiliki tingkat kerumitan yang dipengaruhi dari tekstur dan sifat bentuk dari kayu, di mana kayu memiliki tekstur yang

keras dan tidak memungkinkan malam untuk menembus kedua sisi dari kayu, dan bentuk dari kerajinan yang dihasilkan juga dapat langsung berbentuk tiga dimensi. Proses produksi yang dilakukan untuk menghasilkan kerajinan Batik Kayu, yaitu:

Tabel 1. 3 Proses Produksi Batik Kayu di Sanggar Peni, Dusun Wisata Kreet.

Proses	Letak Pengerjaan	Alat dan Bahan	Kebutuhan Utilitas	Tahapan Khusus	Foto
Pembuatan Bentuk Dasar	Ruang Semi Indoor	Pensil, Pahel, Gergaji Mesin/Manual	Listrik, Lampu, Ullower		
Pembuatan Pola (Mola)	Ruang Semi Indoor/ Ruang Indoor	Kertas Roll, Kain Mori, Spidol/Pensil	Listrik, Lampu	Mola hanya dilakukan oleh wanita, untuk meningkatkan ketelitian dan tekun	
Proses Pematikan	Ruang Semi Indoor/ Ruang Indoor	Canting, Kompor Kecil, Wajan, Malam	Listrik, Lampu	Nglowong, Gisen ngisoni, Nerusi, Nemboli, Bliriki Dengan teknik Ngelrot	
Tahap Pewarnaan (Medel)	Ruang Semi Indoor/ Ruang Indoor	Zat pewarna Naptil dan Indogosal, HCl, Tung Celup, Kompor (Kayu Bakar)	Listrik, Air, Drainase dan Pengkubhan Limbah		
Proses Penjemuran	Ruang Indoor/ Ruang Outdoor	Wadah Napran, <i>Haith pen</i> , media jemur seperti meja atau penjemur khusus	Listrik, Lampu	Bila kondisi tidak memungkinkan dengan penjemuran dengan sinar matahari, dilakukan pengeringan dengan menggunakan <i>Haundryer</i> ataupun panas lampu	
Finishing (Poles)	Ruang Semi Indoor/ Ruang Indoor	Kain, Clear Coating Paint	Listrik, Lampu	Perlu adanya tingkat ketelitian dan kesabaran yang tinggi, jika menggunakan Clear Coating Paint harus melakukan proses pengeringan ulang.	

Sumber: Yuni, D. 2014. Proses Pembuatan Batik Kayu Kreet dan Dokumentasi Pribadi Tgl 2 September 2019, Sanggar Peni.

Tabel 1.1 mengindikasikan ruang indoor, ruang outdoor, maupun ruang semi indoor yang diperlukan sebuah industri Batik Kayu untuk menjalankan produksi secara lengkap

atau menyeluruh. Akan tetapi dari sekian banyak rumah industri dan sanggar Batik Kayu di Dusun Kreet hanya beberapa rumah industri yang memiliki fasilitas produksi secara lengkap, sehingga berpengaruh juga terhadap ketertarikan wisatawan akan edukasi mengenai industri Batik kayu dan juga pengaruh terhadap pendapatan ekonomi pengrajin.

Tabel 1. 4 Dampak Ekonomi Langsung di Desa Wisata Kreet 2018.

Jenis unit usaha	Responden unit usaha (b)	Jumlah unit usaha (c)	Rata-rata pendapatan per bulan (d)		Dampak ekonomi langsung (e=c*d)	
			Wisatawan	Non Wisatawan	Wisatawan	Non Wisatawan
Sanggar batik kayu (lengkap)	17	17	4.765.883	14.111.177	81.020.000	239.890.000
Sanggar batik kayu (pembatikan)	16	16	575.000	4.134.375	9.200.000	66.150.000
Sanggar batik kayu (putihan)	8	8	137.500	4.300.000	1.100.000	34.400.000
Sanggar non-batik kayu (mebel)	2	2	0	5.500.000	0	11.000.000
Homestay	33	33	164.849	0	5.440.000	0
Kuliner	8	8	125.000	0	1.000.000	0
Total Penerimaan Unit Usaha	84	84	5.768.232	28.045.552	97.760.000	351.440.000

Sumber: Rahmawati, Rosyida & Purwohandoyo, Joni. Perkembangan Desa Wisata Kreet dan Dampaknya Terhadap Kondisi Ekonomi Masyarakat Dusun Kreet, Desa Sendangsari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul, (2019).

