

**KUE THOK SEBAGAI INSPIRASI
PENGEMBANGAN *FOOD ORIENTED DESIGN* PADA
TABLEWARE KERAMIK**

TUGAS AKHIR DESAIN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Kriya

Jurusan Kriya



Disusun Oleh :

AMALINA NURHIDAYAH

NIM. 201471021

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR DESAIN

KUE THOK SEBAGAI INSPIRASI PENGEMBANGAN *FOOD ORIENTED* *DESIGN PADA TABLEWARE KERAMIK*

Oleh

AMALINA NURHIDAYAH

NIM. 201471021

Telah diuji dan diperankan di hadapan Tim Penguji

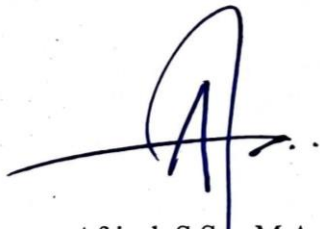
pada tanggal 6 Januari 2025

telah disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan

Surakarta, 6 Januari 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Afrizal, S.Sn., M.A

NIP. 197204052005011002

Ketua Jurusan/Pembimbing



Dr. Aries Budi Marwanto, S.Sn., M.Sn

NIP. 197705052005011002

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR DESAIN

KUE THOK SEBAGAI INSPIRASI PENGEMBANGAN *FOOD ORIENTED* *DESIGN PADA TABLEWARE KERAMIK*

Oleh

AMALINA NURHIDAYAH

NIM. 201471021

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada tanggal, 6 Januari 2025

Tim Penguji

Ketua Penguji : Afrizal, S.Sn., M.A
Penguji Utama : Sutriyanto, S.Sn., M.A
Penguji Bidang I : Dr. Aries Budi Marwanto, S.Sn., M.Sn



Deskripsi tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta.

Surakarta, 17 Januari 2025

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amalina Nurhidayah

NIM : 201471021

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Desain berjudul **KUE THOK SEBAGAI INSPIRASI PENGEMBANGAN *FOOD ORIENTED DESIGN* PADA *TABLEWARE* KERAMIK** adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

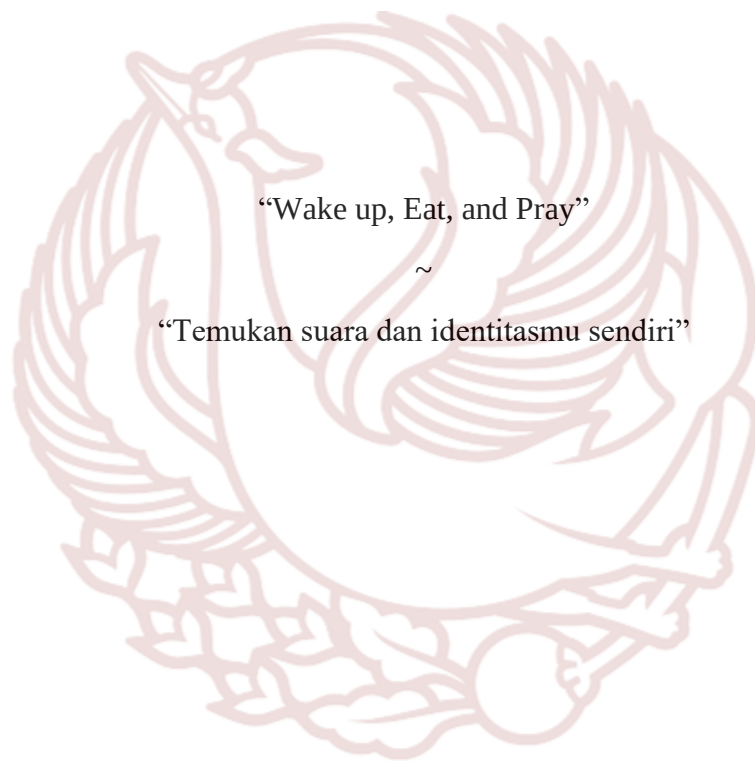
Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, *17 Januari*....., 2025

Yang menvatakan,


Amalina Nurhidayah
NIM. 201471021

MOTTO



ABSTRAK

Amalina Nurhidayah, 201471021, 2024, “Kue Thok Sebagai Inspirasi Pengembangan *Food Oriented Design* Pada *Tableware* Keramik”.

