

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pandemi virus COVID-19 sangat berdampak pada kelangsungan industri. Kementerian perindustrian menyebutkan sekitar 60% industri mengalami dampak berat, sementara 40% lainnya mengalami dampak moderat. Di situasi yang menantang dapat menjadikan peluang untuk mengembangkan inovasi dalam industri kreatif. Salah satu bidang yang dibangun dari industri kreatif adalah keramik. Keramik merupakan produk yang sudah menemani perkembangan manusia sejak zaman lampau, yang mempunyai banyak fungsi sebagai alat rumah tangga dan juga memiliki apresiasi dan nilai estetika yang tinggi. Menurut Bekraf 2018, kriya *handmade* seperti keramik berkontribusi 15,4% dari ekonomi kreatif Indonesia dan juga berkontribusi terbesar kedua, yaitu sebesar 39,01% dari ekspor kreatif Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa kriya *handmade* sangat berkembang di Indonesia dan dapat membukakan pintu bagi seniman keramik untuk mengembangkan inovasi yang menarik bagi pasar. Selain itu, peluang ini dilihat dari tidak ada keterbatasan dari eksplorasi keramik.

Kurinuki merupakan sebuah teknik yang berasal dari Jepang dimana keramikus melubangi seongkah tanah liat untuk menghasilkan produk keramik. Dalam prosesnya, dibutuhkan sedikit pemikiran dan perencanaan agar keramikus tahu kemana tujuan mereka saat mulai mengukir (Melissa Weiss, 2019). Sehingga, *state of mind* dari keramikus dalam membuat karya sangat berpengaruh dan tertuang ke keramiknya. Namun, penggunaan teknik Kurinuki tidak lazim dilakukan dalam produksi pada masa kini dan tidak banyak informasi yang ada mengenai cara kerja teknik tersebut. Akan tetapi, hal ini dapat membuka peluang bagi pekerja kreatif, khususnya

keramikus, karena teknik Kurinuki dapat menawarkan keunikan yang baru yang belum pernah ditemui dari keramik-keramik yang dijual di Indonesia pada saat ini.

Penelitian dimulai dengan mempelajari ilmu dasar dan menganalisa keramikus yang mengangkat Kurinuki sebagai teknik produksi mereka. Lalu, mengeksplorasi potensi dari teknik Kurinuki untuk membuat produk keramik yang berbeda dalam pasaran Indonesia. Harapannya, hasil penelitian ini dapat melahirkan sebuah koleksi keramik yang menunjukkan keindahan dari teknik ini.

1.2. Tujuan

Berikut merupakan tujuan dari riset dan eksplorasi ini:

1. Mempelajari ilmu dasar dari teknik Kurinuki dan mendalami teknik tersebut.
2. Mengetahui efek visual dari beberapa variabel, seperti tekstur, alat, cara memahat, dan lain-lain.
3. Melakukan eksplorasi untuk menghasilkan tekstur dan bentuk yang menonjolkan teknik Kurinuki dan mengembangkannya menjadi tekstur dan konsep yang indah secara estetika.
4. Mengaplikasikan hasil *handbuilding* dan *surface decoration* yang unik menggunakan teknik Kurinuki kepada produk keramik.

1.3. Batasan Masalah Penelitian

Berikut merupakan batasan masalah dari riset dan eksplorasi ini:

1. Tanah liat yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada tanah liat dengan tekstur yang putih dan lembut, seperti tanah Sukabumi (merah dan putih) dan tanah liat Thailand.
2. Membatasi penelitian dengan proses pengerjaan *handbuilding*, tanpa eksplorasi lanjutan menggunakan *wheel*.
3. Penelitian ini berfokus dengan hasil estetika visual yang dihasilkan dari eksplorasi daripada secara ilmiah.

1.4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada tugas akhir ini antara lain:

1. Pencarian data dengan melakukan riset literatur, menganalisa teknik Kurinuki dan produk-produk yang sudah ada, wawancara dengan *technique expert*, eksperimen dan eksplorasi pribadi.
2. Pencarian ide melalui *brainstorming*, *moodboard*, dan sketsa.
3. Penyebaran survei dan pelaksanaan *FGD*.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini antara lain:

1. BAB I : Pendahuluan yang berisi latar belakang, definisi judul, konsep awal penelitian, tujuan, batasan masalah penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
2. BAB II : Data dan analisa yang berisi data sekunder, data primer, dan kesimpulan data.
3. BAB III : Implementasi Penelitian yang berisi konsep desain, kriteria desain, sketsa ide, alternatif desain, dan studi biaya.
4. BAB IV : Hasil Penelitian yang berisi prototipe final, gambar teknik, *storyboard*, dan ulasan pengguna.
5. BAB V : Kesimpulan yang berisi tentang kesimpulan penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya.