

**HANDYCRAFT BANTUL 2005;
KAJIAN BENTUK DAN FUNGSI**



SKRIPSI

OLEH

JOHNAL HARISA

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2006

HANDYCRAFT BANTUL 2005;
KAJIAN BENTUK DAN FUNGSI



SKRIPSI



OLEH

JOHNAL HARISA

TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA

HANDYCRAFT BANTUL 2005;
KAJIAN BENTUK DAN FUNGSI



SKRIPSI

Oleh :

JOHNAL HARISA
No. Mhs. 981 0910 022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana dalam Bidang
Kriya Seni
2006**

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal, 26 Januari 2006



Drs. Purwito
Pembimbing I/Anggota



Dra. Titiana Irawani, M.Sn.
Pembimbing II/Anggota



Dra. Ambar Astuti, MA.
Cognate/Anggota



Drs. Rispul, M.Sn.
Ketua Program Studi Kriya Seni/Anggota



Drs. Sunarto, M.Hum.
Ketua Jurusan Kriya /Ketua/Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. Sukarman
NIP 130521245

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk kedua orang tuaku, saudara-saudaraku, dan orang-orang terdekat dalam kehidupanku.

Kepersembahkan tulisan ini kepada teman-temanku, yang telah memberikan semangat dalam pengerjaan dan proses penyelesaian studiku.



HALAMAN MOTTO

Kegagalan adalah awal dari kekecewaan yang berkepanjangan dan harus dihindari, bukan suatu kesuksesan yang tertunda.

Kemampuan dan kepandaian ibarat sebuah pusaka, yang akan berkarat jika tidak digunakan dan akan rusak jika tidak difungsikan.

Kerjakanlah apa yang dapat kamu kerjakan hari ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang tiada henti-hentinya memberikan Karunia-Nya, Petunjuk, serta Hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi ini, yang dengan segala daya dan upaya, dapat terselesaikan sesuai dengan yang terjadwal dan apa yang diharapkan.

Eksistensi *handycraft* Bantul mengalami kemajuan yang sangat berarti, baik sebagai sebuah karya seni, ataupun benda industri. Kemampuan untuk berkreativitas, yang dimiliki oleh perajin *handycraft* Bantul mampu menjawab tantangan arus globalisasi, tidak hanya mampu mengurangi tingkat pengangguran, menambah pemasukan bagi pemerintah daerah, dan tetap dalam usaha untuk melestarikan budaya-budaya warisan tradisi generasi sebelumnya.

Bantul memiliki sumber daya alam yang melimpah, dengan kondisi ini sangat menunjang keberadaan industri-industri kerajinan yang sedang berkembang di daerah tersebut. Dengan pengelolaan yang serius dan dukungan dari berbagai pihak, tidak terkecuali pemerintah daerah, menjadikan industri *handycraft* tumbuh subur dan berkembang di daerah Bantul. Kapasitas produksi yang tinggi, nilai kreativitas dari sebuah karya seni, dan tetap mempertahankan mutu serta kualitas produk, membuat *handycraft* Bantul mampu menembus pasaran dunia. Ekspor hasil kerajinan Bantul telah menembus pasaran Eropa, Asia, dan negara Timor Tengah. Suatu prestasi luar biasa, walaupun hanya berbekal keterampilan yang didapatkan turun-temurun dari nenek moyangnya.

Banyak sekali hambatan dan rintangan yang dihadapi dalam penyelesaian penulisan ini, akan tetapi atas seizin-Nya, serta dorongan dari berbagai pihak, sehingga rintangan tersebut bukanlah satu penghalang yang berarti. Untuk itu, dalam kesempatan yang baik ini, penulis mengucapkan terima kasih, terutama kepada:

1. Drs. Sukarman, sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa.
2. Drs. Sunarto, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Kriya.
3. Drs. Rispul, M.Hum., sebagai Ketua Program Studi Jurusan Kriya.
4. Drs. Purwito, sebagai Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, perhatian, dan atas segala kerja sama yang telah terjalin, yang terkorban di atas kesibukan-kesibukannya.
5. Dra. Titiana Irawani, M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan nasihat, sehingga maksud dan tujuan penulisan ini tercapai.
6. Toyibah K. S.Sn., dosen wali yang telah banyak berjasa dalam mengarahkan dan membimbing studi di kampus Institut Seni Indonesia.
7. Seluruh staf dan karyawan yang ada dilingkungan Institut Seni Indonesia, khususnya pada Jurusan Kriya.
8. Seluruh staf dan karyawan di perpustakaan, Dekanat, dan pada jurusan-jurusan lain, yang telah memberikan kemudahan buat penyelesaian penulisan Tugas Akhir ini.

9. Kedua orang tuaku, saudara-saudaraku, serta orang terdekat dalam kehidupanku yang telah memberikan dukungan dalam melangkah kakiku di jenjang pendidikan, sampai saat ini. Terima kasih atas segala bantuan moril dan materil yang telah terkorban demi kelancaran studiku.
10. Teman-teman seperjuangan, angkatan '98, terima kasih atas segala bentuk kerjasama yang pernah kita jalani.

Kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan dan tercantum dalam lembar ini, mohon maafkan, keterbasan dan kekurangan daya ingat sebagai manusia biasa, sehingga membatasi pertemanan dan persahabatan yang telah terjalin. Selebihnya, terima kasih, hanya ini yang dapat penulis ucapkan. Semoga atas segala kebaikan, mendapatkan ganjaran yang setimpal dari Allah SWT.

