

## PELATIHAN PEMASARAN PRODUK BERBASIS MEDIA SOSIAL DAN PEMANTAPAN PRODUK UNGGULAN

Yuniana Cahyaningrum<sup>1\*</sup>, Rahayu Adi Prabowo<sup>2</sup>

<sup>1,2)</sup> Program Studi Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta  
*e-mail*: yuniana@isi-ska.ac.id<sup>1</sup>, adiprabowo@isi-ska.ac.id<sup>2</sup>

### Abstr

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan seni keramik di kalangan masyarakat desa Serenan melalui penyuluhan dan penggunaan teknologi interaktif. Dalam era digital ini, penggabungan seni tradisional dengan teknologi modern dapat memberikan nilai tambah yang signifikan serta membuka peluang baru dalam bidang ekonomi kreatif. Program ini dirancang untuk mengenalkan teknik-teknik dasar pembuatan keramik dan mengintegrasikan teknologi interaktif seperti aplikasi desain 3D, Augmented Reality (AR), dan pencetakan 3D untuk membantu peserta dalam proses perancangan dan produksi karya seni mereka. Selama kegiatan, peserta akan mendapatkan pelatihan praktis dalam menggunakan perangkat lunak desain 3D seperti TinkerCAD dan Blender, serta memanfaatkan aplikasi AR untuk visualisasi karya. Selain itu, penggunaan printer 3D keramik akan diperkenalkan untuk mengubah desain digital menjadi produk fisik. Melalui pendekatan ini, diharapkan para peserta tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam pembuatan keramik, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan produk-produk kerajinan yang memiliki nilai artistik dan ekonomis tinggi. Hasil yang diharapkan dari program ini adalah peningkatan pemahaman dan keterampilan masyarakat desa dalam seni keramik, serta kemampuan mereka untuk memanfaatkan teknologi interaktif dalam proses kreatif. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup masyarakat melalui pengembangan ekonomi kreatif yang berkelanjutan.

**Kata kunci:** Seni Keramik, Teknologi Interaktif, Kreativitas, Masyarakat Desa Serenan

### Abstract

This community service activity aims to increase creativity and ceramic art skills among the Serenan village community through counseling and the use of interactive technology. In this digital era, combining traditional art with modern technology can provide significant added value and open up new opportunities in the creative economy. This program is designed to introduce basic ceramic making techniques and integrate interactive technologies such as 3D design applications, Augmented Reality (AR), and 3D printing to assist participants in the process of designing and producing their works of art. During the activity, participants will receive practical training in using 3D design software such as TinkerCAD and Blender, as well as utilizing AR applications to visualize work. Additionally, the use of ceramic 3D printers will be introduced to convert digital designs into physical products. Through this approach, it is hoped that participants will not only gain technical skills in making ceramics, but will also be able to develop creativity and innovation in creating craft products that have high artistic and economic value. The expected outcome of this program is an increase in the village community's understanding and skills in ceramic art, as well as their ability to utilize interactive technology in the creative process. Thus, it is hoped that this program can contribute to improving the quality of life of the community through sustainable creative economic development.

**Keywords:** Ceramic Art, Interactive Technology, Creativity, Serenan Village Community

### PENDAHULUAN

Seni keramik merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki nilai artistik dan historis tinggi (Rusu, 2012). Di lingkungan desa, keterampilan pembuatan keramik seringkali diturunkan secara turun-temurun, menjadi bagian integral dari identitas budaya dan ekonomi masyarakat. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, terjadi perubahan signifikan dalam cara produksi dan pemasaran produk kerajinan (Rigaud et al., 2023). Teknologi interaktif, seperti desain 3D, *Augmented Reality* (AR), dan pencetakan 3D, membuka peluang baru bagi para pengrajin untuk meningkatkan kualitas dan inovasi dalam karya mereka (Wang, 2011).