Kelengkapan akan proses produksi industri yang ada, dikaitkan dengan kegiatan wisata berpengaruh terhadap pendapatan ekonomi sanggar pengrajin, dimana pada tabel 1.4 pendapatan unit usaha berkaitan dengan pengrajin dan pendukung kegiatan wisata terbagi menjadi dua tiap bulannya. Pendapatan tersebut berupa:

- pendapatan yang berasal dari pengeluaran wisatawan akibat kegiatan wisata.
- pendapatan kegiatan non wisata (pemasaran mandiri).

Pendapatan secara langsung berkaitan dengan pendapatan akibat kegiatan wisata tergolong lebih sedikit daripada pendapatan dari pemasaran mandiri. Hal tersebut diakibatkan karena sifat barang yang dipasarkan di Dusun Wisata Kreet dapat diperjual belikan atau diekspor keluar Desa Wisata Kreet. Unit usaha *homestay* dan kuliner hanya mendapat pemasukan dari kegiatan wisata. Kedua unit usaha tersebut merupakan unit usaha yang bergantung pada wisatawan yang berkunjung ke Desa Wisata Kreet, sehingga tidak ada pendapatan yang berasal dari kegiatan non wisata untuk kedua unit usaha tersebut.

Pada proses industri dalam sektor *Craft* (Kerajinan) selain melakukan proses perencanaan, dan produksi perlu adanya distribusi juga pemasaran. Pemasaran dapat dilakukan langsung dengan penyediaan fasilitas ruang *display*, Tidak semua sanggar atau rumah industri di Dusun Wisata Kreet memiliki fasilitas tersebut sehingga meski tidak diharuskan setiap rumah industri memiliki fasilitas ruang *display* untuk penjualan, akan tetapi akan sangat berpengaruh terhadap daya saing pemasaran dari hasil industri setiap sanggar di Dusun Wisata Kreet (Wawancara dengan Bapak Trimbil. Tgl 2 September 2019. Sanggar Peni). Berikut merupakan data sanggar dengan fasilitas yang dimiliki berkaitan dengan proses produksi dan pemasaran kerajinan Batik Kayu:

Tabel 1. 5 Data Kelengkapan Fasilitas Produksi dan Pemasaran Kerajinan Batik Kayu Di setiap Sanggar di Dusun Wisata Kreet

No	Nama Sanggar	Proses Utama	Tahap Industri		
			Produksi Putih	Pembatikan	Pemasaran
1	Sanggar Arjuna	Lengkap	ada	ada	ada
2	Estu Batik	Lengkap	ada	ada	ada
3	Prima Batik	Lengkap	ada	ada	ada
4	Tamarine Craft	Lengkap	ada	ada	ada
5	Sanggar Teratai	Lengkap	ada	ada	ada
6	Batik99	Lengkap	ada	ada	Tidak
7	Sanggar Peni	Lengkap	ada	ada	ada
8	Dewi Sri	Lengkap	ada	ada	ada
9	Karya Mandiri	Lengkap	ada	ada	ada
10	Sekar Melati	Lengkap	ada	ada	ada
11	Ragil Handycraft	Lengkap	ada	ada	ada
12	Punokawan	Lengkap	ada	ada	ada
13	Hasta Aji	Lengkap	ada	ada	Tidak
14	Sumadyo Lancar	Lengkap	ada	ada	Tidak
15	Batik Tyas	Lengkap	ada	ada	Tidak
16	Rama Shinta	Lengkap	ada	ada	Tidak
17	Bagong Handycraft	Lengkap	ada	ada	Tidak
18	Enggar Batik	Hanya Pembatikan	Tidak	ada	ada
19	Wahyu Group	Hanya Pembatikan	Tidak	ada	ada
20	Sanggar Ramadhany	Hanya Pembatikan	Tidak	ada	ada
21	Mahameru Batik	Hanya Pembatikan	Tidak	ada	ada
22	Devia Art	Hanya Pembatikan	ada	ada	ada
23	Nuh Craft	Hanya Pembatikan	Tidak	ada	Tidak
24	Yani Batik	Hanya Pembatikan	Tidak	ada	Tidak
25	Mazya Art	Hanya Pembatikan	Tidak	ada	Tidak
26	Akbar Jaya	Hanya Pembatikan	Tidak	ada	Tidak
27	Roto Craft	Hanya Pembatikan	ada	ada	ada
28	Yanto Batik	Hanya Pembatikan	ada	ada	ada
29	Awallu Product	Hanya Pembatikan	Tidak	ada	ada

