

**PENCIPTAAN SENI KRIYA:  
PERSOALAN DAN MODEL PENCIPTAAN<sup>1</sup>**  
Timbul Raharjo<sup>2</sup>

***Abstract***

*Dalam model penciptaan seni kriya pada tiap kriyawan dalam perjalanan artistiknya tentu dipengaruhi faktor internal dan eksternal sehingga memiliki model penciptaan tersendiri, respon terhadap pengaruh itu memberi karakter pada hasil karyanya (Alvin Boskoff: 1964). Model penciptaan di dunia pendidikan merupakan upaya-upaya eksplorasi yang dilakukan dengan konsep penciptaan yang dipertanggungjawabkan, meskipun hakikatnya penciptaan karya seni bersifat personal dan subjektif, namun aspek akademisnya harus tampak pada karya yang dibuatnya. Akan tetapi, ketika dituntut aspek akademis yang terjadi justru aspek ekspresinya menurun. Bagaimana menemukan dua trek antara konsep dan wujud karya yang dihasilkan, dikhawatirkan seorang kriyawan yang biasanya berkarya bagus begitu dituntut pertanggungjawaban tertulis, maka terjadi ketakutan-ketakutan yang ternyata menekan unsur ekspresinya.*

**A. Pendahuluan**

Model penciptaan seni kriya dalam beberapa tahun terakhir mengalami perkembangan pesat. Dasar berpikir dalam penciptaan seni kriya telah melampaui batas-batas tradisi, pembaharuan, dan teknik. Layaknya penciptaan karya seni lainnya, seni kriya telah menjelajah pada eksplorasi yang lebih luas termasuk konsep penciptaannya. Bahkan saat ini terjadi saling silang batas-batas pemahaman yang pernah dirumuskan pada pembedaan seni rupa terutama di dunia pendidikan. Hal ini dapat dipahami, sebab dasar utama dalam penciptaan seni adalah kreativitas, maka hasilnya harus mencerminkan sesuatu yang berbeda (lebih baik kreatif dan inovatif) dari yang telah ada. Semakin kreatif, maka akan semakin liar atau lebih terbuka kemungkinan untuk mencari berbagai kemungkinan baru. Kebaruan konsep dan visual itu terus diupayakan sebagai sebuah keberhasilan dalam penciptaan karya kriya tersebut.

Wassily Kandinsky (1911) ketika menyebut kecantikan batin adalah semangat keinginan dan kebutuhan spiritual merupakan aspek sentral dalam seni. Meskipun untuk memuja atas kreativitasnya dalam seni abstrak, namun maknanya memberi pemahaman mendalam atas gaya seni sampai saat ini. Refleksi bentuk dan warna pada wujud karya seni, menghasilkan sebuah pemahaman. Mata merupakan alat perekam utama yang baik, hangat, tenang, dan bahkan dingin. Sensasi *optic* itu bersifat sementara ketika transfer artistik menggetarkan reaksi memori yang diamini

---

<sup>1</sup>Disampaikan pada Seminar Mengembangkan Disiplin Penciptaan dan Pengkajian Seni, Pengembangan Model Disiplin Seni, Pascasarjana ISI Surakarta Gedung Teater Besar, Jumat 13 Desember 2013.

<sup>2</sup>Ketua Program Studi Magister Tata Kelola Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jl. Suryodiningratan No 8 Yogyakarta, email [timbulksg@yahoo.com](mailto:timbulksg@yahoo.com), hp. 08179566165.

di seluruh tubuh. Maka, itu hanyalah sebuah superficial dari efek karakter karya seni, terkadang tidak meninggalkan kesan abadi, namun sensasi-sensasinya terpatri dalam jiwa. Nyatalah sensasi itu muncul dari karya seniman yang kreatif, berkarakter, bercap, maupun berjulukan. Termasuk penelaahan terhadap perubahan zaman yang makin suntuk dengan berbagai persoalan atas perubahan modernisasi, tak pelak menjadi bahan kreativitas itu, seperti pada perkembangan seni yang banyak berbicara tentang kekinian. Adalah sebuah persepsi budaya menyeluruh terhadap pola pikir budaya yang pro terhadap kecenderungan keberagaman yang mutlak mendorong pluralisme, muncul berbagai aliran seni yang merespon terhadap seni modern dalam menumbuhkan seni kontemporer yang bahkan lebih modern termasuk seni kriya.

Praktik seni itu kemudian termaknakan sebagai dihilangkannya berbagai kecenderungan artistik yang ditandai dengan makin abu-abunya batas antardisiplin seni. Oleh karenanya, intervensi disiplin ilmu sains dan sosial dicetuskan sebagai pengetahuan populer atau memanfaatkan teknologi mutakhir itu. Bahkan presentasi seni masa kini lepas dari sekat ruang dan waktu. Universalitas dalam seni rupa menunjukkan ragam sentuhan seni, bahkan melebihi gaya-gaya modern seperti *pop art* dan seni konseptual. Penggalan konsepsi berkarya dengan karakter *nyeleneh* sebagai upaya strategi propaganda, yakni seperti dorongan oleh isu-isu sosial, penyakit masyarakat, minoritas, homoseksualitas, aids, terorisme, feminisme, perang, korupsi, politik busuk, *global warming*, dan lain sebagainya. Eksplorasinya berkecenderungan mengkombinasikan berbagai bahan dan alat, seperti memanfaatkan teknologi modern, seni media atau seni digital sebagai penyemangat eksplanasi. Bahkan, penciptaan karya lukis, patung, dan kriya banyak dijumpai berinstalasi dalam penyajiannya. Hal ini sebagai upaya penguasaan ruang saji, efek dramatisasi, adaptasi materi, dan inovasi dari sebuah proyek seni.

