

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seni kriya yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia telah lekat dengan industri pariwisata dan ekonomi kreatif yang diketahui merupakan *leading sector* perekonomian di Indonesia (Kemenko Perekonomian, 2022). Berbagai daerah di Indonesia menghasilkan seni kerajinan tangannya sendiri mulai dari seni kayu, keramik, logam, tekstil, kulit, dan seni bahan khas lainnya yang menjadikan satu daerah dan daerah lainnya memiliki ciri khasnya masing-masing. Adapun hal tersebut dilihat sebagai potensi perkembangan industri kerajinan dalam negeri yang cukup tinggi terlebih dari segi produksi dan cakupan pasar yang mumpuni.

Nilai ekspor produk kerajinan nasional menyentuh angka \$949 juta sepanjang tahun 2022 dan merupakan peningkatan nilai ekspor di tahun 2021 yang hanya mencapai \$916 juta dengan pangsa pasar kerajinan Indonesia sebesar 2,5% dari pasar dunia (Kemenperin, 2023). Perkembangan ini juga didukung oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif serta Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia yang melihat produk kriya sebagai produk yang tangguh karena termasuk dalam tiga kontributor terbesar Produk Domestik Bruto (PDB) nasional selama pandemi COVID-19 (Kamenparekraf, 2021).

Para pelaku ekonomi kreatif subsektor dalam mempertahankan kelangsungan bisnisnya memadukan kreativitas dengan inovasi modern. Inovasi dilakukan tidak hanya dari segi komersil melainkan inovasi produk hasil kerajinan. Naruna Ceramics Studio merupakan satu di antara penghasil produk kayu dan keramik yang selalu berusaha mengembangkan produknya menggunakan inovasi dan kreativitas.

PT Gyan Kreatif Indonesia merupakan sebuah usaha yang bergerak di industri keramik. Naruna Ceramics Studio sebagai bagian dari PT Gyan Kreatif Indonesia berfokus pada pembuatan *tableware* berbahan dasar keramik dan kayu dengan teknik pewarnaan glasir. Naruna Ceramics Studio menonjolkan inovasi *tableware* dengan ragam motif batik Indonesia dan keunikan dari bentuk fisik *tableware*, terutama hasil pewarnaan dari produk cangkir keramik yang dihasilkannya. Pasar yang diraih pun beragam, dari para pengguna cangkir hingga kolektor produk keramik. Namun, dari

segi pengembangan bisnisnya, Naruna Ceramics Studio juga perlu menemukan inovasi lain yang dapat mengembangkan desain produknya agar tetap dapat bersaing dengan kompetitornya.

Adapun hasil wawancara bersama dengan Bapak Oktavianus selaku *Manager Research and Development*, masukan terkait produk Naruna Ceramics Studio seringkali didapatkan. Satu di antara masukan tersebut adalah mengenai bentuk cangkirnya yang mungil. Model cangkir yang dimiliki oleh Naruna Ceramics Studio cukup beragam. Namun, keluhan yang didapatkan dari pengguna adalah terkait dengan desain gagang cangkir yang terlalu kecil dan hanya dapat memuat satu atau dua jari saja menyebabkan ketidaknyamanan dalam penggunaan pada desain cangkir dengan model *Ring*.

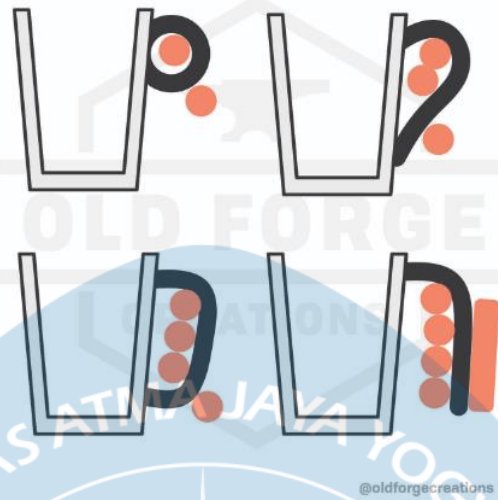


Gambar 1.1. Variasi Cangkir Model *Ring*

Berat dari satuan produk cangkir Naruna Ceramics Studio berkisar dari 300 gr sampai dengan 500 gr. Pada jenis cangkir *ring* berat produk adalah sebesar 500 gr. Model gagang yang kecil dengan beban yang harus ditopang oleh jemari sekitar 500 gr membuat timbulnya keluhan dari pengguna sehingga Naruna Ceramics Studio diharapkan dapat melakukan evaluasi terkait model cangkir tersebut.

