

## Desain Piranti Makan Kontemporer Berbasis Karakter Kriya Gerabah Desa Penujak, Lombok

Fauzy Prasetya Kamal, Tisa Granicia

Desain Produk, Universitas Paramadina, Kandura Studio  
[fauzy.kamal@paramadina.ac.id](mailto:fauzy.kamal@paramadina.ac.id), [tisagranicia@gmail.com](mailto:tisagranicia@gmail.com)

### ABSTRACT

*Craftspeople from various regions of Indonesia have developed specialised earthenware pots and vessels for preparing, cooking, and storing foodstuff. These clay pots and pans' design is made by adhering to their communal needs, aligned with the local clay's characteristics. Lombok, an island in Indonesia's West Nusa Tenggara province known for its pottery, is represented by the three major pottery producing areas of Banyumulek, Masbagik Timur, and Penujak. Primarily, earthenware is chosen for its vast availability and its qualities of porosity allowing for fast firing, cooking over hot woodfire or for cooling and storing. However, distinctive Lombok earthenware pots and vessels have evolved, impacted by local necessities and its clay's characteristics. Special pre-firing and post-firing techniques have been developed to reduce porosity, smoothen surfaces and produce particular colours. Although these techniques were developed to adjust to the limitations of available resources, they have managed to produce distinctive pottery traits emblematic of the Lombok Potteries.*

*The purpose of this study is to explore the unique qualities of local Lombok earthenware and its potential applications towards creating contemporary tableware designs. The data from this study were obtained from the implementation of the Ministry of Trade's DDS (designers dispatch service) programme alongside documentation from product photos from the Kandura Studio ceramics studio. Penujak village was chosen as a producing partner for its finer clay and its ability to produce smaller designs. The design process includes these three stages : research on local techniques, setting design parameters, continued with design exploration and experimentation. It is crucial to understand the unique making process of Lombok pottery to utilise its potential in forming the foundations of the contemporary design outputs. Six designs have been produced in this research, deploying distinctive Lombok pottery traits to serve contemporary needs.*

*Keywords: Craft, Design, Earthenware, Pottery, Ceramics, Lombok*

### ABSTRAK

Pekriya dari berbagai daerah di Indonesia telah mengembangkan berbagai bejana dan wadah gerabah khusus untuk menyiapkan, memasak, dan menyimpan bahan makanan. Desain pot dan wajan tanah liat ini dibuat dengan mengikuti kebutuhan komunal mereka, selaras dengan karakteristik tanah liat setempat. Lombok, sebuah pulau di provinsi Nusa Tenggara Barat Indonesia yang terkenal dengan kriya gerabahnya, diwakili oleh tiga daerah penghasil gerabah utama yaitu Banyumulek, Masbagik Timur, dan Penujak. Bahan tanah liat merah dipilih karena ketersediaannya yang banyak dan karakter material yang memungkinkan untuk proses pembakaran cepat dalam tahap produksi. Juga, wadah gerabah mudah digunakan untuk memasak dengan kayu bakar maupun untuk pendinginan dan penyimpanan makanan. Namun, tembikar dan bejana khas Lombok telah berevolusi, dipengaruhi oleh kebutuhan masyarakat lokal dan kekhasan tanah liatnya. Teknik pra-pembakaran dan pasca-pembakaran khusus telah dikembangkan untuk mengurangi porositas, memperhalus permukaan, dan menghasilkan warna tertentu. Meskipun teknik-teknik ini dikembangkan untuk menyesuaikan dengan

keterbatasan sumber daya yang tersedia, mereka telah berhasil menghasilkan ciri khas yang menjadi simbol Tembikar Lombok.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi kualitas unik dari gerabah lokal Lombok dan potensi penerapannya dalam penciptaan desain peralatan makan kontemporer. Data dari penelitian ini didapatkan dari pelaksanaan program DDS (designers dispatch service) kementerian perdagangan dan dokumentasi dari foto produk studio keramik Kandura Studio. Desa Penujak dipilih sebagai mitra penghasil karena tanah liatnya yang lebih halus dan kemampuannya menghasilkan desain yang lebih kecil. Proses desain meliputi tiga tahap : penelitian teknik lokal, pengaturan parameter desain, dilanjutkan dengan eksplorasi dan eksperimen desain. Sangat penting untuk memahami proses pembuatan gerabah Lombok yang unik untuk memanfaatkan potensinya dalam membentuk dasar-dasar keluaran desain kontemporer. Dua belas desain telah dihasilkan dalam penelitian ini, menggunakan ciri khas gerabah Lombok untuk melayani kebutuhan kontemporer.

