

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

Pada studi pustaka ini berisi tentang pembahasan dari penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Penelitian terdahulu digunakan penulis sebagai sumber penelitian saat ini dan sebagai referensi desain produk yang akan dikembangkan. Tinjauan pustaka ini dibagi beberapa subbab, yaitu penelitian terdahulu yang berisi tentang penelitian yang terdahulu dan dasar teori, yang berisi teori – teori umum tentang topik yang terkait dengan penelitian.

2.1.1. Penelitian Terdahulu

Hendratno dan Yuniarni (2018) pada tulisannya menjelaskan tentang teknik pembuatan dari industri keramik Adria. Teknik produksi keramik Adria menggunakan metode dan peralatan yang tradisional dengan cara *handmade*. Keterbatasan teknik dan peralatan berdampak pada kuantitas produksinya yang sedikit. Hal tersebut cukup mengganggu, apabila permintaan konsumennya cukup banyak. Teknik konvesional dan mendasar dari proses pembuatan keramik Adria terdapat pada sebuah tungku bakar sederhananya. Tungku bakar tersebut mampu bekerja mencapai suhu 900°C – 1000°C. Penggunaan bahan bakarnya hanya dengan menggunakan sekam padi. Karena penggunaan tungku bakar konvesional tersebut, keramik Adria mendapatkan pengakuan dari organisasi budaya dunia UNESCO. Desain produk dari keramik Adria sendiri telah mengalami perkembangan yang lebih baik dari segi ide maupun kreativitas. Bentuk – bentuk produk dari keramik Adria yang dihasilkan adalah berbagai macam souvenir, asbak, guci, cangkir, gelas, mangkok, hiasan keramin, dan karya produk dengan ornamen – ornamen, serta produk dekorasi pada tembok dan dinding.

Hafidiah dan Maulana (2018) pada penilitiannya membantu permasalahan yang dihadapi oleh mitra usaha. Karena hal tersebut peneliti memfasilitasi pelatihan pengembangan model dan desain produk, cara pemasaran, dan cara manajemen usaha. Penerapan pelatihan tersebut dibagi menjadi tiga tahapan, yang terdiri dari tahap pertama, proses pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahapan pertama dilakukan studi lapangan dan melakukan wawancara bersama produsen. Pada tahapan pelaksanaan dilakukan *training* tentang pengembangan produk dan rancangan produk yang dapat diterapkan oleh pemilik industri. Lalu, pada tahap yang terakhir adalah tahap pemantauan dan evaluasi dari pelatihan yang telah

dilakukan. Selain itu, para pemilik UMKM yang telah dibimbing akan menunjukkan hasil dari pengembangan model bisnisnya dan inovasi desain produk.

Menurut Wicaksono (2016), inovasi pada produk kriya adalah sebuah nilai positif kompetitif yang dibutuhkan dalam mencapai sebuah *market share* tingkat nasional maupun global. Komoditas kesenian kriya di Indonesia masih banyak memiliki tantangan pada ketersediaan sumber daya manusia yang kompeten dalam berinovasi dan memiliki ide produk yang dapat memenuhi standar selera pasar. Menurut peneliti, memiliki modal budaya dan kemampuan seni adalah dua hal yang dapat menjadi faktor pendukung untuk menciptakan sebuah produk kriya dengan konsep ide budaya lokal dan dapat diterima di era industri kreatif saat ini.