Guna melengkapi data dan penelusuran akar permasalahan, selain melakukan wawancara bersama dengan *stakeholders*, penyebaran kuesioner juga disebarkan pada para *customer*. Namun, metode ini rupanya kurang efektif untuk dilakukan dikarenakan keterbatasan akses dan platform dari sekitar 200 kuesioner yang disebar hanya terdapat 24 jawaban kuesioner yang kembali dalam periode penyebaran kurang lebih selama 50 hari. Adapun 12 *customer* dari 24 jawaban yang kembali menunjukkan adanya keluhan yang sama dari customer yaitu mengenai bentuk gagangnya yang terlalu kecil. Penelusuran dilengkapi dengan melakukan eksperimen pada *key users*. *Key users* didefinisikan sebagai orang-orang yang sering menggunakan cangkir dengan harapan pengalaman dari responden yang lebih familiar dengan penggunaan cangkir dapat lebih jelas mendeskripsikan permasalahan pada desain sehingga *voice of customer* dapat mewakili kebutuhan akan desain cangkir yang lebih nyaman. Hasil eksperimen mengindikasikan perlunya evaluasi terhadap desain karena tingkat kepuasan pengguna yang kurang memuaskan terhadap desain cangkir dengan *handle ring*.

Thompson (2023) menyatakan bahwa kenyamanan dalam penggunaan cangkir dapat disebabkan oleh beberapa hal. Penyebabnya antara lain adalah terkait dengan aspek ukuran. Ukuran dalam hal tersebut berkaitan dengan ukuran gagang cangkir yang dapat memuat jumlah jemari tertentu. Ukuran gagang cangkir akan bergantung pada bentuk yang dipilih oleh kreator cangkir dan dapat berubah-ubah sesuai dengan volume cangkir yang diinginkan.



Gambar 1.2. Pertimbangan Ukuran
Sumber : Thompson (2023)

Tim *Research and Development* kurang melakukan riset karena perkembangan industri kreatif di bidang keramik saat ini sedang meningkat pesat. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui pula bahwa keputusan Tim *Research and Development* membuat gagang cangkir yang kecil dikarenakan bagian tersebut merupakan bagian yang paling mudah dimodifikasi sebab tidak terikat dengan standar sedangkan bagian cangkir lain yaitu bagian *body* telah memiliki standar ukurannya masing-masing sesuai dengan volume cangkir yang ingin dicapai.

Pada sebuah cangkir, bentuk gagang yang baik adalah bentuk yang tidak lebih besar dari ukuran cangkirnya. Dimensi gagang cangkir yang terlalu besar akan menyebabkan ketidakstabilan genggaman dan mengakibatkan ketidaknyamanan akibat jari yang sulit menopang beban cangkir. Namun, dimensi gagang yang terlalu kecil juga akan menyebabkan ketidaknyamanan postur akibat tekanan pada permukaan cangkir akan lebih terpusat pada sebagian jari. Oleh karena itu, perlu adanya pertimbangan dari aspek biomekanika terkait pengaruh dari postur tersebut.

Jenis keramik *tableware* yang dihasilkan oleh Naruna Ceramics Studio masuk dalam kategori *whitewares*, khususnya jenis *stoneware* yang akan memperoleh sifat plastis saat masih dalam kondisi tanah liat. Namun, adanya aktivitas pengeringan dan pembakaran yang dilibatkan dalam proses produksinya akan membuat sifat plastis

yang tadinya dimiliki oleh produk Naruna hilang dan digantikan menjadi sifat padat dalam bentuk keramik. Adanya perubahan sifat tersebut yang kemudian perlu menjadi perhatian pada saat perancangan karena dimensi produk sebelum melalui proses pengeringan berbeda dengan dimensi produk setelah dikeringkan.

Tinjauan tersebut kemudian memberikan validasi bahwa Naruna Ceramics Studio perlu melakukan evaluasi terkait pengembangan desain produknya, sebab berdasarkan hasil wawancara dengan perwakilan Tim *Research and Development*, diketahui bahwa Naruna Ceramics Studio belum mempertimbangkan model gagang cangkir yang digunakan dari segi aspek kenyamanan pengguna maupun dalam aspek perubahan sifat bahannya dalam proses perancangan.

Melihat kontribusi dan peluang Naruna Ceramics Studio dalam perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia, maka dari itu, tugas akhir ini akan membahas mengenai upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan Naruna Ceramics Studio dalam pengembangan desain produknya.