Desa Serenan dikenal sebagai salah satu sentra kerajinan keramik dengan produk-produk yang memiliki ciri khas dan nilai seni tinggi (Abbas et al., 2023). Meskipun demikian, masyarakat desa menghadapi berbagai tantangan dalam mempertahankan dan mengembangkan kerajinan keramik mereka, terutama dalam menghadapi persaingan di pasar modern yang semakin kompetitif (Wietschel et al., 2023). Beberapa masalah utama yang diidentifikasi dalam hal ini antara lain kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi modern. Karena sebagian besar pengrajin keramik di Desa Serenan masih menggunakan teknik konvensional dalam proses produksi. Meskipun teknik ini memiliki nilai budaya, keterbatasan akses dan pengetahuan mengenai teknologi modern seperti desain 3D, *Augmented Reality* (AR), dan pencetakan 3D membatasi potensi inovasi dan efisiensi produksi (Budharaju et al., 2023).

Keterbatasan akses pada perangkat dan infrastruktur teknologi kerap kali menjadi kendala dalam mengakses perangkat teknologi yang diperlukan untuk meningkatkan produksi keramik (Onal, 2012). Kurangnya fasilitas komputer, perangkat lunak desain, printer 3D, dan akses internet yang memadai. Produk keramik yang cenderung monoton dan kurang bervariasi juga menjadi permasalahan dalam hal ini. Karena keterbatasan pengetahuan mengenai tren desain terkini dan teknologi yang dapat mendukung kreativitas. Hal ini berdampak pada inovasi pada daya tarik produk di pasar yang lebih luas dan dinamis (Li et al., 2014).

Meskipun produk keramik desa Serenan memiliki kualitas yang baik, keterbatasan dalam pemasaran dan promosi menyebabkan produk tersebut sulit bersaing di pasar yang lebih luas (Buravchuk et al., 2024). Pemanfaatan teknologi interaktif dalam desain dan presentasi produk dapat meningkatkan nilai jual dan menarik minat konsumen. Program pelatihan dan penyuluhan yang ada seringkali bersifat sementara dan tidak berkelanjutan, sehingga pengrajin kesulitan dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh secara konsisten dalam jangka panjang, sehingga diperlukan suatu program yang berjalan terus-menerus (Cahyaningrum et al., 2021).

Rendahnya kesadaran akan potensi ekonomi kreatif membuat banyak masyarakat desa yang belum menyadari sepenuhnya potensi ekonomi yang dapat dihasilkan dari pengembangan seni keramik melalui teknologi interaktif (Cahyaningrum et al., 2024). Kesadaran ini penting untuk mendorong partisipasi aktif dan investasi dalam pengembangan keterampilan baru.

Desa Serenan, sebagai salah satu sentra kerajinan keramik, menghadapi tantangan dalam mempertahankan daya saing produknya di pasar yang semakin modern dan kompleks (Syarif, 2023). Kurangnya akses terhadap teknologi canggih dan keterbatasan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi interaktif menjadi kendala utama bagi para pengrajin lokal (Bresnahan et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan sebuah inisiatif yang dapat menjembatani kesenjangan ini melalui program penyuluhan yang komprehensif dan praktis (Cahyaningrum, 2024b).

Program penyuluhan ini bertujuan untuk mengintegrasikan seni keramik tradisional dengan teknologi interaktif, guna meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis masyarakat desa (Mulder, 2017). Melalui pelatihan yang berfokus pada penggunaan perangkat lunak desain 3D, aplikasi AR untuk visualisasi, serta teknologi pencetakan 3D, diharapkan para peserta mampu menghasilkan produk keramik yang tidak hanya berkualitas tinggi tetapi juga memiliki nilai tambah dari segi inovasi dan daya tarik visual (Gultom & Tamara, 2022).

Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat signifikan. Pertama, meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis dalam bidang keramik dan teknologi interaktif (Cahyaningrum, 2024a). Kedua, mendorong kreativitas dan inovasi dalam proses produksi keramik, sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih variatif dan kompetitif (Cahyaningrum et al., 2023). Ketiga, membuka peluang baru dalam bidang ekonomi kreatif yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa Serenan (Cahyaningrum et al., 2024).

Pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya berfokus pada pelestarian seni keramik tradisional, tetapi juga bertujuan pada pemberdayaan masyarakat melalui pemanfaatan teknologi modern. Harapannya, kegiatan ini dapat menjadi model bagi desa-desa lain dalam mengembangkan potensi lokal mereka melalui integrasi antara tradisi dan teknologi.

## METODE

Kegiatan penyuluhan ini dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2024 di Desa Serenan dengan tahapan yang dimulai dengan persiapan dan perencanaan terlebih dahulu. Melakukan survei dan pendaftaran peserta dari kalangan pengrajin keramik dan masyarakat desa yang berminat untuk mengidentifikasi

peserta. Penyusunan materi penyuluhan dengan menyiapkan materi pelatihan yang mencakup dasar-dasar seni keramik, pengenalan teknologi desain 3D, AR, dan pencetakan 3D. Menyediakan perangkat komputer, software desain 3D (seperti TinkerCAD dan Blender), printer 3D, dan perangkat AR dalam rangka pengadaan peralatan.

Untuk tahap pelaksanaan penyuluhan dalam pengabdian kepada masyarakat dapat ditunjukkan pada Tabel 1. Pelaksanaan Penyuluhan.

Tabel 1. Pelaksanaan Penyuluhan

No.	Nama Kegiatan	Uraian Kegiatan
1.	Sesi Teori dan Pengenalan Teknologi	Menyampaikan materi tentang dasar-dasar seni keramik, serta pengenalan teknologi interaktif yang akan digunakan
	a.Sub-sesi 1	Sejarah dan Teknik Dasar Seni Keramik
	b.Sub-sesi 2	Pengenalan dan Demonstrasi Aplikasi Desain 3D (TinkerCAD, Blender)
	c.Sub-sesi 3	Pengenalan Augmented Reality dan Pencetakan 3D
2.	Workshop Praktis	Melakukan sesi praktek di mana peserta dapat langsung mencoba teknologi yang telah diperkenalkan.
	a. Praktik 1	Mendesain Keramik dengan Aplikasi 3D
	b. Praktik 2	Menggunakan AR untuk Visualisasi Desain
	c. Praktik 3	Mencetak Desain dengan Printer 3D
3.	Pendampingan individu dan Kelompok	Memberikan bimbingan khusus kepada peserta yang memerlukan bantuan tambahan dalam memahami dan menggunakan teknologi.

Untuk mendukung tahap pelaksanaan tersebut maka perlu adanya evaluasi dan monitoring secara berkala. Melakukan evaluasi terhadap hasil karya peserta untuk menilai peningkatan keterampilan dan kreativitas dengan melakukan penilaian keterampilan peserta. Memberikan umpan balik sebagai feedback dari peserta mengenai pelaksanaan penyuluhan dan workshop untuk perbaikan di masa depan. Kunjungan rutin untuk melihat penerapan teknologi dalam produksi keramik setelah penyuluhan selesai menjadi kegiatan monitoring berkala.

Sebagai bentuk dari penyelenggaraan pelatihan yang berkelanjutan bagi peserta yang menunjukkan minat dan potensi tinggi dalam menggunakan teknologi interaktif. Membangun komunitas pengrajin keramik berbasis teknologi untuk saling berbagi ilmu dan pengalaman dalam membentuk komunitas kreatif. Kemudian melakukan kemitraan dengan Industri dengan menjalin kerja sama dengan industri terkait untuk mendukung pengembangan produk keramik dan pemasaran.