Teknik yang dapat digunakan untuk mendapatkan desain yang baik dan memiliki efisiensi waktu yang singkat dalam membuat pola batik, yaitu Teknik *Reverse Engineering*. Teknik tersebut digunakan oleh Suganda (2019) dalam penelitian untuk menyelesaikan masalah di Batik Plentong. Permasalahan yang timbul adalah lamanya waktu yang digunakan dalam proses desain motif batik dan manufakturnya. Hal tersebut disebabkan karena pembuatan desain maupun produksinya dilakukan secara manual. Suganda (2019) dalam penelitiannya melakukan proses *Reverse Engineering* menggunakan metode CAD dan perangkat lunaknya adalah Autodesk Fusion 360. Metode dan perangkat lunak tersebut berfungsi untuk mengubah motif batik 2D dengan format .jpg menjadi 2,5D dengan format STEP. Melalui format tersebut, peneliti memanfaatkan sebagai *input* untuk diolah lagi menggunakan *software* Netfabb untuk mendapatkan hasil gambar desain 3D *mesh* model. Setelah itu, dapat dilakukan proses manufaktur dengan bantuan 3D printer. Hasil dari desain sampai dengan manufakturnya dengan menggunakan metode *Reverse engineering* dapat menekan waktu sekitar 14% - 21% dibandingkan dengan cara manual.

Waskita (2014) melakukan penelitian menjabarkan tentang perancangan desain produk yang dilakukan pada sektor manufaktur dan sektor kerajinan kriya dapat dilakukan pendekatan dengan metode semantik rupa. Hal tersebut untuk mendapatkan sebuah bentuk produk yang memiliki ciri khas dan unik. Produk yang memiliki desain yang unik dan inovatif menjadi daya pikat untuk meningkatkan harga jual dengan baik. Metode perancangan desain produk dengan menerapkan teknik metafora bentuk dapat digunakan dengan mudah di industri UMKM. Pembuatan desain produk tersebut dapat mengaplikasikan metode *Reverse*

Engineering seperti yang dilakukan di penelitian Suganda (2019). Dengan teknik *Reverse Engineering* dan menggunakan *3D printer*, ide dari penelitian Waskita (2014) dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan meningkatkan efisien waktu produksi.

Tan Wijaya (2017) dalam skripsinya melakukan penelitian tentang produk keramik *Miranda Kerr Tea for One Teapot* di PT. Doultan Indonesia. Penelitiannya menggunakan metode *Reverse Engineering* dengan pengambilan data melalui *3D scanning*. Metode tersebut dilakukan untuk menyelesaikan masalah hasil desain yang kurang akurat dari benda sampelnya. Alat yang digunakan untuk proses *3D scanning* adalah *CMM (Coordinate Measurement Machine)*. Data hasil dari proses *scanning* berupa *3D mesh*. Setelah mendapatkan data tersebut, data dijadikan input untuk proses *CAD* dan *CAM* dengan menggunakan *software* *PowerShape* dan *PowerMill* untuk mendapatkan gambar desain dan *NC Code* untuk proses manufaktur. Pada penelitian ini didapatkan hasil berupa Data desain *3D CAD/CAM*, estimasi waktu proses *reverse engineering* dan biaya permesinan.

Ciptaningtyas (2021) melakukan penelitian tentang penerapan ornamen motif batik pada *Dinning Set Tableware*. Proses penelitiannya dilakukan di PT. Gyan Kreatif Indonesia. Tempat penelitian tersebut adalah perusahaan yang bergerak di bidang kerajinan keramik. Teknik yang digunakan Ciptaningtyas (2021) pada penerapan motif batik ke *tableware* adalah teknik *alpha*. Teknik tersebut ada pada *software* desain yang bernama *Zbrush 4R7*. Tujuan teknik *alpha* adalah kemampuannya yang dapat menghidupkan kembali atribut pada produk dan gambar sketsa *2D* dengan format *file .jpeg* menjadi *2,5D* dengan format *.obj*. Teknik *alpha* digunakan peneliti untuk memproses motif batik agar dapat dilakukan proses *wrapping* di *software* *PowerShape*. Hasil dari penelitian yang dilakukan Ciptaningtyas (2021) berupa desain produk *Dinning Set Tableware* yang telah di *wrapping* dengan motif batik. Desain produk tersebut dapat digunakan untuk proses pembuatan cetakan *core* dan *cavity* untuk proses produksi.

