

LAPORAN TUGAS AKHIR

SARANA MEMBAWA HASIL *WORKSHOP* KERAMIK SETENGAH JADI
DAN PERALATANNYA KE TEMPAT PEMBAKARAN



Disusun oleh :

Johan Edson Dwidjaja

62200160

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul:

SARANA MEMBAWA HASIL *WORKSHOP* KERAMIK SETENGAH JADI DAN PERALATANNYA KE TEMPAT PEMBAKARAN

Telah diajukan dan dipertahankan oleh:

JOHAN EDSON DWIDJAJA

62200160

Dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi
Desain Produk Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal 24 Juli 2024

Nama Dosen

Tanda Tangan

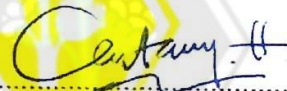
1. Dr. Dra. Konisherawati, S.Sn., M.A.
(Dosen Pembimbing I)



2. Marcellino Aditya, S.Ds., M. Sc.
(Dosen Pembimbing II)



3. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.
(Dosen Penguji I)



4. Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds.
(Dosen Penguji II)



Yogyakarta, 9 Agustus 2024

Disahkan oleh:

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain,

Ketua Program Studi Desain Produk,



Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A.(UD).



Winta T. Satwikasanti, M.Sc., Ph.D

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Johan Edson Dwidjaja
NIM : 62200160
Program studi : Desain Produk
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:


“SARANA MEMBAWA HASIL WORKSHOP KERAMIK SETENGAH JADI DAN PERALATANNYA KE TEMPAT PEMBAKARAN”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 14 Agustus 2024

Yang menyatakan


(Johan Edson Dwidjaja)
62200160

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul

SARANA MEMBAWA HASIL *WORKSHOP* KERAMIK SETENGAH JADI DAN PERALATANNYA KE TEMPAT PEMBAKARAN

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana
pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana

adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan
Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya
sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika kemudian hari ditemukan bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil
plagiasi dan tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi
yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 24 Juli 2024



Johan Edson Dwidjaja

62200160

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung meninjau permasalahan, menganalisis dan membuahkannya hasil yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Pada laporan ini, penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak - pihak yang membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, khususnya kepada :

1. Ibu Dr. Dra. Koniherawati, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritik dan dorongan moral
2. Bapak Marcellino Aditya, S.Ds., M. Sc. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan panduan dan koreksi
3. Ibu Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. selaku dosen penguji 1 yang telah bersedia memberikan saran dan evaluasi
4. Bapak Dan Daniel Pandapotan, S.Ds., M.Ds. selaku dosen penguji 2 yang telah bersedia memberikan kritik dan saran
5. Partisipan PT. Bumi Mentari Art, Jl. Kopen II Jl. Banteng Raya, Banteng, Sinduharjo, Kec. Ngaglik, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281, telah berkontribusi secara aktif dalam kelangsungan penelitian
6. Lukita Keramik, Sekarpetak, RT:02 Bangunjiwo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284, telah berkontribusi secara aktif dalam kelangsungan penelitian
7. Orang tua, dan keluarga yang selalu mendukung untuk hasil yang terbaik bagi penelitian ini

ABSTRAK

Keramik telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia sejak zaman kuno dan terus diminati hingga kini, baik sebagai ekspresi kreatif, relaksasi, terapi, maupun peluang bisnis. Studio-studio keramik seringkali mengadakan workshop dengan teknik sederhana seperti pinching dan throwing, tetapi menghadapi tantangan dalam mengangkut keramik setengah jadi (*greenware*) dari lokasi workshop ke studio tanpa merusaknya. Penanganan saat ini, meskipun menggunakan kain celemek sebagai pelindung keramik dalam kontainer, kerusakan akibat guncangan masih sering terjadi, sehingga menimbulkan ketidak efektifan para pekerja di studio yang harus memperbaiki hasil karya *workshop*. Penelitian ini mengeksplorasi cara-cara untuk mengangkut dan menata *greenware* dengan lebih aman guna meminimalkan kerusakan selama proses pengangkutan.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu pemilik studio mengangkut keramik setengah jadi dan peralatan *workshop* dari lokasi kolaborasi ke studio pembakaran dengan lebih efisien, serta mengurangi tenaga kerja yang diperlukan. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara di studio keramik Bumi Mentari Art, dan studi literatur. Dengan pendekatan desain SCAMPER dan analisis produk sejenis, penelitian ini menghasilkan tas kayu yang dilengkapi pengaman internal, wadah untuk alat-alat pembentuk keramik, dan fitur seperti pengaturan ketinggian sap pada bagian dalam, sistem bawa seperti ransel, pegangan tangan pada produk, serta roster untuk menjaga kelembaban keramik. Produk ini terbukti efektif dan berhasil melindungi keramik selama transportasi setelah diuji oleh partisipan dari studio ke tempat *workshop* dan sebaliknya.