Tugas Akhir Desain Studi S-1 Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Karya tugas akhir ini mengembangkan desain satu set *tableware* yang terinspirasi dari kue Thok, sebuah kue tradisional Indonesia, dengan mengadopsi konsep *food oriented design*. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *tableware* yang unik dan inovatif menggunakan material keramik yaitu tanah liat, serta mewujudkan prototipe yang mencerminkan akulturasi budaya kuliner peranakan Tionghoa di Nusantara. Proses pengembangan desain mengikuti pendekatan kreatif Graham Wallas, melalui tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi, serta menggunakan metode desain J.C Jones seperti *design by drawing*, *model making*, dan *prototyping*. Dari lima desain yang dihasilkan, tiga desain dipilih untuk dikembangkan menjadi prototipe: Eunoia *Tableware*, Nayanika *Tableware* Series 1, dan Arunika *Tableware* Series 1. Manfaat dari karya desain ini mencakup dorongan bagi penulis untuk berinovasi dalam menciptakan desain yang estetik dan kreatif, menampilkan kekayaan budaya lokal yang dapat meningkatkan rasa bangga terhadap kuliner Indonesia, serta menjadi sarana edukasi untuk mengenalkan kue Thok kepada masyarakat. Oleh karena itu, *tableware* yang dirancang khusus dapat meningkatkan pengalaman bersantap dan menjadikan setiap hidangan lebih istimewa.

Kata kunci: *Tableware*, keramik, kue Thok, *food oriented design*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesempatan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir:

1. Dr. I Nyoman Sukerna, S. Kar., M. Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Dr. Aries Budi Marwanto, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Jurusan Kriya juga Pembimbing tugas akhir, atas bimbingan, arahan, serta kesabaran dalam membantu penulisan dan pengembangan konsep perancangan ini.
4. Afrizal, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi Kriya, yang memberikan kesempatan dan panduan dalam penyelesaian tugas akhir.
5. Drs. Kusmadi., M.Sn. Selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan dukungan dan saran selama masa studi.
6. Sutriyanto, S.Sn., M.A. Selaku penguji utama pada Tugas Akhir yang senantiasa memberi pengarahan dan masukan.
7. Seluruh Dosen Pengajar Fakultas Desain, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman yang sangat berarti dalam proses perkuliahan.
8. Ibu & ayah juga adik-adik, yang selalu memberikan doa, motivasi, dukungan moril dan materil tanpa henti.

9. Keluarga kontrakan miring/bumi jagat (komir). Linda, Hayu, Takira, dan sipe, yang telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan dukungan selama masa studi.
10. Helmi Zufar Nursilo, selaku partner yang selalu mendukung dalam setiap proses penyelesaian tugas akhir ini.
11. Sobat Jadiin 2024, Anisyah, Via, Ojan, dan gilang, yang senantiasa memberikan motivasi dan doa dari jauh.
12. Sangkuli 2020/seluruh teman kriya Angkatan 2020. Terkhusus Novan, Cut Mutya, Sojo, dan Rere, atas kebersamaan dan solidaritas dalam perjalanan perkuliahan.
13. Seluruh teman kriya keramik 2020 dan kolega bakar.
14. Rekan kerja di Gaming Ground, atas dukungan moral dan fleksibilitas selama proses pengerjaan ini.
15. Studio Luthuk dan Studio Tabool (Shafa Vania salsabila) sebagai mitra kerja yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan berkolaborasi dalam proyek desain.
16. Narasumber, yang telah memberikan informasi dan wawasan berharga dalam pengembangan karya ini.
17. Staf Laboratorium Fakultas Desain, yang telah membantu memberikan akses dan fasilitas laboratorium selama penelitian ini berlangsung.

Terima kasih kepada semua pihak atas segala dukungan yang telah diberikan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi dunia desain.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide/Gagasan Penciptaan Karya Desain	7
C. Tujuan Penciptaan Karya Desain.....	7
D. Manfaat Penciptaan Karya Desain.....	8
E. Batasan Ide/Gagasan Penciptaan Karya Desain	8
1. Batasan Objek Desain	8
2. Batasan Material.....	9
3. Batasan Teknik.....	9
F. Originalitas Penciptaan Karya Desain	10
G. Sistematika Penyusunan Naskah	10
BAB II.....	12

