



INDONESIA KRIYA FESTIVAL 2019: Craft For Sustainable Living



26-27
AGUSTUS
2019

HOTEL NEO+AWANA YOGYAKARTA
JL. MAYJEND SUTOYO NO. 52 YOGYAKARTA

INDONESIA KRIYA FESTIVAL

Craft For Sustainable Living

PROSIDING SEMINAR



ISBN 978-602-6509-57-4



9 786026 509574



Penerbit
BP ISI Yogyakarta



IKRA
FEST
2019

26-27
AGUSTUS
2019

HOTEL NEO+AWANA YOGYAKARTA
JL. MAYJEND SUTOYO NO. 52 YOGYAKARTA

INDONESIA KRIYA FESTIVAL

Craft For Sustainable Living

PROSIDING SEMINAR





IKRA
FEST
2019

**Prosiding Seminar Indonesia Kriya Festival 2019: Craft
for Sustainable Living**

Hotel Neo Awana Yogyakarta, 26-27 Agustus 2019

Editor:

Samuel Gandang Gunanto

Desain Sampul:

Mohammad Arifian Rohman

Tegar Andito

Tata Letak:

Tegar Andito

21cm x 29,7cm; vi+120 halaman

ISBN 978-602-6509-57-4

Penerbit:

Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Website: <http://lib.isi.ac.id/>

Email: lib@isi.ac.id



Susunan Tim Bekraf Creative Lab Subsektor Kriya 2019

Pelindung

Kepala BEKRAF Indonesia

Pengarah

Rektor ISI Yogyakarta

Ketua Pelaksana

Ketua LPPM ISI Yogyakarta

Wakil Ketua

Agung Wicaksono, S.Sn, M.Sn.

Sekretaris

Tri Mulyono

Bendahara

Sugiyarti

Anggota

Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.

Sumino, S.Sn., M.A.

Irwan Yufendi, S.H.

Sigit Prasetyo Wibowo

Reviewer

Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.

Dr. Nur Sahid, M.Hum.

Dr. Yulriawan, M.Hum.

Restog Krisna Kusuma, S.H., M.Si., AK.

Dr. Ir. Wawan Rusiawan, M.M.

Kurator

Dr. Supriaswoto, M.Hum.

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

Agus Sriyono, S.Sn.

Display

Nurrohmad, S.Sn.

Steering Committee

Ir. Triawan Munaf

Ricky Joseph Pesik

Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

Dokumentasi, Publikasi, dan Multimedia

Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.

Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.

Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.

Nico Kurnia Jati, M.Sn.

I Wayan Nain Febri, S.Sn., M.Sn.

Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.

Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn.

Yuzaki Gilang Fajar Bagaskara

Pengantar Ketua LPPM ISI Yogyakarta

Assalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur dihaturkan kepada Allah SWT karena atas karunia-Nya IKRAFEST 2019 ini dapat berlangsung dengan baik dan lancar. Fakta telah menunjukkan bahwa seni kriya sudah dikenal di Indonesia sejak zaman purba hingga saat ini. Berbagai corak produk kriya terus berkembang sesuai dengan dinamika perkembangan kebudayaan manusia. Perubahan tersebut dimulai dari perubahan bentuk dan jenis material. Selanjutnya, perubahan produk kriya ditandai dengan kemunculan ornamen yang digunakan untuk menghias sekaligus memiliki makna filosofis tertentu. Ornamen-ornamen tertentu dapat menandai status sosial atau harapan dari si pembuat atau pemilik suatu produk kriya.

Pada masa kini, perkembangan produk kriya lebih didominasi untuk kepentingan komoditas ekonomi. Dalam konteks ekonomi secara makro, produk-produk kriya memiliki peranan sebagai salah satu penopang perekonomian nasional. Hal ini karena komoditas kriya dapat menjadi komoditi ekspor non migas yang penting sekaligus dapat menyerap jutaan tenaga kerja. Dalam konteks ekonomi kreatif, produk kriya adalah salah satu subsektor yang diharapkan pemerintah dapat menjadi tulang punggung perekonomian nasional. Untuk itu, diperlukan sinergi berbagai pihak. Badan Ekonomi Kreatif menyebut sinergitas itu dengan istilah Quadro Helix, yakni suatu kerjasama yang melibatkan empat peran: pemerintah, akademisi, industri, dan komunitas.

Begitu pentingnya subsektor kriya dalam peta perekonomian nasional, sehingga saya selaku Ketua LPPM ISI Yogyakarta menyambut gembira diselenggarakannya Seminar, Workshop, Pameran di Hotel Neo+ Arwana Yogyakarta tanggal 27 Agustus 2019. Selain itu, akan diadakan Master Class di Tuban Jawa Timur bekerjasama dengan Pemkab Tuban tgl. 12-13 September 2019 berupa Temu Bisnis dan Coaching Clinic untuk pengusaha dan UKM Kriya. Pameran bertajuk Craft for Sustainable Living dalam rangkaian IKRAFEST (Indonesian Kriya Festival) Tahun 2019 di Hotel Neo+ Awana Yogyakarta, tanggal 26-27 Agustus 2019. Program ini terselenggara berkat adanya program BEKRAF Creative Labs (BCL) sebagai bentuk kerjasama antara BEKRAF dengan LPPM ISI Yogyakarta. Pada Pameran ini ditampilkan produk kriya unggulan berbasis riset dan pengembangan.

Saya berharap bahwa ke depan perkembangan kriya Indonesia juga dihasilkan oleh SDM dan lingkungan kreatif berbasis riset melalui Pusat Unggulan Eokomi Kreatif Subsektor Seni Kriya di bawah koordinasi BEKRAF-LPPM ISI Yogyakarta. Keterlibatan akademisi diharapkan dapat menghasilkan riset-riset yang terukur terkait dengan pengembangan desain, estetika, marketing, kurikulum, workshop kepada kriyawan dan sebagainya.

Atas terselenggaranya IKRAFEST 2019, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada Kepala Badan Ekonomi Kreatif yang telah memberikan kepercayaan kepada LPPM ISI Yogyakarta sebagai penyelenggara BCL tahun 2019. Saya juga mengucapkan terimakasih kepada Rektor ISI Yogyakarta yang selalu memberi motivasi kepada seluruh jajaran panitia agar dapat bekerja dengan baik dan profesional. Kepada para narasumber seminar seperti Restog Krisna Kusuma, SH., M.Si., AK. (Sekretaris Utama BEKRAF), Dr. Wawan Rusiawan, M.M. (Direktur Riset dan



Pengembangan BEKRAF), Dr. Husen Hendriyana S.Sn., M.Ds., (Akademisi dan Praktisi Seni Kriya ISBI Bandung), Alvi Lufiani S.Sn., MFA. (Akademisi dan Praktisi Seni Kriya ISI Yogyakarta), Delia Muwi Hartini (Founder Dowo), Dr. I Ketut Sudita, M.Si. (Akademisi dan praktisi Seni Kriya Undiksha, Bali), kurator pameran Dr. Timbul Raharjo M.Hum., Dr. Supriawoto M.Hum., dan Agus Sriyono, S.Sn., serta narasumber workshop Sunaina Bhalla (Lasalle College of The Art Singapore) mengucapkan banyak terima kasih. Para peserta IKRAFEST 2019 yang berasal dari para jurnalis, akademisi, Pemerintah Daerah terkait, komunitas kriya, kalangan industri mengucapkan banyak terima kasih atas partisipasinya dalam acara ini. Secara khusus saya mengucapkan terima kasih kepada para penulis prosiding dan editor, sehingga prosiding ini bisa diselesaikan. Kerjasama yang baik dari para pihak diharapkan dapat saling mengisi untuk mengembangkan ekonomi kreatif subsektor kriya pada masa yang akan datang. Terima kasih

Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 1 Oktober 2019

Ketua LPPM

ISI Yogyakarta

Dr. Nur Sahid, M.Hum.