Kata kunci: *Kriya, Desain, Gerabah, Keramik, Lombok, Tableware*

## LATAR BELAKANG

Penelitian ini berfokus pada perancangan piranti makan kontemporer berbasis karakter praktik kriya gerabah Penujak, Lombok. Penciptaan seri desain baru ini dilakukan untuk merespon kebutuhan pasar kontemporer dengan berbasis praktik kriya lokal sekaligus dilatari oleh kebutuhan revitalisasi praktik kriya tersebut. Tujuan dari perancangan ini adalah penciptaan perangkat piranti makan berbasis praktik kriya gerabah Lombok sebagai pelengkap piranti makan keramik kontemporer. Kebaruan dari desain yang dihasilkan pada perancangan ini adalah penggunaan material khas gerabah Lombok untuk menghasilkan desain alas piring pendamping piranti makan kontemporer. Sasaran pasar / pengguna dari seri desain ini adalah untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga warga perkotaan.

Karakter gerabah yang dibakar dengan suhu rendah (700-800°C) menghasilkan karakter yang cenderung rapuh, berpori besar dan mudah tembus air. Hal ini menyebabkan berkurangnya penggunaan gerabah Lombok untuk kebutuhan piranti makan sehari-hari. Sebagian produk gerabah Lombok yang saat ini umum ditemui, cenderung dibuat untuk melayani pasar tradisional dan kebutuhan pariwisata berupa cenderamata sederhana. Selain itu, beberapa produsen gerabah juga melayani pasar global dengan mengeksport gerabahnya dengan volume besar, dengan nilai satuan yang kecil. Produksi massal untuk kebutuhan konsumsi global melalui jalur ekspor ini merupakan hal baru bagi banyak komunitas pekriya Lombok. Tidak lazimnya produksi massal di tradisi kriya Indonesia, menyebabkan ketiadaan peran produksi, distribusi, dan konsumsi massal pada sebagian besar masyarakat tradisional Indonesia. Gagasan konsumsi ini sebagai cara untuk mendapatkan konsumen baru untuk menyeimbangkan peningkatan produktivitas dan pertumbuhan tidak ada secara tradisi di Indonesia (Buchori, 2017).

Perubahan pola kerja komunitas kriya tradisional demi mengikuti tuntutan harga dan skala produksi pasar global telah menciptakan ketergantungan terhadap ekonomi eksternal. Juga, komunitas pekriya harus mengkomodifikasi produk kerajinan mereka dengan menggunakan pendekatan industri untuk produksi massal untuk mendapatkan keuntungan dan bertahan hidup. Komodifikasi kerajinan berisiko besar melemahkan dan mengabaikan kearifan budaya, ekologi, dan sosial setempat. Kearifan berbasis tempat ini unik penting karena dibangun dari identitas yang telah memelihara dan mempertahankan lingkungan, ekonomi, dan masyarakatnya. Bahkan, beberapa peneliti menekankan bahaya

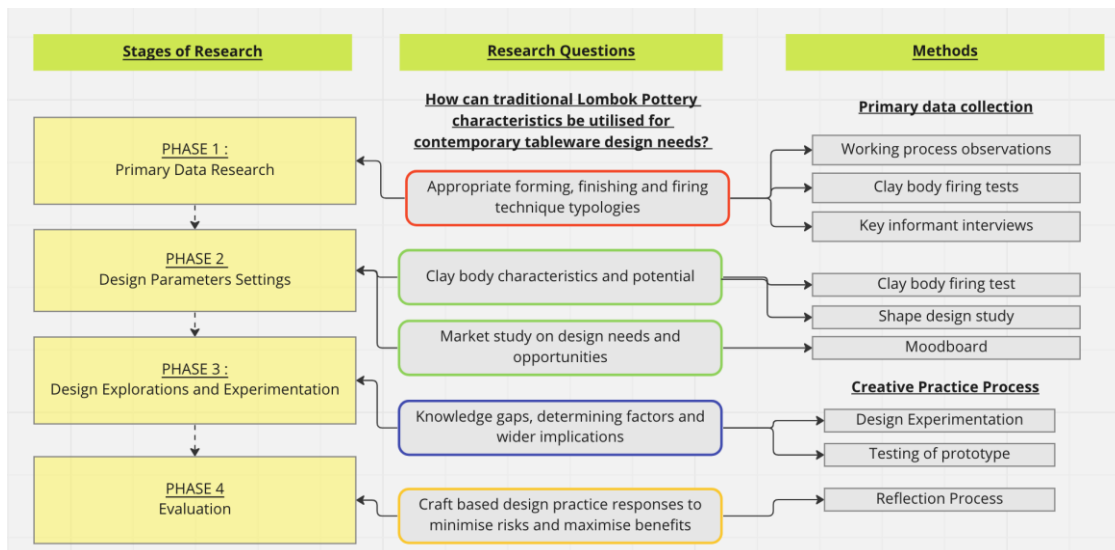
berproduksi untuk pasar global yang dapat berarti memasuki perlombaan menuju ke dasar (Kaplinsky 2000; Kaplinsky et al. 2002).