Kata kunci: *Workshop*, Studio Keramik, Kolaborasi, Tanah Liat Mentah, Kontainer.

ABSTRACT

Ceramics have played a significant role in human life since ancient times and remain popular today, serving as a medium for creative expression, relaxation, therapy, and business opportunities. Ceramic studios frequently conduct workshops using basic techniques like pinching and throwing but often encounter difficulties in safely transporting semi-finished ceramics (greenware) from the workshop location back to the studio without causing damage. While aprons are currently used as protective liners in containers, damage from shocks during transport is still common. This study investigates safer methods for transporting and organizing greenware to minimize damage during transit.

The research aims to assist studio owners in more efficiently transporting semi-finished ceramics and workshop equipment from collaboration sites to firing studios, while also reducing labour needs. The study employs methods such as observation, interviews at the Bumi Mentari Art ceramic studio, and literature review. By utilizing the SCAMPER design approach and analyzing similar products, the study develops a wooden bag featuring internal safety measures, compartments for ceramic tools, and additional features like adjustable height, backpack straps, hand grips, and a roster to maintain ceramic humidity. After testing, this product has proven effective in protecting ceramics during transport between the studio and workshop locations.

Key Word: Workshop, Ceramic Studio, Collaboration, Raw Clay, Container.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Ruang Lingkup Penelitian	4
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5. Metode Desain.....	4
1.6. Kerangka Berpikir	6
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Keramik	7
2.2. Sarana Bawa	12
2.3. Workshop.....	15
2.4. Metode Penelitian.....	17
2.5. Observasi	17
2.6. Sample	18
2.7. Dokumentasi.....	18
2.8. Kendaraan Sepeda Motor	18
2.9. Antropometri	20
2.10. Aspek-Aspek yang Berperan Dalam Perancangan Produk	24
2.11. Aspek Pengguna	24
2.12. Aspek Fungsi	26
2.13. Aspek Lingkungan.....	27
2.14. Bahan Baku	27
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	31

3.1.	Data Lapangan.....	31
3.2.	Pengamatan Produk Sejenis	31
3.3.	Hasil Observasi Lapangan Alur Kerja dari Persiapan sampai Finishing 36	
3.4.	Penataan dan Ukuran Barang	37
3.5.	Alat dan Bahan Workshop	38
3.6.	Observasi Lapangan	39
3.7.	Hasil Wawancara dengan Karyawan Buntari	42
3.8.	Wawancara dengan Salah Satu Pemilik Lukita Keramik	43
3.9.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	44
3.10.	Arah Rekomendasi Desain	46
BAB 4	PERANCANGAN PRODUK.....	48
4.1.	<i>Problem Statement</i>	48
4.2.	<i>Design Brief</i>	48
4.3.	Atribut Produk.....	49
4.4.	<i>Image Board</i>	50
4.5.	<i>Branding</i> Produk	53
4.6.	Iterasi Perancangan Produk	54
4.7.	Spesifikasi Produk.....	65
4.8.	Studi Model	65
4.9.	<i>Freeze Design</i>	67
4.10.	<i>Prototype</i> Produk.....	68
4.11.	Hasil Evaluasi Produk <i>Prototype</i>	70
4.12.	Hasil Evaluasi Produk <i>Prototype</i> oleh Buntari.....	72
4.13.	Produk Akhir	73
4.14.	<i>Detail Engineering Design</i>	78
BAB 5	PENUTUP.....	79
5.1.	Kesimpulan.....	79
5.2.	Saran	80
	Daftar Pustaka.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	kelas <i>pottery</i>	2
Gambar 1.2	Keramik setengah Jadi.....	3
Gambar 1.3	Kerangka Berpikir	6
Gambar 2. 1	Kesenian keramik	7
Gambar 2. 2	Ilustrasi tanah liat	8
Gambar 2. 3	Ilustrasi foto <i>kiln</i> tungku pembakaran keramik	10
Gambar 2. 4	Ilustrasi ransel <i>daypack</i>	13
Gambar 2. 5	Ilustrasi tas ransel <i>rucksack</i>	14
Gambar 2. 6	Ilustrasi tas ransel <i>travel</i>	15
Gambar 2. 7	Ilustrasi tas ransel <i>sport</i>	15
Gambar 2. 8	Ilustrasi <i>workshop</i> kelas keramik	16
Gambar 2. 9	Ilustrasi Dimensi Lebar Sisi Bahu.....	22
Gambar 2. 10	Ilustrasi Dimensi Panjang Lengan Bawah.....	23
Gambar 2. 11	Ilustrasi Dimensi Tebal Dada	24
Gambar 2. 12	Ilustrasi Dimensi Lebar Genggaman Tangan	24
Gambar 2. 13	dakron	28
Gambar 2. 14	Bambu iratan dan anyaman	28
Gambar 2. 15	<i>Resleting</i>	28
Gambar 2. 16	<i>Webbing</i>	29
Gambar 2. 17	Ring segitiga.....	29
Gambar 2. 18	Pengait	29
Gambar 2. 19	Kayu Jati Belanda.....	29
Gambar 2. 20	Ring D	30
Gambar 3. 1	Tas Kurir JNE	31
Gambar 3. 2	<i>Tail Box</i> Makanan	32
Gambar 3. 3	Roaming K002.....	33
Gambar 3. 4	<i>Kay Home</i> Deco Basket.....	34
Gambar 3. 5	<i>Kay Home</i> Deco Seseheraan	35
Gambar 3. 6	Kontainer Kardus dan Isinya	39