Daftar Isi

Susunan Tim Bekraf Creative Lab Subsektor Kriya 2019—iii

Pengantar Ketua LPPM ISI Yogyakarta—iv

Daftar Isi—vi

Narasi Kebudayaan Nusantara sebagai Modal Budaya dalam Penguatan *Branding* Produk Kriya Indonesia

Husen Hendriyana **1-18**

Inovasi Produk Kriya Berorientasi Pasar Ekspor Berbasis Nilai Nilai Budaya Lokal

I Ketut Sudita **19-42**

Lesung Jumengglung Dalam Transformasi Makna

Sugeng Wardoyo **43-60**

Seni Kriya Dalam Keberlangsungan

Timbul Raharjo **61-70**

Pra Perancangan Pemanfaatan Limbah Kulit Untuk Kemasan Produk Olahan Kayu Gaharu

Agung Wicaksono **71-80**

Cindramata Berbahan Kayu Uru Dukung Pariwisata di Tana Toraja

I Made Sukanadi **81-94**

Limbah Padat Aluminium: Nilai Tambahnya Digali Melalui Seni Kriya

Supriawoto **95-104**

Karya Pameran—105



Narasi Kebudayaan Nusantara sebagai Modal Budaya dalam Penguatan *Branding* Produk Kriya Indonesia

Oleh :

Husen Hendriyana

Akademisi dan Praktisi Kriya ISBI Bandung

Abstraksi

Dari berbagai perspektif sub keilmuannya, definisi Kebudayaan sangat beragam. Kebudayaan, melalui pemikiran sub bidang keilmuan Seni Kriya tersirat beberapa hal seperti : ide, konsep, proses/tindakan kreatif, ekspresi, sikap hidup dan karya/produk/artifak. Semua hal yang menyangkut dengan ide, konsep, proses/tindakan kreatif, ekspresi, proses belajar, sikap hidup dan karya/produk/artifak itu adalah hasil budi daya manusia yang disebut Kebudayaan. Kebudayaan yang diwujudkan dari sekelompok aktivitas manusia baik kelompok besar maupun kecil menjadikan suatu adanya identitas. Nusantara salah satu identitas kelompok besar yang dikenal pada masa peradaban kerajaan Majapahit dengan pemrakarsanya Patih Gajah Mada. Kebudayaan pada masa peradaban Majapahit sangat dikenal ke berbagai penjuru dunia, yakni dengan produk-produk budaya seperti artifak candi, prasasti batu bergambar/bertulis, keris, ukiran kayu/logam dan lain sebagainya. Artifak-artifak tersebut merupakan hasil budi daya manusia kategori bidang kriya. Peristilahan untuk budi daya, aktivitas dan hasil karya itu disebutlah budaya kriya. Pertanyaan kita bersama, bagaimanakah model dan modal proses kreatif yang relevan dengan kondisi dan karakteristik masyarakat sekarang ini?; Model dan modal seperti apakah yang cocok untuk diberikan kepada masyarakat desa dan atau masyarakat kota di era sekarang ini?

Kata kunci: kebudayaan, kriya, branding

Pendahuluan

Definisi Kebudayaan sangat beragam yang disampaikan dari berbagai perspektif sub keilmuannya, melalui pemikiran sub bidang keilmuan Seni Kriya dapat dikutip beberapa definisi kebudayaan/budaya dari para pakar sebagai berikut:

- (1) Menurut **J.J. Hoeningman** dalam (Koentjaraningrat, 2009 : 150) wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga : gagasan, aktivitas, dan artefak;
- (2) Menurut **Koentjaraningrat**, (2009:144), pengertian kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia sebagai belajar;
- (3) Kebudayaan menurut **Ki Hajar Dewantara**, berarti buah budi manusia adalah

hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni alam dan zaman (kodrat dan masyarakat) yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran di dalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai (Aridarmayasa, **April 9, 2018**).

- (4) Menurut **R. Seokmono** Pengertian kebudayaan adalah segala hasil usaha manusia, baik berupa benda ataupun hanya berupa buah pikiran dan dalam penghidupan (Aridarmayasa, **April 9, 2018**).
- (5) Menurut **Malinowski**, menyebutkan bahwa kebudayaan pada prinsipnya berdasarkan atas berbagai sistem kebutuhan manusia. Tiap tingkat kebutuhan itu menghadirkan corak budaya yang khas. Misalnya, guna memenuhi kebutuhan manusia akan keselamatannya maka timbul kebudayaan yang berupa perlindungan, yakni seperangkat budaya dalam bentuk tertentu, seperti lembaga kemasyarakatan (Aridarmayasa, **April 9, 2018**).
- (6) Menurut **M. Jacobs dan B.J. Stern** Kebudayaan meliputi seluruh bentuk ideologi, agama, kepercayaan, benda, teknologi sosial dan seluruhnya merupakan warisan sosial (Aridarmayasa, **April 9, 2018**).
- (7) Menurut **Clifford Geertz**, Kebudayaan sebagai sebuah sistem berupa konsepsi-konsepsi yang diwariskan dalam bentuk simbolik sehingga dengan cara ini manusia mampu berkomunikasi, melestarikan, mengembangkan pengetahuan serta sikapnya terhadap kehidupan (Aridarmayasa, **April 9, 2018**).
- (8) Menurut **Kluckhohn dan Kelly**, Definisi kebudayaan adalah semua rancangan hidup yang tercipta secara historis, baik yang tersurat maupun yang tersirat, rasional, irasional yang ada pada suatu waktu sebagai pedoman yang potensial untuk perilaku manusia. (Aridarmayasa, **April 9, 2018**).

Dari ke-delapan definisi tersebut, dapat dirinci bahwa di dalamnya menyiratkan beberapa hal seperti : ide, konsep, proses/tindakan kreatif, ekspresi, sikap hidup dan karya/produk/artifak yang didapatkan melalui belajar dengan teori/keilmuan tertentu. Semua hal yang menyangkut dengan ide, konsep, proses/tindakan kreatif, ekspresi, proses belajar, sikap hidup dan karya/produk/artifak itu adalah hasil budi daya manusia yang disebut Kebudayaan. Kebudayaan yang diwujudkan dari sekelompok aktivitas manusia baik kelompok besar maupun kecil menjadikan suatu adanya identitas. Nusantara salah satu identitas kelompok besar yang dikenal pada masa peradaban kerajaan Majapahit dengan pemrakarsanya Patih Gajah Mada. Kebudayaan pada masa peradaban Majapahit sangat dikenal ke berbagai penjuru dunia, yakni dengan produk-produk budaya seperti artifak candi, prasasti batu bergambar/bertulis, keris, ukiran kayu/logam dan lain sebagainya. Artifak-artifak tersebut merupakan hasil budi daya manusia kategori bidang kriya. Peristilahan untuk budi daya, aktivitas dan hasil karya itu disebutlah budaya kriya.