30	Yuan Art	Hanya Pembatikan	ada	ada	ada
31	Aditya Batik	Hanya Pembatikan	Tidak	ada	Tidak
32	Linggar Jati	Hanya Pembatikan	Tidak	ada	Tidak
33	Roto Craft	Hanya Pembatikan	ada	ada	ada
34	Hasta Karya	Hanya Putihah	ada	Tidak	ada
35	Widhoro Kandang	Hanya Putihah	ada	Tidak	ada
36	Kajeng Muni	Hanya Putihah	ada	Tidak	Tidak
37	Sari Mekar	Hanya Putihah	ada	Tidak	Tidak
38	Mifta Handycraft	Hanya Putihah	ada	Tidak	Tidak
39	Sanggar Nakulo	Hanya Putihah	ada	Tidak	Tidak
40	Bayu Aji	Hanya Putihah	ada	Tidak	Tidak
41	Jaka Tingkir	Hanya Putihah	ada	Tidak	Tidak

Sumber: Survey mandiri di Dusun Wisata Kreet Tgl 2 September 2019

Dikarenakan Dusun Wisata Kreet termasuk dalam salah satu destinasi pariwisata di Kabupaten Bantul, destinasi wisata harus memiliki sebuah sarana informasi yang baik berkaitan dengan ketersediaan pusat informasi wisata/TIC (*Tourism Information Center*). Hingga saat ini Dusun Wisata Kreet penyedia keseluruhan informasi masih dipusatkan kepada satu sanggar yang menjadi rumah dari ketua pengurus Dusun Wisata Kreet yaitu Sanggar Punokawan yang terletak di persimpangan yang memiliki ikon patung Semar Besar di samping pohon kreet, lokasi penyedia informasi yang sudah cukup strategis, bangunan tersebut bukanlah sebuah fasilitas khusus sebagai tempat penyedia informasi.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018, Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata, Pemerintah Daerah diperbolehkan memilih jenis Pusat Informasi yang sesuai dengan kemampuan dan yang paling merepresentasikan daerah tersebut. Berkaitan dengan informasi dapat terletak langsung di kawasan Dusun Wisata Kreet, dengan kriteria:

- Lokasi yang dipilih di dalam Kawasan Daya Tarik Wisata harus strategis.
- Mudah dilihat.
- Mudah dicapai oleh pengunjung.

Sebagai indikasi ketertarikan masyarakat akan industri kerajinan Batik Kayu di Dusun Wisata Kreet dapat dilihat dari perkembangan jumlah kunjungan wisatawan setiap tahunnya ke Dusun Wisata Kreet terdapat pertumbuhan yang signifikan dari segi wisatawan yang datang. Berikut merupakan data kunjungan Desa Wisata Kreet dari tahun 2015-2019.

Tabel 1. 6 Data Kunjungan Desa Wisata Kreet.

Tahun	Nama Desa Wisata	Kecamatan	Wisatawan	Bulan												Jumlah	
				Jan	Feb	Maret	April	Mai	Juni	Juli	Agust	Sept	Okta	Nov	Des		
2015	E. CLOU	Pajangan	Wisatawan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			Wis. as	69	120	505	135	95	205	45	155	182	47	1.026	395	2.870	
			Jumlah	69	120	505	135	95	205	45	155	182	47	1.026	395	2.870	
2016	Krebet	Pajangan	Wisatawan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			Wis. as	207	330	40	115	520	0	0	0	150	280	615	667	2.124	
			Jumlah	207	330	40	115	520	0	0	0	150	280	615	667	2.124	
2017	Krebet	Pajangan	Wisatawan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			Wis. as	0	500	42	204	0	0	0	158	281	459	237	320	2.220	
			Jumlah	0	500	42	204	0	0	0	158	281	459	237	320	2.220	
2019	Krebet	Pajangan	Wisatawan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
			Wis. as	480	1.308	595	018	480	1.308	0	0	0	0	0	0	5.778	
			Jumlah	480	1.308	595	018	480	1.308	0	0	0	0	0	0	5.778	