Yogyakarta, 26 Januari 2006,

Penulis,

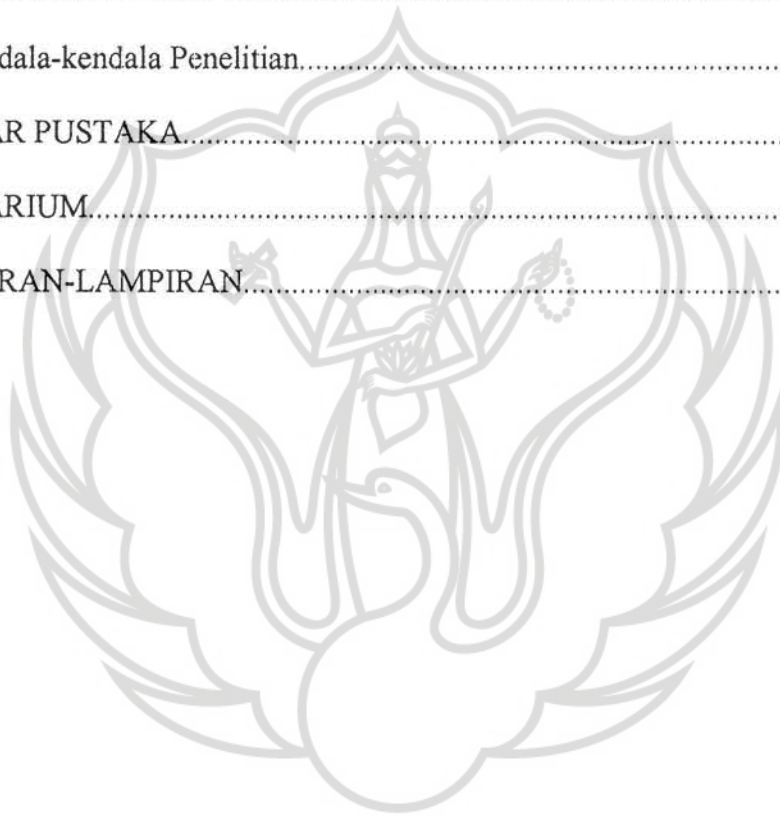
DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Tinjauan Pustaka.....	8
E. Metodologi Penelitian.....	9
1. Jenis Penelitian.....	10
2. Populasi dan Sampel.....	11
3. Metode Pengumpulan Data.....	13
a) Pendekatan Estetis.....	14
b) Pendekatan Tekstual.....	15

c) Pendekatan Etnografi.....	18
4. Metode Analisis Data.....	19
BAB II LANDASAN TEORI.....	20
A. Pembahasan tentang Seni, Budaya, dan Masyarakat.....	20
B. Tinjauan <i>Handycraft</i>	26
C. Nilai-nilai Bentuk.....	29
1. Fungsi Bentuk.....	30
2. Jenis/ Sifat Bentuk.....	30
3. Macam-macam Bentuk.....	30
D. Tinjauan Nilai Warna.....	30
1. Fungsi Warna.....	31
2. Istilah-istilah Teknis dalam Warna.....	31
E. Nilai Fungsi dalam <i>Handycraft</i>	32
F. Fungsi Seni.....	34
1. Fungsi Individual/Pribadi.....	34
a. Fungsi Pemenuhan Kebutuhan Fisik.....	35
b. Fungsi Pemenuhan Kebutuhan Emosional.....	36
3. Fungsi Sosial.....	37
4. Fungsi Seni secara Kontekstual.....	38
BAB III HASIL PENELITIAN.....	39
A. Kondisi Lokasi Penelitian.....	41
1. Sejarah Singkat Kabupaten Bantul.....	41
2. Pembagian Administratif Daerah.....	44

3. Tenaga Kerja dan Pengangguran di Bantul.....	45
4. Kondisi Sosial Masyarakat Bantul.....	47
5. Potensi Daerah Bantul.....	48
B. Industri dan Perajin <i>Handycraft</i> Bantul.....	54
C. Material <i>Handycraft</i> Bantul.....	100
D. Tinjauan Mengenai Perajin Bantul.....	107
E. Tinjauan <i>Handycraft</i> Bantul.....	108
1. Tinjauan Bentuk	108
2. Tinjauan Ragam Hias.....	110
3. Tinjauan Warna.....	112
4. Tinjauan <i>Finishing</i> Produk.....	113
F. Produk <i>Handycraft</i> Bantul.....	116
1. Produk <i>Fashion</i> dan <i>Mode</i>	117
2. Produk <i>Interior</i>	118
3. Produk <i>Eksterior</i>	118
4. Produk-produk lainnya.....	119
BAB IV ANALISIS DATA.....	120
A. Analisis Industri dan Perajin <i>Handycraft</i> Bantul.....	122
B. Analisis Material <i>Handycraft</i> Bantul.....	125
C. Analisis <i>Handycraft</i> Bantul.....	126
1. Analisis Bentuk.....	126
2. Analisis Ragam Hias.....	127
3. Analisis Warna.....	128

4. Analisis Fungsi.....	130
5. Analisis <i>Finishing</i> Produk.....	134
D. Analisis Produk <i>Handycraft</i> Bantul.....	135
BAB V PENUTUP.....	137
A. Kesimpulan.....	137
B. Saran-saran.....	141
C. Kendala-kendala Penelitian.....	143
DAFTAR PUSTAKA.....	144
GLOSARIUM.....	147
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	150



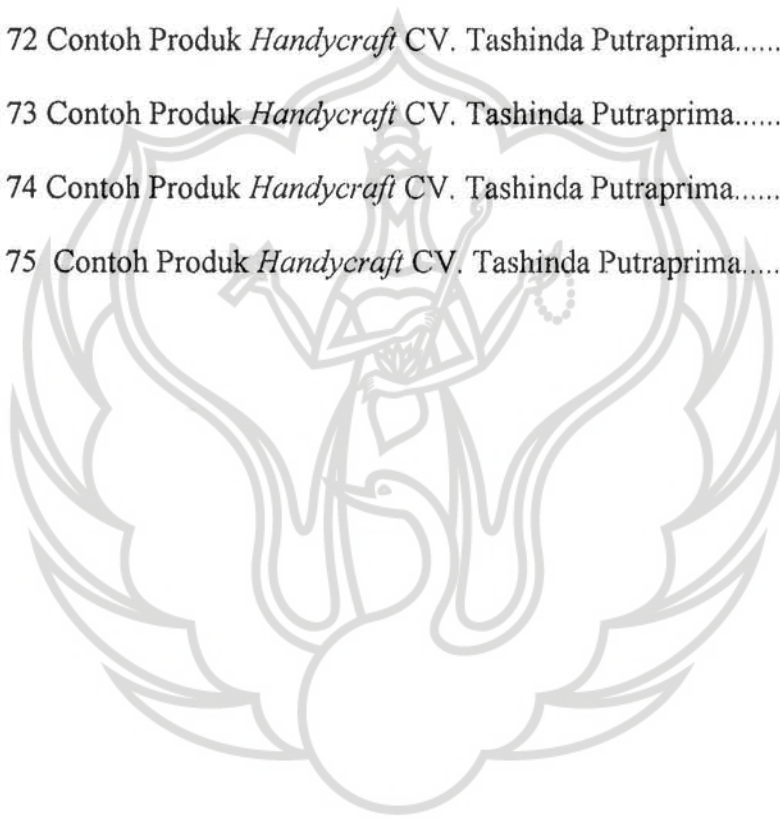
DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Jatisae Workshop.....	56
Gambar 2 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Jatisae Workshop.....	57
Gambar 3 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Jatisae Workshop.....	57
Gambar 4 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Jatisae Workshop.....	58
Gambar 5 Contoh Produk Biass <i>Handycraft</i>	59
Gambar 6 Contoh Produk Biass <i>Handycraft</i>	59
Gambar 7 Contoh Produk Biass <i>Handycraft</i>	60
Gambar 8 Contoh Produk Biass <i>Handycraft</i>	60
Gambar 9 Contoh Produk Biass <i>Handycraft</i>	61
Gambar 10 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Asia Trade Line.....	62
Gambar 11 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Asia Trade Line.....	62
Gambar 12 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Asia Trade Line.....	63
Gambar 13 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Asia Trade Line.....	63
Gambar 14 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Asia Trade Line.....	64
Gambar 15 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Asia Trade Line.....	64
Gambar 16 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Asia Trade Line.....	65
Gambar 17 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Asia Trade Line.....	65
Gambar 18 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Asia Trade Line.....	66
Gambar 19 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Kajeng.....	67