Gambar 3. 7	Kontainer dibongkar muat.....	39
Gambar 3. 8	Kontainer yang dipakai merupakan kardus bekas	40
Gambar 3. 9	Alat-alat yang dibawa untuk workshop.....	40
Gambar 3. 10	Kain yang digunakan untuk menutupi dan melindungi keramik hasil <i>workshop</i>	41
Gambar 3. 11	Bahan dan alat	41
Gambar 3. 12	Contoh keramik rusak hasil <i>workshop</i>	42
Gambar 3. 13	Foto Pengukuran keramik.....	43
Gambar 3. 14	Foto Wawancara	44
Gambar 3. 15	Foto <i>Box</i> Plastik.....	44
Gambar 4. 1	<i>Lifestyle</i> board	50
Gambar 4. 2	<i>Mood</i> board.....	51
Gambar 4. 3	<i>Styling</i> board.....	52
Gambar 4. 4	<i>Usage</i> board.....	52
Gambar 4. 5	Logo Produk	53
Gambar 4. 6	Tas ransel paket	54
Gambar 4. 7	Tas untuk Keramik	54
Gambar 4. 8	Tail box	55
Gambar 4. 9	Tas untuk Keramik	55
Gambar 4. 10	Koper barang	56
Gambar 4. 11	Tas untuk Keramik	56
Gambar 4. 12	Anyaman eceng gondok	56
Gambar 4. 13	Busa ati dan dakron lembaran	56
Gambar 4. 14	Anyaman Bambu.....	57
Gambar 4. 15	Anyaman Bambu.....	57
Gambar 4. 16	Sketsa Alternatif 1	57
Gambar 4. 17	Sketsa Alternatif 2	59
Gambar 4. 18	Sketsa Alternatif 3	60
Gambar 4. 19	Sketsa Iterasi 1 pertama.....	61
Gambar 4. 20	Sketsa Iterasi 1 kedua	61
Gambar 4. 21	Sketsa Iterasi 1 kedua	62
Gambar 4. 22	Sketsa Iterasi 1 penyempurnaan	62
Gambar 4. 23	Pembaruan sektsa Iterasi 1 penyempurnaan.....	63

Gambar 4. 24 Pembuatan Studi Model	64
Gambar 4. 25 <i>Testing</i> studi model	66
Gambar 4. 26 Sketsa <i>Freeze Design</i>	68
Gambar 4. 27 <i>Prototype</i> produk.....	68
Gambar 4. 28 <i>Prototype</i> produk	69
Gambar 4. 29 <i>Prototype</i> produk	70
Gambar 4. 30 <i>Prototype</i> produk	71
Gambar 4. 31 <i>Prototype</i> produk dan Karyawan Buntari.....	73
Gambar 4. 32 Uji Coba Produk Akhir oleh Salah Satu Karyawan Buntari....	73
Gambar 4. 33 Uji Coba Produk Akhir oleh Salah Satu Karyawan Buntari....	74
Gambar 4. 34 Uji Coba Produk Akhir oleh Salah Satu Karyawan Buntari....	74
Gambar 4. 35 Produk <i>Finishing</i> Akhir.....	75
Gambar 4. 36 Penggunaan Produk Saat Dimotor.....	75
Gambar 4. 37 Spesifikasi Fitur Produk.....	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Data Antropometri Masyarakat Indonesia Usia 17th-47th.....	21
Tabel 2. 2	Bahan Baku	28
Tabel 3. 1	Observasi Lapangan	39
Tabel 3. 2	Tempat dan Waktu Penelitian	46
Tabel 4. 1	Atribut Produk	49
Tabel 4. 2	Metode Scamper	54
Tabel 4. 3	Sketsa Pengembangan Produk Iterasi 0.....	57
Tabel 4. 4	Harga Pokok Produksi	76