Berkaitan dengan sub topik atau sub tema “Narasi Kebudayaan Nusantara sebagai Modal Budaya dalam Penguatan *Branding* Produk Kriya Indonesia” ini bahwa Kebudayaan Nusantara sebagai inspirasi yang dapat dijadikan model dan modal menuju terwujudnya budaya kreatif di era sekarang maupun yang akan datang. Pertanyaan kita bersama, bagaimanakah model dan modal proses kreatif yang relevan dengan kondisi dan karakteristik masyarakat sekarang ini?; Model dan modal seperti apakah yang cocok untuk diberikan kepada masyarakat desa dan atau masyarakat kota di era sekarang ini?. Dua pertanyaan besar ini penulis yakin sudah dilakukan melalui berbagai analisa dan upayanya oleh beberapa pakar Kriya



dari waktu-waktu sebelumnya. Namun hasilnya selalu mendapatkan temuan permasalahan-permasalahan yang relatif sama dan muncul disetiap waktu dan zamannya. Permasalahan itu tiada lain adalah daya jual, daya saing, produktivitas dan kualitas kerja yang kesemua itu bermuara pada pemasaran.

Rujukan Indikator Kontribusi Ekonomi Industri Kreatif¹

Seperti yang telah lama digulirkan oleh pemerintah Republik Indonesia melalui peluncuran program Indonesia Kreatif, Departemen Perindustrian dan Perdagangan Republik Indonesia memetakan indikator kajian program industri kreatif menjadi beberapa poin, seperti berikut:

1. Berbasis Nilai PDB (Produk Domestik Bruto)
 - Nilai Tambah Bruto Industri Kreatif
 - Prosentase Terhadap PDB
 - Pertumbuhan Tahunan Nilai Tambah Bruto
2. Berbasis Ketenagakerjaan
 - Jumlah Tenaga Kerja
 - Persentase Jumlah Tenaga kerja
 - Pertumbuhan Jumlah Tenaga Kerja
 - Produktivitas Tenaga Kerja
3. Berbasis Aktivitas Perusahaan
 - Jumlah Perusahaan
 - Munculnya Star up-star up baru di bidang produk Industri Kreatif Kriya
 - Nilai Ekspor

Ketiga indikator tersebut di atas dapat dijadikan pendekatan terhadap fokus kegiatan penguatan *branding* produk Kriya Indonesia, yang kemudian dapat dijabarkan ke beberapa fokus pembahasan dengan beberapa topik kegiatan, seperti :

- a. Kualitas dan kuantitas sumber daya insani sebagai pelaku dalam industri kreatif, yang membutuhkan perbaikan pada pengembangan: lembaga pendidikan dan pelatihan, serta pendidikan bagi insan kreatif Indonesia;
- b. Iklim kondusif untuk memulai dan menjalankan usaha di industri kreatif yang meliputi: sistem administrasi negara, kebijakan dan peraturan, infrastruktur yang diharapkan dapat dibuat kondusif bagi perkembangan industri kreatif. Dalam hal ini termasuk perlindungan atas hasil karya berdasarkan kekayaan intelektual insan kreatif Indonesia;
- c. Penghargaan/apresiasi terhadap insan kreatif Indonesia dan karya kreatif yang dihasilkan, yang terutama berperan untuk menumbuhkan rangsangan berkarya bagi insan kreatif Inonesia dalam bentuk dukungan baik finansial maupun non finansial;
- d. Percepatan tumbuhnya teknologi informasi dan komunikasi, yang sangat erat kaitannya dengan perkembangan akses bagi masyarakat untuk mendapatkan

¹ Departemen Perdagangan RI, *Studi Mapping Industri Kreatif Indonesia*. Seminar Nasional Jakarta: Minggu, 2007 Okt. 21

informasi, bertukar pengetahuan dan pengalaman, sekaligus akses pasar kesemuanya yang sangat penting bagi pengembangan industri kreatif, antara lain implementasi dari UU Transaksi Elektronik;

- e. Lembaga pembiayaan yang mendukung pelaku industri kreatif, mengingat adanya dukungan lembaga, pembiayaan konvensional dan masih sulitnya akses bagi *entrepreneur* kreatif untuk mendapatkan sumber dana alternatif seperti modal ventura, atau *Corporate Social Responsibility* (CSR).

Model Pendekatan Hexa Helix

Sebelumnya kita telah mengenal *Triple helix* dan *Penta helix*, *Triple helix* terdiri dari unsur *Academic*, *Business* dan *Government* (ABG), sedangkan *Penta Helix* terdiri dari unsur *Academic*, *Business* dan *Government*, *Community* dan *Media Massa* (ABGCM) dan *Hexa Helix*, diadopsi dari hasil penelitian seni kriya sebagai pendukung pariwisata yang penulis telah lakukan dengan menambahkan satu unsur pendukung yaitu *Tourists*. *Tourists* dalam hal ini berposisi sebagai tamu, sebagai *buyer* yang memiliki hubungan langsung dengan unsur *Business* yaitu HPRI (Himpunan Perhotelan dan Restoran Indonesia), HPI (Himpunan Pramuwisata Indonesia), Perkumpulan Pengusaha Pondok Wisata (*Home Stay*). Dalam konteks strategi pemasaran, *tourists* pun memiliki hubungan dengan *Government* (kebijakan pemerintah setempat) dan *community*. *tourists* akan tunduk mengikuti aturan-aturan pemerintah setempat, dan *Community* terdiri dari komunitas R & D, komunitas perajin (kriyawan), dan komunitas relevan lainnya.



Gambar 1
Bagan Hexa Helix
(Sumber : Husen Hendriyana, Darma Putra, Yan Yan Sunarya 2019)



Dalam konteks ini, industri kreatif Kriya tidak dapat dipisahkan dari kepariwisataan, sehingga ke enam unsur tersebut memiliki peran masing-masing sebagai berikut:

Academic

- Menyediakan SDM industri kreatif Kriya dan Pariwisata sesuai *societal need, industrial/business needs*
- Melaksanakan litbang industri kreatif seni kriya dan kepariwisataan

Buseness

- Pencipta pasar, jasa, serta lapangan pekerjaan,
- Membentuk komunitas dan *entrepreneur* pariwisata

Community

- Terlibat dalam perencanaan, pengelolaan, dan pengambilan keputusan dan evaluasi pembangunan industri kreatif seni kriya dan pariwisata;
- Menggali dan melestraikan kepariwisataan dengan mengembangkan budaya lokal dan lingkungan;
- Menjalin jejaring komunikasi, manajemen dan inovasi Industri kreatif seni Kriya yang menunjang kepariwisataan.

Government

- Membuat kebijakan dan regulasi terkait industri kreatif Seni, Kepariwisata berbasis kawasan;
- Sebagai fasilitator dalam pengembangan industry kreatif Kriya kepariwisataan;
- Menciptakan iklim yang kondusif untuk perkembangan usaha Produk Kriya & Pariwisata;
- Memelihara dan melestarikan asset daerah/nasional yang menjadi daya tarik wisata;
- Mengembangkan dan melindungi UMKM bidang seni, desain, kriya dan pariwisata;
- Mendorong PMA dan PMDM di bidang industri kreatif seni dan kepariwisataan.

Media Masa

- Menyediakan informasi industri kreatif Seni Kriya dan kepariwisataan berbasis kawasan;
- Melaksanakan promosi industri kreatif seni kriya dan pariwisata
- Melaksanakan mekanisme *Check and balance* antar *actor/stakeholder* dalam aktivitas kriya dan pariwisata.

Tourists

- Menjadi *buyer* produk-produk hasil UMKM.
- Memberikan saran positif kepada pihak terkait berkaitan dengan peningkatan kualitas produk.

METODE

Pelaksanaan upaya penguatan *branding* produk Kriya Indonesia dapat dilakukan dengan berbagai cara dan strategi-strategi sesuai konteksnya, namun dalam hal ini penulis mengangkat metode strategis yang dilakukan melalui pendekatan budaya dengan perspektif teori perwujudan budaya material yang terdiri dari unsur ide, konsep, tindakan, dan karya. Dalam pelaksanaannya dilapangan mengguna metode PAR (*Participation Action Researt*), dimana kemampuan teoritis maupun *practice* peneliti/pengamat/pengkaji dan objek pelaksana yang diteliti sama-sama akan diuji. Artinya tidaklah mungkin seorang peneliti bisa membaca dan memberikan solusi dari suatu permasalahan-permasalahan yang ada di dalam suatu produk kriya tertentu tanpa ia menguasai pengetahuan teoritis dan praktiknya. Beberapa tahapan metode operasionalnya, yaitu: a) melakukan pengkajian terhadap objek berdasarkan kasus-kasus permasalahan yang dihadapi; b) melakukan pendampingan terhadap objek pelaku berdasarkan tindakan-tindakan yang dilakukan kaitannya pengolahan ide, konsep, proses, bentuk (estetika dan desain), serta orientasi dan target marketnya; c) melakukan tindakan strategis dalam upaya percepatan penanganan dari temuan-temuan hasil studi kasus yang ada.

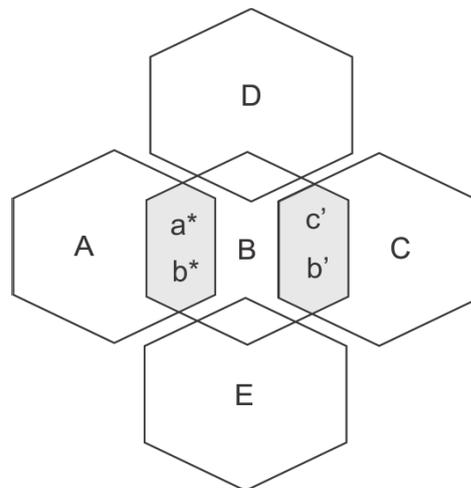
Istilah dan Pengertian KRIYA dalam Perkembangan di dunia Akademi

Sebelum pada pembahasan fokus 'Produk Kriya' sesuai dengan topik dan judul artikel ini, terlebih dahulu disampaikan pengertian Kriya dan unsur lain yang bersinggungan dengan Kriya itu sendiri.

Berdasarkan taksonomi keilmuan seni khususnya di biang Seni Visual terdiri dari tiga cabang yaitu Seni Rupa Murni (*Fine Art*), Seni Kriya (*Craft*) dan Desain (*Design*). Fokus pembicaraan dari ketiganya tiada lain adalah pada wujud dan atau bentuk karya sebagai hasil aktivitas tindakan kreatif seniman/desainer/kriyawannya. Dalam perseptif Sejarah Kebudayaan Nusantara karya 'desain produk budaya' yang biasa disebut artifak, telah ada di Indonesia sejak zaman Sejarah, seperti tembikar, nekara perunggu, moko, candrasa, keris dan lain sebagainya. Karena artifak tinggalan produk budaya itu sebagian besar memiliki nilai fungsi (sosial,teknis dan keindahan), dan tingkat keunikan tertentu, serta memiliki daya kreativitas yang sangat tinggi pada saat itu, maka di dunia akademik termasuk dalam taksonomi bidang Kriya.

Dalam perkembangan dunia pendidikan Kriya di perguruan tinggi, kemudian bermunculan kreativitas perwujudan karya Kriya yang sangat longgar, luas dan tidak mengikat pada sisi fungsi teknis dan pragmatismenya. Oleh karena itu muncul dengan dua istilah *Seni Kriya* dan *Kriya Seni* yang ramai diperbincangkan berkepanjangan sejak tahun 1990² di kalangan akademik. Dari hasil perbincangan hingga saat ini, masih menyimpan kegalauan dalam menyampaikan definisi yang jelas dan lugas, yakni definisi yang bermuatan indikator dan atau variabel sub isi dari kedua istilah tersebut di atas, oleh karena itu, penegrtian ini berusaha mendekati pada arah pendefinisian tersebut melalui identifikasi dan pemetaan sebagai berikut:

2 Simposium Kriya yang diselenggarakan di Sasana Aji Yasa, Gampingan Yogyakarta (Sekarang Museum Yogyakarta).



Gambar 2
Taksonomi Keilmuan Seni Visual

Keterangan Gb.4:

A = Seni Rupa Murni, B = Kriya, dan C= Desain

D = utility, usefulness, purpose, function, practicality, pragmtical, problem solving, plan, solution, objective, creativities-skill, artistic.

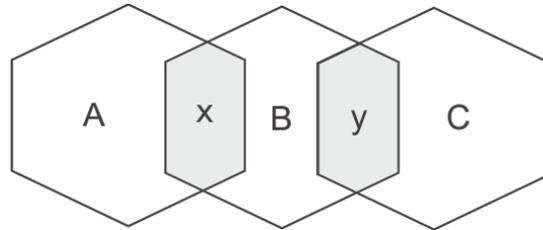
E = emotion, sense,expression, purpose, aesthetc, , meaning, significance, social, philosophical, symbolic, subjective.

(a* = Seni berbasis Kriya, dan c' = Desain berbasis Kriya)

(b* = Kriya berbasis Seni, dan b' = Kriya berbasis Desain)

Merujuk pada gambar bagan tersebut di atas, maka dapat digambarkan bahwa apa yang disebut dengan Kriya Seni adalah sebutan lain dari Kriya berbasis Seni (*craft art*); dan dan Kriya Desain adalah sebutan lain dari Kriya berbasis Desain (*crfat design*). Adapun Seni Kriya (*Craft*) adalah sebutan dari rumpun bidang ilmu Seni sub bidang Kriya. Karena posisi Kriya berada diantara irisan besar Seni dan Desain. Berbeda dengan sebutan rumpun bidang Desain (*design*), tidak harus menyebutnya kata seni di depannya seperti Seni Desain.