## **B. Penciptaan di Dunia Pendidikan**

Penciptaan seni kriya dalam dunia pendidikan perlu kesepakatan yang jelas bagi mahasiswa terutama program doktor. Masih belum adanya keseragaman di antara para pembimbing dan penguji di mana tim penguji berasal dari berbagai disiplin ilmu. Masih terjadi perdebatan yang panjang tentang keterkaitan dalam penciptaan antara konsep, pendekatan teori, metode, dan perwujudan. Dua hal penting dalam penciptaan akademis yakni karya yang dihasilkan dan pertanggungjawaban tertulis, sebagian mahasiswa mengalami kesulitan dalam menyeimbangkan keduanya, sementara tuntutan studi doktor tidak hanya berkonsep dan berkarya saja, namun menggali apa di balik tema yang dipilih dan apa yang diinginkan. Terdapat konsep-konsep filosofi yang lebih dalam dengan berbagai variabel dalam konsep yang didukung dengan teori-teori sebagai dasar membuka persoalan penciptaan itu. Pemahaman tentang variabel konsep dan praktik karya dalam kriya digunakan metode penciptaan sekaligus perwujudan seperti pemilihan bahan, teknik, dan penyajian karya. Di sini ada dua jalur yang harus diseimbangkan, yakni jalur konsep teori dengan logika dan jalur penciptaan yang lebih ekspresif dan berciri personal.

Konsep penciptaan dirumuskan dengan pola panduan yang mencakup aspek, penentuan tema, pembahasan teoritis seperti masalah, konsep tematik, pendekatan teori, proses perwujudan, dan analisisnya. Sebab membuat karya seni erat hubungannya dengan ekspresi sehingga untuk mempertanggungjawabkan ekspresi itu, seorang kriyawan tentu harus berpikir mengapa tema dipilih, dan sejauh mana hal itu merisaukan batinnya. Hal ini tentu masih di angan-angan atau di otak sang kriyawan maka tuntutan untuk menuangkan ide ke dalam tulisan yang dapat merepresentasikan suasana batin penciptanya sebagai salah satu tugas. Ada dua variabel penting menurut saya dalam membuat *creation question* yakni pertanyaan masalah konsep khususnya mengenai tema yang dipilih dan masalah bagaimana metoda mewujudkannya. Konsep sebagai dasar perwujudan karya, sehingga kegelisahan dan kemauan untuk mencipta dapat dituangkan dalam ranah konsep. Bahkan menurut saya, konsep adalah bagian pola perencanaan baik teori dan eksplorasi bentuk menuju perwujudan. Pola ini sebagai awalan untuk menentukan logika berpikir agar *creation question*, konsep penciptaan dan perwujudan, analisis sampai pada kesimpulan, terdapat alur pemahaman yang runtut.

Meskipun dalam penciptaan karya merupakan hak personal yang boleh jadi dapat berupa karya kriya yang absurd, tak masuk akal, bahkan lari dari kaidah yang telah ada, tetapi sejak pendidikan sarjana studi master dan doktoral telah dididik untuk membuat pertanggungjawaban. Makin tinggi makin rumit justru pada saat pertanggungjawaban menjadi hal yang sulit daripada berkarya, mungkin demikian tuntutan berkarya agar memiliki unsur akademis. Banyak karya seni kriya yang diciptakan berbasis material sesuai dengan latar belakang kriyawannya masing-masing. Pada umumnya, para kreator membuat seni kriya untuk mengekspresikan pengalaman batin mereka akan sebuah intuisi dan pengalaman serta berbagai latar belakang dalam hidup guna divisualisasikan dalam sebuah karya seni kriya. Tentu, pola-pola penciptaannya mengikuti gerak atau dinamika hidupnya beserta pengaruh lingkungan yang ada di sekelilingnya. Baik dalam hal materi, teknik, dan karakter yang ingin dicapai. *Basic* penciptaan pun telah dipelajari sebagai bagian latar belakang pendidikan sehingga para kriyawan yang ternyata mayoritas berkecimpung di dunia pendidikan mampu mengimajinasikan teori dan praktek dalam sebuah olah penciptaan seni kriya.

### **C. Kriya dan Kreativitasnya**

Dalam diskusi uji petik dilaksanakannya pemahaman seni terapan dan penentuan pola pembinaan di Hotel Mutiara Yogyakarta bulan November 2013 lalu, sebuah diskusi untuk menentukan kebijakan dalam membuat peraturan menteri pariwisata dan industri kreatif tentang pengembangan ekonomi kreatif bidang seni terapan, bahwa kriya dalam tata pemerintahan masuk dalam seni rupa terapan, yakni padanan istilah *applied art* dalam Seni Rupa Barat. Meskipun masih terjadi perdebatan, namun setidaknya ada upaya yang mengarah menuju perbaikan atas usul dan diskusi dari para pelakunya. Seni rupa terapan berupa bentuk hibrida dari berbagai aspek yang melingkupi seni, desain, kriya, dan kerajinan. Seni rupa terapan menekankan aspek budaya, simbol identitas, dan aspek ekonomi. Seni kriya bersumber dari warisan tradisi dan kontemporer, yang hasilnya, berupa karya

seni, kreasi, hias, dan barang fungsional serta dapat berupa eksplorasi karakter dari konsep yang didukung dengan alat, teknik, dan bahan (media).