Sumber: Data Kunjungan Objek Wisata Kabupaten Bantul 2019, <https://pariwisata.bantulkab.go.id/>.

Dari tabel tersebut nampak jelas peningkatan jumlah wisatawan yang datang perbandingan nyata antara tahun 2015 dengan 219, berbanding sekitar 50%, bahkan di tahun 2019 jumlah tersebut terhitung hanya hingga bulan Juni. Dengan adanya peningkatan tersebut dibutuhkan fasilitas yang sesuai dengan standar dan mengikuti arus perkembangan daya tarik masyarakat.

Dalam pengembangannya *Craft Creative Hub* dapat mengikuti kebutuhan kawasan berkaitan dengan industri di kawasan tersebut, seperti menyematkan fungsi sebagai penyedia informasi menjadikannya sebagai *Craft Creative Hub and Information Center*. Kreet *Craft Creative Hub and Information Center* secara keseluruhan adalah suatu wadah yang terdiri dari pengolahan bentuk bangunan dan aspek-aspek pendukungnya, untuk di gunakan sebagai tempat pembuatan sekaligus pemasaran yang menarik rasa ingin tahu masyarakat melalui edukasi industri kerajinan Batik Kayu.

Sehingga Kreet *Craft Creative Hub and Information Center* dapat dipergunakan untuk kegiatan dan aktivitas serupa dalam jangka waktu yang lama sebagai pusat industri kreatifitas masyarakat di Dusun Wisata Kreet. Rencana perancangan *Craft and Information Cente* juga sejalan dengan perkembangan ekonomi di Indonesia yang melambung pesat dari pengaruh subsektor kiya yaitu kerajinan. Hal ini mengindikasikan perkembangan pesat akan jumlah kerajinan baru, sehingga untuk mempertahankan kerajinan Batik Kayu yang ada di Dusun Wisata Kreet, diperlukan sebuah sarana untuk semakin menunjukkan eksistensi kerajinan Batik Kayu agar tidak dianggap hanya sebagai produk kerajinan masa lalu, dan dapat bertahan di kala semakin banyaknya kerajinan lain yang di perkenalkan di daerah lain.

Fasilitas Krebet *Craft Creative Hub and Information Center* menjadi pusat yang dapat memwadahi proses produksi untuk mengembangkan kualitas produk dan menyelesaikan proses produksi secara menyeluruh dari sanggar-sanggar di Dusun Wisata Krebet berkaitan dengan industri Batik Kayu. Krebet *Craft Creative Hub and Information Center* bertujuan juga untuk memperkenalkan dan mengembangkan proses industri kerajinan Batik Kayu yang bernilai *prestige*, serta memberi kesan terhadap pengalaman wisatawan yang memenuhi keseluruhan proses dari konsep pariwisata, yaitu sesuatu untuk di lihat, sesuatu untuk dilakukan, dan sesuatu untuk dibeli (Yoeti. 1997) ,Sebagian anggapan bahwa banyak wisatawan yang menempatkan produk kerajinan Batik Kayu dari Dusun Wisata Krebet memberikan ‘kenangan’ pada wisatawan sehingga memungkinkan untuk datang kembali. Selain itu Krebet *Craft Creative Hub and Information Center* diharuskan juga menjadi media yang dapat menyediakan informasi akan keberadaan sanggar-sanggar di Dusun Wisata Kerbet, hal ini juga didorong oleh tersebarnya sanggar-sanggar kerajinan batik kayu di Dusun Wisata Krebet dengan ciri khas setiap sanggar yang nyatanya memproduksi kerajinan khusus seperti Kerajinan Batik kayu yang bersifat kecil dan mendetail, kerajinan topeng, dan sebagainya. Keberadaan Krebet *Craft Creative Hub and Information Center* juga menjadi media pemasaran dan promosi hasil industri pengrajin Batik Kayu mengingat tidak semua sanggar Batik Kayu memiliki fasilitas pemasaran. Mengingat perkembangan daya tarik wisatawan yang meningkat pesat di Dusun Wisata Krebet yang memberikan peluang untuk melakukan pengembangan lanjutan untuk meningkatkan daya tarik melalui perancangan sebuah *Craft Creative Hub and Information Center* yang sesuai dengan standar dan mengikuti arus perkembangan daya tarik masyarakat.