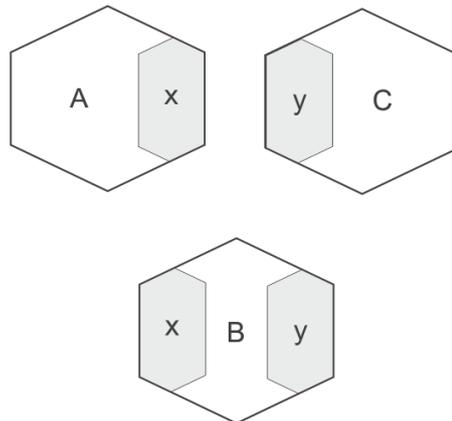
Adapun terkait dengan istilah Seni, 'Desain berbasis Kriya' dan 'Kriya berbasis Desain', untuk memahami kedua istilah tersebut terlebih dahulu dapat digambarkan bagan sebagai berikut:



Gambar 3

Irisan Bidang Seni-Kriya-Desain

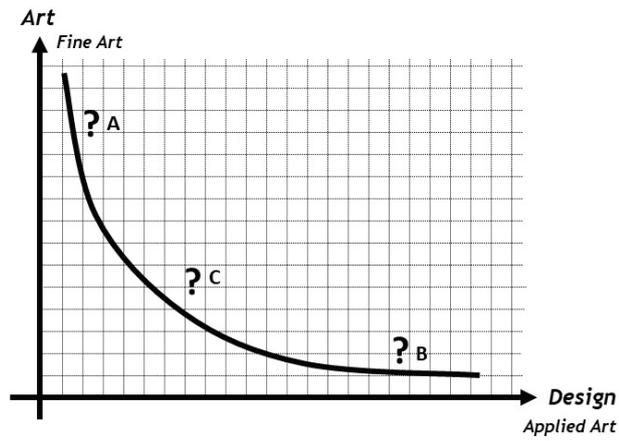
Keterangan : (A) Prodi Seni Rupa Murni; (B) Prodi Kriya dan (C) Prodi Desain
(x) Kriya berbasis seni, disebut Kriya Seni; (y) Kriya berbasis desain, disebut Desain Produk Non manufaktur.



Gambar 4

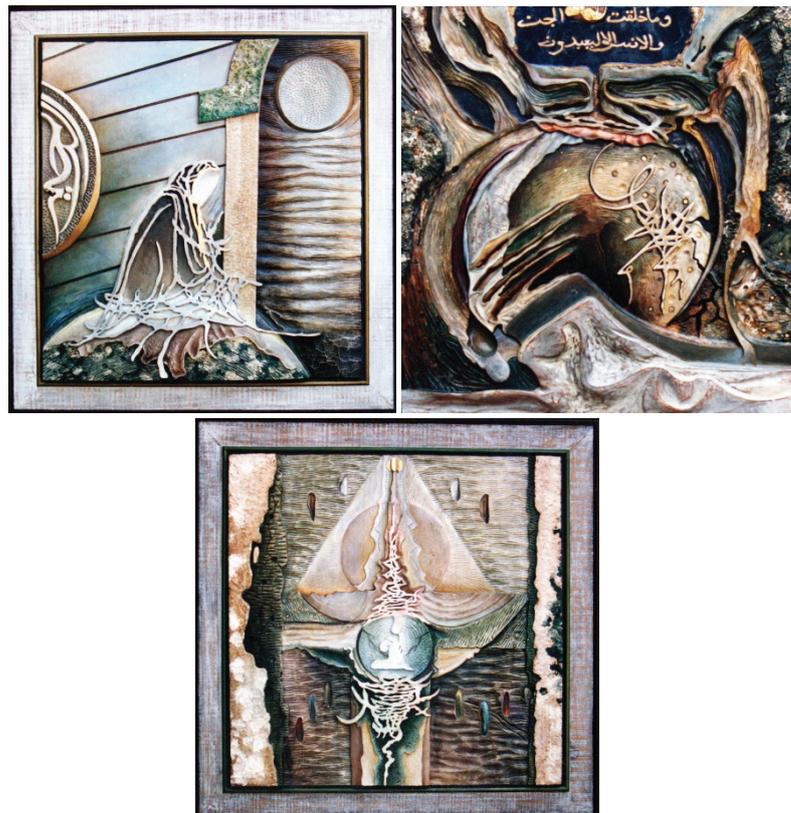
Wilayah Interdisiplin Kecenderungan pada karya Seni, Kriya dan Desain
Keterangan : (A) Prodi Seni Rupa Murni; (B) Prodi Kriya dan (C) Prodi Desain

Pada gambar Ax dan Cy menunjukkan kecenderungan pada Seni maupun Desain berbasis Kriya, hal ini memiliki pengertian bahwa karya tersebut menampilkan juga unsur ketelaten, kerumitan dari teknis pengerjaan dan penguasaan skill pembuatnya, sedangkan seni pada umumnya lebih mengedepankan emosi, dan ekspresi imajinatif senimannya. Berdasarkan pemahaman tersebut maka kategorisasi kelompok ini lebih cenderung ada di wilayah pengembangan bidang Seni maupun bidang Desain (wilayah A dan C pada Gambar 4). Berbeda dengan Kriya berbasis Desain maupun berbasis Seni, hal ini jelas ada di lingkup pembahasan bidang Kriya (wilayah B pada Gambar 4). Karakteristik karya dan kompetensi x dan y yang ada di wilayah B dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 5
Divergensi dan Konvergensi Kriya

Berikut disampaikan contoh karya Kriya Seni yang ada di wilayah A,



Gambar 6
Karya Kriya Seni (Karya Husen Hendriyana, 1995)

Berikut disamapaikan contoh Seni Kriya yang ada di wilayah B



Gambar 7
Produk Kriya (Karya CANOE CRAFT Yogyakarta, 2018)

Pemetaan taksonomi bidang Kriya yang ada di kalangan akademi Perguruan Tinggi (khususnya yang memiliki bidang studi Kriya), taksonomi Kriya berada di antara dua bidang keilmuan yaitu Seni Rupa dan Desain. Pada zaman ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia) Yogyakarta tahun 1950, Program studi Kriya disebut dengan nama Jurusan Pertukangan, kemudian pada tahun 1968, ketika ASRI berubah menjadi STSRI "ASRI" (Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia), lahirlah Jurusan Seni Kriya. Selanjutnya STSRI "ASRI" berubah menjadi Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta pada tahun 1984. Berawal dari itu jurusan Seni Kriya berkembang menjadi beberapa sub peminatan yaitu 1) Kriya Kayu, 2) Kriya Logam, 3) Kriya Batik dan Tekstilserta 4) Kriya Keramik. Setelah itu lahirlah Kriya Tosan Aji d ISI Yogyakarta.



Pembedaan Karakteristik karya KRIYA

Mencermati bagan di atas, yaitu Kriya karena posisinya yang ada pada irisan di antara Seni dan Desain (seperti pada gambar 2 dan 5), maka karya Kriya secara umum terbagi menjadi tiga kelompok:

- 1) Karya kriya yang lebih cenderung menghadirkan nilai-nilai keindahan visualnya (artistik);
- 2) Karya kriya yang lebih cenderung menghadirkan kualitas teknis pengerjaannya, seperti kerumitan, dan keuletan pekerjaannya yang sangat memerlukan ketelatenan, keuletan, *keprigelan*, kesungguhan, dan keterampilan tinggi;
- 3) Karya kriya yang lebih cenderung menghadirkan nilai fungsi teknis dan elemen sistem kerja/guna.