Seri desain yang dibuat pada penelitian ini dirancang untuk merespon kebutuhan warga perkotaan domestik dengan menghadirkan kembali keramik khas Lombok yang sudah jarang digunakan sebagai piranti makan. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan akses alternatif ke pasar selain ekspor kepada pekriya gerabah Lombok, yaitu akses ke pasar domestik perkotaan. Penerjemahan ulang potensi karakter gerabah Lombok dilakukan untuk membaca peluang intervensi desain yang akan dilakukan berbasis kriteria desain sebagai berikut, yaitu:

1. Kebaruan desain piranti makan berbasis karakter praktik kriya Gerabah Lombok, selanjutnya disebut sebagai kriteria desain 1 (KD1)
2. Desain piranti makan gerabah Lombok yang secara fungsi dapat digunakan berdampingan dengan produk kontemporer serupa, selanjutnya disebut sebagai kriteria desain 2 (KD2)
3. Desain piranti makan gerabah Lombok yang berpotensi dapat memenuhi selera pasar perkotaan, selanjutnya disebut sebagai kriteria desain 3 (KD3)

Berdasarkan kriteria tersebut, maka dipilih pendekatan strategi desain berupa identifikasi tahapan dimana intervensi desain berpotensi untuk dilakukan. Selain itu, penentuan parameter desain juga dilakukan untuk merespon pasar potensial dan menentukan karakteristik fisik peranti makan kontemporer. Selain itu, identifikasi karakter gerabah potensial yang selaras dengan kebutuhan keramik kontemporer juga dilakukan melalui tahap riset data primer dan eksperimen desain.

## METODOLOGI



Gambar 1. Diagram Fase

Penelitian berupa perancangan desain ini dilandasi oleh teori *research through design* (Frayling, 1993). Teori ini digunakan untuk mendayagunakan *tacit knowledge* dari pekriya Lombok dan menggabungkannya dengan pendekatan desain kontemporer untuk menghasilkan seri desain baru berbasis kriya. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan struktur yang membagi penelitian ke dalam empat fase. Fase pertama adalah riset data primer yang bertujuan untuk menentukan teknik pembentukan, dekorasi, dan *finishing* gerabah Lombok yang sesuai dengan kebutuhan piranti makan kontemporer. Fase ini dilakukan melalui observasi proses kerja pekriya

gerabah, pengujian pembakaran tanah liat lokal Lombok, serta diskusi dengan pekriya. Di tahap ini, peluang intervensi desain akan dikenali dan dijadikan dasar untuk tahap penelitian di fase berikutnya. Fase kedua meliputi penentuan parameter desain berdasarkan dari studi potensi karakteristik gerabah Lombok serta peluang pasar dan kebutuhan piranti makan gaya hidup kontemporer. Studi teknis pada tahap ini dilakukan melalui eksperimen dengan tanah liat, melalui studi cara pembentukan, pembakaran *testpiece* tanah liat. Sedangkan studi konsep desain dilakukan melalui pembuatan *moodboard* terkait studi pasar, kebutuhan desain dan citra desain piranti makan kontemporer.

Fase ketiga mencakup eksplorasi desain berikut eksperimen dengan material tanah liat dan proses pembuatan gerabah Penujak. Fase ini bertujuan untuk mengenali kesenjangan pengetahuan tentang potensi eksplorasi desain gerabah, faktor penentu serta implikasinya. Studi pada fase ketiga ini dilakukan melalui eksperimen desain lanjutan, dilengkapi dengan pembuatan dan pengujian purwarupa. Fase keempat merupakan fase evaluasi untuk merumuskan respons praktik desain berbasis kriya untuk meminimalkan risiko dan memaksimalkan manfaat.