Kriya secara umum dikategorikan ke dalam 2 kelompok besar, yaitu pertama kriya berdasarkan kepada material yang digunakan, seperti: keramik/gerabah, batik, kertas, gelas, logam, serat, kayu, kulit, batu, dan lain sebagainya. Kedua, kriya berdasarkan produk tematik seperti perhiasan, mainan, tekstil, *tableware*, dan mebel (*furniture*). Berdasarkan pelaku dan skala produksinya, seni kriya dapat dibagi menjadi tiga, pertama kriya yang telah diproduksi secara massal yang disebut kerajinan (*handycraft/mass craft*), pelakunya disebut perajin dan kategori usahanya disebut industri kerajinan atau UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) di bidang kerajinan. Keberadaan pusat wilayah kriya disebut sentra industri kerajinan. Kedua kriya yang diproduksi secara terbatas (*limited edition craft*), pelaku dalam kategori ini misalnya studio bengkel seni kerajinan (*crafts art studio*). Ketiga kriya yang diproduksi secara perorangan (*individual craft*). Pelaku dalam kategori ini misalnya: studio atau ruang berkarya seorang kriyawan (*atelier art*). Kedua dan ketiga jenis produk kriya tersebut dapat dikelompokkan menjadi: seni kriya (*art craft*) yang merupakan bentuk karya yang banyak dipengaruhi oleh prinsip-prinsip seni. Tujuan penciptaannya di antaranya adalah sebagai wujud ekspresi pribadi, biasanya dihasilkan oleh studio atau ruang berkarya seorang kriyawan (lampiran IB *draft* peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif: 2013).

Kreativitas dalam penciptaan seni adalah daya kreativitas dari seorang kreator untuk representasi keberadaannya. Dalam bidang apa pun kreativitas diperlukan untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi, tidak saja persoalan bagaimana mencipta karya seni, daya semacam itu dimiliki seseorang untuk lebih intens menganalisa, mengembangkan, dan menyelesaikan, maka kreativitas dalam seni adalah upaya seniman untuk selalu konsisten menawarkan seni yang baru bagi diri sendiri dan khalayak. Ada dua variabel sumber konsentrasi kreativitas, yaitu pengaruh lingkungan dan diri sendiri (*person*) yang terdiri dari *intelligence*, pengetahuan, *cognitive styles*, kepribadian, dan motivasi. Identifikasi adalah sebuah pemahaman interelasi konteks yang mempengaruhi kreativitas termasuk *physical setting*, keluarga, tempat kerja, dan keadaan lingkungan di mana seseorang tinggal (Robert J. Sternberg: 1999). Lingkungan alam dan budaya seniman juga mempengaruhi kepekaan artistik kriyawan.

Kreativitas terdiri dari empat tahap, yaitu: *preparation*, *incubation*, *illumination*, dan *verification* (Conny R. Semiawan: 1991). Pada tataran persiapan, ide kriyawan muncul dari dasar pengetahuan konsep penciptaan dan kemampuan menguasai bahan dan teknik. Dasar itu akan memicu kreativitas yang terarah dalam penciptaan karya yang memang memiliki tawaran beda atas identitas/karakter seseorang itu. Pada tahap inkubasi yaitu masa pengeraman ide yang muncul durenungkan secara mendalam guna memunculkan dalam bentuk visual. Iluminasi merupakan hasil proses pengerjaan yang kemudian menjadi suatu bentuk karya. Hal ini terjadi proses komunikasi dengan penikmat dengan kuratorial dan berbagai wacana sebagai bahan evaluasi proses selanjutnya. Dengan demikian tahap verifikasi terjadi keberlangsungan atas karya yang dihasilkan. Bahkan dalam studi

psikologi seni dan seniman dalam pengantarnya Barry M. Panter pada buku *Creativity & Madness, Psychological of Art and Artist* mengulas tentang kreativitas beberapa seniman yang memiliki kemampuan luar biasa dan mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memunculkan eksistensi baru guna memikirkan terobosan baru. Misalnya, seseorang yang memiliki kemampuan penuh talenta dan penghargaan, juga karena kegilaan kreatifnya (Barry M. Panter: 1995).

Dalam proses penciptaan yang saya lakukan, unsur kegilaan menjadi sangat penting. Kegilaan bagi saya dipahami sebagai model penciptaan seni kriya. Bukankah tingkat keberhasilan karya seni tergantung bagaimana kita menyikapinya. Dapat berupa karya yang konsep dan wujudnya relatif sangat baik, diterima penikmatnya dengan sejuk atau sopan. Ada juga karya seni yang diciptakan dengan cara yang abnormal misalnya menyinggung perasaan atau dengan menyebar konsep dan bentuk sebagaimana isu sara alias tidak sopan dan membuat kegaduhan. Keduanya memiliki tingkat keberhasilan yang sama, yakni dapat mempengaruhi perasaan batin seseorang, bisa berupa senang, gembira, bahagia, namun bisa juga membuat sakit hati, perasaan marah, mual, bahkan muntah. Bobot perasaan itu sama sebagai upaya menggores perasaan mereka, dengan inti tujuan yang sama, yakni agar orang teringat dengan karya seniman itu. Keduanya memiliki tingkat keberhasilan yang sama, hanya saja yang satu dibenci orang yang satu lagi disayang.