DAFTAR ISTILAH

<i>Workshop</i>	sesi terstruktur dan interaktif yang dirancang untuk menciptakan lingkungan kerja yang bermakna dan membimbing kelompok melalui proses yang akan menghasilkan hasil luar biasa.
<i>Greenware</i>	keramik mentah yang belum dibakar sama sekali, namun sudah mengalami proses pembentukan oleh tangan ataupun mesin
<i>Bisque</i>	keramik setengah matang dimana keramik ini sudah mengalami pembakaran sebanyak satu kali namun masih harus dibakar lagi untuk tahapan selanjutnya
<i>Mobility</i>	proses perjalanan dari suatu tempat ke tempat tujuan lain
<i>Trimming</i>	proses pemotongan pada keramik, bisa berupa coakan melalui alat potong ataupun benang yang dioperasikan menggunakan tangan
<i>Slap</i>	tatakan yang digunakan pada keramik saat membuat suatu karya , biasanya berbentuk lingkaran pipih berdiameter kurang lebih 15-20 cm
<i>Earthenware</i>	tanah liat yang biasanya digunakan sebagai gerabah, memiliki banyak variasi warna namun tidak sekokoh stoneware
<i>Stoneware</i>	tanah liat yang memiliki banyak variasi warna namun lebih kokoh dari earthenware
<i>Porcelain</i>	tanah liat dengan ciri khas putih terbuat dari kaolin dan petuntse batuan putih dan campuran tanah liat
<i>Jigger</i>	merupakan alat pembentuk keramik, biasanya alat ini terdapat di keramik dengan Teknik putar namun menggunakan mesin. alat ini membantu para pemilik studio keramik membuat keramik dengan cepat dan presisi
<i>Kiln</i>	merupakan tungku pembakaran untuk keramik
<i>Glassier</i>	merupakan serbuk pelapis keramik yang biasanya dicampurkan bahan-bahan lainnya untuk merendam keramik sehingga dapat terglasir dengan sempurna ataupun bisa disesuaikan kebutuhan

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keramik merupakan salah satu objek tertua yang pernah di ciptakan oleh manusia. Hingga di era modern saat ini, keramik masih digunakan oleh umat manusia untuk berbagai aktivitas di kehidupan sehari-hari. Aktivitas membuat keramik di waktu luang menarik minat banyak orang karena selain sebagai bentuk ekspresi kreatif, aktivitas ini juga bermanfaat sebagai sumber relaksasi dan terapi yang efektif. Prosesnya yang lambat dan menuntut kita untuk fokus secara penuh, dapat membantu mengurangi tingkat stres serta meningkatkan perasaan kepuasan diri kita sendiri. Kreatifitas membuat keramik memberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan yang terus berkembang, menjalin ikatan dengan komunitas yang kuat, dan bahkan mengubahnya menjadi peluang bisnis kecil serta jika terus diasah bisa menjadi ladang bisnis yang menjanjikan. Beragam manfaat dari aktivitas membuat keramik ini menjadi semakin diminati sebagai cara yang bermanfaat dan memuaskan untuk mengisi waktu luang.

Subjek penelitian awal di bidang keramik ini, kebanyakan adalah para pengrajin keramik yang membuka *workshop* kecil-kecilan di tempat mereka sendiri. *Workshop* dari kebanyakan studio keramik sendiri cenderung menggunakan 2 teknik yang paling umum digunakan walau sebenarnya dalam membuat keramik ada 6 teknik yang berbeda, tetapi yang dilakukan pengrajin cenderung menggunakan teknik-teknik yang mudah seperti teknik *pinching* atau bisa disebut teknik yang menggunakan jari saja untuk membentuk sebuah keramik, terkadang juga *throwing* atau bisa disebut teknik putar menggunakan mesin putar untuk membuatnya. Dalam melaksanakan *workshop* keramik ini, studio juga sering kali menggunakan metode kolaborasi dengan kafe, hotel setempat ataupun tamu yang memesan kelas *workshop* secara langsung ke studio. *Workshop* yang

