

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Research & Technology Program

Perkembangan modern teknologi keramik dengan bakaran suhu tinggi di Indonesia diawali dengan pendirian sebuah lembaga laboratorium keramik bernama *Het Keramische Laboratorium* oleh pemerintah kolonial Belanda pada tahun 1922 di Bandung. Laboratorium keramik tersebut kemudian berganti nama menjadi Balai Besar Keramik (BBK) setelah di re-organisasi pada tahun 2022 (Yana et al., 2020). Seni keramik sendiri merupakan salah satu bentuk seni tertua yang telah berkembang dari masa prasejarah, baik secara teknis maupun konseptual. Secara teknis, istilah keramik merupakan sebuah material olahan dari lempung atau tanah liat yang dibakar dengan suhu tertentu, proses ini dapat dipahami baik dengan pendekatan material maupun kimia (Ichsan, 2016, p. 9).

Pendekatan kimia dalam proses pembuatan karya seni keramik, melibatkan salah satu unsur penting dalam menunjang estetika keramik, yaitu glasir. Glasir merupakan lapisan kaca yang menyatu dengan permukaan keramik dan terbentuk melalui proses kimia yang kompleks. Penyebab dari kompleksitas ini adalah komposisi serta reaksi setiap bahan yang harus dipertimbangkan secara persisi selama proses pembakaran dengan suhu tinggi. Pada dasarnya glasir tersusun atas tiga komponen utama, yaitu silika (SiO_2) sebagai pembentuk kaca, fluks sebagai penurun titik lebur dari silica, dan alumina (Al_2O_3) sebagai penambah viskositas serta penyeimbang di permukaan keramik (Daly, 1995).

Berdasarkan penelitian Tsalis dan Arif (2025), proses pembuatan glasir dalam dunia keramik melibatkan resep atau formula yang bertujuan untuk mengontrol kualitas, hasil akhir keramik, serta menyesuaikan glasir dengan jenis tanah liat dan suhu pembakaran. Formula atau resep ini menjadi penting karena keberhasilan berupa hasil glasir yang unik, konsisten, dan profesional hanya dapat dilihat setelah pembakaran. Akan tetapi, pencatatan resep dan hasil eksperimen pada umumnya masih dilakukan secara manual, baik dicatat dalam buku catatan,

maupun kertas kerja. Hal ini menjadi suatu masalah, di mana kertas lebih rentan tercecer, hilang dan rusak, sehingga mengakibatkan banyak hasil dari proses eksperimen tidak terdokumentasikan dengan baik dan sulit untuk melakukan evaluasi.

Seiring dengan perkembangan keramik modern, serta aktivitas studio keramik yang meningkat di Indonesia. Muncul kebutuhan nyata akan kebaruan dalam sistem pencatatan atau dokumentasi glasir yang lebih terstruktur, mudah diakses kapan pun, serta berkelanjutan. Di sisi lain, perkembangan dalam teknologi di Indonesia menunjukkan adanya sebuah potensi besar untuk menjawab kebutuhan tersebut. Menurut Kemp (2023), jumlah pengguna aktif teknologi digital di Indonesia terus meningkat, dengan jumlah pengguna internet yang mencapai 212,9 juta atau setara dengan 77% dari total populasi, yang menandakan tingginya tingkat penggunaan teknologi *mobile* di Indonesia yang kini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Dengan demikian, data ini menunjukkan indikasi bahwa aplikasi *mobile* memiliki potensi sebagai medium yang efektif dan relevan untuk mendukung praktik dokumentasi glasir dalam dunia keramik.

Hal ini tetap menjadi relevan dalam dunia keramik, karena menurut Sasanti Puri Ardini dan Winata (2023), seiring dengan perkembangan gaya hidup serta praktik seni kontemporer, seniman dan perajin terus mengupayakan sebuah transformasi agar tetap relevan di era modern, baik melalui suatu modifikasi maupun adaptasi. Namun, transformasi tersebut tidak terbatas pada teknik dan medium berkarya, melainkan juga pada bagaimana cara seniman dan perajin mengelola pengetahuan, mendokumentasikan proses, serta beradaptasi dengan teknologi digital sebagai bagian dari praktik mereka.

Meskipun demikian, pengembangan sebuah aplikasi digital tidak hanya mencakup aspek teknis. Karena dalam konteks adopsi dan keberlanjutan penggunaan, sebuah produk digital memerlukan identitas yang jelas agar mudah dikenali, dipercaya, serta dibedakan dari produk sejenis lainnya. Menurut Wheeler dan Meyerson (2024), *branding* merupakan suatu proses yang terstruktur dalam membangun kesadaran, menarik pelanggan baru, dan memperluas loyalitas pelanggan. Adapun, bagian dari *branding* yang menjadi elemen penting, yaitu

brand identity. *Brand identity* sendiri mengacu pada kumpulan elemen visual, verbal, serta pengalaman yang dirancang untuk merepresentasikan, membedakan dari pesaing, dan membangun pengenalan, demi menciptakan kesan konsisten di benak audiens (Wardhana, 2024).