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu

Penulis	Judul	Metode	Tujuan	Hasil
Hendratno dan Yuniarni (2018)	Kreasi Kriya Keramik Adria Di Kanagarian Andaleh Kabupaten Lima Puluh Kota	Kualitatif dengan Survei	Bertujuan menemukan wujud sebuah produk dan inovasi pada ornamen keramik Adria di Studio Kachio Ceramic Crafts yang terletak di daerah Galogandang.	Perancangan desain produk mengalami peningkatan pada kreatifitas, inovasi dan keunikan. Bentuk – bentuk produk yang diproduksi memiliki keunikan dan ciri khas.
Atin Hafidiah dan Jaka Maulana (2018)	Produksi Dan Pemasaran Produk Keramik Di Sentra Keramik Kebon Jayanti Kecamatan Kiaracandong Bandung	Observasi dan wawancara langsung	Untuk mengetahui kesadaran UMKM dalam pengembangan model dan desain produk.	Pelatihan manajemen produksi, pemasaran, dan pendampingan untuk pelatihan pengembangan produk.
Agung Wicaksono (2016)	Potensi Pengembangan Inovasi Desain Produk Kriya Kukm Indonesia Di Era Industri Kreatif	Studi Literatur	Membangkitkan ide dan inovasi pada perancangan dan pengembangan desain produk di sektor industri kriya.	Faktor pendukung seperti budaya yang ada dan <i>craftmanship</i> menjadi dua hal yang dapat mengembangkan sebuah produk kesenian kriya lokal pada zaman industri kreatif saat ini.

Tabel 2.1. Lanjutan

Penulis	Judul	Metode	Tujuan	Hasil
Satria Wahyu Suganda (2019)	Desain Pola Batik Menggunakan <i>Reverse Engineering</i>	<i>Reverse Engineering</i> berbasis CAD/CAM dan 3D printer	Untuk meningkatkan efisiensi waktu dalam pembuatan motif cetakan batik dibandingkan dengan cara manual.	Pembuatan desain model CAD 2.5D dari pola cetakan batik dengan metode <i>Reverse Engineering</i> dapat mengurangi waktu desain dan produksi sebanyak 14% - 21% dibanding cara manual.
M. Arif Waskito (2014)	Pendekatan Semantik Rupa Sebagai Metoda Pengembangan Desain Produk Dengan Studi Kasus Produk Mug di Industri Kecil Keramik	Semantika Rupa	Bertujuan untuk menemukan karakteristik sebuah desain produk yang dapat menekan peningkatan penjualan dan pangsa pasar.	Sebuah desain yang inovatif untuk meningkatkan nilai jual produk dapat menggunakan Metafora bentuk dalam pengaplikasian pengembangan produk.
Andreas Remmy Tan Wijaya (2017)	Pendekatan <i>Reverse Engineering</i> dari 3D Meshes ke 3D CAD/CAM Miranda Kerr Tea for One Teapot di PT. Doultton	<i>Reverse Engineering</i> berbasis CAD/CAM	Perancangan desain <i>Teapot</i> dengan metode <i>Reverse Engineering</i> untuk memperoleh hasil yang sama dengan sampel yang ada.	Data desain 3D CAD/CAM, estimasi waktu proses <i>reverse engineering</i> dan biaya permesinan.