Gambar 20 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Kajeng.....	67
Gambar 21 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Kajeng.....	68
Gambar 22 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Fatalia Kreasindo.....	69
Gambar 23 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Fatalia Kreasindo.....	69
Gambar 24 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Fatalia Kreasindo.....	70
Gambar 25 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Fatalia Kreasindo.....	70
Gambar 26 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Fatalia Kreasindo.....	71
Gambar 27 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Fatalia Kreasindo.....	71
Gambar 28 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Fatalia Kreasindo.....	72
Gambar 29 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Fatalia Kreasindo.....	72
Gambar 30 Contoh Produk <i>Handycraft</i> PT. Fatalia Kreasindo.....	73
Gambar 31 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Wahyu Putra.....	74
Gambar 32 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Wahyu Putra.....	74
Gambar 33 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Wahyu Putra.....	75
Gambar 34 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Wahyu Putra.....	75
Gambar 35 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Wahyu Putra.....	76
Gambar 36 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Amarta Furniture.....	77
Gambar 37 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Amarta Furniture.....	77
Gambar 38 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Amarta Furniture.....	78
Gambar 39 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Ash Gallery.....	79
Gambar 40 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Ash Gallery.....	79
Gambar 41 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Ash Gallery.....	80
Gambar 42 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Edenia.....	81

Gambar 43 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Edenia.....	81
Gambar 44 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Edenia.....	82
Gambar 45 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Edenia.....	82
Gambar 46 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Edenia.....	83
Gambar 47 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Edenia.....	83
Gambar 48 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Edenia.....	84
Gambar 49 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Edenia.....	84
Gambar 50 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Edenia.....	85
Gambar 51 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Fajar Stone.....	86
Gambar 52 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Fajar Stone.....	86
Gambar 53 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Fajar Stone.....	87
Gambar 54 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Fajar Stone.....	87
Gambar 55 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Fajar Stone.....	88
Gambar 56 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Fajar Stone.....	88
Gambar 57 Contoh Produk <i>Handycraft</i> GG Craft.....	89
Gambar 58 Contoh Produk <i>Handycraft</i> GG Craft.....	90
Gambar 59 Contoh Produk <i>Handycraft</i> GG Craft.....	90
Gambar 60 Contoh Produk <i>Handycraft</i> GG Craft.....	91
Gambar 61 Contoh Produk <i>Handycraft</i> GG Craft.....	91
Gambar 62 Contoh Produk <i>Handycraft</i> GG Craft.....	92
Gambar 63 Contoh Produk <i>Handycraft</i> GG Craft.....	92
Gambar 64 Contoh Produk <i>Handycraft</i> GG Craft.....	93
Gambar 65 Contoh Produk <i>Handycraft</i> GG Craft.....	93

Gambar 66 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Spice Island Indonesia.....	94
Gambar 67 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Spice Island Indonesia.....	95
Gambar 68 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Spice Island Indonesia.....	95
Gambar 69 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Spice Island Indonesia.....	96
Gambar 70 Contoh Produk <i>Handycraft</i> Spice Island Indonesia.....	96
Gambar 71 Contoh Produk <i>Handycraft</i> CV. Tashinda Putraprima.....	97
Gambar 72 Contoh Produk <i>Handycraft</i> CV. Tashinda Putraprima.....	98
Gambar 73 Contoh Produk <i>Handycraft</i> CV. Tashinda Putraprima.....	98
Gambar 74 Contoh Produk <i>Handycraft</i> CV. Tashinda Putraprima.....	99
Gambar 75 Contoh Produk <i>Handycraft</i> CV. Tashinda Putraprima.....	99



DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 Jumlah Desa, Dusun, dan Luas Kecamatan di Kabupaten Bantul..	44
Tabel 2 Data Tenaga Kerja dan Pengangguran.....	46
Tabel 3 Pencari Kerja.....	46
Tabel 4 Penempatan Tenaga Kerja.....	47
Tabel 5 Data Ekspor Kabupaten Bantul Tahun 2004-2005.....	50



INTISARI

Kehidupan pada zaman modern tidak dapat dilepaskan dari kehidupan seni, penggunaan seni semakin dirasakan oleh kehidupan manusia. Hal inilah yang mendorong manusia untuk menciptakan karya seni yang dapat berguna bagi kehidupan mereka, bahkan seni memiliki fungsi-fungsi tertentu bagi kehidupan manusia. Kebutuhan-kebutuhan manusia yang senantiasa berubah, dengan melihat pada perkembangan zaman, mengalihfungsikan kebutuhan pokok menjadi kebutuhan keindahan, selanjutnya berubah lagi menjadi kebutuhan mata pencaharian, atau kemudian diistilahkan dengan seni ekonomisasi. Pada masa-masa selanjutnya seni terapkan pada kebutuhan fungsional, yang melahirkan bentuk-bentuk *handycraft*.