LANDASAN TEORI DAN METODOLOGI KARYA DESAIN KRIYA DAN PURWARUPA.....	12
A. Tinjauan Pustaka.....	12
B. Landasan Teori	15
1. Estetika.....	15
2. Desain.....	16
3. Pengembangan Desain	17
4. Keramik.....	17
5. Elemen Desain	18
6. Kuliner Peranakan.....	20
C. Tinjauan Visual.....	21
D. Metodologi Penciptaan Karya Desain dan Purwarupa	26
1. Deskripsi Tema Karya Desain	27
2. Sumber Data.....	28
3. Teknik Pengolahan/Eksplorasi Tema Karya Desain Kriya.....	36
4. Deskripsi Perancangan Karya Desain Kriya dan Purwarupa	38
5. Deskripsi Penciptaan Karya Desain Kriya dan Purwarupa.....	41
E. Skema Metode Perancangan Karya Desain dan Prototipe.....	44
BAB III	45
PROSES DAN HASIL PENCIPTAAN DESAIN KRIYA	45
A. Perancangan Alternatif Desain	45
1. Desain Alternatif	46
2. Desain Terpilih.....	61
B. Tahap Desain dan Keterangannya	66
C. Karya Desain Artistik	72

BAB IV	77
PENCIPTAAN KARYA PURWARUPA	77
A. Persiapan Perwujudan Karya Purwarupa.....	77
1. Persiapan Alat dan Bahan	77
2. Desain Pertahapan Proses Karya Purwarupa	86
3. Proses Pembuatan Karya Purwarupa	89
B. Deskripsi Karya Purwarupa	104
1. Deskripsi Karya Purwarupa “Eunoia <i>Tableware</i> ”	104
2. Deskripsi Karya Pirwarupa “Nayanika <i>Tableware</i> Series 1”	108
3. Deskripsi Karya Purwarupa “Arunika <i>Tableware</i> Series 1”.....	112
4. Kesimpulan Penerapan Teori Estetika	116
BAB V.....	118
PENUTUP.....	118
A. Kesimpulan.....	118
B. Saran	120
DAFTAR SUMBER ACUAN	121
1. Daftar Pustaka.....	121
2. Daftar Sumber Internet	123
3. Daftar Narasumber.....	123
GLOSARIUM.....	124
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kue Thok.....	4
Gambar 2. Vas Keramik Beef Slices	21
Gambar 3. Piring dan Mangkok Fruits.....	21
Gambar 4. Piring Labu.....	22
Gambar 5. Contamporare Tableware	22
Gambar 6. Piring Antik Model Jepang	23
Gambar 7. Piring Antik Jepang Geometri.....	23
Gambar 8. Piring Antik Gaya Cina-Jawa.....	24
Gambar 9. Kue Thok Merah	24
Gambar 10. Kue Thok dalam Loyang.....	25
Gambar 11. Piring Klasik dengan Motif Geometri.....	28
Gambar 12. Piring dan Cangkir dengan motif lebih modern.....	28
Gambar 13. Piring bunga merah	29
Gambar 14. Sketsa 2D di Autodesk Sketchbook	45
Gambar 15. sketsa 1	46
Gambar 16. Sketsa 2	47
Gambar 17. Sketsa 3	48
Gambar 18. sketsa 4.....	49
Gambar 19. Sketsa 5	50
Gambar 20. Sketsa 6	51
Gambar 21. Sketsa 7	52
Gambar 22. Sketsa 8	53
Gambar 23. Sketsa 9	54
Gambar 24. Sketsa 10	55
Gambar 25. Sketsa 11	56
Gambar 26. Sketsa 12	57
Gambar 27. Sketsa 13	58
Gambar 28. Sketsa 14	59
Gambar 29. Sketsa 15	60

Gambar 30. Desain Terpilih 1	61
Gambar 31. 3D Desain Terpilih 1	61
Gambar 32. Desain Terpilih 2	62
Gambar 33. 3D Desain Terpilih 2	62
Gambar 34. Desain Terpilih 3	63
Gambar 35. 3D Desain Terpilih 3	63
Gambar 36. Desain Terpilih 4	64
Gambar 37. 3D Desain Terpilih 4	64
Gambar 38. Desain Terpilih 5	65
Gambar 39. 3D Desain Terpilih 5	65
Gambar 40. Pembuatan Gambar Kerja 3D	66
Gambar 41. Gambar Kerja Desain 1	67
Gambar 42. Gambar Kerja Desain 2	68
Gambar 43. Gambar Kerja Desain 3	69
Gambar 44. Gambar Kerja Desain 4	70
Gambar 45. Gambar Kerja Desain 5	71
Gambar 46. Alur Desain 1	72
Gambar 47. Alur Desain 2	73
Gambar 48. Alur Desain 3	74
Gambar 49. Alur Desain 4	75
Gambar 50. Alur Desain 5	76
Gambar 51. Alur Kerja 1	86
Gambar 52. Alur Kerja 2	87
Gambar 53. Alur Kerja 3	88
Gambar 54. Pengulenan Tanah Liat	89
Gambar 55. Bentuk dasar Prototipe 1	90
Gambar 56. Trimming Prototipe 1	90
Gambar 57. Variasi 1	91
Gambar 58. Motif Timbul 1	91
Gambar 59. Pengeringan Greenware 1	92
Gambar 60. Pengulenan Tanah Liat Prototipe 2	92