Tabel 2.1. Lanjutan

Penulis	Judul	Metode	Tujuan	Hasil
Christyanti Ciptaningtyas (2021)	<i>Design Dinning Set Tableware Bermotif Batik Indonesia di PT. Gyan Kreatif Indonesia (from 2D .jpeg to 3D CAD Model)</i>	Desain model dengan metode CAD/CAM	Menerapkan sebuah motif batik pada produk <i>Dinning Set Tableware</i>	Berhasil menempelkan rnamen dengan mtif batik dalam format OBJ secara sempurna pada <i>Dinning Set Tableware</i> berdiameter 18, 22, 24 dan 28 cm

2.1.2. Penelitian Sekarang

Pada penelitian ini dilakukan di Naruna Ceramic Studio yang merupakan bagian dari PT. Gyan Kreatif Indonesia. Penelitian ini bertujuan membuat sebuah produk *tableware* yang berupa teko teh dengan ornamen batik kawung. Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan ide dan konsep baru pada produk keramik yang diproduksi oleh PT. Gyan Kreatif Indonesia. Pengembangan produk ini perlu dilakukan untuk memperbesar potensi pangsa pasar pada industri kreatif. Seperti pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wicaksono (2016), bahwa inovasi di industri kriya harus melakukan banyak inovasi agar mencapai pangsa pasar skala nasional maupun luar negeri. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian melakukan pengembangan desain dan inovasi dengan menerapkan ornamen batik kawung.

Penelitian ini menggunakan metode CAD/CAM untuk membuat desain produk teko teh dengan motif batik kawung. Penggunaan metode CAD/CAM ini dipilih karena pada penelitian – penelitian sebelumnya terbukti berhasil untuk menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan produk desain 3D untuk produksi. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Suganda (2019) dan Wijaya (2017) menggunakan metode *Reverse Engineering* yang berbasis CAD/CAM. Berdasarkan penelitian mereka, kelebihan menggunakan CAD/CAM adalah dapat menghasilkan produk desain 3D dengan akurasi yang cukup baik. Menurut hasil

penelitian yang telah dilakukan Suganda (2019) metode yang digunakan dapat mengurangi waktu desain dan produksi sebanyak 14% - 21% dibanding cara manual. Sedangkan pada penelitian Wijaya (2017), akurasi desainnya sesuai dengan ukuran sample produk yang ada.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ciptaningtyas (2021) tentang penerapan motif batik pada *tableware* berbahan keramik. Penelitian tersebut juga menggunakan metode CAD/CAM untuk membangun desain dari nol menjadi produk jadi. Pengembangan desain produk yang dilakukan menggunakan teknik *alpha*, yang mana ada pada *software design* Zbrush 4R7. Teknik *alpha* tersebut bertujuan untuk mempermudah pembangkitan gambar 2D motif batik menjadi gambar 2,5D. Setelah itu, penerapan motif batik ke *tableware* menggunakan *software* PowerShape. Dengan metode tersebut, hasil penelitian Ciptaningtyas (2021) berupa desain produk 3D yang dapat dijadikan cetakan keramik untuk produksi.

Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan penelitian sebelumnya, penelitian saat ini juga menggunakan metode CAD/CAM untuk melakukan pengembangan desain produk. Namun, perbedaan pada penelitian sekarang adalah penggunaan *software* yang digunakan. Pada penelitian saat ini menggunakan *software* SolidWork 2021. Perbedaan *software* tersebut dikarenakan peneliti saat ini memiliki pengalaman dalam penggunaannya. Berdasarkan pengalaman tersebut, peneliti saat ini dapat merancang dan mengembangkan desain teko teh bermotif batik kawung dengan akurasi ukuran yang tepat dan detail motif yang sesuai. Hasil penelitian saat ini adalah desain gambar 3D produk dan master pola cetakan yang berguna untuk membuat cetakan produk jadi.

2.2. Dasar Teori

Pada subbab ini akan dijelaskan mengenai dasar teori yang terkait dalam penelitian saat ini.