Kehidupan *handycraft* daerah Bantul, sangat ditunjang keberadaannya oleh banyak faktor, seperti: tersedianya sumber daya alam, tenaga manusia, disediakannya fasilitas dan tempat untuk berkembang, serta kemampuan dan kreativitas dari masyarakat Bantul itu sendiri. Nilai kreativitas sangatlah tidak terbatas dan sulit sekali diukur dengan skala tertentu, ketika produk *handycraft* Bantul menjadi komoditas ekspor yang terbesar, menjadikan pertanyaan, apakah masyarakat Bantul memiliki kreativitas yang tinggi, sehingga produk *handycraft* yang dihasilkan mampu menembus pasaran dunia. Keberadaan *handycraft* tersebut akan sangat menarik untuk di bahas, jika hal tersebut dianggap sebagai permasalahan yang penting. Untuk itulah penelitian dengan batasan judul “Handycraft Bantul 2005; Kajian Bentuk dan Fungsi” ini, mencoba memaparkan keberadaan industri-industri *handycraft* di Bantul, dengan segala keterbatasannya.

Tulisan ini mencoba membahas permasalahan bentuk dan fungsi, yang ternyata memiliki banyak permasalahan dalam penulisannya. Batasan-batasan penulisan banyak mengalami perluasan, antara kepentingan penyebarluasan informasi mengenai eksistensi *handycraft* Bantul dan kebutuhan pribadi, diselaraskan dan akhirnya menciptakan wacana-wacana baru tentang keberadaan *handycraft* Bantul.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu dari beberapa daerah Tingkat I yang ada di Indonesia. Provinsi ini beribukota di Yogyakarta, sebuah kota yang kaya predikat, baik berasal dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti sebagai kota perjuangan, kota kebudayaan, kota pelajar, dan kota pariwisata.¹

Kabupaten Bantul merupakan salah satu dari lima daerah kabupaten/kota di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Apabila dilihat bentang alamnya secara makro, wilayah Kabupaten Bantul terdiri dari daerah dataran rendah, yang terletak pada bagian tengah dan daerah perbukitan yang terletak pada bagian Timur dan Barat, serta kawasan pantai di sebelah Selatan. Kondisi bentang alam tersebut relatif membujur dari Utara ke Selatan.² Secara geografis, Kabupaten Bantul terletak antara 07°-08° Lintang Selatan dan 110°-110° Bujur Timur. Di sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Gunungkidul, bagian Utara berbatasan dengan Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman, bagian Barat berbatasan dengan

¹ Tim Penyusun Biro Pusat Statistik, Yogyakarta, dalam <http://www.bpsyogyakarta.co.id>, diakses pada tanggal 23 Oktober 2005.

² Tim Penyusun. "Kondisi Geografis Bantul", dalam <http://www.bantul.go.id>, diakses pada tanggal 23 Oktober 2005.

Kabupaten Kulon Progo, dan disebelah Selatan berbatasan dengan Samudra Indonesia.³

Banyaknya pengangguran pada saat ini, sepertinya tidak menyisakan ruang untuk bertahan hidup, merupakan bagian yang tidak terlepas dari daerah Bantul. Kepedulian pemerintah dalam menciptakan lapangan pekerjaan buat mereka, yang didorong dan dibekali dengan latar belakang sebagai pekerja keras, menjadikan lahan kerajinan semakin maju dan berkembang di daerah Bantul. Tidaklah heran, jika kemudian akan banyak ditemukan sentral-sentral kerajinan, baik yang berskala industri rumah tangga, ataupun sudah berlabelkan Perseroan Terbatas.

Kerajinan di Kabupaten Bantul memiliki peran yang cukup besar, tidak saja dalam penyerapan tenaga kerja yang mencapai lebih dari 60 ribu orang, tetapi juga karena perannya dalam mendukung sektor-sektor lainnya, seperti: pariwisata, perdagangan, dan perindustrian. Peran industri kerajinan sangat dirasakan dalam tata kehidupan masyarakat, dikarenakan menyebar hampir merata di seluruh wilayah. Lebih dari itu, sekitar 60% dari total ekspor kerajinan di Daerah Istimewa Yogyakarta diproduksi perajin Bantul.⁴ Keunikan perajin Bantul adalah berupa keahlian yang diperoleh secara turun-temurun dan para perajin tradisional yang tinggal di sebuah dusun/desa biasanya memiliki keahlian memproduksi karya kerajinan yang sejenis. Dengan banyaknya warga yang bergelut di kerajinan yang sejenis, dalam perkembangannya desa tersebut menjadi pusat atau sentra suatu produk kerajinan. Para *buyer* dan pecinta karya seni tradisional selain

³ *Ibid.*

⁴ "Komoditi Ekspor Daerah Bantul", dalam [http:// www.bantul.go.id.](http://www.bantul.go.id), diakses pada tanggal 23 Oktober 2005.

memilih berbagai alternatif produk dari perajin yang berbeda, sekaligus dapat berwisata menikmati alam atau keunikan desa setempat, serta dapat melihat proses pembuatan sebuah karya kerajinan.

Pembuatan *handycraft* daerah Bantul biasanya diproduksi secara massal, walaupun tetap ada pertimbangan tertentu, ketika karya tersebut diproduksi. Bentuk yang variatif dan unik menjadi komoditas andalan yang ditawarkan kepada *buyer* lokal, nasional, ataupun internasional. Tingkat kreativitas perajin *handycraft* dipengaruhi oleh iklim dan sarana informasi yang canggih, cepat, dan mudah didapatkan di Yogyakarta. Termasuk tersedianya fasilitas internet, yang digunakan sebagai sarana pemasaran, telekomunikasi, transaksi, bahkan sampai pertukaran bentuk dan desain kerajinan, semakin membuat gairah para perajin tidak terkendali untuk terus mencipta. Selain itu, predikat Yogyakarta sebagai kota budaya dan seniman, yang dibuktikan dengan adanya hubungan timbal balik antara seniman dan pemilik modal. Ditunjang juga dengan banyaknya sekolah keterampilan dan perguruan tinggi seni di Yogyakarta, membuat pengaruh yang tidak sedikit dalam proses kreativitas dan mencipta produk *handycraft*.

Produksi *handycraft* menggunakan bahan-bahan relatif murah dan banyak tersedia dari daerah Bantul, seperti: kayu kelapa (glugu), kayu jati, bambu, akar wangi, daun pandan, batu-batuan, pasir, logam dan perak, serta beberapa menggunakan material rotan, walaupun rotan tersebut terkadang harus mengimpor dari daerah lain. Secara umum material yang pada saat ini digunakan berupa

bahan dari tanah, kain, logam, kayu, batu, ataupun campuran antara bahan-bahan tersebut.