Dokumentasi dan publikasi dilakukan untuk mencatat dan mendokumentasikan seluruh proses pelaksanaan kegiatan sebagai bahan laporan dan publikasi. Kemudian, mempublikasikan hasil karya peserta dan laporan kegiatan melalui media sosial, website, dan pameran lokal untuk meningkatkan visibilitas dan apresiasi masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penyuluhan ini pada peningkatan keterampilan teknis peserta berhasil menguasai dasar-dasar penggunaan perangkat lunak desain 3D seperti TinkerCAD dan Blender. Sebanyak 85% dari peserta dapat membuat desain keramik digital sederhana secara mandiri. Peserta juga memahami dasar penggunaan Augmented Reality (AR) untuk visualisasi desain mereka. Sekitar 75% peserta mampu menggunakan aplikasi AR untuk melihat hasil desain mereka dalam konteks nyata. Pencetakan 3D juga berhasil dilakukan dengan baik. Sebanyak 60% peserta dapat mencetak desain mereka menggunakan printer 3D dengan bantuan fasilitator.

Pada peningkatan kreativitas terjadi peningkatan kreativitas yang signifikan di kalangan peserta. Hal ini ditunjukkan oleh berbagai desain keramik inovatif yang dihasilkan, mulai dari bentuk-bentuk tradisional hingga desain yang lebih modern dan kompleks. Umpan balik dari peserta menunjukkan bahwa 90% merasa lebih percaya diri dalam mencoba teknik dan desain baru setelah mengikuti penyuluhan.

Setelah penyuluhan, beberapa peserta mulai mengintegrasikan teknologi desain 3D dan AR dalam proses produksi mereka. Sekitar 40% peserta melaporkan menggunakan teknologi ini secara rutin

dalam produksi keramik mereka. Produk keramik yang dihasilkan dengan bantuan teknologi interaktif menunjukkan peningkatan kualitas dan daya tarik visual, yang berpotensi meningkatkan nilai jual produk dengan menerapkan teknologi dalam produksi.

Terbentuknya komunitas kreatif pengrajin keramik berbasis teknologi di desa. Komunitas ini aktif berbagi ilmu dan pengalaman, serta mengadakan pertemuan rutin untuk membahas perkembangan dan inovasi dalam pembuatan keramik. Komunitas ini juga mulai menjalin kerja sama dengan industri lokal untuk memperluas jaringan pemasaran produk keramik yang mereka hasilkan.

Efektivitas metode penyuluhan yang melibatkan teori dan praktek terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis peserta. Kombinasi antara pembelajaran langsung dan praktik hands-on memberikan pengalaman belajar yang komprehensif dan mendalam. Pendekatan ini juga memungkinkan peserta untuk langsung melihat aplikasi nyata dari teknologi interaktif dalam pembuatan keramik, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka.

Beberapa peserta menghadapi kendala teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain 3D dan printer 3D, terutama yang kurang terbiasa dengan teknologi digital. Hal ini menunjukkan perlunya pendampingan dan pelatihan lanjutan untuk memastikan semua peserta dapat menguasai teknologi dengan baik. Keterbatasan akses terhadap perangkat dan infrastruktur teknologi juga menjadi tantangan. Untuk mengatasi ini, dibutuhkan dukungan dari pemerintah atau lembaga swasta dalam menyediakan fasilitas yang memadai.

Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan individu tetapi juga memiliki dampak positif terhadap komunitas secara keseluruhan. Peningkatan kreativitas dan inovasi dalam produk keramik dapat membuka peluang pasar baru dan meningkatkan pendapatan masyarakat desa. Pembentukan komunitas kreatif juga berperan penting dalam mendukung keberlanjutan program. Dengan adanya komunitas, transfer ilmu dan pengalaman dapat terus berlangsung, sehingga manfaat program ini dapat dirasakan dalam jangka panjang. Perlunya program pelatihan lanjutan yang lebih spesifik, seperti teknik pencetakan 3D yang lebih kompleks atau penggunaan aplikasi AR yang lebih canggih.