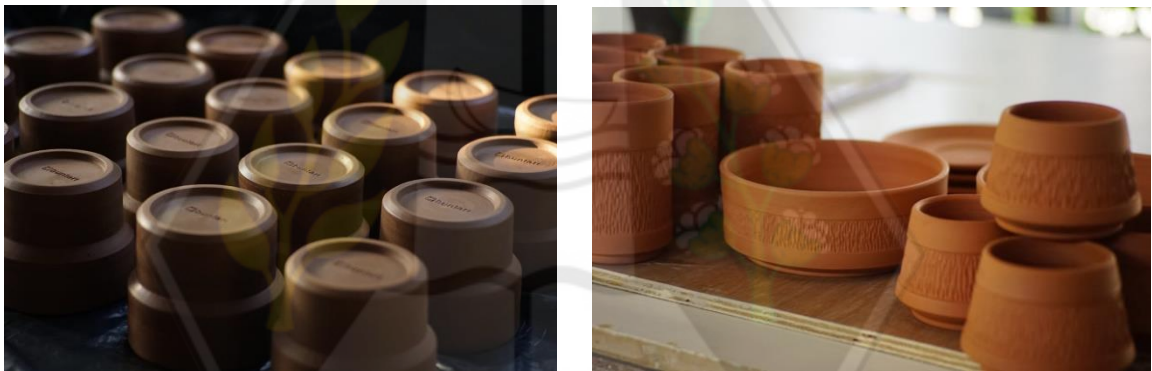
dilakukan diluar studio sendiri memiliki penanganan berbeda, panitia biasanya menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu dan juga biasanya sudah mengetahui tentang jumlah murid *workshop* yang akan diajari. Studio di sini ketika membawa alat-alat dan bahan, biasanya menggunakan kontainer sedang berukuran 50 x 40 cm persegi. Muatan kontainer tersebut, biasanya semua alat dan bahan sudah ditempatkan sedemikian rupa dan ketika kelas *workshop* sudah berakhir, maka hasil dari kelas juga akan dimasukkan di tempat yang sama dengan membawa alat-alat dan bahan tersebut. Survei yang sudah di lakukan dapat di simpulkan, beberapa peralatan juga ada yang terpisah atau dibawa sendiri oleh pegawai studio.



Gambar 1.1 kelas *pottery*
(Sumber: Dokumentasi Buntari, 2024)

Studio-studio disini mengalami permasalahan utamapun ketika sesi kelas berakhir dimana mereka mengalami kesulitan dalam membawa hasil keramik yang sudah setengah jadi tersebut dari *event* kolaborasi, kembali menuju tempat pembakaran keramik. Masalah yang dialami diantara lain ketika menyimpan *greenware* hasil kelas tersebut kembali kedalam kontainer, panitia harus sangat hati-hati dalam menyusun hasil dari para murid tersebut agar tidak mengalami kerusakan pada saat dibawa kembali ke studio didalam kontainer, terlebih pada saat perjalanan dan ketika mengalami guncangan akibat jalanan yang bertekstur. Pegawai yang mengantarkan *greenware* selama ini mengalami kekuatiran pada saat

perjalanan, karena disini muatan yang dibawa adalah 1 kontainer yang berisi alat-alat dan hasil keramik kelas yang bercampur dalam 1 wadah yang sama. Solusi yang di terapkan sekarang adalah ketika melakukan pengantaran, hasil *greenware* para murid akan ditumpuk jika memanglah banyak dan disetiap tumpukan akan digunakan kain yang cukup tebal sebagai pelindung dan tatakan pada sap berikutnya. Hasil kelas para murid jika tidak banyak jumlahnya, maka akan ditata menjadi 1 sap saja dan akan tetap dilapisi kain yang cukup tebal sehingga semua hasil kelas akan tetap terjaga dalam hal bentuk dan kelembaban. Kain yang dipakai untuk menutupi atau melapisi keramik *greenware* adalah *apron* atau celemek yang dipakai murid saat *workshop* berlangsung.



Gambar 1.2 Keramik setengah Jadi
(Sumber : Dokumentasi Buntari, 2024)

1.2. Rumusan Masalah

Latar belakang yang sudah dipaparkan secara mendetail diatas, dapat disimpulkan berikut masalah yang ditemui setelah melakukan survei singkat:

- Bagaimana studio keramik membawa keramik setengah jadi yang belum dibakar ke studio mereka setelah *workshop* kolaborasi diluar studio mereka usai?

- Bagaimana cara penataan keramik setengah jadi dari hasil *workshop* kolaborasi oleh studio keramik sehingga meminimalisir kerusakan saat mobilitas kembali ke studio utama?