Karya-karya *handycraft* tersebut umumnya berbentuk, di antaranya: replikasi alat-alat makan, tempat lilin, tempat gelas, pigura, *note book*, meja, kursi, elemen interior dan eksterior, pernik-pernik pernikahan, bahkan benda-benda yang fungsional sekalipun. Produk tersebut memiliki karakterisasi warna dan ragam hias yang berbeda, antara perajin satu dengan perajin yang lain. Hal ini sangat ditentukan oleh tingkat kemampuan dan keterampilan perajin dalam mengelola bahan yang akan dijadikan produk *handycraft*.

Karakterisasi warna dari *handycraft* Bantul sangat variatif, mulai yang bercorak primitif, sampai pada warna-warna posmodern. Penggunaan warna-warna antik yang *calm* dan *confidence*, warna coklat muda dan tua, pemakaian warna pastel yang cerah, ataupun dengan mengandalkan warna dari material, seperti : warna serat kayu, warna yang ditimbulkan dari mata kayu, atau efek-efek natural lainnya, yang tidak kalah indahnya dengan warna non natural.

Ragam hias yang paling sering diaplikasikan pada *handycraft* Bantul adalah berbentuk spiral, geometris, anyaman, flora dan fauna, susunan mozaik, ornamen dari daerah tertentu, ataupun hiasan lukisan. Dalam hal ini sering terjadi generalisasi warna, artinya penggunaan warna sangat dipengaruhi trend warna *handycraft* pada masa-masa tertentu. Faktor dari *buyer*, juga merupakan bagian yang sangat penting dalam menentukan penggunaan warna pada *handycraft*,

karena hampir setiap perajin Bantul mempunyai *buyer-buyer* yang sama, sehingga akan besar kemungkinan terjadinya sama bentuk dan warna.

Bentuk dan fungsi dari hasil *handycraft* Bantul juga sangat variatif, bahkan dihasilkan dengan nilai kreativitas tinggi. Pengolahan limbah kayu, penggunaan bahan-bahan alam, yang pada awalnya tidak berguna, mampu dihadirkan dalam bentuk karya seni massal yang bernilai jual tinggi. Berbicara mengenai bentuk dan fungsi, akan dihadapkan pada permasalahan kepada siapa karya seni massal tersebut diciptakan, karena dari fungsilah yang menciptakan dan mengorganisasi bentuk dan bahwa semua bentuk haruslah mengekspresikan fungsi tersebut.⁵ Fungsi profan, atau fungsi yang di buat untuk kemasan pariwisata dan minimalis dalam bentuk, yang merupakan perkembangan dari fungsi sakral, merupakan evolusi bentuk dan replika dari sesuatu benda atau monumen tertentu yang bersejarah, serta memiliki nilai penting. Seperti replika candi-candi, patung, dan replikasi dari alat-alat musik tertentu. Nilai sakral pada fungsinya, masih ditemukan penggunaan tempat lilin dan manik-manik pada perayaan Natal, atau keperluan keagamaan lainnya. Hal ini jugalah yang memberikan nilai tambah, sehingga konsumen *handycraft* senantiasa bertahan dan cenderung meningkat.

Omset terbesar para perajin yang ada di Bantul memang bergantung pada *buyer* asing atau internasional. Kendala yang terbesar adalah mencari dan mendapatkan *buyer* tersebut, baik yang berasal dari Indonesia, ataupun dari luar

⁵ Louis Sullivan. "Form Follows Function", dalam <http://www.grohmanknives.com>., diakses pada tanggal 21 Desember 2005.

Indonesia. Untuk penjualan dengan *buyer* dalam negeri, baik Yogyakarta, ataupun skala Indonesia, hasil pemasukan yang didapatkan oleh para perajin di Bantul tidak terlalu besar.

Kondisi dimana belum adanya penghargaan dan kebanggaan untuk menggunakan produk sendiri, merupakan permasalahan klasik, yang sudah dialami sebagian besar masyarakat di Indonesia. Klaim atas masalah kualitas dan *gengsi* selalu menjadi alasan untuk menggunakan produk impor. Akan tetapi, jika kondisi semacam ini berlarut-larut dan tidak diselesaikan, ada kemungkinan tidak akan ditemukan lagi produk-produk lokal, sudah tidak didapatkan lagi ciri khas *local genius*, dan tentu saja situasi ini akan semakin berpengaruh pada perekonomian di Indonesia. Kondisi semacam ini perlu mendapatkan perhatian dari banyak pihak, tidak semata-mata menyalahkan satu golongan tertentu saja. Pemerintah, perajin, konsumen, dan rakyat harus bekerja sama, sehingga karya semacam *handycraft* tersebut, dapat di terima pada lapisan masyarakat Indonesia.

Kompleksitas permasalahan dan eksistensi karya *handycraft* tersebutlah yang menjadi perhatian dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi, pada Jurusan Kriya Seni Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Tema yang diketengahkan adalah permasalahan yang terkait erat dengan sektor kehidupan sosial, budaya, dan seni. Faktor-faktor yang saling terkait tersebut membentuk ikatan hubungan yang tidak dapat terpisahkan antara masyarakat, pekerja seni, dan pemerintah.

B. Rumusan Masalah

1. Jenis produk apa sajakah yang ada pada *handycraft* Bantul 2005 ?
2. Bagaimanakah bentuk dan fungsi (baik fungsi pokok maupun fungsi sosial) *handycraft* yang berkembang di Bantul pada saat ini?
3. Seperti apakah nilai kreativitas perajin Bantul dalam menciptakan produk *handycraft* ?
4. Material apakah yang dominan digunakan oleh perajin *handycraft* Bantul?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan informasi mengenai eksistensi karya *handycraft* kepada masyarakat umum, dengan harapan dapat menimbulkan rasa bangga dan mencintai produk-produk dalam negeri,
- 2) Mendokumenkan bentuk-bentuk *handycraft* tersebut, baik dalam bentuk tulisan atau bentuk lain, sehingga menimbulkan pemahaman dan rasa bangga yang ditanamkan di hati setiap masyarakat Yogyakarta,
- 3) Setelah dianalisa bentuk “kekurangan” dari kreativitas mencipta produk *handycraft* tersebut, dicari solusinya, dan pembenahan kekurangan tersebut harus segera dilakukan.