## DISKUSI

### Fase 1: Riset Data Primer

Pada tahap ini, dilakukan riset untuk penentuan teknik pembentukan, dekorasi, dan *finishing* gerabah Lombok yang sesuai dengan kebutuhan piranti makan kontemporer. Observasi proses kerja pekriya gerabah ini, dilengkapi dengan wawancara mendalam dengan responden yang adalah koordinator pekriya di salah satu bengkel keramik di desa Penujak. Wawancara dan observasi ini dilakukan pada keempat tahap yang berpotensi untuk dilakukan intervensi desain. Tahap pembakaran dianggap tidak berpotensi untuk dilakukan intervensi desain, karena tahap ini dilakukan secara komunal sehingga harus dilakukan dengan suhu dan parameter konvensional sesuai kebiasaan desa Penujak. Keempat tahap yang berpotensi untuk dilakukan intervensi desain adalah sebagai berikut:

#### A. Tahap Persiapan dan Pemilihan Tanah

Pada tahap pekerjaan ini, bahan baku tanah liat dipilih berdasarkan tingkat kehalusannya, dan dipilih sesuai fungsinya. Tanah liat bisa didapatkan dari lingkungan sekitar baik itu di dekat sawah atau ladang. Untuk mendapatkan kualitas tanah yang baik, pengrajin di Desa Penujak mengambil tanah liat dari pegunungan Belibe di Desa Bonder. Di desa Penujak, untuk membuat membuat barang berukuran sedang dan kecil, tanah liat berpartikel sedang/tidak terlalu kasar dipilih sebagai bahan baku utama. Sedangkan tanah liat berpartikel halus dipilih untuk dijadikan lumpur yang akan digunakan sebagai pelapis. Tanah liat dengan partikel yang halus biasanya didapatkan dengan cara menyaring/ mengayak tanah liat yang kasar, tanah liat kasar biasanya mengandung banyak pengotor seperti kerikil atau batu-batuan dengan ukuran yang sangat kecil, pemilahan dilakukan dengan cara menyaring/mengayak tanah tersebut dengan saringan pasir, untuk kemudian diambil bagian yang halusnnya.

Selain tanah liat sebagai bahan baku utama, para pengrajin mencampurkan pasir halus ke dalam adonan tanah liat, hal ini dilakukan untuk membuat struktur badan gerabah menjadi lebih kuat pada saat dilakukan pembakaran. Pasir didapatkan dari pinggiran sungai atau membelinya langsung kepada pengeruk pasir.

Tanah liat yang didapat dari pegunungan ini kemudian dikeringkan selama 2-3 hari, lalu setelah kering direndam di dalam air selama 2-3 hari lagi, hal ini untuk membuat tanah liat menjadi lebih mudah untuk diolah menjadi lumpur, sehingga akan mempermudah proses penyaringan untuk memisahkan batu-batu kecil yang ada di dalam tanah. Batu harus dipisahkan karena dapat menimbulkan kegagalan pada saat pembakaran. Setelah proses penyaringan, lumpur tanah liat kemudian kembali dijemur sampai menjadi lebih kental.

Tahap selanjutnya adalah menambahkan pasir halus ke dalam tanah. Perbandingannya adalah 1:1, lalu tanah di uleni dengan cara diinjak-injak sehingga tanah menyerupai adonan kue dan bersifat homogen, siap untuk digunakan.



Gambar 2. Dua Jenis tanah liat yang digunakan di desa Penujak

#### B. Tahap Pembentukan

Pada tahap pembentukan, tanah liat dibentuk menjadi lembaran (*slab*) menggunakan alat kayu penggiling, alas karung dan bilah kayu kecil sebagai pengukur ketebalan lembaran tanah liat. Untuk keperluan eksperimen pembuatan produk piranti makan, maka dibuat ukuran lembaran tanah sebesar 60 x 60 cm. Setelah digiling hingga rata, lembaran tanah kemudian dikeringkan hingga mendekati tahap kering kulit (*leather hard*) dan dibentuk menggunakan mal percobaan. Tahap pembentukan saat *leather hard* ini dilakukan agar tanah liat tidak mengalami deformasi bentuk pada saat pemotongan dilakukan.



Gambar 3. Proses Pembentukan Gerabah di Desa Penujak



### C. Tahap Dekorasi Pra-Pembakaran

Sebelum tanah liat dikeringkan hingga mendekati tahap kekeringan *bone dry*, dekorasi diterapkan dengan menggunakan cap tanah liat untuk menghasilkan indentasi pada permukaan tanah liat (*deboss*). Cap ini kemudian dapat dilakukan berulang untuk membentuk pola dekorasi. Lalu pada tahap *greenware*, permukaan tanah liat digosok / *burnishing* dengan menggunakan alat bantu logam dan dibasahi dengan lumpur tanah liat halus yang dicampur dengan minyak.



Gambar 4. Bahan, alat serta hasil pemolesan greenware pra pembakaran.