1.1.3. Latar Belakang Penekanan Studi

Kegiatan industri kreatif terutama dalam subsektor kerajinan berwawasan kearifan lokal ada untuk meningkatkan kualitas ekonomi masyarakat. Dalam sebuah industri kerajinan, pengrajin mengharapkan imbal balik yang sepadan dengan proses yang mereka lewati, bahkan dengan melakukan pengembangan fasilitas industri maupun pengenalan produk kerajinan ke masyarakat luas.

Perancangan Krebet *Craft Creative Hub and Information Center* di Dusun Wisata Krebet dengan mengenalkan proses produksi kerajinan dapat meningkatkan nilai jual kerajinan melalui jalur wisata yang mengedukasi. Dengan pengenalan yang interaktif

pengalaman yang dirasakan oleh wisatawan memunculkan pandangan bahwa Dusun Wisata Kreet memiliki kerajinan yang khas.

Selain itu juga menghasilkan anggapan bahwa Dusun Wisata Kreet memberikan kenangan dari pengalaman yang dialami, dan memungkinkan meningkatkan keinginan untuk datang lagi ke Dusun Wisata Kreet. Kegiatan wisata yang ada berpotensi sebagai wadah pemasaran dan informasi terhadap masyarakat luas dengan adanya Kreet *Craft Creative Hub and Information Center* memungkinkan terjadinya interaksi antara pengrajin dengan masyarakat.

Melalui Kreet *Craft Creative Hub and Information Center* secara nyata dapat menggambarkan karakter dari kerajinan Batik Kayu dengan penerapan pendekatan analogi langsung (*Direct Analogy*) pada fasad bangunan sehingga karakter dari kerajinan Batik Kayu tergambar jelas dalam bentuk bangunan, dan dapat dipahami masyarakat secara mudah. Pengolahan bentuk dan fasad tersebut berupa Topeng Batik Kayu, yang menjadi salah satu kerajinan khas yang ada di Dusun Wisata Kreet. Penggunaan pengolahan ruang dalam yang interaktif memungkinkan pendalaman profesi seseorang dalam menganalogikan dirinya menjadi orang lain, dalam konteks ini wisatawan merasakan pengalaman menjadi seorang pengrajin Batik Kayu di Dusun Wisata Kreet, dan merasakan usaha seorang pengrajin untuk menghasilkan dan meningkatkan nilai kerajinan Batik Kayu. Untuk menampilkan karakter kerajinan Batik Kayu maka penerapan *Direct Analogy* bertujuan agar pendesain dapat merancang sebuah *Craft Creative Hub and Information Center* tetap dalam lingkup yang berkaitan dengan ciri khas yang di tonjolkan dari lingkungannya sehingga memunculkan reaksi positif dan tidak menjadi bentuk bangunan asing pada kawasan tersebut.

1.2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan Kreet *Craft Creative Hub and Information Center* di Dusun Wisata Kreet yang interaktif melalui pengolahan ruang dalam dan menerapkan *Direct Analogy* pada bentuk massa bangunan dengan penerapan *industrial style* pada tampilan interior dan eksterior bangunan?

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

- a. Terwujudnya bangunan yang memberi suasana dan pengalaman secara interaktif kepada wisatawan dalam proses produksi Batik Kayu di Dusun Wisata Kreet.
- b. Terwujudnya bangunan yang menyediakan informasi mengenai industri kerajinan Batik Kayu di Dusun Wisata Kreet.
- c. Terwujudnya bangunan yang beranalogikan kerajinan Batik Kayu di Dusun Wisata Kreet dengan penerapan *Direct Analogy* pada bentuk atau massa bangunan dan pengolahan tampilan interior dan eksterior bangunan yang berkaitan dengan *industrial style*.