Gambar 61. Bentuk Dasar Prototipe 2	93
Gambar 62. Pembuatan Variasi 2.....	93
Gambar 63. Trimming 2.....	94
Gambar 64. Hasil Pengikisan Dasar Gelas 2	94
Gambar 65. Motif Timbul Slip Pada Prototipe 2	95
Gambar 66. Pengeringan Greenware 2	95
Gambar 67. Tanah Liat Sebelum diuleni 3	96
Gambar 68. Pembentukan Dasar Prototipe 3	97
Gambar 69. Variasi Bentuk Piring Prototipe 3	97
Gambar 70. Trimming 3.....	98
Gambar 71. Variasi Handle gelas	98
Gambar 72. Tekstur dari Batu Prototipe 3	99
Gambar 73. Pengeringan Greenware 3	99
Gambar 74. Sebelum Pembakaran Bisque	100
Gambar 75. Pengaplikasian Glasir	101
Gambar 76. Sebelum dan Sesudah Pembakaran Glasir	101
Gambar 77. Eunoia Tableware.....	104
Gambar 78. Pengaplikasian Eunoia Tableware	107
Gambar 79. Nayanika Tableware Series 1	108
Gambar 80. Pengaplikasian Nayanika Tableware Series 1.....	111
Gambar 81. Arunika Tableware Series 1	112
Gambar 82. Pengaplikasian Arunika Tableware Series 1	115

DAFTAR SUMBER ACUAN

1. Daftar Pustaka

- Amrizal, Akmal, A. S. (2020). *Metode Pengembangan Desain Produk Kriya Berbasis Budaya Lokal*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arif, M. S. (2017). *Ekspresi Piring Kolamik: Penciptaan Karya Seni Keramik dengan Teknik Kolamik*. *Jurnal Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain*.
- Bromokusumo, A. C. (2013). *Peranakan Tionghoa dalam Kuliner Nusantara*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Budi Marwanto, A. (2020). *Perancangan Ikon Wisata Berbasis Potensi Wilayah*.
- Cheng, Y.-z. (2021). *A History of the World in a Plate: From Japan to China, From Britain to Australia*. Miegunyah Student Project Award Project Report.
- Marizar, Eddy S. (2005). *Designing Furniture*. Yogyakarta: Media Pressindo
- Eun-Wook, L. Y.-I.-M. (2004). *The Types and Uses of Tableware China in the Latter Period of Chosun Dynasty*. *Journal of the Korean Society of Food Culture*, 19.
- Gautama, N. (2011). *Keramik Untuk Hobi dan Karir*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hasegawa, T. S. (2021). *Comparing Meal Satisfaction Based on Different Types of Tableware*. *Experimental Study of Japanese Cuisine Culture*, 10.
- Ichsan, N. (2012). *Membuat Keramik Teknik Putar*. Bandung: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Ichsan, N. (2021). *Mengenal Seni Keramik Modern*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Jones, J. C. (1970). *Design Methods*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Kristiningrum, E. S. (2012). *Kajian Standar Produk Porselen untuk Peralatan Makan dan Peralatan Dapur*.
- Manfaat, D. (2013). *Case Based Design: Desain Berbasis Kasus*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Nurbayani, N. (2022). *Analisis Kerajinan Sulaman Dalam Estetika Monroe Beardsley. Studi Pada Kerajinan Sulam Di Desa Cikunir Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya*.
- Papanek, V. (1983). *Design for The Real World*. Van Nostrand Reinhold Co.

- Sachari, A. (1986). *Desain Gaya dan Realitas*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sentosa, I. (2012). *Peranakan Tionghoa di Nusantara: Catatan Perjalanan dari Barat ke Timur*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Wibisono, L. (2012). *Indonesian Chinese Peranakan : A Cultural Journey*. Indonesian Cross-Cultural Society & Intisari Mediatama.
- Zhang, Y. (2019). *Enhancing Dining Experiences Through Emotional Tableware Design*. Thesis.
- Zhuopeng, L. K. (2023). *Incorporating The Influence of Regional Culture in Tableware Design: The Case Study of Chaoshan Area*. Design Technology Programme.