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1) Memahami, membedakan, dan memilih bentuk budaya sesuai dengan tatanan kehidupan sosial yang berlaku di Yogyakarta, yang tervisual lewat mencintai produk-produk lokal,
- 2) Menambah pengalaman bagi peneliti, dalam melihat paradigma pasar, perajin, serta konsumen, dan mencoba merumuskan beberapa unsur tersebut, dengan harapan terciptanya sesuatu yang lebih baik lagi,
- 3) Bahan informasi yang dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

D. Tinjauan Pustaka

Peneliti belum menemukan pustaka lengkap yang membahas mengenai keberadaan *handycraft* di Yogyakarta dalam bentuk buku, keberadaan data tersebut masih berupa artikel-artikel lepas dari koran. Kerangka teori yang dipergunakan dalam penulisan ini, diambil dari beberapa kumpulan tulisan, yaitu, “Seni Rupa”, Indonesian Heritage, diterbitkan di Jakarta: Buku Antar Bangsa, untuk Grolier International Inc., di edit oleh Hilda Soemantri.

Kumpulan tulisan tersebut membahas mengenai kriya keramik, kriya kayu, anyaman, serta beberapa bentuk seni rupa lainnya. Akan tetapi, pembahasan yang dilakukan hanya bersifat informatif, atau bahkan lebih cenderung sebagai kritik seni rupa. Tidak disinggung secara spesifik mengenai kriya, apalagi *handycraft*.

Jika mau melihat kenyataannya, seni kriya dan kriya seni merupakan bagian yang tidak terlepas dari kehidupan masyarakat Indonesia. Kenapa *handycraft* (yang merupakan bagian penting dari *craftmanship* dan nilai-nilai keuletan dalam mencipta) sepertinya tergeser oleh wacana-wacana seni rupa kontemporer.

E. Metodologi Penelitian

Penelitian merupakan rangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan suatu permasalahan. Dalam suatu penelitian yang ilmiah, diperlukan adanya data-data yang akurat, dipercaya, dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga tujuan yang akan dicapai dapat terpenuhi. Oleh karena itu diperlukan suatu metode atau cara yang dapat menunjang, membantu, sebagai landasan berpikir, agar semua permasalahan yang ada dapat diselesaikan secara tepat dan tidak menyimpang dari yang telah diharapkan. Hasil penelitian tidak pernah dimaksudkan sebagai suatu pemecahan (solusi) secara langsung bagi permasalahan yang dihadapi, karena penelitian hanya merupakan salah satu bagian dari usaha pemecahan masalah yang lebih besar. Fungsi penelitian adalah mencari penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan serta memberikan alternatif bagi kemungkinan yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah.⁶ Metode penelitian digunakan sebagai suatu usaha dalam mencari pemecahan permasalahan yang diajukan. Metode dimaknai sebagai cara yang digunakan.

Metodologi atau Metode Penelitian yang tepat dan benar semakin dirasakan urgensinya dan menjadi peringkat sangat penting bagi keberhasilan

⁶ Saifuddin Azwar. *Metode Penelitian*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Cet. 1, 1998), p. 1.

suatu riset (penelitian). Salah satu hal yang penting dalam setiap penelitian adalah perumusan metodologi penelitian. Melalui metodologi harus dengan jelas tergambar di antaranya bagaimana cara penelitian dilaksanakan yang tertata secara sistematis; bagaimana landasan teori tentang rancangan penelitian (*research design*), model yang digunakan (didahului dengan rancangan percobaan/penelitian *eksperiment*), atau teknik-teknik yang lumrah digunakan dalam pengumpulan, pengolahan dan analisa data. Metodologi atau metode yang digunakan antara lain metode sejarah, metode deskriptif antara lain menggambarkan tentang objek tertentu, manusia, kondisi, sistem dan sebagainya yang terkini. Sering juga digunakan metode *survey* (menyelidiki gejala, fakta secara faktual), metode percobaan (*eksperiment*), metode kasus (suatu objek spesifik), kooperatif (menjawab sebab akibat dengan menganalisis faktor penyebab utama), dan gabungan.

Metode penelitian yang dipilih berhubungan erat dengan prosedur, alat, dan desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian harus cocok dengan metode penelitian yang dipilih. Prosedur serta alat yang digunakan dalam penelitian harus cocok pula dengan metode penelitian.

1) Jenis Penelitian

Penelitian ini mencoba menggunakan atau menggabungkan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Perbedaan penelitian kuantitatif dan kualitatif terletak pada penggunaan data yang menjadi bahan utama dari penelitian serta analisisnya. Dalam penelitian kuantitatif, data yang dipergunakan sebagai

bahan penelitian berjumlah sangat banyak, dan analisisnya berdasarkan atas angka-angka serta atas hubungan-hubungan sistematis dan statistik di antara angka-angka tersebut. Penelitian kualitatif menuntut 'kemutlakan', atas data-data yang ada, berbeda dengan penelitian statistik. Dalam penelitian kualitatif, seorang peneliti dituntut harus mampu mengekplanasikan semua bagian yang dapat dipercaya dari informasi yang diketahuinya, serta tidak akan menimbulkan kontradiksi dengan interpretasi yang disajikannya.⁷

Istilah penggabungan dalam penelitian ini, dimaknai bahwa dalam mencari, mengolah, dan menyusun laporan menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Dalam melakukan penelitian ini, dicoba menggunakan pendekatan multi-disiplin untuk mencari dan mengumpulkan data.

2) Populasi dan Sampel

Dalam penelitian sosial didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian.⁸ Pendapat lain mengatakan, populasi dapat didefinisikan sebagai kesatuan-kesatuan atas dasar apa penelitian dilakukan dan bagi siapa kesimpulan-kesimpulan penelitian berlaku. Suatu populasi harus selalu dirumuskan dengan tepat yang berarti

⁷ Julia Brannen. *Memadu Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2002), p. 81-109.

⁸ *Ibid.*, p. 77.

harus mengandung satu definisi dari kesatuan yang diteliti dan harus dibatasi menurut waktu dan ruang.⁹

Penelitian ini akan berlangsung di daerah Bantul, meliputi Kecamatan Sewon, Banguntapan, Kasihan, dan Bantul kota. Pemilihan lokasi tersebut dipertimbangkan dengan banyaknya para perajin di daerah tersebut. Para perajin yang termasuk dalam sumber data primer dibatasi dan dipilih berdasarkan para perajin yang telah menghasilkan produk-produk ekspor. Pembatasan ini sangat perlu, mengingat banyaknya para perajin yang ada di Kabupaten Bantul. Pemilihan lokasi dan sumber data primer bertujuan agar pada saat penelitian dilakukan tidak ada kendala yang serius mengenai waktu, biaya, dan tenaga.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang hendak diteliti. Sampel merupakan sebagian dari populasi, tentulah harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya.¹⁰ Dinamakan penelitian sampel apabila penelitian dimaksudkan untuk menggeneralisasikan hasil dari sebagian populasi. Dalam penelitian ini digunakan sampel acak atau *random sampling*, dengan alasan untuk menyiasati keterbatasan data yang akan didapatkan ketika penelitian dilakukan.