1.3.2. Sasaran

- a. Mewujudkan aspek-aspek pendukung kegiatan industri kreatif pada sektor kerajinan berwawasan kearifan lokal untuk menumbuhkan minat wisatawan untuk kembali.
- b. Menciptakan ruang-ruang yang berfungsi mengedukasi wisatawan mengenai proses industri kerajinan Batik Kayu.
- c. Membuat sarana informasi mengenai industri kerajinan Batik Kayu di Dusun Wisata Kreet
- d. Menciptakan bentuk dan massa bangunan dengan penerapan *Direct Analogy* dan tampilan interior dan eksterior bangunan yang di dasari oleh *industrial style*.

1.4. Lingkup Studi

1.4.1 Lingkup Spatial

Bagian-bagian objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah ruang dalam dan bentuk bangunan yang berkaitan dengan proses dan produk industri kerajinan.

- a. Ruang ruang dalam yang diolah adalah elemen-elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruangnya yang bertujuan untuk memunculkan suasana dan pengalaman yang interaktif dalam kegiatan perencanaan, produksi dan pemasaran.
- b. Penekanan pada bentuk bangunan yang diolah adalah bentuk bangunan yang mengambil bentuk dari hasil analogi terhadap kerajinan Batik Kayu di Dusun Wisata Kreet, dengan bentuk yang mudah dipahami secara langsung maknanya, yang berupa bentuk Topeng.

1.4.2. Lingkup Substansial

Bangunan yang mencerminkan proses industri dapat diwujudkan dengan penataan hubungan ruang yang berkaitan juga dengan sirkulasi yang mengikuti runtutan proses dalam industri, dan dapat di munculkan dengan pengolahan Bentuk, Jenis Bahan, Warna, Tekstur, Ukuran dan Proporsi bangunan di lingkungannya menggunakan analogi dari sebuah kerajinan Batik Kayu.

1.4.3. Lingkup Temporal

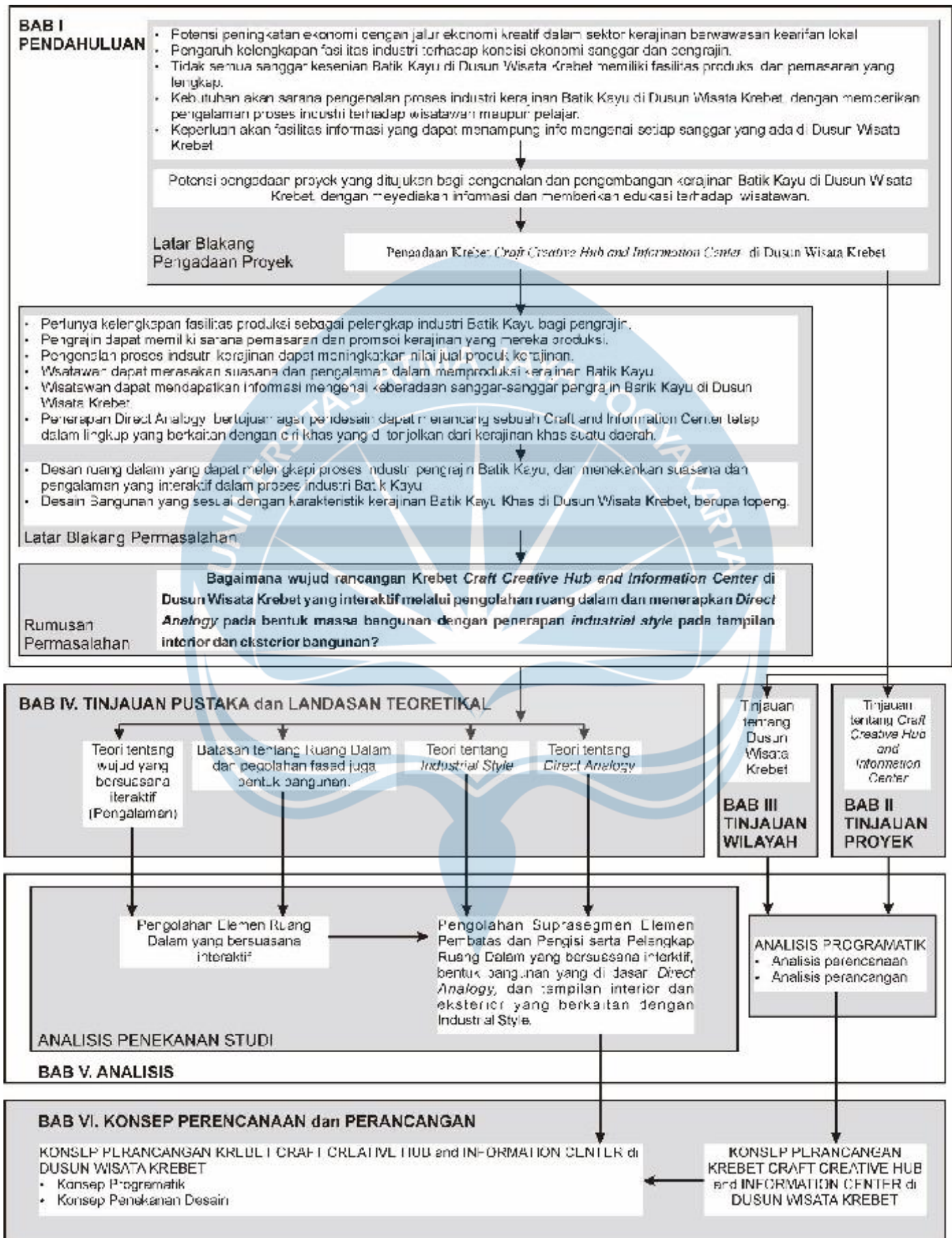
Krebet Craft Creative Hub and Information Center diharapkan dapat berguna bagi masyarakat untuk kurun waktu kurang lebih 30 tahun. Sehingga dapat dipergunakan untuk jangka waktu yang lama.