2. Daftar Sumber Internet

Ellementry. (2021). *Keuntungan Menggunakan Peralatan Makan Keramik*.
Ellementry. Retrieved from <https://www.ellementry.com/blog/advantages-of-using-ceramic-tableware/>

webstaurantstore.com. (2024, Juli 9). *Types of Plates*.

centralhousewares.com. (2024). *Jenis Piring dan Mangkok Piring Restoran*.

Ceraspace.com. (2023, Agustus 17). *Memahami Pentingnya Grog Dalam Tanah Liat*.

3. Daftar Narasumber

a. Narasumber 1

Nama : Rio Pujaya

Usia : 31 Tahun

Profesi : Pemilik Luthuk Keramik, Yogyakarta

Alamat : Daerah Istimewa Yogyakarta

b. Narasumber 2

Nama : Randy Zanuar

Usia : 29 Tahun

Profesi : Content Creator dan *Chinese Culture Enthusiasm*

Alamat : Cikarang

c. Narasumber 3

Nama : Wihartoyo

Usia : 32 Tahun

Profesi : *Chinese Chef* di Swiss Belhotel Solo

Alamat : Mojosongo, Surakarta.

GLOSARIUM

A

Air Dash Clay: Tanah liat yang dapat mengering sendiri tanpa perlu dipanggang.

*Akulturas*i: Proses perpaduan antara dua atau lebih kebudayaan yang berbeda, yang terjadi akibat interaksi antara kelompok Masyarakat.

Ang ku kueh: Nama lain dari kue Thok atau kue Ku

Artistic: Sesuatu yang berkaitan dengan seni atau kreativitas

Arunika: Cantiknya Mentari di pagi hari

Asimilasi: Proses social yang terjadi Ketika dua atau lebih kebudayaan berbaur dan bercampur, sehingga membentuk kebudayaan baru.

Autodesk Sketchbook: aplikasi/ software desain dan gambar digital

B

Bisque: Tembikar yang telah dibakar pertama kali dalam tungku tanpa glasir.

Butsir: Alat bantu yang terbuat dari kayu dan kawat untuk membuat patung atau karya seni tiga dimensi lainnya.

C

Carving: Teknik seni rupa yang dilakukan dengan cara mengurangi atau membentuk bagian tertentu dari suatu bahan untuk menghasilkan bentuk yang diinginkan.

Chinese food: Makanan yang dibuat oleh orang Tionghoa, baik yang tinggal di Tiongkok maupun di perantauan.

Contemporary: Pada waktu yang sama, sewaktu, semasa, pada masa kini.

D

Deformasi: Perubahan bentuk hingga terciptannyabentuk baru

Dinner plate: Piring yang digunakan untuk menyajikan hidangan utama atau *main course*

E

Earthenware: Jenis tanah liat yang digunakan untul membuat tembikar atau gerabah.

Ergonomi: Ilmu yang mempelajari interaksi antara manusia dengan pekerjaan, peralatan, sistem, dan lingkungan.

Eunoia: Pemikiran yang baik dan indah

F

Flexible: Mudah ditebuk, biasanya tanpa patah.

Food Art: Seni yang menggunakan makanan, minuman, atau objek yang bisa dimakan sebagai media atau subjek karya seni

Food grade: Bahan atau produk yang aman untuk digunakan dalam konteks makanan atau minuman

Food Oriented Design: Desain yang bentuknya berorientasi pada makanan

Fu: Keberuntungan/ kemakmuran.

Fungsionalitas: Aspek yang berkaitan dengan kegunaan suatu benda atau desain.

G

Garnish: Hiasan makanan yang dibuat dari berbagai bahan, seperti buah, sayuran, daun-daunan, atau bunga yang bisa dimakan

Glasir: Material yang terdiri dari beberapa bahan tanah atau batuan silika yang akan melebur dan membentuk lapisan tipis seperti kaca saat proses pembakaran.

Greenware: Benda yang terbuat dari tanah liat yang sudah dibentuk, tetapi belum dibakar.

Grog: Bahan mentah yang ditambahkan ke tanah liat untuk meningkatkan sifat pengeringan.