2.2.1. Keramik

Benda keramik adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa Yunani yaitu "*keramikos*" yang mana memiliki makna suatu benda yang terbentuk oleh tanah liat dan mengalami sebuah proses pembakaran. Saat ini, keramik sendiri menjadi salah satu produk seni yang dibuat dengan berbagai teknik dan cara untuk memenuhi kebutuhan pasar. Produk - produk keramik ada berbagai jenis,

beberapa contoh produknya adalah gerabah, porselen atau bening, keramik jenis batu, dan keramik saat ini. Penjelasan produk – produk keramik tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Gerabah

Gerabah dibuat dengan adonan tanah liat yang ulet dan memiliki sifat elastis, sehingga dapat diolah sesuai rancangan dan suhu pembakarannya maksimum sekitar 1000°C untuk mencapai karakteristik gerabah tersebut. Gerabah memiliki yang rapuh, tekstur pada permukaannya kasar dan ada pori – porinya. Gerabah biasanya dilapisi dengan bahan lainnya, seperti glasir, semen, dan bahan pewarna untuk gerabah. Contoh produk jenis gerabah adalah cangkir, mangkok, batu bata merah, pot, genteng, guci, dan tempat lampu.



Gambar 2.1. Produk Gerabah

(Sumber: <https://www.brilio.net/jalan-jalan/pusat-kerajinan-gerabah-di-kasongan-diy-1609092.html>)

b. Porselen

Porselen adalah sebuah keramik dibuat dari bahan *lempung* atau tanah liat yang didapatkan pada persawahan. Sifat porselen yaitu tahan api seperti besi atau alumunium. Pada pembakaran porselen mentah untuk menjadi porselen jadi dilakukan proses pembakaran pada suhu sekitar 1350°C -1500°C. Porselen sendiri mempunyai kekokohan produk cukup bagus. Hal tersebut dikarenakan strukturnya rapat dan teksturnya halus serta keras. Oleh karena hal tersebut, porselen memiliki kualitas yang baik untuk digunakan sebagai *tableware* maupun alat – alat lainnya. Produk porselen biasanya digunakan sebagai bahan dasar peralatan rumah tangga, seperti mangkok, gelas, piring, dan pot. Selain itu, porselen bisa dijadikan benda – benda hiasan di dalam rumah, seperti hiasan dinding, guci, dan teko.



Gambar 2.2. Produk Porselen

(Sumber: <https://www.mymilk.com/milkeveryday/manfaat-susu/perengkapan-porselen-retak-protein-casein-di-susu-bisa-menyamarkannya>)

c. Keramik Batu

Pembuatan keramik batu menggunakan adonan material *lempung* atau tanah liat dan bahan tahan api yang dicampur. Tahapan pembuatan keramik batu biasanya melalui pembakaran dengan suhu diantara 1200°C sampai dengan 1300°C. Keramik batu ini memiliki sifat kuat, kokoh, dan teksturnya halus. Produk – produk keramik batu biasanya berupa keramik lantai dan dinding.



Gambar 2.3. Produk Keramik Batu

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/169729479689490999/>)

d. Keramik Baru

Keramik baru secara teknis adalah sebuah jenis keramik yang diproduksi untuk kebutuhan yang khusus dan menggunakan teknologi yang tinggi. Contoh produk keramik baru dapat berupa peralatan otomotif, kelistrikan, konstruksi, *bioceramic* dan lain sebagainya. Keramik baru memiliki sifat seperti tahan dengan gesekan dan tahan benturan. Permukaan dari keramik baru ini memiliki kehalusan dan daya tahan yang baik. Hal tersebut menjadi dasar yang kuat untuk penggunaannya

pada bidang medis untuk alternatif tulang buatan, contohnya adalah pembuatan gigi palsu.



Gambar 2.4. Produk Keramik Baru

(Sumber: <https://id.depositphotos.com/stock-photos/keramik-yang-indah.html>)

Selain dari jenis – jenis keramik diatas, jika dibedakan dari material yang digunakan dan tahapan produksinya, keramik dapat dibagi menjadi dua macam keramik, antara lain:

a. Keramik Tradisional

Keramik tradisional adalah salah satu jenis keramik yang diolah menggunakan material yang murni dari bumi, contohnya adalah tanah liat, kaolin, mineral kuarsa, dan bahan lainnya. Penggunaan keramik tradisional biasanya pada produk peralatan makan dan minum (*tableware*), perlengkapan rumah tangga, dan keramik yang khusus untuk industri refraktori. Keramik ini pembuatannya dilakukan proses pembakaran pada suhu diatas 1000°C.

b. Keramik Halus

Keramik halus atau *Fine ceramics* merupakan salah satu jenis keramik yang dibuat melalui proses oksidasi logam ataupun non logam seperti logam Al_2O_3 , ZrO_2 , dan MgO .