Data primer penelitian ini, diwakilkan pada sampel yang diperoleh dari berbagai sumber, antara lain sebagai berikut.

⁹ Jacob Vredenburg. *Metode dan Teknik Penelitian Masyarakat*. (Jakarta: PT Gramedia, 1978), p. 29.

¹⁰ Suharismi Arikunto. *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta, Cet. 4, 1997), p. 117.

1. Jatisae Workshop. Jl. Parangtritis km. 5 Druwo, Bangunharjo, Sewon Bantul, Yogyakarta, Telepon: +62 274 7481354, +62 274 445637.
2. Biass *Handycraft*, Gg. Surya 420 Tegalrejo, Banguntapan, Gedongkuning, Bantul, Yogyakarta, Phone/Fax: +62 274 517066.
3. PT. Asia Trade Line, Jl. Bantul km. 9.5 Pendowoharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta, Phone: +62 274 766584, +62 274 7485362, Fax: +62 274 766584.
4. Kajeng *Handycraft*, Jl. Bantul 19A, Kweni, Yogyakarta, Phone/Fax: +62 274 414858, Hp: 08121599548.
5. PT. Fatalia Kreasindo, Jl. Imogiri Timur Km.9 Jati Wonokromo, Pleret, Bantul Yogyakarta, 55791, Phone: +62 274 7474241 Fax: +62 274 385529.
6. Wahyu Putra, Cempluk, Mangunan, Dlingo, Bantul Yogyakarta 55783, Phone: +62 274 7144067.
7. Amarta Furniture, Jl. Wates km 3,5 Ngepreh RT 01/30 No. 69 Kasihan, Bantul Yogyakarta, Indonesia, Phone: +62 274 617252, Fax: +62 274 617251.
8. Ash Gallery, Jl. Imogiri Barat km. 4 No. 20, Yogyakarta 55187, Phone: +62 274 384404, Fax: +62 274 372312.
9. Edenia, Jl. Parangtritis km 9.9 Gabusan Bantul Yogyakarta Phone: +62 274 7802465.
10. Fajar Stone, Lemahdadi RT 03 RW 13, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta, Phone: +62 813 2806 5333.
11. GG *Craft*, Jl. Plurugan RT 09 / RW 10 Kasihan, Bantul Yogyakarta Phone: +62 0274 414853, Fax: +62 0274 414853.
12. Spice Island Indonesia, Jl. Imogiri Barat, km. 8,5 Sudimoro, Bantul, Yogyakarta 55186, Mobile: +62 817 944 7013, +62 811 259 684 Phone: +62 274 765806, Fax: +62 274 765692.
13. CV. Tashinda Putraprima, Jl. Bibis, Ds. Kulon Gangin., Tamantirto Kasihan, Bantul, Yogyakarta, Phone/Fax: +62 274 447676, +62 274 447675.

3) Metode Pengumpulan Data

Data penelitian akan dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu sebagai berikut. (1) Observasi lapangan. Observasi yang dilakukan berupa pengamatan terhadap objek penelitian, terdiri atas observasi langsung dan tidak langsung. Observasi langsung, jika pengamatan yang dilakukan langsung pada objek penelitian, dan observasi tidak langsung, jika data-data yang diperoleh didapatkan dari sumber-sumber yang sudah tertulis;

(2) pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer berupa data pokok, yang benar-benar menunjang kerangka, informasi, dan bagian dari permasalahan, sedangkan data sekunder, berfungsi sebagai penunjang data primer; (3) *interview*, yang meliputi lisan dan tertulis.¹¹ Wawancara dimaksudkan untuk mendapatkan data-data yang belum didapatkan dalam sumber-sumber tertulis. Pengumpulan data-data ini dimaksudkan untuk merekonstruksi realitas riil variabel penelitian.

Dalam penelitian ini digunakan beberapa pendekatan teori, yang berfungsi untuk “membedah” dan mendekati permasalahan, dengan tujuan mampu memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang diajukan. Beberapa pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

a) Pendekatan Estetis

Pemaknaan mengenai estetis, sudah banyak peneliti yang mencoba membatasi padanan kata estetis tersebut. Para peneliti tersebut, sering menyamakan istilah estetis dengan keindahan, filsafat keindahan. Ada pula yang menggurakan estetis diperbandingkan dengan estetika, tetap merupakan istilah mengenai keindahan, unsur yang melibatkan keindahan.¹²

¹¹ Jacob Vredenburg. *Metode dan Teknik Penelitian Masyarakat*, Op. Cit., pp. 40-94.

¹² Agus Sachari. *Estetika; Makna, Simbol, dan Daya*. (Bandung: ITB, 2002), p. 1-11.

Pemaknaan estetis menjadi tidak terbatas, cakupannya luas. Penelitian ini dibatasi pada aspek visual, material, ataupun aspek-aspek lain yang tertampil dari fisik dari sebuah *handycraft* Bantul. Pembahasan aspek fisik yang lain berupa ragam hias yang diaplikasikan, masalah bentuk, dan yang paling penting adalah fungsi dari *handycraft* Bantul tersebut.

b) Pendekatan Tekstual

Pendekatan ini lebih cenderung dengan pengkajian dan pengolahan data, berdasarkan kepada bentuk visual dari *handycraf* yang sudah ada ataupun berupa analisis-analisis terhadap benda *handycraft* itu sendiri. *Handycraft* terkadang juga disimbolkan pada ikon-ikon tertentu, yang memiliki makna yang mendalam, seperti : mitos dan legenda, selain itu di dalamnya terkandung nilai-nilai transformasi sosial dan budaya.

Levi-Strauss menyatakan bahwa sistem-sistem simbol adalah didasarkan pada adanya perbedaan yang bersifat universal antara alam dan kebudayaan. Pertentangan secara dualistik ini ditunjukkan bukti-buktinya baik secara sinkronik maupun secara diakronik, sebagaimana terwujud dalam prinsip-prinsip statis dari alam dan kebudayaan yang diperantarai oleh suatu prinsip transformasi yang bersifat dualistik; yaitu kalau tidak berasal dari suatu transformasi alamiah maka akan berasal dari suatu transformasi kebudayaan. Hal ini secara amat jelas diperlihatkan contohnya



dalam atau dari segitiga kuliner (*culinary triangle*),¹³ dimana yang mentah menjadi matang dengan menggunakan transformasi kebudayaan atau menjadi busuk dengan melalui transformasi alamiah.