### D. Tahap Dekorasi Pasca-pembakaran

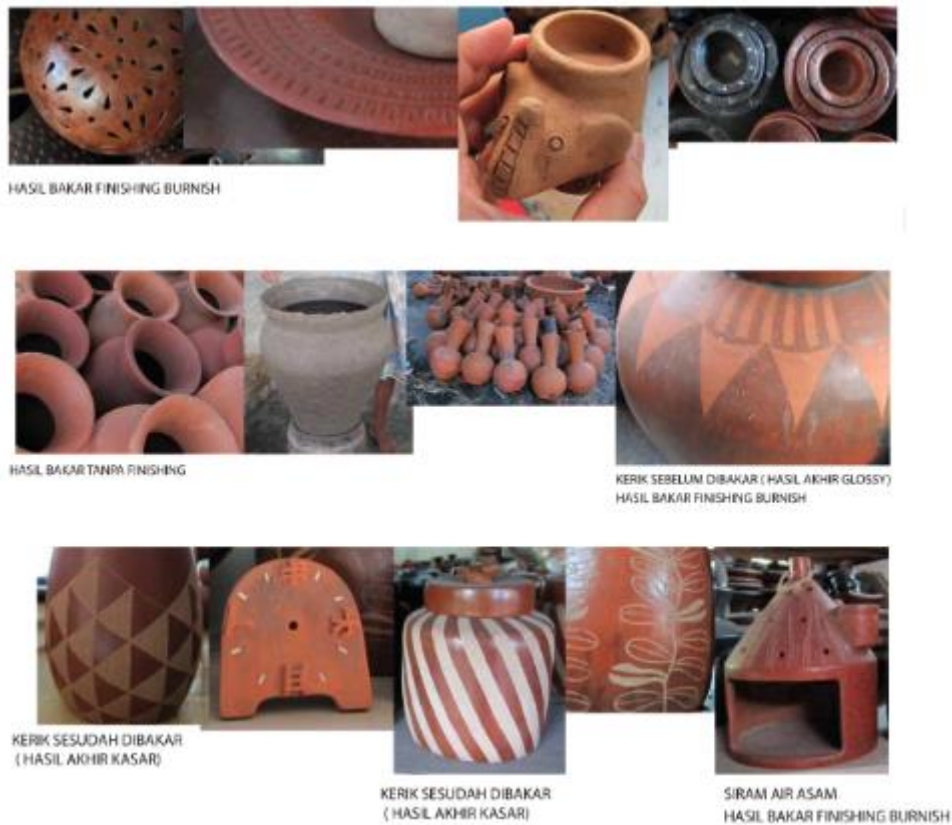
Ada tahap krusial pasca pembakaran, dimana saat suhu gerabah matang masih panas, tambahan dekorasi dapat diterapkan. Setelah suhu bakar mencapai kematangan, gerabah yang masih panas dapat dikeluarkan dari tungku dan disiram air asam jawa untuk menghasilkan corak kecoklatan gelap. Selain itu, setelah mencapai tingkat kematangan, sekam membara di tungku pembakaran dapat ditambah dengan jerami untuk menghasilkan asap yang menghitamkan gerabah. Teknik lain yang umum digunakan adalah teknik kerik permukaan gerabah untuk mengikis permukaan gerabah dan mengekspos warna di bawah permukaan.



Gambar 5. Hasil dekorasi gerabah dengan teknik bercak air asam jawa, hitam pengasapan dan teknik kerik permukaan (kiri - kanan)

