

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Konsep industri kreatif pertama kali di dokumentasikan pada tahun 1994 di Australia ketika pemerintah Australia merilis kebijakan yang menyangkut unsur budaya dengan sebutan "Bangsa kreatif, yang dirancang untuk membantu Australia meningkatkan peluang pekerjaan di bidang komputer pada masa itu dan meningkatkan budaya global yang dimungkinkan oleh media digital. Kebijakan industry kreatif ini pertama kali merupakan kebijakan yang didasari budaya saja, tetapi juga seiring berjalannya waktu kebijakan ini menerapkan unsur-unsur nilai ekonomi juga pada kebijakan “Bangsa Kreatif”. Laporan tersebut juga menekankan potensi peningkatan ekonomi bagi kegiatan budaya dan seni (Analysis & Policy Observatory (APO) Australia, 1994).

Industri kreatif adalah industri yang memanfaatkan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Departemen Perdagangan RI, 2009). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), 3 subsektor dari 14US subsektor total di bawah kategori ekonomi kreatif yang memiliki kontribusi yang paling tinggi bagi produk domestik bruto (PDB) adalah produk fesyen, kuliner, dan kriya. Kontribusi masing-masing subsektor itu adalah 41 % untuk kuliner, fesyen berkontribusi sebesar 17 % dan kriya sebesar 14,9 %.

Bahasa sangsekerta memiliki istilah “kriya” berasal dari akar kata “kr” yang artinya mengerjakan, dari akar kata tersebut kemudian menjadi kata: karya, kriya, kerja. Dalam arti khusus adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau objek, dari pemahaman sebelumnya memperjelas arti bentuk hasil yang termasuk ragam dan jenis tekniknya disebut seni kriya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Kriya” adalah pekerjaan (kerajinan) tangan.

Kriya adalah hasil pembuatan produk fungsional manusia yang membutuhkan kemahiran kecekatan tangan dalam memadukan pemakaian alat yang menghasilkan barang yang memenuhi kebutuhan sehari-hari (Made Bandem, 2002). Kesenian kriya telah ada sejak dahulu pada kelompok-kelompok masyarakat tradisional yang merefleksikan lingkungan, budaya dan geografis tempat penciptaan kriya tersebut, baik dalam nilai-nilai estetika dan juga etika. Sistem pewarisan keahlian kesenian kriya dilakukan secara turun temurun sehingga dikategorikan sebagai seni tradisional.

Produk kriya yang berkualitas memerlukan persiapan pengembangan desain. Desain yang tidak hanya mengandung nilai estetik tetapi nilai guna, nilai ekonomis dan juga budidaya kekayaan alam Indonesia. Pembauran kekayaan alam Indonesia dalam seni kriya merupakan upaya untuk menambahkan nilai-nilai produk kriya. Salah satu upayanya adalah dengan mengangkat inspirasi desain dari kekayaan alam sekitar yaitu cangkang kerang yang sering ditemui di pantai.

Pengambilan inspirasi objek tersebut tentu tidak serta-merta, tetapi memiliki alasan dalam penciptaannya sebagai kriya seni yang bernilai lebih. Cangkang kerang merupakan salah satu kekayaan budidaya alam yang sangat berlimpah dan merupakan sebagai salah satu sumber penghasilan utama dari wilayah-wilayah pesisir di Indonesia (Aditya, 2014). Cangkang kerang adalah kerangka penyangga atau bisa disebut juga rumah untuk moluska yang disebut exoskeletons (WD Callister, 2003). Pengambilan tema cangkang kerang tersebut merupakan hasil dari pengamatan yang dilakukan ketika mengamati dan melakukan riset terhadap kekayaan alam Indonesia yang akhirnya dijadikan bahan acuan menciptakan karya pengeras suara akustik keramik dengan pendekatan biomimikri.

Biomimikri adalah metode desain yang mengambil inspirasi dari Alam untuk solusi berkelanjutan bagi tantangan manusia. Alam memiliki pola dan strategi yang dapat ditiru dan diterapkan oleh para desainer dalam memecahkan masalah sehari-hari (Benyus, 1997). Tanduk lembu seperti domba, kambing, rusa dll digunakan untuk shofar (terompet tanduk) dalam budaya Yahudi. Shofar ditiup dahulu kala untuk

menandakan adanya perang, suara yang dihasilkan lantang oleh karena bentuk spiral dari tanduk hewan (Judith, 1972). Bentuk spiral yang terdapat di tanduk menginspirasi penulis untuk mencari inspirasi bentuk alam yang memiliki unsur spiral yang berguna untuk memperbesar suara, yaitu cangkang kerang sebagai inspirasi utama pembuatan penguat suara non-elektrik.

Penguat suara biasa digunakan untuk keperluan sound system. Penguat suara pada umumnya dibagi menjadi dua kategori yaitu, penguat suara aktif dan penguat suara pasif. Penguat suara aktif yaitu penguat suara yang memiliki komponen amplifier elektrik di dalamnya, dan penguat suara pasif merupakan perangkat yang memperkuat suara tanpa menggunakan daya/energi apapun, penguat suara pasif berfungsi seperti terompet dengan mengubah impedansi udara di sekitar penguat suara untuk memaksimalkan efisiensi sumber suara.