Menjalin kemitraan dengan institusi pendidikan atau industri kreatif untuk menyediakan sumber daya dan dukungan teknologi yang lebih baik. Mengadakan pameran atau bazaar keramik secara rutin untuk memamerkan hasil karya peserta, sehingga dapat meningkatkan visibilitas dan pemasaran produk keramik desa.

## **SIMPULAN**

Dari hasil dan pembahasan pada program penyuluhan seni keramik dan penggunaan teknologi interaktif yang dilaksanakan di Desa Serenan telah berhasil mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknis masyarakat. Beberapa poin kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan program ini antara lain. Peningkatan Keterampilan Teknis dimana Peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menggunakan perangkat lunak desain 3D, aplikasi Augmented Reality (AR), dan printer 3D. Pelatihan ini telah memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan baru yang sebelumnya belum dimiliki oleh sebagian besar peserta.

Peningkatan Kreativitas dengan Integrasi teknologi interaktif dalam proses pembuatan keramik mendorong peserta untuk lebih berani bereksperimen dan berinovasi dalam desain mereka. Produk-produk keramik yang dihasilkan menunjukkan variasi bentuk dan gaya yang lebih beragam, mencerminkan peningkatan kreativitas para pengrajin. Penerapan Teknologi dalam Produksi, setelah mengikuti penyuluhan, sejumlah peserta mulai menerapkan teknologi interaktif secara rutin dalam produksi keramik mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan kualitas produk tetapi juga memperluas peluang pemasaran dengan menawarkan produk yang lebih menarik dan inovatif. Pembentukan Komunitas Kreatif, dengan terbentuknya komunitas pengrajin keramik berbasis teknologi memberikan platform bagi para pengrajin untuk saling berbagi ilmu, pengalaman, dan inovasi. Komunitas ini juga berperan dalam memperkuat jaringan pemasaran dan kerja sama dengan pihak luar.

## **SARAN**

Program ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan ekonomi masyarakat desa melalui pengembangan produk keramik yang lebih kompetitif di pasar. Selain itu, peningkatan keterampilan dan kreativitas juga berdampak pada aspek sosial, seperti meningkatnya rasa percaya diri dan kebanggaan komunitas terhadap warisan budaya mereka yang kini diperbarui dengan sentuhan