I

Insight: Wawasan atau pengetahuan yang mendalam, atau pemahaman baru tentang suatu hal yang sebelumnya tidak dipahami dengan baik.

K

Kognisi emosional: Teori yang mempelajari interaksi antara pikiran, perasaan, dan bagaimana proses kognitif memengaruhi emosi.

Krawang: Teknik ukir tembus yang merupakan salah satu jenis ukiran.

Kue Thok: Kue tradisional Tiongkok yang juga kue tradisional peranakan Indonesia dengan nama lain kue Ku atau kue kura-kura.

L

Layering: Teknik penumpukan dalam *plating* makanan

M

Main course: Hidangan pokok yang disajikan dalam menu lengkap dan utama.

Melamin: Senyawa kimia berbasis nitrogen yang digunakan untuk membuat berbagai produk.

N

Nayanika: Indah dan memancarkan daya tarik.

O

Observasi: Peninjauan secara cermat.

Oksida: senyawa kimia yang mengandung sebuah atom oksigen serta unsur lain.

P

Paper clay: Bahan untuk karya ukir yang terbuat dari campuran kertas, lem, dan air.

Peranakan Tionghoa: Kelompok etnis yang merupakan keturunan dari pemukim Tiongkok Selatan di Asia Tenggara.

Performance: Pertunjukan.

Plating makanan: Teknik menata dan menghias makanan di atas piring dengan memperhatikan komposisi dan posisinya untuk meningkatkan nilai seni dan kualitasnya.

Porselen: Bahan keramik yang terbuat dari tanah liat putih (kaolin) dan bahan lain seperti feldspar, mika, dan kuarsa.

Prototipe/purwarupa: Model awal atau rancangan awal dari suatu produk atau desain yang dibuat untuk menguji dan mengevaluasi konsep sebelum diproduksi secara massal.

R

Rolling pin: Alat dapur yang digunakan untuk meratakan dan membentuk adonan menjadi lembaran tipis.

S

Sauces: Pengaplikasian saus pada makanan

Shou: Panjang umur.

Signifikansi: Pentingnya atau nilai dari sesuatu dalam konteks tertentu.

Slip trailing: Teknik dengan mengaplikasikan garis-garis tanah liat cair atau bubur ke permukaan tanah liat yang keras atau basah.

Software Nomad Sculpt: aplikasi desain 3 dimensi digital.

Soup bowl: Peralatan dapur yang digunakan untuk menyajikan sup atau makanan berair lainnya.

Splash: Memercikan atau percikan

Stain/pigmen: Zat warna untuk keramik yang digunakan dalam kerajinan keramik atau tembikar.

Stainless steel: logam Paduan yang mengandung kromium yang tahan terhadap korosi.

Stand holder: Alat yang digunakan untuk menopang benda atau kerajinan.

Stilasi: Teknik mengubah bentuk asli suatu objek atau sumber menjadi bentuk baru yang dekoratif, namun ciri khar bentuk aslinya masih terlihat.

Stoneware: Jenis tanah liat yang memiliki sifat elastis dan mencapai kekerasan maksimum pada suhu antara 1.204-1.280 derajat celcius.

Sustainable: Konsep yang mengacu pada kemampuan untuk mempertahankan suatu keadaan atau proses tanpa merusak lingkungan.

T

Tableware: Peralatan makan yang digunakan untuk menata meja, menyajikan makanan.

Taktil: Salah satu Indera yang akan membantu seorang mempersepsikan diri sendiri dan dunianya.

Thermocouple: Alat ukur suhu.

Trimming: Proses memotong/ memangkas keramik untuk berbagai tujuan.

U

Underglaze: Metode dekorasi tembikar dengan cara melapisi permukaan tembikar dengan cat, lalu dilapisi glasir keramik transparan dan dibakar.

V

Vintage: Istilah yang merujuk pada barang atau kenangan dari masa lampau yang memiliki nilai tersendiri.

Visual: Sesuatu yang dapat dilihat dengan mata atau indra penglihatan.

LAMPIRAN



Wawancara pengrajin keramik
(Foto: Takira Cahyu Kintani, 2024)



Wawancara *Chef*
(Screenshoot: Amalina Nurhidayah, 2024)



Kue Thok
(Foto: Amalina Nurhidayah, 2024)



Potongan dan kekenyalan kue Thok
(Foto: Syifa Fajrianti, 2024)



Kegagalan pada keramik
(Foto: Amalina Nurhidayah, 2024)



Pengeringan prototipe 3
(Foto: Amalina Nurhidayah, 2024)