Penulis terinspirasi untuk membuat kriya penguat suara non-elektrik yang terbuat dari bahan keramik, karena keramik merupakan salah satu bahan yang dapat memantulkan suara dengan baik. Alasan lain adalah setelah melakukan riset pembuatan produk kriya yaitu penguat suara non-elektrik yang terbuat dari keramik masih jarang ditemui sehingga memberikan nilai lebih atas keunikan bahan pembuatan kriya penguat suara tersebut. Istilah 'keramik' datang dari kata Yunani 'keramikos', yang berarti barang yang dibakar. Keramik tradisional seperti porselen, batu bata, ubin, gelas, dll, yang dibuat menggunakan tanah liat sebagai bahan bakunya. Bahan-bahan dasar pembuatan keramik dibentuk melalui proses pembuatan dengan suhu tinggi yaitu dengan pembakaran.

Pemilihan terhadap bentuk cangkang kerang dengan pendekatan biomimikri merupakan hasil dari eksplorasi dan pertimbangan penulis dalam menentukan opsi atau sumber inspirasi berdasarkan riset yang telah dilakukan. Oleh karena itu pendesainan penguat suara non-elektrik keramik berbentuk cangkang kerang memiliki dasar dalam pemilihan inspirasi bentuknya karena di antara semua bentuk inspirasi pendekatan biomimikri yang ada di alam, bentuk cangkang kerang spiral representatif terhadap

pengembangan produk yang berhubungan dengan suara, dan kurangnya produk kriya yang memiliki estetika kelompok pencinta pantai (*beach boho aesthetic*). Alasan ketiga dalam pemilihan bentuk cangkang kerang ialah penulis memiliki fokus kearah peningkatan nilai seni kriya dengan mengangkat inspirasi dari sumber daya alam di daerah pesisir Indonesia yang sering menjadi salah satu destinasi wisata bagi wisatawan domestik ataupun mancanegara.

I.2 Pendekatan Metodologis

Proses penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *biomimicry* atau biomimikri dengan model biomimikri desain spiral. Biomimikri desain spiral adalah proses langkah demi langkah untuk mengubah strategi alam menjadi solusi desain yang inovatif dan berkelanjutan. Spiral Desain Biomimikri dikembangkan pada tahun 2005 oleh Carl Hastrich, seorang desainer industri yang membangun fondasi untuk biomimikri.

I.3 Identifikasi Masalah

Dari paparan diatas dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah:

1. Kurangnya produk kriya yang representatif terhadap estetika *boho beach*.
2. Kurangnya bentuk desain pengeras suara non-elektrik yang representatif terhadap kekayaan alam di Indonesia;
3. Bahan keramik yang masih jarang dipakai untuk pembuatan pengeras suara non-elektrik.

I.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian yang akan dibahas dalam karya tulis ini adalah sebagai berikut:

1. Cangkang kerang sebagai inspirasi produk dalam karya tulis yang banyak ditemui di daerah pantai Indonesia yang sering menjadi objek wisata.
2. Keramik sebagai bahan utama pembuatan produk kriya.
3. Pengguna dewasa berusia 18 tahun keatas.

I.5 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan dan menghasilkan pengeras suara non-elektrik berbahan dasar keramik dengan pendekatan biomimikri spiral kerang laut sebagai inspirasi penciptaan produk?

I.6 Tujuan dan Sasaran Penelitian

Penelitian ini bertujuan menciptakan karya seni yang inovatif, dan representatif yaitu pengeras suara non-elektrik dengan bentuk cangkang kerang sebagai bentuk eksplorasi bahan dan pembelajaran teknik pembuatan kerajinan keramik untuk diaplikasikan pada karya seni.

I.7 Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat produk original dengan menggunakan metode biomimikri dalam ide pembentukannya dan meningkatkan nilai kriya produk pengeras suara non-elektrik dengan melibatkan salah satu inspirasi bentuk dari alam yaitu, cangkang kerang sebagai inspirasi yang representatif terhadap estetika pantai boho (*beach boho aesthetic*) dengan medium keramik.

I.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, pendekatan metodologis, identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan kerangka kerja penelitian.

BAB II TINJAUAN TEORITIS

Bab ini membahas teori yang berkaitan dan mendukung proses penelitian. Teori-teori ini akan digunakan sebagai dasar untuk merumuskan metode penelitian dan alat untuk melakukan analisa pada bab V.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode yang digunakan, penentuan sumber data dan informasi, instrumen dan prosedur pengumpulan data dan informasi serta instrument analisis.

BAB IV DATA LAPANGAN DAN ANALISIS

Bab ini berisi analisa dan data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian yang digunakan untuk menarik konklusi hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian secara keseluruhan agar dapat menghasilkan saran untuk penelitian berikutnya.

I.9 Kerangka Kerja Penelitian