teknologi modern. Sebagai rekomendasi untuk mempertahankan dan mengembangkan hasil yang telah dicapai, disarankan untuk melaksanakan program pelatihan lanjutan yang lebih mendalam dan spesifik. Selain itu, perlu ada dukungan berkelanjutan dari pemerintah dan lembaga swasta dalam penyediaan fasilitas teknologi dan akses pasar. Kerja sama dengan institusi pendidikan dan industri kreatif juga penting untuk memperkuat ekosistem ekonomi kreatif di desa Serenan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, M. K. G., Ramesh, S., Tasfy, S. F. H., & Lee, K. Y. S. (2023). A state-of-the-art review on alumina toughened zirconia ceramic composites. *Materials Today Communications*, 37(April), 106964. <https://doi.org/10.1016/j.mtcomm.2023.106964>
- Bresnahan, P., Cyronak, T., Brewin, R. J. W., Andersson, A., Wirth, T., Martz, T., Courtney, T., Hui, N., Kastner, R., Stern, A., McGrain, T., Reinicke, D., Richard, J., Hammond, K., & Waters, S. (2022). A high-tech, low-cost, Internet of Things surfboard fin for coastal citizen science, outreach, and education. *Continental Shelf Research*, 242(December 2021), 104748. <https://doi.org/10.1016/j.csr.2022.104748>
- Budharaju, H., Suresh, S., Sekar, M. P., De Vega, B., Sethuraman, S., Sundaramurthi, D., & Kalaskar, D. M. (2023). Ceramic materials for 3D printing of biomimetic bone scaffolds – Current state-of-the-art & future perspectives. *Materials and Design*, 231, 112064. <https://doi.org/10.1016/j.matdes.2023.112064>
- Buravchuk, N. I., Guryanova, O. V., & Parinov, I. A. (2024). Use of technogenic raw materials in ceramic technology. *Open Ceramics*, 18(February), 100578. <https://doi.org/10.1016/j.oceram.2024.100578>
- Cahyaningrum, Y. (2024a). DEVELOPMENT OF A BLUEPRINT FOR AN INFORMATION SYSTEM TO MONITORING THE LEARNING PROCESS POST- COVID-19 PANDEMIC. *Social Sciences Journal (SSJ)*, 1(1), 76–81.
- Cahyaningrum, Y. (2024b). Evaluation of System Access Security in The Implementation of Multi-Factor Authentication (MFA) in Educational Institutions. *Journal of Practical Computer Science (JPCS)*, 4(1), 11–19.
- Cahyaningrum, Y., Suryono, S., & Warsito, B. (2021). Fuzzy-Expert System for Indicator and Quality Evaluation of Teaching and Learning Processes Online Study Programs. *E3S Web of Conferences*, 317, 05021. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202131705021>
- Gultom, P., & Tamara, P. (2022). Analisis Teknologi Dalam Industri Kecil Kerajinan Gerabah. *Industri Inovatif: Jurnal Teknik Industri*, 12(2), 127–133. <https://doi.org/10.36040/industri.v12i2.4553>
- Li, R. W. K., Chow, T. W., & Matinlinna, J. P. (2014). Ceramic dental biomaterials and CAD/CAM technology: State of the art. *Journal of Prosthodontic Research*, 58(4), 208–216. <https://doi.org/10.1016/j.jpor.2014.07.003>
- Mulder, K. F. (2017). Strategic competences for concrete action towards sustainability: An oxymoron? Engineering education for a sustainable future. *Renewable and Sustainable Energy Reviews*, 68, 1106–1111. <https://doi.org/10.1016/j.rser.2016.03.038>
- Onal, P. B. (2012). Op-art and Personal Practices in Contemporary Ceramic Art. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 655–661. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.219>
- Rigaud, M., Poirier, J., Huger, M., Tonnesen, T., & Pandolfelli, V. (2023). A refractory engineering program for the 21 st century. *Open Ceramics*, 15(May), 100387. <https://doi.org/10.1016/j.oceram.2023.100387>
- Rusu, A.-A. (2012). Revitalizing Ancient Technologies and Advancing an Ethical Design in Textile Art Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 1061–1065. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.288>
- Syarif, N. (2023). Ideasi Kreativitas Masyarakat Desa Berupa Kerajinan Tangan dengan Menggunakan Karbon Konduktif. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 39–48. <https://doi.org/10.52072/abdine.v3i1.509>
- Wang, M. (2011). On the application of multimedia arts in the exhibition industry in the computer era. *Procedia Engineering*, 15, 3164–3168. <https://doi.org/10.1016/j.proeng.2011.08.594>
- Wietschel, L., Halter, F., Thorenz, A., Schüppel, D., & Koch, D. (2023). Literature review on the state of the art of the circular economy of Ceramic Matrix Composites. *Open Ceramics*, 14(December

- 2022), 100357. <https://doi.org/10.1016/j.oceram.2023.100357>
- Yuniana Cahyaningrum, Ahmad Rizki Putra, Y. A. N. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI. *Jurnal JIMMY (Jurnal Informatika Mahaputra Muhammad Yamin) Vol. 2 No. 2 Tahun 2024 e-ISSN: 3021-8837 ANALISIS*, 2(2), 12–19.
- Yuniana Cahyaningrum, Dian Ratna Puspananda, Boedy Irhadtanto, M. Zainudin, Fajar Adi Saputra, F. S. (2023). *PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE WIX UNTUK UMKM. 1(02)*, 80–84.