

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berawal dari sebuah inovasi, bidang keramik menawarkan kesempatan sebagai lahan yang mampu digali dan dikembangkan. Gautama (2011) dalam tulisannya mengajak untuk bereksperimen dengan media tanah liat sebagai salah satu cabang seni rupa yang mampu dikembangkan secara berkala. Mengandalkan media tanah liat sebagai suatu karya, ia mampu memanfaatkan hobi ke dalam suatu bisnis yang cukup menguntungkan. Keramik merupakan seni terapan karena mampu diaplikasikan pada bentuk-bentuk fungsional antara lain: *tableware*, dekorasi ruangan, peralatan masak, perhiasan, dan lainnya.

Sejak pengakuan batik sebagai warisan budaya UNESCO pada tahun 2009, perkembangan pola batik semakin berkembang dibandingkan tahun sebelumnya (Siregar,dkk 2020). Batik sebagai kekayaan seni di Indonesia berpotensi dalam menaikkan nilai seni atau nilai jual apabila diterapkan sebagai hiasan dalam produk tertentu. Produk yang dapat dipadukan dengan seni batik salah satu diantaranya yaitu keramik. Gautama (2011) menyebutkan potensi kerajinan keramik sangatlah luas. Dalam tulisannya, ia menyebutkan bahwa tanah liat sebagai bahan dasar pembuatan keramik mampu dibentuk sedemikian rupa sehingga menghasilkan produk seni berdasarkan kreativitas.

Dalam kesempatan kali ini, Naruna Ceramic Studio di bawah naungan dari PT. Gyan Kreatif Indonesia membuka kesempatan merdeka belajar berbasis riset mengenai produk keramik bermotif budaya Indonesia. Naruna Ceramic Studio sendiri merupakan mitra industri lokal yang memproduksi keramik dengan mengembangkan desain produk yang inovatif. Dalam riset mengenai produk keramik bermotif budaya Indonesia tersebut, Naruna Ceramic Studio berkolaborasi dengan Universitas Atma Jaya dengan melibatkan dosen serta mahasiswa. Program kolaborasi tersebut dinamakan *Matching Fund* Kedaireka dengan output yaitu menghasilkan inovasi dari produk desain produk keramik bermotif yang dapat direalisasikan menjadi produk yang nyata. Naruna Ceramic Studio berdiri sejak bulan Juni tahun 2019 sebagai sebuah usaha yang bergerak pada produksi keramik dan porselen. Produk yang ditawarkan diantaranya seperti *tableware*, patung, *tile wall*, dan lainnya. Pada awal tahun 2021, seiring dengan meningkatnya popularitas Naruna akhirnya lokasi pabrik tersebut pindah ke

daerah Setro Salatiga dengan kapasitas lokasi yang lebih besar. Meninjau minat pasar saat terhadap produk-produk Naruna, maka Naruna Ceramic Studio siap memproduksi dalam skala besar.

Hasil riset bersama dalam program *Matching Fund* Kedaireka 2021 menghasilkan inovasi dalam produk keramik bermotif batik, khususnya Batik Kawung. Batik Kawung sendiri merupakan corak batik khas dari daerah Yogyakarta dengan ornamen motif geometrik. Motif Batik Kawung memiliki bentuk geometri seperti bentuk daun yang sederhana, namun dirangkum dengan elegan. Melihat adanya potensi yang menarik maka disepakati dalam program tersebut dengan mengembangkan produk keramik dan Batik Kawung. Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan Krisnayuda (2022), ia mengembangkan produk *dining plate tableware* bermotif batik kawung. Produk yang dikembangkan merupakan salah satu dari peralatan makan yaitu piring set.



Gambar 1. 1. Berbagai Jenis Piring Keramik

(sumber: *heathceramics.com*)

Produk piring yang terbuat dari keramik termasuk ke dalam kategori awet. Piring keramik berbahan dasar tanah liat yang direkomendasikan mampu menahan makan yang panas. Piring keramik sendiri merupakan piring berbahan dasar tanah liat yang diolah dan dibentuk sesuai proses pembuatan keramik. Pada proses pengolahannya, piring dapat dibentuk sesuai ukuran dan desain yang diinginkan.