## Fase 2 : Penentuan Parameter Desain

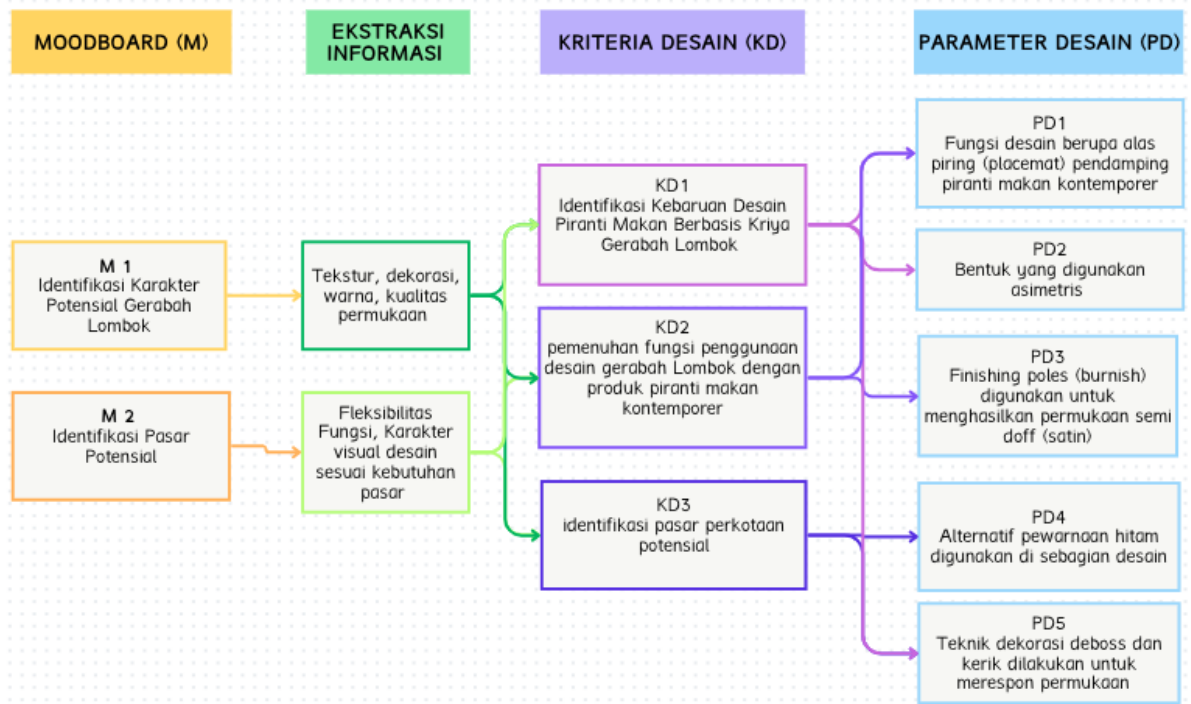
Berdasarkan fase A, riset dilanjutkan untuk penentuan parameter agar intervensi desain yang dibuat selaras dengan kapasitas karakter kriya gerabah Lombok dan kebutuhan piranti makan kontemporer. Pada tahap ini, sebanyak dua *Moodboard* dibuat, *moodboard* pertama (M1) dibuat untuk identifikasi karakter gerabah Lombok yang berpotensi dijadikan sebagai elemen desain seperti tekstur, dekorasi, warna dan kualitas permukaan. M1 ini dibuat untuk memenuhi KD1, yaitu identifikasi kebaruan desain piranti makan berbasis karakter praktik kriya Gerabah Lombok. KD1 akan dipenuhi dengan merespon pengayaan desain piranti makan melalui pemilihan pengayaan desain dan fungsi sebagai pendukung piranti makan kontemporer. *Moodboard* kedua (M2) dibuat memenuhi KD2 dan KD3, yaitu pemenuhan fungsi penggunaan desain gerabah Lombok dengan produk piranti makan kontemporer, serta mengidentifikasi pasar perkotaan potensial. Berikut ini adalah kedua moodboard serta tabel yang menguraikan informasi yang didapat dari M1 dan M2



Gambar 6. Moodboard 1 (M1) identifikasi karakter potensial gerabah Lombok



Gambar 7. Moodboard 2 identifikasi pasar potensial (M2)



Gambar 8. Penentuan Parameter Desain

Tabel 1. Parameter Desain

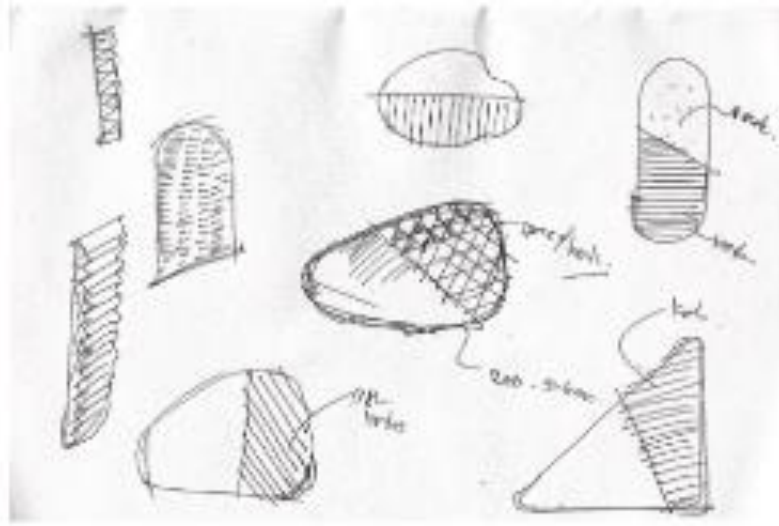
Mood board	Kriteria Desain	Parameter Desain	
M1, M2	KD1 , KD2	PD1	Fungsi desain berupa alas piring ( <i>placemat</i> ) pendamping piranti makan kontemporer (PD1)
M2	KD1, KD3	PD2	Bentuk yang digunakan asimetris
M1,M2	KD3	PD3	Finishing poles (burnish) digunakan untuk menghasilkan permukaan semi doff (satin)
M1	KD1, KD3	PD4	Alternatif pewarnaan hitam digunakan di sebagian desain
M1, M2	KD1, KD3	PD5	Teknik dekorasi <i>deboss</i> dan kerik dilakukan untuk merespon permukaan