URAIAN BAHAN DISKUSI

Kebudayaan merupakan lingkup pengertian yang sangat luas, demikian juga kata Nusantara memiliki lingkup pemahaman yang kini menjadi bias secara teritorial dari letak dan batas geografisnya, oleh karena itu tulisan ini mengambil makna kata Kebudayaan Nusantara dari sebutan secara sinkronik pada masa pra Kemerdekaan Republik Indonesia, tepatnya pada masa Kerajaan Majapahit. Pada masa Majapahit, masa kerajaan Hindu, Buda hingga masa Kerajaan Islam, dan pada masa itu budaya Kriya masih dalam lingkup aktivitas yang berkaitan dengan keraton atau kerajaan atau kesultanan. Merujuk pada topik seminar ini, maka cara pandang sinkronik hanya akan dipergunakan untuk melihat situasi dan kondisi yang ada pada ruang lingkup masa sekarang (2009-2019). Pembatasan fokus ruang lingkup sekarang dimaksudkan untuk mempermudah dan mempersempit pembahasan, adapun hal-hal terkait dengan nilai-nilai yang tersirat di balik nilai budaya pada masa-masa sebelumnya itu akan disimak secara acak dan dipilih sesuai substansi nilai yang ada hubungannya dengan permasalahan dan tujuan dari kegiatan seminar ini. Dengan demikian pembahasan dari aspek sinkronik maupun diakroniknya tidak akan dibahas secara runut dan mendetail.

Memperhatikan definisi Kebudayaan dan Budaya dari maksud kalimat topik/judul di atas, maka dapat disampaikan bahwa tujuan yang tersirat adalah bagaimana mengkondisikan Sumber Daya Manusia yang berkualitas dalam bidang Seni Kriya sesuai dengan situasi dan fasilitas zamannya, yakni Budaya kreatif yang kuat, mampu bersaing melalui berbagai penguasaan instrumen atau piranti yang terkait dengan pengembangan industri kreatif seni kriya pada zamannya. Di Era industri 4.0 seperti sekarang ini, Dunia sudah bergeser dari *analog* ke *digital*. Inti yang terkait dengan kebudayaan dan budaya terglobalisasi yaitu proses yang serba mudah, cepat, *short cut*, singkat dan efisien (Pratikno, 2019).

Berbicara mengenai fasilitas zaman di era industry 4.0 ini tentu saja tidak luput dengan persoalan-persoalan yang ada kaitannya dengan ilmu pengetahuan, teknologi, skill/ talenta dan budaya/kultur.

- Ilmu pengetahuan atau *science*, berasal dari bahasa Latin, yang berarti “pengetahuan”, adalah usaha memulai kegiatan yang sistematis untuk membangun dan mengatur pengetahuan dalam bentuk penjelasan dan prediksi yang ada. Dalam penggunaan modern, “science” lebih sering mengacu kepada cara untuk mengejar pengetahuan tetapi tidak hanya pengetahuan itu sendiri.
- *Engineering*. *Engineer* berasal dari Bahasa latin *ingenium* yang mengandung pengertian *talent*, *natural capacity*, dan *clever invention*. *Talent* bahasa sederhananya talenta atau kepiawaian. Hal ini tentu saja erat hubungannya dengan profesionalisme, yakni professional baik dari segi talenta personal, maupun kesesuaiannya penempatan (*positioning*) dalam pembagian kerja dengan tidak mengabaikan *passion* seseorang. Berdasarkan pengalaman dan analisa di beberapa produk kriya dan pembuatnya, *engineer*

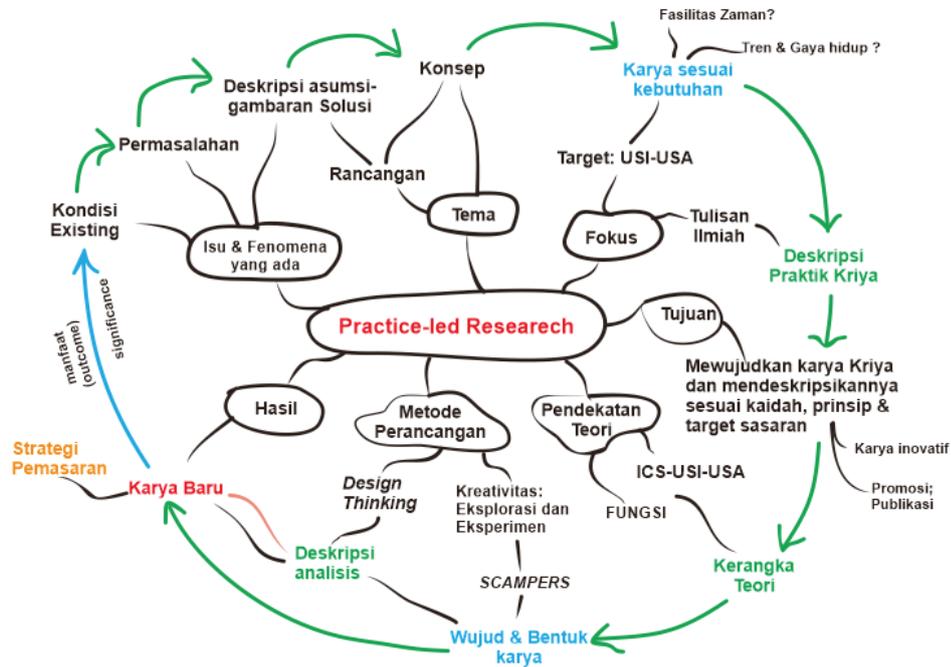
terlahir dari individu yang ulet dan tekun dengan *passion*-nya.

- *Technology*: keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Kata kunci kaitannya dengan penguatan *branding* produk Kriya Indonesia ada pada ‘kenyamanan’, terutama kenyamanan dapat dijadikan indikator bagi kenyamanan tempat kerja dan suasana bekerja (hubungan orang yang bekerja dengan standarisasi kenyamanan sesuai fasilitas yang dimiliki di workshop/bengkel/studio/pabrik).
- Budaya/Kultur: Koentjaraningrat (2009 : 144) yaitu “keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar”. Berbicara budaya kaitannya dengan ilmu pengetahuan, talenta, dan fasilitas teknologi yang dimiliki oleh para perajin dan perusahaan produk kriya atau kerajinan adalah fokus dan konsisten dalam melakukan tindakan profesinya. Sehingga dalam upaya pembinaan, pendampingan para perajin daerah harus melalui pendekatan kultural. Salah satu contoh, masyarakat daerah yang sudah dan sedang memiliki profesi/pekerjaan sebagai petani sawah atau kebun, dan atau nelayan, tidak bisa dipaksakan sebagai tenaga profesi perajin produk Kriya. Karena tuntutan utama dari kegiatan penguatan *branding* produk Kriya Indonesia adalah fokus dan konsistensi terhadap pengetahuan, talenta/skill/kepiawaian, dan *passion* yang dimiliki setiap personal.

Untuk melakukan pembinaan dan pendampingan kefokuskan dan kekonsistenan pelaku produk Kriya Indonesia khususnya pada pengetahuan, talenta/skill/kepiawaian, dan *passion* yang dimiliki para pelaku Kriya maupun perajin, maka perlu dilakukan sinergisitas kinerja yang dihasilkan dari kolaborasi pemikiran dari masing-masing unit dalam jejaring *hexa helix*.