Dalam konteks aplikasi *mobile* dokumentasi glasir keramik, *brand identity* berperan sebagai penghubung antara teknologi digital dan praktik keramik yang bersifat eksperimental, personal, dan berbasis pada pengalaman setiap perajin. Dengan perancangan *brand identity* yang tepat dapat membantu membangun persepsi profesional, meningkatkan rasa kepercayaan terhadap sistem dokumentasi secara digital, serta menciptakan ketertarikan emosional antara aplikasi dan komunitas perajin keramik. *Brand identity* tidak hanya sebagai elemen visual, melainkan juga sebagai strategi komunikasi yang merepresentasikan transformasi praktik keramik di era digital yang mendukung adopsi teknologi, serta memastikan keberlanjutan penggunaan aplikasi oleh komunitas seni keramik di Indonesia. Oleh karena itu, perancangan *brand identity* menjadi tahapan awal yang penting dalam pengembangan aplikasi *mobile* dokumentasi glasir keramik.

1.2 Rumusan Masalah Research & Technology Program

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *brand identity* untuk aplikasi *mobile* dokumentasi glasir keramik agar dapat merepresentasikan identitas yang relevan dan mudah dikenali oleh perajin serta komunitas seni keramik?

1.3 Batasan Masalah Research & Technology Program

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari tujuan yang dimaksudkan, maka perancangan ini membatasi ruang lingkup penelitian pada aspek *brand identity* dari aplikasi *mobile* dokumentasi keramik sebagai objek penelitian, yang mencakup elemen-elemen visual, dan verbal yang membentuk identitas itu sendiri, termasuk nama *brand*, logo, palet warna, tipografi, *tagline*, gambar dan *tone of voice*, serta panduan implementasi.

Penelitian ini tidak mencakup pengembangan teknis atau fungsional sistem aplikasi. Meskipun pada tahap pengumpulan data awal dilakukan secara kolaboratif bersama rekan tim UI/UX untuk memahami kebutuhan dan konteks kerja para keramikus. Pembahasan hasil analisis data dan perancangan yang dibahas dalam penelitian ini tetap berfokus pada perancangan *brand identity*.

Subjek penelitian adalah komunitas perajin keramik yang aktif di studio independen di wilayah Jabodetabek, Bandung, dan Yogyakarta. Subjek yang dipilih merupakan perajin yang terlibat langsung dalam praktik *experimental glaser*, melakukan dokumentasi hasil kerja mereka, serta memiliki pengalaman dalam proses pembuatan glaser keramik yang meliputi pemahaman material serta teknik.

1.4 Maksud dan Tujuan Research & Technology Program

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang *brand identity* yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi *mobile* dokumentasi glaser keramik, yang dapat dipertanggungjawabkan pada akhir pelaksanaan. Tujuan penelitian antara lain:

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi calon pengguna aplikasi *mobile* dokumentasi glaser keramik, serta melakukan proses *validation* untuk memastikan *brand identity* yang dirancang relevan dan dapat diterima oleh komunitas perajin keramik.
2. Merancang *brand identity* yang merepresentasikan nilai-nilai seni keramik serta elemen-elemen yang akrab dengan komunitas perajin keramik.
3. Menghasilkan *Graphic Standard Manual* sebagai panduan untuk *brand identity* yang dapat diterapkan pada aplikasi *mobile* dokumentasi glaser keramik.
4. Menghasilkan luaran berupa Hak Kekayaan Intelektual (HKI) desain *brand* serta laporan penelitian yang berisi dokumentasi proses perancangan *brand identity*.
5. Menyusun laporan penelitian dan dokumentasi PRO-STEP Research & Technology sebagai dasar pengembangan aplikasi selanjutnya.

1.5 Urgensi Research & Technology Program

Urgensi penelitian ini didasari oleh metode pencatatan formula atau resep glasir di studio keramik yang umumnya dilakukan secara manual, baik menggunakan buku catatan, maupun kertas kerja, yang rentan untuk hilang dan rusak, sehingga banyak hasil eksperimen glasir tidak terdokumentasikan dengan baik dan sulit dievaluasi. Seiring dengan meningkatnya aktivitas studio keramik modern di Indonesia, muncul sebuah urgensi tinggi akan sistem dokumentasi yang lebih terstruktur, mudah diakses, dan berkelanjutan.

Bidang urgensi penelitian ini didasari oleh perkembangan teknologi digital, yang menunjukkan peluang dalam pengembangan sebuah aplikasi *mobile* dokumentasi glasir keramik yang dapat meningkatkan efisiensi pencatatan. Selain itu, terdapat sebuah urgensi tinggi dalam tahapan awal pengembangan aplikasi tersebut, yaitu diperlukan perancangan *brand identity* terlebih dahulu agar aplikasi nantinya mudah dikenal, diterima, dan digunakan oleh komunitas perajin keramik.