Simbol-simbol perantara yang bersifat dinamik dalam pengertian terbatas bertindak sebagai kekuatan pendorong yang pada dasarnya sama dengan oposisi binari, yaitu melalui transformasi binari dan dengan demikian keseluruhan sistem tetap tinggal bersifat dualistik yang statis pada kedua sumbunya. Kekuatan yang menyeluruh dari simbol-simbol dan mediasi yang bersifat binari ini dalam struktur mitos adalah suatu refleksi atau pencerminan dari cara universal dalam mengorganisasi pengalaman sehari-hari¹⁴ dan berfungsi untuk menjadikan struktur mitos itu menjadi nampak.¹⁵

Bentuk struktural dari mitos bercirikan perbedaan-perbedaan yang bersifat dualistik pada unsur-unsurnya, tetapi unsur-unsur itu saling berkaitan. Landasan dasar dari mitos adalah seperangkat metafora yang dualistik sifatnya, yang bersamaan dengan itu juga berlanjut pada adanya pendefinisian mengenai mediasi atau perantaraan antara kedua dasar yang dualistik tersebut. Satuan-satuan yang mendasar yang ada dalam struktur mitos adalah kumpulan-kumpulan makna atau pengertian-pengertian, yang disebut sebagai “tema-tema mitos”, yang mengandaikan satuan-satuan

¹³ Untuk lebih jelas, lihat Claude Levi-Strauss. *The Raw and the Cooked*. (New York: Harper and Row, 1969).

¹⁴ Claude Levi-Strauss. *Structural Anthropology*. (London: Penguin Books, 1972), p. 225.

¹⁵ *Ibid.*, p. 229.

dalam unsur pokoknya dan dilihat dalam dan merupakan bagian-bagian dari suatu satuan yang lebih luas dan kompleks.¹⁶

Dalam mitos juga selalu terdapat pengulangan-pengulangan; dan fungsi dari pengulangan-pengulangan tersebut (baik tema-tema mitosnya maupun strukturnya yang ada dalam berbagai versi-versinya) adalah untuk membuat keseluruhan dari bingkai struktur mitos tersebut baik secara sinkronik maupun secara diakronik, agar nampak jelas; dan dengan melalui dorongan-dorongan kekuatan yang terus menerus ada, menyajikan suatu model yang logis atau masuk akal yang dapat berfungsi untuk mengatasi kontradiksi-kontradiksi.¹⁷

Kontradiksi-kontradiksi yang ada adalah pada tingkat logika dan mitos bertindak sebagai perantara untuk mengatasi kontradiksi-kontradiksi ini, walaupun pengalaman bertentangan dengan teori mengenai berbagai gejala alamiah, dalam kenyataannya kehidupan sosial mengabsahkan berlakunya kosmologi, yaitu melalui mitos, oleh karena persamaan dalam strukturnya. Oleh karena itu maka kosmologi adalah suatu kebenaran yang sah.¹⁸

Tekstual dimaknai sebagai suatu pengkajian dan transformasi dari bahasa visual ke bahasa tulisan. Pembahasan tekstual meliputi beberapa elemen dari benda *handycraft* yang diteliti, seperti : bahasan pada aspek

¹⁶ *Ibid.*, p. 211.

¹⁷ *Ibid.*, p. 229.

¹⁸ *Ibid.*, p. 216.

bahan dan material, bahan-bahan *finishing*, kualitas produk, bentuk, bahkan jika memungkinkan akan diperlihatkan lintasan sejarah dari suatu benda *handycraft*. Kelemahan dari pendekatan ini, sangat terbatasnya didapatkan data hasil penelitian, karena pembatasan permasalahan terletak pada transformasi bahasa visual ke bahasa lisan.

c) Pendekatan Etnografi¹⁹

Istilah etnografi selalu dikaitkan pada asal-usul landasan teori antropologi, untuk mendeskripsikan suatu kebudayaan sebagaimana adanya, memiliki ciri-ciri, antara lain, yaitu: bersifat holistik-integratif, *thick description*, dan analisis kualitatif dalam mendapatkan *native's point of view*. Menurut Hutomo,²⁰ penelitian etnografi memiliki ciri, antara lain: (1) sumber data bersifat ilmiah; (2) peneliti merupakan instrumen penting dalam penelitian; (3) bersifat deskriptif; (4) studi kasus; (5) analisis bersifat induktif; (6) lapangan, peneliti harus berperilaku seperti masyarakat yang ditelitinya; (7) data dan informan harus berasal dari tangan pertama; (8) data lisan harus dicek dengan data tertulis; (9) orang yang dijadikan subyek penelitian disebut partisipan (termasuk buku), konsultan, serta teman sejawat; (10) berdasakan pandangan *emik*, bukan *etik*; (11) menggunakan purposive sampling dan bukan probabilistik statistik; (12) dapat menggunakan data kualitatif dan kuantitatif, tapi sebagian besar data menggunakan kualitatif.

¹⁹ James P. Spradley. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 1997.

²⁰ Soewardi Endraswara. *Metodologi Penelitian Kebudayaan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2003), p. 51.

Orientasi penelitian produk *handycraft* dititikberatkan pada perubahan sosial dan budaya masa kini, tidak terlepas dari nilai historis yang menyebabkan terjadinya perubahan tersebut. Etnografi dalam penelitian ini dipahami sebagai keterlibatan secara langsung di lapangan, dengan menggunakan teknik observasi-partisipasi dan wawancara terbuka pada sumber data primer.

4) Metode Analisis Data

Analisis terhadap data yang diperoleh dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu sebagai berikut. (1) reduksi data, tahap ini sekumpulan data kasar disederhanakan melalui pola-pola tertentu, sehingga lebih mudah dianalisis; (2) penyajian data, data yang telah disederhanakan dan disistematisasikan, kemudian disajikan sedemikian rupa, sehingga mudah dibaca, dipahami, dan menjadi sumber interpretasi analitis peneliti; dan (3) penarikan kesimpulan, peneliti melakukan generalisasi berdasarkan interpretasi terhadap hasil temuan lapangan atau hasil observasi lapangan.²¹

²¹ Noeng Muhadjir. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2002), p. 46-113.