#### **D. Model Penciptaan**

Pemahaman tentang model adalah sebagai pola, sebagai acuan, contoh, ragam, dan lain sebagainya. Setiap kriyawan memiliki jalan dan keunikan masing-masing, maka bagi saya yang berhasil itu adalah penciptaan yang original, berbeda dengan sebelumnya. Dengan demikian model penciptaan adalah jalan hidup masing-masing seniman yang kemudian memunculkan karakter pribadi yang selalu melekat pada dirinya. Perbedaan menjadi kunci utama dalam penciptaan karya seni, meskipun umumnya karya-karya itu banyak menggali kearifan lokal dari keberadaan budaya bangsa, namun dalam kriya ekspresi sangat meninggikan dan mementingkan pemikiran akan kreativitas sebagai *problem solving* paling tidak perasaan batin kreator. Pemanfaatan kekayaan material dan teknologi pembuatannya yang dimiliki bangsa Indonesia memberi keuntungan tersendiri bagi saya untuk lebih dalam mengeksplorasi hal baru dari berkarya.

Dalam perjalanan mencipta kriya, sering didapat kemiripan antarkarya seni kriya dipengaruhi oleh adanya teks atau teori perihal seni kriya yang sebelumnya telah ada. Karenanya, karya yang ada pun kemudian mempengaruhi secara ideologis dengan penciptaan karya seni kriya selanjutnya. Bentuk-bentuk tipografi karya, misalnya, akan terpengaruh oleh karya seniman atau perupa yang lebih terkenal, yang hidup pada zaman sebelum karya seni kriya bersangkutan lahir. Saling meniru dan mempengaruhi sebagai hal yang dapat memberikan rujukan inspirasi pada karya baru hasil dari gubahan karya lama. Dalam sudut pandang ilmu produktivitas maka perpaduan ketika menerapkan teknologi canggih disebut dengan nama *kaizen*. Hal ini bisa dilihat pada jenis produk yang berteknologi canggih dari Jepang, seperti pembuatan desain motor yang setiap tahun berganti seri dan tipe

dengan perubahan yang tidak signifikan. Perubahan yang ada dilakukan secara pelan, tidak radikal, dan mempengaruhi konsumen dengan ingatan produk lama namun bernuansa baru. Dengan demikian penciptaan kreativitas dengan perlahan seperti ini mengalami perubahan yang tidak kentara, seperti karya baru yang diciptakan dengan karakter tersendiri terutama dalam aspek bentuk, bahan, dan teknik. Karakter dapat ditonjolkan pada aspek konsep, teknik, maupun bentuk.

Demikian juga pada seni kriya, meskipun banyak juga muncul corak maupun gaya dalam menciptakan karya seni, namun pola penciptaannya terdapat dua hal, yakni yang *pertama* inovasi menyeluruh atau penemuan baru. Sementara itu yang *kedua* yaitu pengembangan. Hasil dari perubahan tertentu bisa menjadi hal yang baru, demikian juga hasil dari seni inovasi ketika menciptakan barang yang sebelumnya belumlah ada. Maka, yang *pertama* sangat menitikberatkan pada nilai *novelty*-nya, namun yang *kedua* tidak begitu menghiraukan perubahan itu. Banyaknya seni budaya bangsa yang cukup banyak memberi inspirasi pada bagaimana mengolah material yang sangat melimpah di negeri Nusantara ini dapat diciptakan sesuatu yang benar-benar baru atau dengan cara pengembangan. Saya sadar bahwa keterkaitan dengan penemuan baru yang kemudian dikembangkan dengan berbagai eksplorasi bentuk dapat memberikan sebuah karakter.

### **1. Sumber Inspirasi**

Dalam mencari ide tentu dihadapkan berbagai sumber inspirasi. Persoalan hidup yang senantiasa melingkupinya dapat dijadikan tema pokok dalam penciptaan, mengingat nilai-nilai universal terhadap eksplorasi dalam berkarya kriya saat ini telah mengalami perubahan dengan sekat tipis dengan karya rupa lainnya. Oleh karenanya, sumber inspirasi konsep dan bentuk dapat digali antara lain bisa dari kepedihan atas kondisi sosial, pemanasan global, persoalan sampah, dan persoalan kehidupan masyarakat saat ini. Budaya berupa artefak, relief candi, ornamen hias, patung klasik, rumah adat, dan lain sebagainya. Flora dan fauna, eksplorasi tentang hewan maupun tumbuhan sebagai inspirasi dasar bentuk. Peristiwa dalam hidup, misalnya sayang terhadap ibu, patah hati, kekecewaan, dan lain sebagainya. Angan-angan/mimpi atau cita-cita. Sumber inspirasi tidak saja konsep teoritis saja namun juga sebagai inspirasi dalam menentukan bentuk yang diinginkan. Oleh karena itu, pemahaman tentang inspirasi dalam berkarya seni tergantung pada titik berat mana sumber inspirasi akan diimplementasikan dalam penciptaan karya. Sebagian menggunakan bentuk visual, yang lainnya mengambil dari sisi konsep simbolisasi maupun alegori-alegori, bahkan aspek teknologis dapat juga dieksplor sebagai salah satu pembentuk seni kriya ini.