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

- Difokuskan pada studio-studio keramik kecil sampai menengah yang memiliki banyak jadwal kolaborasi kelas keramik di luar studio yang membutuhkan mobilitas yang tinggi.
- Perancangan produk akan difokuskan ke sarana wadah untuk keramik
- Produk mengikuti aturan-aturan lalu lintas yang ada di Indonesia
- Produk bisa dipakai di semua jenis kendaraan bermotor kecuali motor jenis *sport*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

- Mengakomodasi para pemilik studio dalam membawa keramik yang belum dibakar atau *greenware* dari tempat kolaborasi ke studio pembakaran.
- Mengakomodasi peralatan *workshop* seperti *roll* kayu, *slap* kayu tatakan keramik setengah jadi, cetakan gypsum, alat *trimming* keramik, lap, dan lainnya.
- Produk ini mengakomodasi dalam hal keamanan dari *greenware* yang masih rawan rusak terkena benturan ataupun guncangan.
- Menghemat tenaga kerja manusia yang dibutuhkan saat melakukan mobilitas dari tempat *workshop* ke studio pembakaran.

Manfaat

- Memberikan keamanan ekstra untuk *greenware* keramik ketika diangkut ke studio pembakaran.
- Memudahkan panitia penyelenggara *workshop* untuk melakukan bongkar muat barang dengan adanya tambahan fitur di produk nantinya.

1.5. Metode Desain

1. Metode Penelitian

- Observasi

Pengamatan dilakukan pada Bumi Mentari Art atau studio Buntari yang beralamat di Jalan Kopen II, Jalan Banteng Raya 55281 Sinduharjo, dengan mengamati langsung setiap proses pembuatan keramik selama masa magang dan dilanjutkan pengamatan setiap tahapan-tahapan yang dilalui sebelum kelas, selama kelas berlangsung dan sesudah kelas berlangsung.

- Wawancara

Menggali informasi tentang setiap tahapan proses yang dilalui dari setiap pembuatan keramik, kebutuhan-kebutuhan untuk keperluan kelas diluar studio keramik, serta kebutuhan ataupun keluhan kurir yang membawa seluruh persiapan kelas. Wawancara melibatkan beberapa karyawan Buntari yang bertugas mengurus *event* dan membuat keramik.

- Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk menggali informasi terkait dengan tahapan pembuatan keramik, pengglasiran keramik, karakteristik keramik yang belum mengalami pembakaran, standar anatomi sebuah tas, dan penelitian-penelitian terdahulu lainnya.

2. Metode Kreatif Perancangan Desain

- SCAMPER

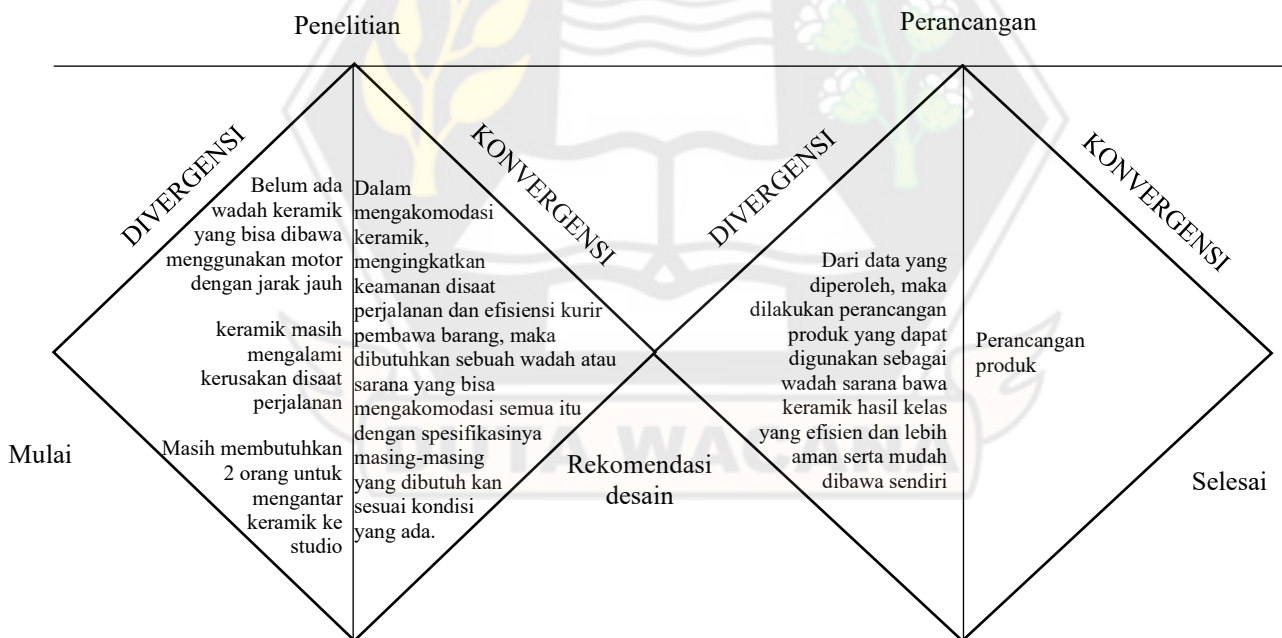
SCAMPER adalah metode yang dirancang untuk menghasilkan rancangan pengembangan produk yang lebih baik dari produk eksisting, dimana disetiap aspek produk *existing* bisa ditingkatkan melalui pertanyaan *substitute*, *combine*, *adapt*, *modify*, *put to another use*, *eliminate* dan *reverse* dengan produk lainnya yang dirasa aspeknya lebih baik dari produk eksisting. SCAMPER yang dipilih nantinya ada 3 yaitu: *Combine*, *Modify*,