1.2. Pemetaan Masalah

Pengembangan bisnis yang dilakukan oleh Naruna Ceramics Studio memanfaatkan ruang terbatas dalam proses *Research & Development* serta proses produksi dengan sumber daya manusia dengan keahlian yang juga terbatas sehingga menimbulkan beberapa masalah. Diskusi dilakukan dengan melibatkan pemilik, manager *Research and Development*, dan perwakilan dari tim marketing. Adapun hasil dari diskusi tersebut menghasilkan beberapa poin bahasan yang menjelaskan permasalahan yang perlu diselesaikan serta kebutuhan *stakeholders* untuk perkembangan Naruna Ceramics Studio di masa yang akan datang. Kunjungan juga dilakukan untuk meninjau area produksi Naruna Ceramics Studio secara keseluruhan agar dapat memahami alur proses produksi sehingga memudahkan proses identifikasi permasalahan.

Gambaran yang nampak setelah melakukan eksplorasi di lantai produksi Naruna Ceramics Studio menghasilkan asumsi bahwa perusahaan tersebut memiliki permasalahan terkait kebutuhan ruang. Asumsi tersebut kemudian dikomunikasikan kepada Bapak Roy Wibisono selaku CEO dari Naruna Ceramics Studio dan diketahui bahwa masalah kebutuhan ruang dalam proses produksi tersebut berkaitan dengan

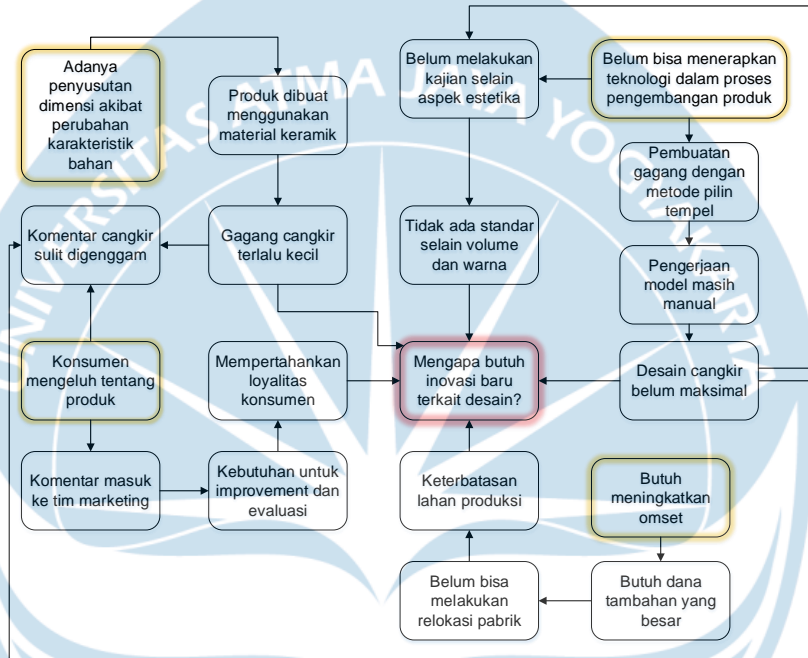
bertambahnya variasi produk. Namun, Bapak Roy Wibisono menyampaikan bahwa hal tersebut belum menjadi fokus perusahaan dikarenakan lokasi Naruna Ceramic Studio saat ini masih lokasi sewaan dan Naruna akan mempersiapkan lokasi baru apabila kontrak sewa sudah habis. Oleh karena itu, Bapak Roy menyampaikan harapannya agar Naruna dapat menghasilkan inovasi-inovasi desain yang baru untuk membantu Naruna Ceramics Studio dapat berkembang hingga pasar luar negeri.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Oktavianus selaku Manager Research and Development, masukan terkait produk Naruna Ceramics Studio yang unik seringkali didapatkan. Satu di antara masukan tersebut adalah mengenai cangkir berukuran 220 ml dengan bentuk gagangnya yang kecil. Keluhan yang didapatkan dari pengguna adalah terkait dengan desain gagang cangkir yang terlalu kecil dan hanya dapat memuat satu atau dua jari saja menyebabkan ketidaknyamanan dalam penggunaan. Adapula ukuran gagang cangkir yang terlalu besar sehingga mengganggu stabilitas pengguna saat menggunakan cangkir.