Seni kriya tercipta sebagai karya seni yang diwujudkan menjadi salah satu upaya *problem solving* dalam memenuhi kebutuhan seni. Karya yang tercipta menjadi bentuk karya yang utuh, karya yang bernilai, karya *masterpiece* dari hasil karya kriyawan yang memiliki visi ke depan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat akan pentingnya sebuah karya baru. Terciptanya sebuah karya tertentu juga bisa menjadi satu produk yang mempresentasikan diri kriyawannya. Oleh karena itu, sebagai salah satu ekspresi untuk menuangkan gagasan, maka ide yang lahir diharapkan bisa selayaknya sebagaimana karya seni rupa lain dengan

menggunakan media atau material tertentu yang tidak sekadar kanvas dan permainan bentuk patung belaka. Namun telah mengeksplorasi materi-materi kayu, logam, bambu, batu, keramik, dan lain sebagainya. Tentu, pembuatan semacam ini menjadi salah satu contoh atau boleh dikata representasi produk baru atau desain baru.

Banyak obyek yang dibuat oleh kriyawan sebagai bagian karya *masterpiece*. Baik fungsional maupun non-fungsional memiliki status yang sama manakala karya itu dibuat dengan desain baru dan memiliki standar kualitas seni yang baik. Peter Domer mencontohkan produk-produk berbahan keramik, logam, dan barang lain yang fungsional yang diproduksi oleh dosen dan mahasiswa dalam *workshop* di Bauhaus pada abad ke-XX. Disebutkan bahwa produk mereka memiliki kualitas yang baik sebagai karya yang memiliki tingkat desain yang juga sangat baik (Peter Domer: 1997). Mereka adalah orang-orang yang berusaha menciptakan karya baru dengan mengasah otak untuk menemukan banyak ide guna menciptakan suatu obyek. Maka, kuncinya adalah kreativitas pada masing-masing individu yang kemudian bekerja, mengeksplorasi berbagai kemungkinan mendapatkan ide dalam membuat karya. Aspek inilah yang kemudian memberikan peluang pada daya kreativitas untuk menciptakan karya kriya yang memiliki ciri khas atas diri.

Pada kenyataannya aspek media dan teknis pada tingkat tertentu masih menggunakan kategori-kategori pembahasan itu. Meskipun dalam usaha memaknai sebagai simbol yang dihadirkan pada karya seni kriya terus diwacanakan. Pemaknaan simbol berangkat dari ekspresi pengalaman domestik hingga kritisisme mereka pada berbagai fenomena budaya. Oleh karenanya, proses individu dalam penciptaannya memiliki jalinan emosional ketika mengimpersonalisasi dengan media (Sudjud Dartanto: 2009). Pembahasan kemudian menjadi upaya capaian karakter dalam seni kriya, yakni kayu, logam, kriya, kulit, dan tekstil. Bahkan kecenderungannya menggejala pada mix-media yang lebih ekspresif. Karakter inilah yang kemudian memberikan salah satu peran penting dalam seni kriya. Di samping faktor teknis dalam penggalan lokal genius yang berupa seni dan budaya Nusantara yang menjadi sumber inspirasi tak pernah surut (Timbul Raharjo: 2001). Bentangan seni budaya Nusantara tervisualisasikan dalam bentuk anyaman, batik, gerabah, ornamen hias, dan lain sebagainya. Hal ini dapat memberi pecahan unsur yang berupa motif, gaya, dan karakter bahan. Mereka adalah gugusan yang menarik untuk dikembangkan sebagai dasar penciptaan. Namun demikian, tidak selamanya seni kriya mengacu pada artefak tersebut. Pada era global ini, seni kriya lebih luwes menampilkan karya-karya yang terinspirasi dari kondisi sosial kemasyarakatan. Cerminan upaya representasi sosial budaya itu yang memberikan keniscayaan bahwa seni kriya memberikan ruang gerak ekspresi dalam tatanan keprihatinan dan kepekaan atas perubahan zaman.

## **2. Karya yang Baik**

Prinsip dalam menciptakan karya saya adalah mencari sesuatu yang belum banyak digali kriyawan lain. Awalnya, sesuatu yang baik itu seperti apa bagi saya dan merupakan sebuah spontanitas yang kemungkinan didapat tanpa sengaja. Spontanitas itu adalah hasil belanja ilmu pengetahuan, mata yang banyak melihat

dan merekam dalam otak sebagai karya seni yang telah ada dan eksplorasi berbagai macam kemungkinan ide, konsep, dan bentuk yang ada selama ini, maka pengetahuan akan kaya dan dapat dijadikan sebagai saringan untuk menimbang maupun menentukan baik-buruk karya yang sedang atau pernah dibuat sebelumnya. Maka, karya yang akan diciptakan dapat memilih jalur ide dan karakter yang bisa saja juga berbeda. Nilai pembeda inilah yang kemudian memberikan arti penting terhadap nilai karya yang dibuat, menemukan jalan sendiri sebagaimana kepekaan seorang kriyawan yang berkarya lain dari yang telah ada. Karya yang baik adalah karya yang dapat menggetarkan batin yang menikmati, getaran itu memberikan dampak perubahan atas ketertarikan dari karya yang dilihatnya, secara visual mungkin akan membuat mengernyitkan jidat, kagum, sembari berkata, “Wouuu hebat.” Meskipun efek itu tidak semua orang bertindak sama, sebab dalam mencerapi dan meresapi sebuah karya masing-masing orang akan berbeda. Setidaknya, ada beberapa hal yang penting dalam membuat karya agar memiliki getaran tersebut, yakni karya yang baik jika idenya baru, tekniknya luar biasa, ukurannya tidak biasa, atau kombinasi dari ketiganya.

