

ABSTRAK

Ekonomi kreatif di Indonesia, menjadi salah satu sektor industri yang memiliki potensi dan kekuatan yang baik bagi pertumbuhan ekonomi Indonesia yang berkelanjutan. Hal ini terbukti dengan kontribusi yang di berikan oleh sektor ekonomi kreatif Indonesia terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar Rp1.211 triliun. Industri kreatif merupakan subsistem dari ekonomi kreatif, industri kreatif memiliki 17 subsektor yang di salah satu dalamnya adalah subsektor kriya. Kecamatan Rajapolah terkenal akan sentra bagi industri kriya. Karena sebagian besar masyarakat merupakan para perajin kriya. Tidak hanya produksi, masyarakat juga menjual hasil produksinya pada sepanjang jalan Kecamatan Rajapolah. Namun, masa kejayaan industri kriya Kecamatan Rajapolah berangsur turun, dimana pada saat tahun 2017, masuknya produk Thailand dan China yang meniru dan menyerupai produk kriya Kecamatan Rajapolah. Produk mereka dijual dengan harga yang lebih murah, hal ini mengakibatkan penurunan industri kriya sebesar 30%. Dampak penurunan yang paling besar terjadi sejak awal pandemi *COVID-19* dimana penurunan industri kriya Kecamatan Rajapolah sebesar 90. Kurangnya ilmu pengetahuan menjadi salah satu faktor penurunan industri kriya di Kecamatan Rajapolah tersebut.

Oleh karenanya, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan konsep *design thinking* di Usaha Mikro Kecil subsektor kriya di Kecamatan Rajapolah Tasikmalaya. *Design thinking* merupakan sebuah metode yang akan membantu pebisnis untuk memecahkan masalah dengan lima tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype* dan *test*.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, untuk mengetahui implementasi *design thinking* di industri kriya Kecamatan Rajapolah. Sumber data utama adalah data primer dari hasil pengisian kuesioner.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pelaku Usaha Mikro Kecil subsektor kriya di Kecamatan Rajapolah Tasikmalaya dalam penerapan konsep *design thinking* sudah baik, namun belum menyeluruh. Hal tersebut dikarenakan pada tahap *empathize* masih dikategorikan “kurang baik”.

Dikarenakan tahap *empathize* pada penelitian ini dikategorikan “kurang baik”, maka disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengetahui mengapa tahapan ini masih dikategorikan “kurang baik”. Untuk mengetahuinya peneliti selanjutnya dapat melakukan wawancara ke setiap pelaku industri kriya Kecamatan Rajapolah, atau wawancara dengan sumber yang kompeten lainnya terkait dengan tahapan ini.

Kata Kunci: *Design thinking*, Ekonomi kreatif, Industri Kreatif, Kriya