dan *Adapt. Combine* dipilih untuk mengkombinasi peran suatu part dengan part lain agar lebih efisien dalam penggunaannya. *Modify* digunakan untuk memodifikasi bentuk suatu part menjadi lebih efisien dalam fungsinya. *Adapt* dilakukan untuk mengadaptasi suatu sistem buka tutup dari produk yang dirancang.

- Analisis Produk Sejenis

Analisis produk sejenis merupakan langkah penting dalam merancang produk yang baru dan inovatif. Dengan memahami produk yang sudah ada di pasaran dengan memberikan gambaran dari sisi positif dan negatif, kita dapat mengembangkan produk yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

1.6. Kerangka Berpikir



Gambar 1.3 *Double Diamond Design Thinking*
(Sumber: Penulis)

BAB 5 PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengakomodasi studio-studio kecil sampai menengah untuk melakukan pengantaran keramik setengah jadi hasil kelas kolaborasi di luar studio mereka dengan pendekatan *design thinking* dan *SCAMPER* digunakan untuk memahami permasalahan yang terjadi dan menemukan Solusi yang sesuai dalam penyelesaiannya. *Design thinking* dan *SCAMPER* di fase awal saat mengeksplorasi masalah yang terjadi dilakukan dengan wawancara, observasi lapangan, dan studi literatur, maka ditemukan sarana atau tempat bawa pada 2 studio keramik berbeda yang telah di *survey*, bahwa mereka tidak memiliki sarana wadah yang layak, kurangnya keamanan, dan membutuhkan tenaga 2 orang untuk mobilitasnya menggunakan motor untuk mengantarkan produk keramik setengah jadi hasil *workshop* kelas kolaborasi di suatu *event* yang diadakan di luar studio utama mereka, sehingga produk *workshop* kelas mereka menjadi rawan rusak karena kurangnya keamanan pada sarana yang seadanya itu, dan boros tenaga kerja. Observasi yang telah dilakukan disini menjadi dasar pengembangan rancangan desain dari sarana bawa dengan spesifikasi yang memang dibutuhkan di lapangan untuk menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Produk akhir terbukti efektif dan berhasil melindungi keramik selama transportasi setelah diuji oleh partisipan dari studio ke tempat *workshop* dan sebaliknya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan penyelesaian dari masalah yang diselesaikan melalui produk maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain sarana bawa memberikan alternatif baru yang dapat dipakai untuk mobilitas yang lebih aman
2. Produk dapat memuat lebih banyak muatan dari pada sarana wadah sebelumnya
3. Produk dilengkapi dengan banyak pengaman untuk menghindari benturan

4. Desain membuat efisiensi tenaga kerja yang dibutuhkan untuk mobilitas yang sebelumnya 2 orang menjadi 1 orang.

5.2. Saran

Setelah melalui tahap evaluasi, produk didapati memiliki kelebihan:

- Produk memiliki banyak busa pelindung untuk meredam benturan serta guncangan pada saat mobilitas
- Produk memiliki bukaan *roster* yang cukup banyak untuk menjaga kelembaban dari keramik setengah jadi saat perjalanan
- Produk didesain untuk mudah dibawa dengan sistem ransel
- Produk memiliki tempat penyimpanan peralatan *workshop* kelas pada bagian atas produk dan bisa dilepas pasang sesuai kebutuhan
- Sap pada produk bisa diatur ketinggiannya sesuai kebutuhan ketinggian pada keramik setengah jadi hasil *workshop*
- Produk memiliki lubang pada bagian samping untuk tempat mengangkatnya dengan mudah

Kelemahan yang ditemui dari produk Tamera *Box* adalah:

- Produk dirasa masih terlalu besar dimensinya
- Produk dirasa terlalu berat jika muatan terisi penuh

Saran yang diberikan oleh peneliti pada keberlanjutan produk Tamera *Box*:

- Produk memiliki bahan yang dirasa terlalu kokoh untuk muatan keramik
- produk bisa ditambah sistem kunci pada bagian pintu depan agar ketika dibuka tidak langsung jatuh kepengguna.
- Pengembangan fitur pada produk kedepannya dapat ditambahi atau dikurangi sesuai kebutuhan seiring berjalannya waktu kedepannya
- Produk sedikit *over budget* dikarenakan adanya bahan yang berlebih atau sisa saat membuat produk. Kedepannya bisa riset bahan-bahan alternatif ataupun mengganti bahan material yang memiliki fungsi sama namun harga yang lebih terjangkau.