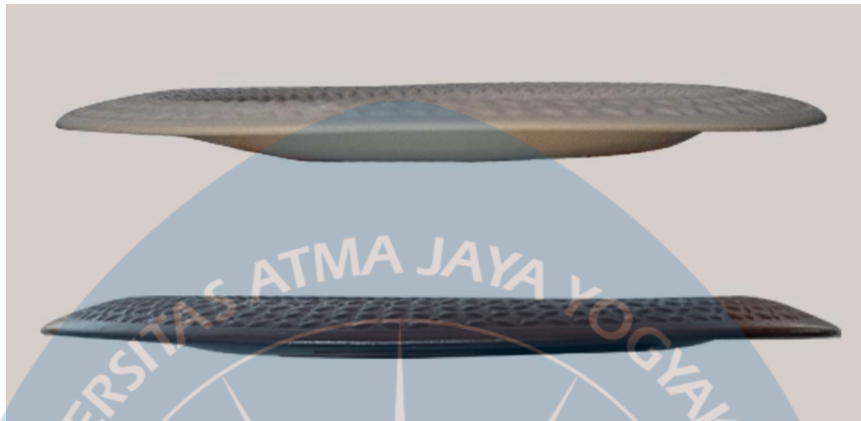
Keunggulan dari Naruna Ceramic Studio yaitu mengandalkan pembuatan keramik berbasis *handmade*. Proses *handmade* mengandalkan tenaga kerja dalam mencetak tanah liat langsung menggunakan tangan maupun membuat model cetakan. Pembuatan bentuk tanah liat menggunakan bantuan meja putar dan dibentuk sesuai yang diinginkan. Sedangkan pembuatan model cetakan dilakukan secara *handmade* yang dibentuk dengan tangan menggunakan jenis tanah liat yang berbeda. Adapun kekurangan dari metode *handmade* yaitu kurang efisien serta presisi apabila memenuhi target permintaan yang banyak.



Gambar 1. 2. Contoh Pengerjaan Piring di Naruna Ceramic Studio: (a) Hasil Cetak Piring (b) Pengerjaan Piring Keramik

Dalam upaya untuk menjawab kelemahan dari proses *handmade*, Penelitian yang dilakukan oleh Krisnayudha (2022) mengusung pemanfaatan teknologi *Computer Aided Design* (CAD/CAM) agar menghasilkan produk keramik yang presisi. Pemanfaatan teknologi tersebut diaplikasikan dalam bentuk desain CAD berupa model cetakan piring. Berdasarkan desain tersebutlah kemudian melibatkan proses *machining CNC* untuk menghasilkan model cetakan atau yang disebut dengan master model. Berdasarkan master model yang ada sebelumnya, bagian yang ingin diselesaikan oleh peneliti yaitu implementasi hasil master model dalam proses fabrikasi piring di Naruna Ceramic Studio. Pada penelitian sebelumnya hanya terbatas pada perancangan master model dan belum sampai pada tahap perancangan master mold cetakan untuk mencetak piring.

Selama proses produksi yang berlangsung di Naruna Ceramic Studio, pada *Batch* pertama produksi (November – Desember 2021) terdapat permasalahan yang menghasilkan produk tidak sesuai harapan. Salah satu diantaranya muncul produk piring yang mengalami bengkok pada bagian *rim*.



Gambar 1. 3. Bagian *Rim* Piringan yang Bengkok Ke Bawah

Pada gambar 1.3 untuk piring dengan jenis ukuran terbesar yaitu diameter 27 cm mengalami pembengkokan. Bengkok yang terjadi menyebabkan bagian *rim* melengkung ke bawah. Oleh sebab itu penelitian lebih lanjut dilakukan untuk mengidentifikasi faktor penyebab piring menjadi bengkok.

Peran peneliti kali ini yaitu meninjau pada permasalahan yang terjadi di lantai produksi saat proses pembuatan berlangsung. Peninjauan tersebut melibatkan *stakeholder* bagian pencetakan yang bertanggungjawab pada proses pembuatan mastermodel cetakan. Pembuatan cetakan itu sendiri menggunakan mastermodel yang telah dirancang pada proses desain sebelumnya. Maka dari itu peran mastermodel sangat penting karena produk yang dicetak akan sesuai dengan bentuk mastermodelnya. Berdasarkan permasalahan pada model sebelumnya, maka perancangan kali ini menggunakan mastercetakan yang berbahan dasar dari gipsum. Alasan penggunaan gipsum sebagai cetakan tanah liat karena mampu menyerap cairan selama proses pembentukan tanah. Cetakan gipsum juga dipilih karena selain pengerjaannya yang cukup mudah, tanah liat yang digunakan sebagai bahan juga tidak memerlukan kondisi suhu tertentu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, output yang ingin dirancang dari penelitian kali ini yaitu melakukan perbaikan pada produk piring untuk mengantisipasi adanya hasil piring yang bengkok.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, adanya permasalahan seperti yang dialami pada gambar 1.3. merupakan hasil piring yang bengkok setelah melewati proses pembakaran. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, kemudian melakukan rancangan perbaikan menggunakan metode yang sesuai.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian kali ini meliputi:

1. Mengidentifikasi permasalahan yang muncul pada proses produksi piring set motif Batik Kawung di Naruna Ceramic Studio.
2. Mengidentifikasi penyebab dari permasalahan piring yang bengkok pada hasil produksi menggunakan metode analisis yang sesuai.
3. Merancang perbaikan proses berdasarkan akar permasalahan yang ada.

1.4 Batasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki batasan-batasan antara lain:

1. Penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan terhadap hasil piring yang bengkok beserta akar penyebabnya.
2. Permasalahan yang diidentifikasi terbatas pada permasalahan piring berdiameter 27 cm yang bengkok dalam proses produksi piring set tersebut.