2.2.2. Tableware

Tableware merupakan sebuah istilah yang sering digunakan pada perlengkapan yang biasanya tersedia di atas meja makan dan meja tamu. Perlengkapan tersebut dapat berupa peralatan makan, tempat makanan, dan tempat untuk minum. Peralatan makan ini biasa disebut dengan sebutan *ware*, arti dari kata *ware* adalah segala bentuk alat yang dipakai untuk menghidangkan makanan dan alat untuk makan maupun minum. *Ware* sendiri terdiri dari *chinaware*, *silverware*, dan *glassware*. *Chinaware* merupakan peralatan dapur khususnya alat makan dan

minum yang biasanya dibuat dari bahan keramik dan porselen untuk keperluan operasional rumah makan. Alat – alat yang dibuat dengan material keramik umumnya memiliki karakteristik bentuk dinding yang tebal, permukaan yang lumayan kasar, tetapi mempunyai daya tahan yang baik. Bentuk produk *chinaware* terdiri dari peralatan pecah belah berikut:

a. Platter

Platter merupakan sebuah piring yang memiliki macam – macam, seperti ukuran kecil, sedang, dan besar. *Platter* sendiri memiliki bentuk – bentuk yang berbeda, seperti piring bentuk lonjong (*oval platter*), piring bentuk bulat (*round platter*), dan piring berbentuk persegi panjang (*rectangular platter*).

b. Cups

Cups merupakan sebuah cangkir yang digunakan untuk tempat benda cair, seperti air, soup, teh, dan kopi.

c. Soucer

Soucer adalah sebuah tatakan untuk *cups* yang memiliki diameter sekitar 11-14 cm tergantung jenis cup yang digunakan.

d. Pots

Pots merupakan teko atau poci untuk menampung teh/kopi dan untuk menyajikannya ke gelas atau cup yang ada.

2.2.3. CAD/CAM

CAD/CAM adalah sebuah istilah gabungan dari teknologi CAD dan CAM. Teknologi CAD ini singkatan dari *computer aided design* dan teknologi Sedangkan CAM kepanjang dari *computer aided manufacturing*. Teknologi CAD merupakan sebuah teknologi perangkat lunak pada komputer yang digunakan untuk proses perancangan pembuatan sebuah produk dari desain gambar sampai penentuan bahan baku yang akan dipakai. Sedangkan Teknologi CAM berfungsi untuk membantu operator produksi membuat langkah - langkah pengerjaan produk tersebut. Selain itu, teknologi CAM juga dapat mempermudah operator menggunakan alat potong yang akan dipakai. Perangkat lunak CAD/CAM yang umumnya dipakai di industri adalah AutoCAD, SolidWork, PowerMill, PowerSHAPE, ArtCAM, CATIA dan banyak lagi. Pemilihan perangkat lunak di industri tergantung dengan kemampuan SDM dan kebutuhan industrinya. Berikut merupakan keuntungan dan kelebihan dari penggunaan *software* CAD/CAM dibanding manual:

- a. Hasil desain memiliki detail yang lebih akurat dan estimasi waktu cukup cepat.
- b. Proses dokumentasi, duplikasi, dan penyimpanan datanya lebih mudah dan cepat.
- c. Memungkinkan pengguna mengubah desain sewaktu – waktu tanpa harus mengulang dari awal, apabila terjadi kesalahan.
- d. Pengoperasian cukup mudah, hemat tempat, dan sumber belajar maupun video tutorialnya banyak.
- e. Dapat menjadi input pembuatan program *machining* untuk proses produksi.