### Fase 3 : Eksplorasi Dan Eksperimen Desain

Pada fase ketiga, penelitian dilanjutkan ke tahap eksplorasi desain berikut eksperimen dengan material tanah liat dan proses pembuatan gerabah Penujak. Eksplorasi desain dimulai dengan pembuatan sketsa desain dengan mengacu ke kedua moodboard yang telah dibuat dan ekstraksi informasi mengenai kriteria serta parameter desain. Produksi sketsa dibuat selama 1 minggu disertai



dengan diskusi dengan responden pekerja gerabah Penujak. Pembuatan sketsa dan diskusi di fase ini bertujuan untuk mengenali kesenjangan pengetahuan tentang potensi eksplorasi desain gerabah, faktor penentu serta implikasinya. Di studi fase ketiga ini dilakukan eksperimen desain lanjutan yang menghasilkan purwarupa seri desain sebanyak 12 buah. Selain itu, pengujian purwarupa dilakukan melalui sesi pemotretan dengan mendampingi desain hasil penelitian bersama piranti makan keramik kontemporer berbahan *stoneware*.



Gambar 9. Sketsa desain mengacu ke PD1, PD2



Gambar 10. Hasil purwarupa desain dan pemakaian dengan piranti makan stoneware kontemporer (dokumentasi Kandura Studio)

#### Fase 4 : Evaluasi

Fase keempat adalah evaluasi hasil purwarupa dan perumusan respons praktik desain berbasis kriya yang dapat meminimalkan resiko dan memaksimalkan manfaat pengenalan konsep baru pada praktik kriya lokal. Dari fase 1 dapat diidentifikasi tipologi teknik pembentukan, *finishing* dan pembakaran yang tepat guna untuk kebutuhan keramik kontemporer. Fase dua telah menghasilkan pengenalan karakteristik karakter kriya gerabah yang berpotensi dihubungkan dengan studi pasar potensial dan dijabarkan melalui 5 parameter desain (tabel 1). Eksplorasi dan eksperimen desain pada fase 3 dapat mengenali informasi kesenjangan pengetahuan tentang potensi eksplorasi desain gerabah, faktor penentu serta implikasinya. Informasi ini kemudian dikuatkan melalui pengujian purwarupa pada sesi foto.

Tabel 2. Evaluasi Penelitian

Parameter Desain	Faktor Penentu	Implikasi
PD1 : Fungsi desain berupa alas piring ( <i>placemat</i> ) pendamping piranti makan kontemporer (PD1)	Karakter gerabah yang rapuh, berpori besar dan mudah tembus air menjadi penghalang penggunaan untuk pasar perkotaan	Produk kriya gerabah hasil penelitian dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pasar perkotaan
PD2 : Bentuk yang digunakan datar, asimetris dan variatif	Desain bentuk gerabah tradisional memiliki citra desain yang berbeda dengan kebutuhan pasar tujuan	Produk kriya gerabah mempunyai keluwesan dalam penggunaan bersama piranti makan yang sudah ada di pasaran
PD 3: Finishing poles ( <i>burnish</i> ) digunakan untuk menghasilkan permukaan semi doff ( <i>satin</i> )	Finishing khas Penujak Lombok berupa permukaan semi-doff, pewarnaan hitam gerabah dan teknik dekorasi <i>deboss</i> dan kerik merupakan keahlian khas yang umum digunakan di Lombok.	Dengan menerapkan keahlian produksi gerabah khas Lombok ke konsep desain baru, peluang transmisi pengetahuan di kalangan pekriya lokal menjadi lebih besar.  Produk kriya gerabah Lombok mempunyai pembeda dengan produk keramik lain di pasar perkotaan.
PD 4 : Alternatif pewarnaan hitam digunakan di sebagian desain		
PD 5 : Teknik dekorasi <i>deboss</i> dan kerik dilakukan untuk merespon permukaan gerabah		

