

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern dan digital ini, Industri kreatif sangat berkembang pesat. Persaingan pasar pun semakin ketat. Persaingan tersebut melibatkan banyak perusahaan-perusahaan besar maupun UMKM. Produk yang dijual beraneka ragam seperti aksesoris, peralatan rumah tangga, perlengkapan belajar, pakaian, dan sebagainya. Untuk bersaing ke dalam pasar, produsen meski membuat produk yang berkualitas. Produk yang berkualitas merupakan kunci utama dalam bersaing di era industri modern ini untuk menarik dan memenuhi kebutuhan konsumen. Produk yang berkualitas membutuhkan riset dan perancangan produk yang matang. Dalam perancangan produk, elemen yang terpenting adalah desain produk sesuai dengan selera konsumen dan juga fungsinya.

Definisi desain menurut Kotler dan Keller (2012) adalah totalitas dari fitur – fitur yang mempengaruhi bagaimana suatu produk dapat terlihat, dirasakan, dan produk berfungsi sesuai kebutuhan konsumen. Hal tersebut berarti desain memiliki pengaruh untuk konsumen dari segi penglihatan, perasaan, dan fungsinya. Pada umumnya desain perlu memiliki beberapa keunggulan yang dapat ditawarkan. Keunggulan tersebut berupa fungsi, estetika, dan daya tarik. Selain itu, desain produk yang baik bagi produsen merujuk pada kemudahan dalam pembuatan dan distribusi. Sedangkan untuk konsumen, desain yang baik adalah produk yang bagus secara visual, mudah digunakan, dilepas dan dipasang, dan juga diperbaiki. Dalam pengembangan desain produk perlu adanya inovasi agar produk tidak monoton dan juga memiliki nilai tersendiri untuk *branding* produk agar mudah dikenal khalayak konsumen. Contoh produk yang memiliki nilai dan khas tersendiri biasanya diproduksi secara *handmade*, karena produk *handmade* tidak mungkin sama persis dari satu dan lainnya. Di Indonesia produk-produk *handmade* diproduksi oleh usaha mikro, kecil, dan menengah yang disingkat menjadi UMKM. UMKM *handmade* di Indonesia biasanya bergerak di segmen kain tenun, kain batik, aksesoris, gerabah, dan keramik.

Adanya ekonomi kreatif yang dinaungi oleh BEKRAF, industri kreatif menjadi banyak dilirik oleh pengusaha – pengusaha kecil di daerah untuk membangkitkan kemampuan kreativitas dan ide untuk dijadikan potensi berwirausaha. BEKRAF

merupakan kependekan dari Badan Ekonomi Kreatif. Lembaga tersebut dibentuk pada tanggal 20 Januari 2015 oleh kabinet Presiden Joko Widodo. BEKRAF sendiri memiliki visi untuk membangun industri ekonomi kreatif Indonesia menjadi suatu kekuatan ekonomi dunia pada tahun 2030 nantinya. Melalui lembaga BEKRAF banyak UMKM yang terbantu dalam hal pemasaran baik secara nasional maupun global. BEKRAF memiliki 16 subsektor industri kreatif contohnya seperti sektor pengembangan aplikasi dan permainan, sektor desain arsitektur, sektor desain interior, sektor DKV, sektor kerajinan kriya, sampai dengan sektor film dan sebagainya. Produk *Handmade* dari UMKM merupakan bagian dari subsektor BEKRAF industri kerajinan Kriya.

Salah satu UMKM *handmade* yang masuk dalam subsektor Kriya adalah Naruna Keramik Studio yang terletak di Salatiga, Jawa Tengah. Naruna Keramik Studio sendiri merupakan UMKM yang menjalankan bisnisnya pada bidang keramik dan porselen dan di dirikan oleh PT. Gyan Kreatif Indonesia. Produk – produk khas dari Naruna Keramik yaitu *Tableware*, *Table set*, dan jasa pembuatan produk dengan bahan keramik maupun porselen sesuai keinginan konsumen. Motif yang digunakan pada produk keramik tersebut bervariasi, mulai dari motif geometris, floral, gelombang, dan titik-titik. Salah satu yang paling unik adalah pewarnaan produknya. Proses pewarnaannya dengan menggunakan grafir dan cara mewarnainya dicelup. Setelah itu, produk di oven dan warna grafir tersebut bisa berubah menjadi berbeda bentuknya secara visual setelah proses tersebut. Keunikan tersebut yang menjadi daya tarik konsumen untuk meminang produk dari Naruna Keramik. Selain itu, produk keramik yang berkualitas dihasilkan dari pembakaran *kiln* atau tungku. Pembakaran tersebut menghasilkan pewarnaan yang baik dengan menampilkan relief atau tekstur ornamen yang sesuai dengan rancangan desain produk tim Naruna Keramik. Dengan produk keramik *handmade* unggulannya tersebut, membuat Naruna Keramik berkembang pesat dan dapat bersaing di era industri saat ini. Namun tidak cukup dengan tim pengembangan produk yang dimilikinya, Naruna Keramik pun juga terbuka untuk mahasiswa berkolaborasi membuat penelitian desain produk keramik dan mengembangkannya menjadi produk yang dapat bersaing di pasar.

Peluang tersebut menjadi celah bagi mahasiswa yang dapat menggunakan perangkat lunak CAD/CAM dan memiliki ide desain produk untuk berkolaborasi

bersama dengan Naruna Keramik. Upaya tersebut merupakan langkah yang bagus untuk kedua pihak. Dengan bantuan *software* CAD/CAM mahasiswa dapat belajar membuat desain yang berkualitas dan diharapkan dapat menembus pasar. Disisi lain, pihak Naruna Keramik sebagai fasilitator untuk merealisasikan desain produk yang telah dibuat oleh mahasiswa. Dengan kesempatan tersebut penulis berupaya membuat sebuah desain produk *tableware* khususnya teko teh dengan motif batik Kawung. Desain produk tersebut dibuat karena Naruna Keramik sedang memiliki permasalahan dalam perancangan desain khususnya pada desain 3D model. Ide perancangan desain teko teh berornamen batik Kawung dikarenakan produk sebelumnya belum ada motif atau ornamen yang digunakan. Perancangan 3D model teko teh dengan motif batik kawung ini, diharapkan menghasilkan luaran berupa model 3D dan master cetakan teko teh dengan ornamen batik Kawung yang diminati oleh konsumen Naruna keramik.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, perumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana peneliti mampu merancang desain model 3D produk dan master pola cetakan teko teh berornamen motif batik kawung yang dapat diproduksi oleh PT. Gyan Kreatif Indonesia.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat perancangan desain 3D produk teko teh berornamen motif batik kawung beserta master pola cetakan yang dapat diproduksi oleh PT. Gyan Kreatif Indonesia dengan presisi, cepat, dan seragam.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk mempersempit lingkup penelitian supaya pembahasannya lebih singkat, jelas, dan terarah. Batasan – batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini hanya mencakup tentang perancangan dan pengembangan desain 3D model menggunakan *Software* CAD pada produk Teko Teh.
2. Penelitian hanya berfokus pada produk Teko Teh.
3. Ornamen yang digunakan adalah motif batik kawung.

4. Pengerjaan pembuatan produk dilakukan di Naruna Keramik Studio.
5. Luaran dari penelitian hanya berupa *file* atau *database* desain produk 3D model.