Kekurangan dalam menggunakan *software* CAD/CAM yaitu adanya batas minimum spesifikasi perangkat komputer untuk menjalankan *software* tersebut dan biaya untuk membeli perangkat lunaknya tergolong mahal.

2.2.4. SolidWorks



Gambar 2.5. User Interface SolidWorks 2017

SolidWorks merupakan perangkat lunak CAD yang umumnya digunakan untuk mengembangkan dan merancang sebuah desain produk. SolidWorks sendiri sering ditemui penggunaannya di industri manufaktur. Perangkat lunak ini diciptakan dan dikembangkan oleh Perusahaan Dassault Systemes. Aplikasi SolidWorks hanya dapat berjalan pada sistem operasi Windows. Hasil yang didapatkan dari aplikasi desain SolidWorks adalah sebuah desain produk 3D, gambar kerja (2D), dan *Assembly*. Fitur – fitur yang dimiliki SolidWorks lebih cenderung ke industri manufaktur. Oleh karena hal tersebut, tipe – tipe model yang berada di dalam aplikasi tersebut berupa *Solid* dan *Sheetmetal*. Meskipun SolidWorks banyak digunakan untuk pengembangan desain di industri

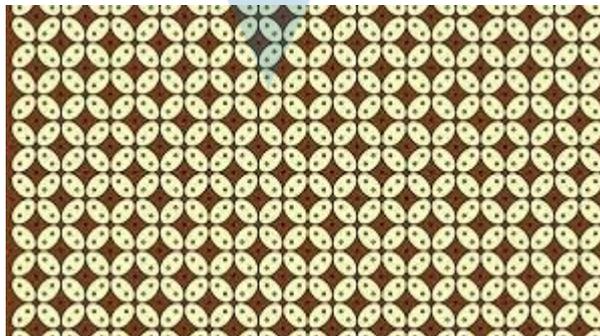
manufaktur, namun dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk dari material lainnya seperti keramik dan plastik.

2.2.5. Batik Kawung

Batik merupakan salah warisan budaya bangsa Indonesia yang berupa gambar pola – pola unik. Pada setiap motif batik, corak memiliki sebuah makna, filosofi dari masing – masing daerahnya dan melatar belakangi pembuatannya. Batik sendiri banyak digunakan untuk motif pada berbagai produk, contohnya seperti pakaian formal, seragam sekolah, hiasan tembok, dan kerajinan industri kreatif. Motif – motif batik saat ini dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu motif tradisional dan motif modern. Motif batik tradisional biasanya memiliki karakteristik warna yang kalem dan tidak mencolok. Sedangkan, untuk motif batik modern biasanya penggabungan motif batik tradisional dengan warna – warna yang menarik.

Batik kawung sendiri merupakan jenis batik tradisional.

Batik kawung bukan hanya sebuah motif dan pola dari susunan geometri saja, namun juga memiliki latar belakang dan filosofi yang mendasarinya. Motif dari batik kawung sendiri terbentuk dari pola bulatan yang memiliki kemiripan dengan Buah Kolang Kaling atau biasa disebut Buah Kawung. Pola bulatan Buah Kawung tersebut tersusun dengan rapi secara geometris sehingga menghasilkan motif batik. Makna dibalik batik kawung adalah suatu interpretasi harapan pada manusia untuk mengenal seluk beluknya. Motif tersebut juga melambangkan empat penjuru dan hati nurani sebagai pusat seseorang untuk mengendalikan hawa nafsu pada dirinya sendiri, supaya tercipta perilaku yang seimbang.



Gambar 2.6. Batik Kawung

(Sumber: <https://seragamomahlaweyan.com/makna-unik-motif-batik-kawung/>)