Posisi dan Kiprah KRIYA di Era Globalisasi Ilmu Pengetahuan masa kini

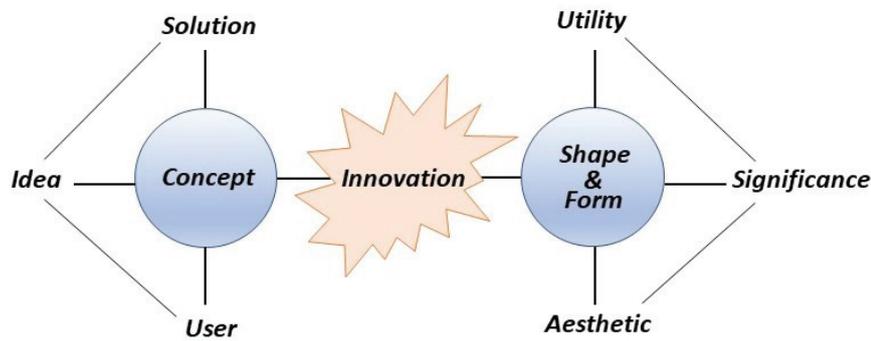
Di era globalisasi ilmu pengetahuan masa kini, perpaduan maupun pengembangan lintas bidang keilmuan berkembang begitu pesat, sehingga ranah bentuk-bentuk kreativitas, di era seperti sekarang ini menimbulkan pertanyaan apakah pembedaan Seni Kriya dengan taksonomi berdasarkan material bahan masih relevan ? Pertanyaan ini perlu dilontarkan untuk memberikan batas-batas persepsi dan perspektif terhadap metode penciptaannya (seperti pada *Mind Map*, Gambar 8).



Gambar 8
Maid Mapping Perwujudan karya Kriya
 (Digambar oleh Husen Hendriyana, 2019)

Metode penciptaan/perancangan maupun metode kajian terhadap objek Seni Kriya yang didasarkan pada material bahan, tentu akan berkaitan langsung dengan teknik-teknik pengerjaan yang dilakukan oleh sang kreatornya. Oleh karena itu, pembahasan ini tidak merujuk pada spesifikasi kriya berdasarkan material bahannya, melainkan pada Seni Kriya yang memiliki nilai *utility*, *significance*, dan *aesthetic* (Hendriyana, 2018). Bila kita berfikir pada substansi nilai Kriya, bahwasanya aktivitas praktik itu dilatarbelakangi atau didorong oleh : (1) kebutuhan pengguna (*user*), (2) solusi dari berbagai jenis dan karakteristik persoalan yang menjadi motivasi berkarya tersebut, (3) inovasi, yakni bukti dan hasil dari tindakan membuat solusi yang dibutuhkan oleh berbagai hal dan berbagai pihak yang membutuhkan dan yang akan menggunakannya (Hendriyana, 2018).

Membangkitkan makna seni kriya dari sejarah lahirnya Seni Kriya di Indonesia hingga era perkembangan seni budaya dewasa ini, Seni Kriya lebih tepat disebut sebagai produk budaya materil, yang secara umum di dalamnya terdiri dari “ide – aktivitas/tindakan – artifak”. Sebagai hasil produk budaya materil, dalam konteks ini Seni Kriya bukan lagi berfokus pada material bahan, melainkan pada aspek kreativitas yang dapat menjawab kebutuhan kelompok masyarakat sesuai fasilitas zamannya melalui batasan-batasan sinergisitas nilai-nilai *utility*, *significance*, dan *aesthetic* dengan berorientasi kepada *user*, *solution*, dan *innovation* (Hendriyana, 2018).



Gambar 9
Orientasi dan indikator perwujudan karya

Merujuk pada *user, solution, innovation, utility, significance, dan aesthetic* maka jelas adanya, bahwa nilai kreativitas ide dan bentuk sudah tidak sesuai lagi apabila dibatasi oleh sekat-sekat sub bidang Seni Kriya berdasarkan material bahan, seperti Kriya Kayu, Kriya Kulit, Kriya Logam, Kriya Keramik dan Kriya Bambu. Pembidangan berdasarkan material tersebut, tampaknya lebih tepat bila berfokus pada studi material bahan produk yang akan dibuat, sehingga cukup diwadahi di dalam Mata Kuliah Studi Material/ Bahan.

Pengelompokan bentuk karya Seni Kriya dapat tergambarkan pada aspek kebutuhan rumah tangga sehari-hari yang meliputi aktivitas di : halaman rumah, teras, ruang tamu, ruang keluarga, ruang tidur, ruang kerja, ruang makan, kamar mandi dan toilet, taman kebun/ halaman belakang rumah dan lain sebagainya. Dengan demikian pula bentuk karya Seni Kriya dapat dijumpai di dalam aktivitas kehidupan yang lain, seperti di : Tempat Wisata, Bioskop, Hotel, Rumah Sakit, Rumah Ibadah (Masjid, Mushola, Surau/Langgar serta rumah-rumah ibadah lainnya), dan Rumah Makan/Restauran/Cafe. Dengan demikian ada pertanyaan bahwa Seni Kriya dimaksud sangat dekat bersinggungan dengan Desain Produk, lalu apa perbedaannya?

Berdasarkan kenyataan di lapangan, karya-karya Seni Kriya berkembang tidak hanya menembus lintas sub bidang materi seperti kriya kayu, kriya logam, kriya kulit, kriya keramik dan sejenisnya, akan tetapi juga telah menembus lintas bidang seni rupa murni. Ada karya Seni Kriya yang hanya memiliki nilai keindahan visual saja, dan atau nilai kegunaan praktis saja, keduanya sudah termasuk pada Seni Kriya yang pengembangannya sudah lintas minat ke arah Seni Rupa Murni dan Desain Produk, oleh karena itu seni kriya dapat dipetakan menurut lingkup dan tingkat konsentrasi kepada objek penciptaannya (seperti bagan pada Gambar 5 dan contohnya).

Untuk mewujudkan karya Kriya dan mendeskripsikannya sesuai kaidah, prinsip dan target sasarannya sebagai kekuatan Budaya dan *Branding* Produk Kriya Indonesia ke depan, maka diperlukan sinergisitas berfikir dan bertindak melalui perwujudan produk Kriya unggulan berbasis kawasan. Berbicara unggulan produk, bukan hanya melihat bentuk dan wujudnya, tetapi aspek-aspek lain yang membedakan lebih baik dari lainnya. Dengan kata lain, produk unggulan adalah pembeda (lebih baik) dari yang lain. Perancangan produk unggulan berbasis Kawasan, tidak hanya berfokus pada wujud dan bentuk produknya, melainkan menyangkut pelaku kreativitas, ruang kreativitas dan sarana kreativitasnya yang bermuara pada regulasi-regulasi tata kelola.



A. Pelaku Kreativitas

Bonus demografi Indonesia 2020-2030 memiliki nilai positif dan keuntungan besar dari segi pembangunan bila dikelola secara profesional karena potensi rasio beban ketergantungan penduduk akan berkurang. Rasio ketergantungan adalah perbandingan antara jumlah penduduk usia non produktif dengan jumlah penduduk usia produktif. Namun bonus demografi juga memiliki dampak negatif pada upaya pembangunan. Ketika negara atau pemerintah pusat/daerah tidak mempersiapkan diri dengan baik dalam menyangsong periode bonus demografi tersebut, konsekuensi yang terjadi adalah dampak negatif yang harus dipikul oleh semua pihak.