Daftar Pustaka

- Antocio Silaban. (2023) Pengembangan Sarana Pembawa Makanan dan Minuman untuk Layanan Pengantaran Makanan Oleh Ojek Online. Retrieved July 30, 2024, from 2023 website: <https://katalog.ukdw.ac.id/7753/>
- Arikunto. (1998). *Metodologi Penelitian*. 309–309.
- Britannica, T. (2010). tableware. Encyclopedia Britannica. . Retrieved July 6, 2024, from 2010 website: <https://www.britannica.com/topic/tableware>
- Bungin, M. B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. . 115–117.
- Daivsions. (2022). Yuk Kenali Pengertian Kelebihan dan Kekurangan Box Motor. Retrieved July 30, 2024, from 2023 website: <http://lazarotech.id/tag/kekurangan-menggunakan-box-motor>
- Fitinline. (2020). 8 Fitur Penting Pada Tas Ransel dan Kegunaan Masing-masing. Retrieved July 30, 2024, from 2020 website: <https://fitinline.com/article/read/8-fitur-penting-pada-tas-ransel-dan-kegunaan-masing-masing/>
- Geograf. (2023). Pengertian Sepeda Motor: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli. Retrieved July 30, 2024, from 2023 website: <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-sepeda-motor/>
- Geograf. (2023). Pengertian Antropometri: Penjelasan Lengkap menurut Para Ahli. Retrieved July 30, 2024, from 2023 website: <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-antropometri/>
- James, S. (2023). What is a Workshop and Why You Should Run One. Retrieved July 6, 2024, from 2023 website: <https://www.sessionlab.com/blog/what-is-a-workshop/>
- Josephine Samuel. (2020). Contoh dan Penerapan SCAMPER Method. Retrieved July 6, 2024, from 2020 website: Contoh dan Penerapan SCAMPER Method – School of Information Systems (binus.ac.id)
- Khairul Imam Ghozali. (2017). Ini Cara Pilih Box Motor yang Benar. Retrieved July 6, 2024, from 2017 website: <https://oto.detik.com/tips-and-tricks-motor/d-3763718/ini-cara-pilih-box-motor-yang-benar>

- Lexy. (2000). Penelitian Kualitatif. Retrieved July 6, 2024, from <http://lppm.stkippgri-sidoarjo.ac.id/files/Hasil-Analisis-Kesalahan-Siswa-Dalam-Menyelesaikan-Soal-Matematika--Pada-Materi--Relasi.pdf>
- Polrestabas. (2023). Aturan Bawa Barang di Sepeda Motor. Retrieved July 6, 2024, from 2023 website: <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-sepeda-motor/>
- Rahma, K. (2023). 6 Aturan Muatan Barang di Sepeda Motor yang Baik dan Benar. Retrieved July 6, 2024, from 2023 website: <https://thephrase.id/6-aturan-muatan-barang-di-sepeda-motor-yang-baik-dan-benar/>
- Savage, G. (2023). pottery. Encyclopedia Britannica. Retrieved July 6, 2024, from 2023 website: <https://www.britannica.com/art/pottery>
- Satriadi. (2016). *Perancangan dan Pengembangan Backpack yang Ergonomis dan Multifungsi*. Retrieved from Perancangan dan pengembangan backpack yang ergonomis dan multi fungsi (trisakti.ac.id)
- Suhelayanti. (2020). Manajemen Pendidikan. Retrieved July 6, 2024, from 2020 website: Sarana dan Prasarana: Definisi, Fungsi, Ruang Lingkup, serta Contohnya (kompas.com)
- Triana. (2024). Apa itu Tas Jinjing, Model, dan Kelebihannya. Retrieved July 30, 2024, from 2024 website: https://oscas.co.id/apa-itu-tas-jinjing/#google_vignette
- Yunru. (2019). Menggunakan Tas Koper untuk Bepergian Jauh. Retrieved July 30, 2024, from 2019 website: <http://ww25.yunru-bag.com/apa-itu-tas-koper/>