Ide boleh juga disebut gagasan bahkan tergambar sebuah rancangan dalam pikiran untuk berbuat sesuatu demi sebuah cita-cita. Ide kalau masih dalam pikiran, belum dituangkan ke dalam konsep tulisan, gambar desain, maupun bentuk yang selesai. Ide menimbulkan konsep sebagai dasar pengetahuan dalam proses penciptaan. Ide yang baik akan memberikan kesan yang baik pula kepada penikmat, karya baru, ide baru dan tawaran baru sebagai karya yang mencerminkan sisi ide tersebut benar-benar orisinal. Hal ini dapat berupa menemukan bentuk baru, penemuan material baru, penemuan teknik baru, atau sebuah konsep baru yang diciptakan sebagai karya yang belum ada. Kepekaan kriyawan melihat berbagai hal yang ada untuk membentuk sebuah ide baru baik berupa penemuan baru dan pengembangan dari hal yang berbeda ke dalam karya kriya. Ide harus mencerminkan sebuah penemuan yang baru yang ditawarkan dan ditunjukkan pada khalayak sebagai dasar pengakuan dan publikasi. Aspek kebaruan ini yang memang sulit untuk diproduksi sebab baru tersebut seperti apa? Konotasi baru telah mendapatkan penolakan terutama pada seni baru atau dalam seni modern, sebab lukisan gua leyang-leyang dapat pula dikatakan sebagai kreativitas yang baru pula. Dapat saya beri contoh seperti orang membuat patung buaya, namun ia cuma membuat separo kepala, separo badan dan sepero buntut, maka jika diletakkan di rerumputan, rumputnya tampak berubah menjadi air.

Kedua adalah penguasaan teknik dengan *skill* yang tinggi, orang bisa kagum bukan karena idenya yang baik, namun ternyata tingkat penguasaan bahan dan cara pembuatannya yang memerlukan tingkat ketelatenan, kesabaran, dan ketekunan, karena rumit dan tidak banyak orang bisa melakukannya. Sehingga memiliki karakteristik yang unik yang dapat memberikan getaran batin kepada para penikmatnya atas kekaguman tingkat keterampilan yang dimiliki itu. Meskipun keterampilan dalam skala luas dapat dipahami sebagai hal yang memang kreatif karena mengeluarkan ide sampai pada mewujudkan, namun keterampilan yang dimaksud di sini adalah keterampilan murni dari teknis yang dimiliki seorang kriyawan untuk mewujudkan karya dengan keterampilan mengerjakan yang sulit,



rumit, dan unik. Keterampilan itu memiliki kekhasan tersendiri di setiap karyawan, sentuhan terhadap bahan dan penggunaan alat terepresentasikan dalam capaian kreasi.

Yang ketiga adalah anomali terhadap dimensi atau ukuran. Hal ini sering menentukan juga keberhasilan dari sebuah karya seni. Ukuran yang dimaksud di sini bisa berupa aspek dimensi dan kuantitasnya, yang saya maksud adalah ukuran dimensi sebuah karya kriya yang menyimpang di luar kebiasaannya, seperti dibuat sangat besar atau kecil. Hal ini juga berlaku dengan ukuran jumlah yang umumnya berhasil apabila jumlahnya banyak di luar ekspektasi penikmat. Sebuah karya berbentuk ketupat yang ukuran normalnya segenggam tangan namun bisa dibuat sebesar rumah atau sekecil permen sehingga cara membuat dan melihatnya dengan kaca pembesar. Yang lebih menarik adalah jika terjadi kombinasi antara ide, keterampilan, dan ukuran pasti akan mendapat apresiasi yang berbeda, dan setiap karyawan dapat memilih jalannya sesuai dengan introspeksinya.

### **3. Eksperimen dan Eksplorasi Karya**

Dicoba untuk membuka suatu persoalan yang turut memberikan kontribusi lahirnya persepsi seni eksperimen. Pertama, adalah persoalan refleksi yang mengandaikan bahwa "manusia itu melihat dan menganggap dirinya sebagai suatu makhluk yang berpikir dan berkehendak". Menurut Louis Leahy, bahwa refleksi menunjukkan keunggulannya terhadap materi. Sebagai energi dari pikiran, ia juga berangkat dari pandangan filsafat dan menempatkan manusia yang memiliki roh yang bersifat imaterial. Dalam kesenian, perannya menjadi penting, ketika kesenian dihadapkan pada semacam penguasaan dari verbalisasi pencitraan pandangan yang hanya mendorong lahirnya perwujudan fisik, bentuk, dan keindahan-keindahan yang menyertai pencitraannya. Eksperimentasi di sini kemudian dimaknai sebagai perwujudan awal dari sebuah karya yang telah melalui tahapan eksplorasi dalam cara sketsa. Oleh karena itu, eksperimen tidak saja pada bagaimana karya itu dihasilkan secara utuh, namun ada kalanya eksperimentasi pada per bagian seperti proses penyiapan bahan.