Bapak Oktavianus menyatakan bahwa pembuatan gagang cangkir pada umumnya tidak melibatkan dimensi dengan standar khusus melainkan mengikuti bentuk dari cangkir itu sendiri, sedangkan untuk bentuk cangkir diperoleh dari standar ukuran cangkir Jerman. Naruna Ceramics Studio memiliki dua jenis tahap pembuatan cangkir yang berbeda. Pembuatan gagang cangkir keramik dapat dilakukan melalui pembentukan silinder memanjang menggunakan material tanah liat yang kemudian ditebuk dan ditempel pada bagian sisi cangkir. Sedangkan, pembuatan cangkir jenis kedua dapat dilakukan dengan seutuhnya menggunakan cetakan. Gagang cangkir menyatu dengan pola cetakan sehingga pekerja tidak perlu menempelkan gagang cangkir yang terpisah. Model cangkir ini memiliki kekurangan sebab permukaan bagian dalam cangkir akan cenderung tidak rata di bagian gagangnya. Proses pembuatan cangkir tersebut akan menghasilkan produk-produk cangkir dengan berat 300 gr – 500 gr.

Kebutuhan dari customer terkait perbaikan desain cangkir yang lebih nyaman kemudian melandasi kebutuhan tim *Research dan Development* bahwa desain cangkir yang unik saja tidak cukup sehingga diperlukan upaya lain yang melibatkan ilmu pengetahuan yang dapat memenuhi permintaan tersebut. Bapak Indra selaku perwakilan dari tim marketing merespon ide tersebut dengan positif, namun Bapak

Indra mengkhawatirkan aspek keunikan yang telah menjadi *selling point* produk Naruna Ceramics Studio. Sehingga, apabila akan terdapat perubahan, Bapak Indra menyampaikan pentingnya membuat desain yang tetap memiliki keunikan untuk menambahkan nilai jual dan meningkatkan minat konsumen terhadap produk Naruna Ceramics Studio. Beberapa permasalahan tersebut kemudian dapat dirangkum dalam diagram keterkaitan yang ditunjukkan pada Gambar 1.3. sebagai berikut.



Gambar 1.3. Interrelationship Diagram

Diketahui bahwa terdapat beberapa *stakeholders* yang saling berkaitan dan memiliki kebutuhannya masing-masing. Adapun *stakeholders* tersebut adalah *user* (pengguna) yang membutuhkan desain cangkir baru yang lebih nyaman, CEO yang ingin meningkatkan omset perusahaan, tim marketing yang ingin mempertahankan loyalitas konsumen, dan tim produksi yang ingin mengembangkan produk barunya. Meski memiliki kebutuhan yang berbeda, kepentingan CEO yang ingin meningkatkan omset perusahaan dan tim marketing yang ingin mempertahankan loyalitas konsumen masih dapat dicapai dengan mengembangkan desain produk maupun komponen produk yang baru. Keterbatasan tim *Research & Development* menemukan inovasi baru dan menggunakan teknologi untuk memperbaiki desain cangkir Naruna kemudian menjadi

masalah baru yang harus dipecahkan untuk kebutuhan persaingan dengan kompetitor penghasil keramik lainnya. Adapun dalam pengembangan produknya yang masih menggunakan metode manual, tim *Research & Development* belum melakukan kajian menyeluruh terkait desain dan hanya berfokus pada bentuk-bentuk baru saja, sedangkan pembuatan gagang cangkir dengan metode pilin tempel lebih beresiko menghasilkan gagang cangkir yang cacat karena tidak ada standar ukuran tertentu yang harus dicapai dengan mempertimbangkan karakteristik material *clay* yang dipakai. Maka, berdasarkan tingkat urgensinya, diketahui bahwa perancangan produk dengan inovasi baru lebih dibutuhkan untuk diselesaikan terkait dengan kebutuhan pengembangan bisnis sebelum akhirnya bisa Naruna Ceramics Studio mendapatkan area baru untuk kegiatan produksi.

Kebutuhan dari *customer* terkait perbaikan desain cangkir yang lebih nyaman juga kemudian melandasi kebutuhan tim *Research dan Development* bahwa desain cangkir yang unik saja tidak cukup sehingga diperlukan upaya lain yang melibatkan ilmu pengetahuan yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pemetaan masalah yang ada, diketahui bahwa permasalahan dari perancangan ini adalah munculnya keluhan terkait desain cangkir dapat tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Maka untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, diperlukan kajian terkait desain yang baru dan mempertimbangkan kebutuhan pengguna.

1.4. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai sebagai luaran dari tugas akhir ini adalah upaya melakukan evaluasi desain cangkir dan memberikan usulan desain yang mampu meningkatkan kepuasan pengguna.

1.5. Batasan

Terdapat batasan yang perlu diketahui dalam penyusunan tugas akhir ini.

- a. Perancangan maupun evaluasi desain cangkir dapat dilakukan selagi tidak mengubah standar ukuran bagian *body* cangkir milik Naruna Ceramics Studio.

b. Oleh karena perusahaan ingin kerahasiaan data internalnya tetap terjaga, tidak perlu adanya perhitungan terkait biaya yang perlu dilakukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