#### KESIMPULAN

Perencanaan dan pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan alur seperti proyek desain reguler yang dibingkai oleh metodologi *Research Through Design* (RtD). Selain itu RtD, penelitian ini juga menggunakan struktur empat fase sebagai kerangka kerja dan sarana ekstraksi informasi dari setiap tahapnya. Dua belas purwarupa desain bergaya kontemporer berbasis praktik kriya gerabah telah

dihasilkan dari penelitian ini. Semua desain tersebut juga melewati pengujian kriteria desain dan didokumentasikan melalui sesi foto. Berikut ini adalah kesimpulan temuan dari penelitian ini:

1. Penggunaan metodologi Research Through Design (RtD) digabungkan dengan struktur empat fase penelitian efektif dalam ekstraksi informasi penting. Kriteria desain di fase pendahuluan berfungsi sebagai titik awal proyek desain, kemudian melalui empat fase penelitian, informasi parameter desain didapat di fase 3, serta faktor penentu dan implikasi desain didapatkan di fase 4 penelitian
2. Dokumentasi visual dan tertulis pada setiap fase perlu menjadi perhatian khusus bagi peneliti dan desainer yang memilih menggunakan metode RtD
3. Keluwesan penerjemahan metodologi RtD di lapangan juga mampu mengakomodasi kesenjangan pengetahuan antara desainer dan pekriya gerabah. Kesenjangan ini antara lain terdapat di bidang pengetahuan desain, teknis pembuatan gerabah khas Lombok serta penggalan fungsi baru dari kapasitas kriya gerabah Lombok
4. Temuan penelitian di fase 4 (tabel 2) berpotensi untuk dijadikan dasar pengembangan desain bagi produk gerabah serupa di desa pembuat gerabah lain di Lombok.
5. Penentuan fungsi gerabah sebagai pendamping produk piranti makan konvensional berpotensi untuk dasar kriteria desain untuk pengembangan produk gerabah tradisional

Dari lima poin hasil kesimpulan di atas, terdapat peluang kemungkinan untuk penelitian lanjutan menggunakan metode RtD, struktur empat fase dan penelitian berbasis dokumentasi dalam proses intervensi desain berbasis kriya. Penelitian lanjutan ini diperlukan untuk memvalidasi konsep pengembangan produk desain berbasis kriya lanjutan, pengamatan interaksi dan peran yang diambil oleh desainer dan pekriya yang terlibat, serta identifikasi potensi kolaborasi lanjutan antara desain dan kriya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Buchori, I. (2010). Wacana Desain. Editor: RR Dhian Damajani & Dwinita Larasati, Penerbit ITB, Bandung.
- [2] Buchori, I. (2018) "What Did You Teach My Students?!" Interview by Victoria Gerrard
- [3] Victor Papanek : The Politics of Design, 2018, Vitra Design Museum, Victor J. Papanek Foundation, University of Applied Arts Vienna.
- [4] Kaplinsky, R. (2000) 'Globalisation and Unequalisation: What Can Be Learned from Value Chain Analysis?', *Journal of Development Studies*, 37:2, 117-146, DOI: 10.1080/713600071.
- [5] Lienda Loebis & Hubert Schmitz (2005) Java furniture makers: 'Globalisation winners or losers?', *Development in Practice*, 15:3-4, 514-521, DOI: 10.1080/09614520500075979.
- [6] Kaplinsky, R. (2000) 'Globalisation and Unequalisation: What Can Be Learned from Value Chain Analysis?', *Journal of Development Studies*, 37:2, 117-146, DOI: 10.1080/713600071.
- [7] M. Saraswati and S. Setiawan, "Desain Perhiasan Keramik Kombinasi Logam Dengan Inspirasi Flora dan Fauna Khas Jawa Barat", *JDI*, vol. 3, no. 1, pp. 57-65, Jul. 2021
- [8] UNESCO (2005). Designers Meet Artisans : A Practical Guide, Craft Revival Trust/ Artesanías de Colombia S.A. / UNESCO, New Delhi : Craft Revival Trust ; Bogota, Colombia : Artesanías de Colombia S.A. ; Paris: UNESCO
- [9] G. R. Kartika, E. Putra, and D. Ismail, "Design Of Serveware For Sanggar and Sapitan Lidah With Kawung Pattern Decoration On Bayat Earthenware Material For Bale Raos Restaurant, Yogyakarta", *JDI*, vol. 4, no. 2, pp. 106-116, Sep. 2022.

- [10] Ningsih, Sri Ayuni “Pengembangan Usaha Kerajinan di Desa Penujak Kecamatan Praya Barat Desa Lombok Tengah” pp. 47-48, 2021.