1.5. Metode Studi

1.5.1. Pola Prosedural

Model analisis yang digunakan adalah analisis deduktif. Dengan menganalisis *item-item* pokok dalam permasalahan, diantaranya analisis mengenai pengolahan bentuk bangunan dengan analogi dari suatu produk kerajinan, dan pengolahan ruang dalam dengan elemen-elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruangnya menggunakan prinsip *unity and harmony* yang bertujuan untuk memunculkan suasana dan pengalaman yang interaktif. Analisis tersebut dimulai dengan mengumpulkan teori-teori yang sudah ada kemudian diterapkan untuk memecahkan permasalahan yang ada.

1.5.2. Tata Langkah



1.6. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Berisikan uraian mengenai latar belakang pemilihan objek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, pola prosedural, tata langkah, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Hakikat Objek Studi

Berisikan penjelasan mengenai pengertian, fungsi dan tipologi *Craft Creative Hub and Information Center*, tinjauan terhadap objek sejenis, persyaratan yang berkaitan dengan *Craft Creative Hub and Information Center*, kebutuhan/tuntutan yang berkaitan dengan objek, dan standar-standar perancangan *Craft Creative Hub and Information Center*.

BAB III Tinjauan Wilayah

Berisikan penjelasan mengenai latar belakang pemilihan lokasi, kondisi administratif Dusun Wisata Kreet, kondisi geografis dan geologis Dusun Wisata Kreet, kondisi klimatologi Dusun Wisata Kreet, kondisi sosial-budaya-ekonomi Dusun Wisata Kreet, kebijakan wilayah yang ada, kondisi elemen-elemen kawasan (keunikan lokasi, zona wilayah), dan kondisi sarana dan prasarana di Dusun Wisata Kreet.

BAB IV Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal

Berisikan pembahasan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teoretikal tentang materi studi, target studi, dan landasan filosofi.

BAB V Analisis Perencanaan dan Perancangan

Berisikan pembahasan mengenai analisis penekanan studi dan analisis programatik.

BAB VI Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisikan pembahasan mengenai konsep programatik dan konsep penekanan desain.

Daftar Pustaka

Berisi daftar sumber bacaan dan buku yang menjadi acuan