Pembentukan sangat erat sekali berhubungan dengan cara mewujudkan dari material yang tidak berbentuk menjadi bentuk yang diinginkan. Kayu sebagai bahan dengan bentuk yang tidak menentu, mungkin lurus hasil gergajian atau memang bertekstur alami, ketika telah melalui proses pembentukan dari seorang karyawan dengan segenap instrumen keahliannya, kayu yang semula biasa menjadi luar biasa. Cara-cara inilah yang kemudian dikenal dengan teknik pembentukan. Secara menyeluruh pembentukan sering terkait dengan proses perwujudan, proses produksi, sehingga proses penyelesaiannya termasuk *finishing* telah menjadi bagiannya.

Langkah eksplorasi dengan jalan menggambar dalam sketsa-sketsa untuk mencari bentuk yang sesuai dengan imajinasi. Gambar sketsa itu dibuat dengan berbagai alternatif sketsa. Sketsa-sketsa dibuat dalam bentuk perspektif agar supaya bisa menangkap bentuk hingga dapat membayangkan secara keseluruhan, sebab orang melihat wujud gambar bukan sebagai benda-benda biasa. Seperti di depan dijelaskan terkait dengan optis bahwa sensasi-sensasi sinar menyentuh retina lalu

dipindahkan sebagai energi yang didorong otak tempat yang hampir secara simultan diterjemahkan ke dalam suatu makna yang secara keseluruhan disebut sebagai sebuah wujud gambar. Di sana tidak ada sebuah benda nyata, melainkan hanyalah suatu persepsi optis di dalam otak itu sendiri. Sudah tentu, proses-proses optis itu berada di mata. Tetapi persepsi adalah suatu fungsi otak. Kita tidak dapat mengalami sensasi tanpa mengkarakterisasikan dalam beberapa cara, memberikannya sebuah label, dan mengarahkannya dengan makna. Oleh karena itu, sebuah wujud dapat didefinisikan untuk tujuan-tujuan kita sebagai hasil dari bantuan sensasi-sensasi optis dan makna (Edmund Burke Felmand: 1969). Wujud gambar itu dituangkan ke dalam bidang dua dimensi, paduan garis yang mengonstruksi pada bentuk tertentu dengan unsur bidang gelap terang tervisualisasi dalam bentuk tiga dimensi. Sketsa-sketsa itu adalah eksplorasi yang menuntun pada suatu kesimpulan gambar yang terbaik.

Untuk tujuan-tujuan praktis, wujud-wujud dalam kehidupan kita memiliki beberapa label seperti rumah, pohon, anak laki-laki, tanah, langit, dan lain sebagainya. Kita dapat melatih persepsi untuk mengidentifikasi unsur-unsur dari wujud gambar, yakni memfokuskan perhatian kita terhadap bentuk, warna, tekstur serta terang dan gelapnya yang merupakan bagian-bagian wujud gambar. Di dalam kenyataan, ketika memfokuskan perhatian pada bagian dari sebuah wujud, misalnya pada bentuknya, bagian dari unsur itu, menjadi wujud karena menjadi satu rangkaian yang membentuk suatu makna. Wujud yang bermakna dalam karya seni kriya merupakan perpaduan dari unsur-unsur itu. Seni rupa selalu berhubungan dengan unsur-unsur visual garis, bidang, dan tekstur. Label-label yang dipergunakan untuk menunjuk unsur-unsur visual cenderung beragam dan luas menurut yang dimanfaatkannya, tetapi label-label apa yang menunjukkan obyek seni adalah serupa. Hal ini bukanlah merupakan persoalan besar jika satu otoritas menggunakan “bentuk”, terdapat kontur maupun bidang. Namun demikian penikmat atau penonton memahami tentang unsur-unsur itu (Edmund Burke Felmand: 1969).

Persoalan yang lebih mendalam dari sebuah wujud sketsa-sketsa itu dan masih perlunya kepastian dari apa yang dimaksud dengan ukuran sebenarnya. Memang dalam beberapa hal kepastian ukuran agak diabaikan mengingat ekspresi yang dituangkan ke dalam karya kriya itu tidak dibatasi dengan bentuk ukuran dengan satuan hitung yang pasti. Daya cipta yang dituangkan pada suatu gagasan mengembangkan bentuk menjadi satu karya seni kriya yang ekspresif.

Desain dipandang sebagai salah satu dasar berpijak untuk melangkah pada tataran yang lebih bebas. Dari proses perencanaan sketsa-sketsa itu kemudian tercipta suatu bentuk yang sesuai dengan kepuasan pribadi. Embrio yang berwujud sketsa dibuat satu wujud gambar yang lebih baku, yang digambar dengan posisi, proporsi yang lebih jelas yang digambar dengan sudut pandang yang berbeda (tampak depan, tampak samping, dan tampak atas) dan perspektif. Hal ini sebagai gambar pokok yang dijadikan acuan dalam proses pembentukan kriya. Hal ini menjadi sangat penting dalam membantu menekan beberapa kesalahan, baik proporsi serta unsur-unsur lain yang ada pada karya kriya yang akan dibuat.