1.6 Luaran Research & Technology Program

Hasil penelitian yang menjadi luaran dari penelitian ini meliputi:

1. *Graphic Standard Manual* (GSM) sebagai panduan implementasi *brand identity* aplikasi *mobile* dokumentasi glasir keramik.
2. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) terkait *Graphic Standard Manual* (GSM).
3. Laporan penelitian yang berisi dokumentasi proses perancangan *brand identity* aplikasi *mobile* dokumentasi glasir keramik.

1.7 Manfaat Melaksanakan Research & Technology Program

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih meluas serta berdampak pada beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi Penulis

Meningkatkan dan memperdalam pemahaman serta keterampilan dalam merancang sebuah *brand identity*, beserta pedoman yang menjadi

acuan dalam implementasinya pada aplikasi *mobile* dokumentasi glasir keramik. Selain itu, hasil perancangan ini dapat menambah portofolio.

2. Bagi Mitra

Memberikan manfaat bagi komunitas perajin keramik di Indonesia dengan menghadirkan suatu *brand identity* yang merepresentasi seni keramik serta komunitas perajin, sehingga mempermudah pemahaman, pengenalan, dan penerimaan aplikasi *mobile* dokumentasi glasir, yang dapat membantu mereka dalam dokumentasi proses glasir. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam mengembangkan standar identitas visual, sehingga dapat meningkatkan profesionalisme komunitas keramik.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Memberikan kontribusi secara akademis dengan memperkaya literatur dan arsip dalam praktik penelitian di bidang Desain Komunikasi Visual, terutama dalam perancangan sebuah *brand identity* untuk aplikasi *mobile*. Penelitian ini juga dapat meningkatkan reputasi universitas, dengan menjadi basis dari kolaborasi penelitian lanjutan antara universitas dan industri seni keramik di masa mendatang.

1.8 Waktu dan Prosedur Research & Technology Program

Dalam program PRO-STEP Research & Technology yang akan dijalani berbobot 20 SKS, atau setara dengan 640 jam kerja (18-20 minggu dalam 1 semester). Berikut ini merupakan bagan detail skema waktu kerja cluster PRO-STEP Research & Technology, beserta penjelasan alur penelitian yang dijalankan oleh penulis:

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 1.1 Bagan Alur Penelitian PRO-STEP Research & Technology Program

Dibawah ini, tercantum rincian terkait jadwal bimbingan, kunjungan studio, dan kegiatan pengumpulan data yang dilaksanakan bersama dengan rekan tim penelitian, seperti wawancara (*offline* dan *online*) dan *Validation Testing*, sebagai berikut:

Tabel 1.1 Tabel *Timeline* Kegiatan Bimbingan, Kunjungan Studio, dan Pengumpulan Data

No.	Jenis Kegiatan		Tanggal
1.	Bimbingan Perdana (<i>Online</i>) melalui ZOOM Meeting		22 Juli 2025
2.	Kunjungan Studio ke Gridwerk Studio		08 September 2025
	a.	Wawancara Agustinus Satya (<i>Offline</i>) dari Asat Studio	
	b.	Observasi langsung Gridwerk Studio	
3.	Bimbingan (<i>Offline</i>) di Universitas Multimedia Nusantara		12 September 2025
4.	Kunjungan Studio ke Tommy Keramik Studio		20 September 2025
	a.	Bimbingan (<i>Offline</i>) di Tommy Keramik Studio	
	b.	Wawancara Ignatius Tommy Febrian dari Tommy Keramik Studio	

No.	Jenis Kegiatan	Tanggal
	c. Observasi langsung Tommy Keramik Studio	
5.	Wawancara Bregas Harrimardoyo (<i>Online</i>) melalui ZOOM Meeting	21 September 2025
6.	Bimbingan (<i>Offline</i>) di Universitas Multimedia Nusantara	24 Oktober 2025
7.	Bimbingan (<i>Online</i>) melalui WhatsApp Group	31 Oktober 2025
8.		14 November 2025
9.	Bimbingan (<i>Offline</i>) di Universitas Multimedia Nusantara	21 November 2025
10.		28 November 2025
11.	Pelaksanaan <i>Validation Testing</i>	28 November 2025
12.		1 Desember 2025

Demikian rincian terkait daftar jadwal kegiatan selama penelitian ini berlangsung, yang meliputi bimbingan dengan supervisor (*offline dan online*), kunjungan studio, serta pengumpulan data, seperti wawancara (*offline dan online*), dan *Validation Testing* yang telah dilaksanakan oleh penulis bersama dengan rekan tim penelitian.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A