

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hingga saat ini, produk kriya atau keramik memiliki banyak peminat. Produk kriya atau keramik merupakan salah satu produk budaya, hal ini dikarenakan produk kriya ini memiliki sisi sejarah dimana produk kriya ini selalu berkembang setiap masanya. Pada dasarnya, produk kriya ini merupakan sebuah alat atau perabot yang digunakan untuk membantu manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya, contoh dari produk kriya ini seperti piring, teko atau *teapot set*, gelas, dan lain sebagainya. Produk kriya ini juga dapat dijadikan produk budaya, karena dapat menjelaskan tentang ide dan aktifitas dari manusia disuatu tempat dan waktu tertentu.



Gambar 1. 1. Produk Keramik sebagai *Tableware* (Sumber: Bagus, 2021)

Tableware merupakan sebuah alat, dimana *tableware* ini berfungsi untuk menunjang keperluan manusia untuk menyantap makanan dan minuman, salah satunya adalah piring. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi pun ikut berkembang, dimana perkembangan ini menyebabkan berbagai inovasi serta berbagai macam bentuk piring semakin bermunculan. tidak hanya desain saja, namun bahan dasar untuk membuat piring tersebut pun semakin bervariasi, seperti kaca, plastik, keramik ataupun kertas. Walau begitu dari masing-masing

bahan tersebut memiliki kelemahannya masing-masing, seperti contohnya pada piring kertas maupun plastik, cenderung tidak tahan panas.

Piring keramik, akan cenderung memiliki kekuatan lebih dibanding dengan piring lainnya. Piring keramik memiliki bahan dasar tanah liat, yang kemudian diolah, dan kemudian dibentuk, baik dengan menggunakan cetakan maupun secara manual. Pada dasarnya, piring keramik akan cenderung lebih mudah untuk dibentuk karena tanah liat memiliki sifat plastis yang mudah untuk dibentuk, sehingga memungkinkan untuk dibentuk tanpa menggunakan cetakan. Seiring berkembangnya jaman, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bentuk serta motif dari piring semakin berkembang. Sehingga untuk memudahkan pembentukan piring keramik bermotif, digunakan *casting* atau cetakan untuk pembentukannya.

PT. Gyan Kreatif Indonesia (GKI) merupakan salah satu perusahaan yang memproduksi keramik *Tableware*, yang berlokasi di Salatiga yang sekaligus menjadi stakeholder pertama dalam penelitian ini. PT. GKI sendiri juga merupakan sebuah organisasi yang menaungi Naruna Ceramic Studio (NCS) dimana Naruna Ceramic Studio ini sudah memiliki pesanan mencapai mancanegara dalam waktu yang singkat. Naruna Ceramic Studio juga merupakan stakeholder dalam penelitian ini. Proses produksi di Naruna Ceramic Studio masih dilakukan secara *handmade* dimulai dengan pembuatan master model yang dilakukan cara mengukir atau membentuk tanah liat khusus, kemudian dibuat cetakan tanah liat cairnya, lalu dilakukan proses perakitan, pembakaran biskuit, pewarnaan, pembakaran warna hingga proses *finishing*, dimana kegiatan tersebut masih dilakukan secara *handmade*.

Seiring berkembangnya zaman, produk bermotif yang akurat memiliki *demand* yang sangat besar, namun PT. GKI sendiri belum bisa menerapkan hal tersebut karena terkendala teknologi, karena pada proses produksi maupun proses pembuatan master model secara *handmade* sedangkan untuk menghasilkan produk bermotif yang akurat, ditentukan pada proses pembuatan master model. sehingga Naruna Ceramic Studio dibawah naungan PT. GKI bekerja sama dengan *Matching Fund Kedaireka* dimana *Matching Fund Kedaireka* merupakan stakeholder ketiga dari penelitian ini, yang ingin akselerasi ekosistem Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) untuk menghasilkan produk bermotif dengan akurat. Oleh karena itu, untuk menghasilkan produk bermotif yang akurat,

diperlukan bantuan *software* yaitu *Computer Aided Design (CAD)* untuk menghasilkan master model yang akurat. *CAD* ini merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk membantu manusia untuk memvisualisasikan, memberikan detail, serta merealisasikan dari desain yang telah dibuat sebelumnya.

Berbeda dengan produk yang diproduksi secara *handmade* dari tim Naruna Ceramic Studio, pembuatan piring keramik motif kawung dilakukan dengan membuat master cetakan dengan menggunakan *CAD*, yang selanjutnya dilakukan proses produksi seperti produksi keramik lainnya, seperti proses pembuatan cetakan, pengecoran, perakitan, pembakaran, pewarnaan dan *finishing*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, terdapat penyusutan sehingga diperlukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui kesesuaian dengan standar yang telah ditetapkan Naruna Ceramic Studio. Selain itu, terdapat cacat seperti keretakan, melengkung, timbul bercak dan lain sebagainya. Sehingga perlu dilakukan analisis serta evaluasi pada cacat yang terdapat pada proses produksi piring keramik motif kawung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan PT. Naruna Ceramic Studio, maka didapatkan permasalahan yaitu terdapat kecacatan berupa retak pada bagian alas piring keramik motif kawung, sehingga diperlukan analisis, pemberian solusi serta perencanaan implementasi terhadap solusi yang diberikan. Selain itu, adanya penyusutan dan *error* dimensi dari piring keramik motif kawung, sehingga diperlukan analisis lebih lanjut.

1.3. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu rancangan prosedur untuk mengurangi keretakan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis terhadap penyusutan serta *error* dimensi yang terjadi pada piring keramik motif kawung.

1.4. Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah yang ada pada penelitian ini, yaitu:

- a. Penelitian ini hanya dilakukan pada proses produksi dan tidak mempertimbangkan perbandingan komposisi yang ada dalam proses produksi piring keramik motif kawung.

- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada produksi piring keramik motif kawung dengan ukuran 18 cm karena berdasarkan data yang didapatkan pada bab selanjutnya yang memiliki cacat terbanyak pada ukuran 18 cm tersebut.
- c. Penelitian ini hanya membahas cacat berupa keretakan pada bagian alas piring karena berdasarkan data yang didapatkan pada bab selanjutnya, cacat terbanyak adalah keretakan pada bagian alas piring.