Dalam karya kriya yang dibuat yang perlu sekali diperhatikan ialah keselarasan. Dalam pengertian yang pokok, keselarasan berarti kesan kesesuaian antarbagian yang satu dengan lainnya (komposisi). Meskipun aspek pertimbangannya telah terpikirkan pada sketsa, tetapi pertimbangan itu akan berbeda pada kenyataan sebenarnya. Alternatif sketsa kemudian diseleksi, gambar seperti apa yang sesuai dengan pilihan. Dimensi kriya disajikan dalam bentuk gambar proyeksi yang menekankan pada sisi pandang yang dilengkapi dengan perspektif. Layaknya gambar desain, ukuran yang ada merupakan kemungkinan ukuran yang banyak berkaitan dengan beberapa aspek, misalnya *basic design*, medium, dan teknik yang diterapkan.

#### **E. Penutup**

Model penciptaan kriya memiliki kekhasan tersendiri dalam prosesnya. Banyak karya kriya yang dibuat dengan berbagai tujuan, baik fungsional maupun sebagai kebutuhan ekspresi pribadi. Secara jelas kriya fungsional banyak dibahas terkait dengan industrialisasi produk kerajinan. Namun karya yang dibuat sebagai salah satu ekspresi pribadi juga memiliki model penciptaan yang mirip dengan kerja penciptaan seni lain yakni dalam hal penetapan tema, konsep penciptaan, dan proses perwujudan. Proses itu didahului dengan perenungan yang panjang dalam memikirkan konsep teoretis, konsep bentuk, dan konsep teknisnya.

Dalam dunia profesional keseniman penciptaan seni kriya memiliki keliruan yang absurd, kriyawan dapat mengeksplorasi ide, bentuk, dan teknis dengan bebas, dengan pertanggungjawaban yang sederhana dan subyektif, orang lain dibiarkan meresapi untuk memberi penilaian apa yang disajikan. Namun, di dunia pendidikan, ada dua variabel sebagai *creative question* yakni bagaimana konsepnya dan bagaimana mewujudkannya, karena di dunia pendidikan maka aspek subyektivitas ditekan untuk menjelaskan secara logis maksud dan tujuan, teori-teori yang digunakan, dan apakah secara holistik terdapat keselarasan antara judul, isi, analisis, dan kesimpulannya sehingga mampu menyajikan adanya untaian logika atau tidak. Kemampuan akademis untuk menyelaraskan antara konsep dan wujud inilah yang penting, sebab orang lain/penikmat “harus” menguji atas karya yang ada.

Penciptaan karya kriya yang saya lakukan adalah kewajiban hidup sebagai kriyawan untuk terus berkreasi tanpa tujuan tertentu misalnya harus membuat karena ada pameran dan lain sebagainya. Setiap hari harus ada yang dikerjakan dalam membuat karya kriya. Konsep boleh jadi hanya dibuat dalam satu bulan, namun perwujudan dapat dilakukan setiap saat.

#### **F. Kepustakaan**

- Alvin Boskoff, 1964, “Recent Theories of Social Change,” dalam Werner J. Cahman dan Alvin Boskoff, *Sociology and History: Theory and Research*, London: The Free Press of Glencoe.
- Barry M. Panter, ed., 1995, *Creativity & Madness, Psychological of Art and Artists*, Burbank: Aimed Press.

- Conny R. Semiawan, 1991, *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Edmund Burke Felmand, 1967, *Art as Image and Idea*, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs.
- Lampiran IB draf peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2013, tentang pengembangan ekonomi kreatif bidang seni rupa terapan. Dalam diskusi yang dihadiri para seniman budayawan seni rupa di Yogyakarta November 2013.
- Lihat tulisan Sudjud Dartanto, 2009, berjudul "Craft Speaks" (Katalog Pameran Nasional Seni Kriya Kontemporer di House of Sampoerna Surabaya tanggal 15 sampai dengan 19 Agustus 2009).
- Peter Damer (ed.), 1997, *The Culture of Craft*, "The Salon de Refuse?", Manchester University Press, Manchester and New York.
- Robert J. Sternberg, ed., 1999, *Handbook of Creativity* (Cambridge: Cambridge University Press).
- Timbul Raharjo, 2001, *Teko dalam Perspektif Seni Keramik*, Tonil Press Yogyakarta..
- Wassily Kandinsky, 1911, *Concerning the Spiritual in Art*, Dover Publications.

**Biodata:**

Lahir di Bantul Yogyakarta 08 Nopember 1969, alamat: Tirto Rt.06 Kasongan, Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta. Tahun 1992 lulus sarjana dari ISI Yogyakarta Jurusan Kriya, Tahun 2000 lulus magister dari UGM, dan tahun 2008 lulus doktor (cumlaude). Tahun 2005 finalis ke-4, pengusaha terbaik tingkat Nasional versi Jie Sam Soe Award. Tahun 2007 penerima Anugerah UPAKARTI dari Presiden RI. Tahun 2011 Penghargaan Internasional OVOP (One Village One Product) untuk seni kriya dan kerajinan dari Jepang. Tahun 2013 finalis Tenaga Pendidik Berprestasi Nasional (Dosen Teladan). Saat ini mengajar pada Jurusan Kriya FSR ISI Yogyakarta, dan di PPs. ISI Yogyakarta. Aktivitas berkarya dengan banyak mengikuti pameran seni kriya baik dalam maupun luar negeri.