B. Ruang Kreativitas

Kreativitas-kreativitas yang tumbuh secara alami, secara tradisi di masyarakat maupun kreativitas hasil pengembangan yang diciptakan seyogyanya diberi ruang sesuai dengan kapasitas tanggung jawan produk aktivitas yang dihasilkan dan tata kelolanya, seperti :



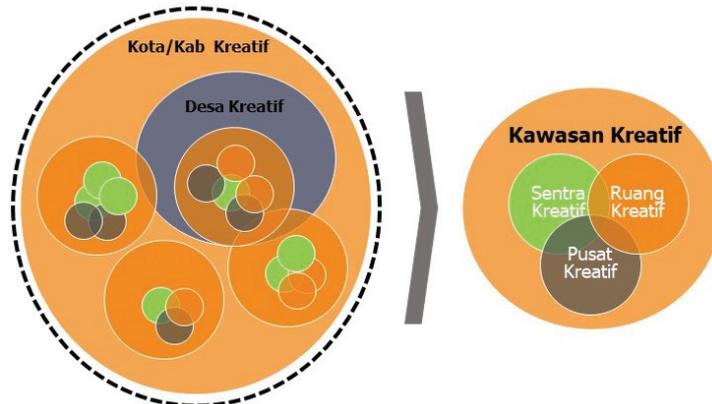
Gambar 10
Pembagian ruang-ruang Kreativitas
 (Hendriyana dkk. 2016)

C. Sarana Kreativitas

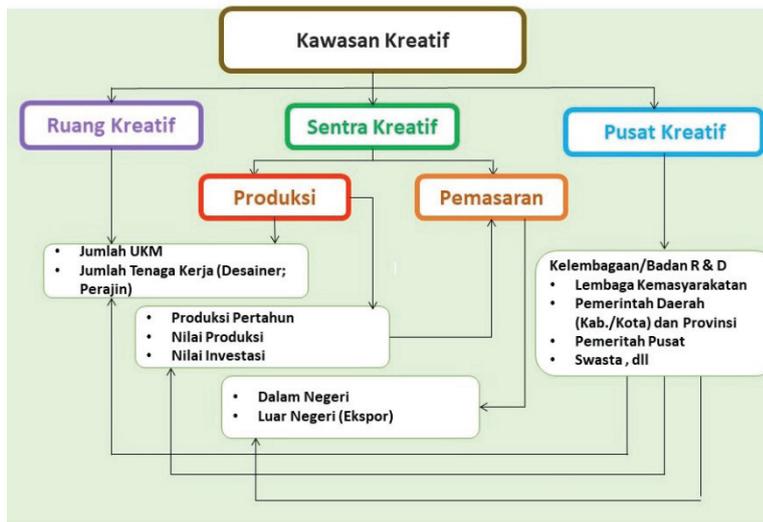
Sarana yang dibutuhkan, baik sarana fisik maupun non fisik (termasuk di dalamnya kurikulum pelatihan berbasis *road map*, dan lain sebagainya) direkomendasikan berdasar-

kan analisis atau kajian secara sungguh-sungguh terhadap suatu objek yang akan dilakukan menjadi program kegiatan tepat guna dan berkelanjutan sesuai *road map*-nya masing-masing.

Pelaksanaan regulasi yang diimplementasikan ditingkat Kabupaten/Kota, Kecamatan dan Desa juga menjadi salah satu aspek penunjang yang sangat mendukung terwujudnya Kekuatan Budaya Kreatif berbasis Kawasan dalam Penguatan *Branding* Produk Kriya Indonesia.



Gambar 11
Hierarki Ruang Kreatif
 (Hendriyana dkk. 2016)



Gambar 12
Tupoksi Ruang Kreatif
 (Sumber: Hendriyana dkk. 2016)

REKOMENDASI LUARAN

1. Rekomendasi Strategi “*Craft for sustainable living*” melalui industri kreatif berbasis kawasan



2. Strategi operasional “*Craft for sustainable living*” melalui Optimalisasi Desa sebagai Satelit Industri Kreatif Kriya Seni dan Pariwisata;
3. Sinergisitas pelaksanaan program kegiatan antara penyelenggara dan pelaku (*stakeholder*) yang terkait diharapkan terjalin dengan baik melalui pendekatan *hexa helix*
4. Konsistensi Kebijakan & pelaksanaan program kegiatan berdasarkan Nota Kesepahaman, NASKAH AKADEMIK dan atau PERDA/PERBUP
5. Pelaksanaan Program pelatihan/workshop/seminar berbasis implementasi ROAD MAP
6. Konsep sinergis pengelolaan industri kreatif Kriya berbasis produk unggulan



Daftar Pustaka

Hendriyana, Husen, (2018). *Metodologi penelitian Penciptaan Karya (Seni Kriya dan Desain Produk non Manufaktur)*, Bandung: Penerbit Sunan Ambu Press.

Hendriyana, Husen. Fajar, dkk. (2016). "Peningkatan Kualitas Tata Ruang Kawasan Ekonomi Kreatif Berbasis Kerajinan Tradisional", Laporan Riset Direktorat Jenderal Tata Ruang, Kemeterian Agraria dan Tata Ruang/Badan Pertanahan Nasional bekerja sama dengan PT. Andalan Rereka Consultindo.

Koentjaraningrat, (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*, Edisi revisi Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

Peursen, C.A. van. (1988). *Strategi Kebudayaan*, Yogyakarta: Kanisius

Pratikno, 2019. Bonus Demografi dan Dunia Pendidikan 2020-2024, *Simposium Cendekiawan Kelas Dunia*, 22-23 Agustus, di The Sultan Hotel and Residence Jakarta.

Thohir Afandi, (2017). "Bonus Demografi 2030-2040: Strategi Indonesia terkait Ketenagakerjaan dan Pendidikan", *Siaran_Pers_Peer_Learning_and_Knowledge_Sharing_Workshop*, Biro Humas dan Tata Usaha Pimpinan Kementerian PPN/Bappenas.

<http://blog.isi-dps.ac.id/aridarmayasa/definisi-kebudayaan-menurut-para-ahli?>



Inovasi Produk Kriya Berorientasi Pasar Ekspor Berbasis Nilai Nilai Budaya Lokal

Oleh :

I Ketut Sudita

Abstraksi

Kriya merupakan karya seni yang menjadi salah satu komoditi ekspor serta menjadi andalan sehingga dapat mendatangkan devisa cukup banyak selain produk seni yang lain. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi baru di bidang desain bentuk dan pengayaan bahan serta memaksimalkan potensi yang ada. Maka dari itu perlu adanya campur tangan pemerintah seperti “BEKRAF” dalam memberikan regulasi yang dapat menguntungkan para pengrajin, baik itu bantuan berupa peralatan serta daya dukung lainnya agar dapat membuat produk yang lebih baik dan berkualitas juga kuantitas yang meningkat. Sehingga pengrajin mampu bersaing di pasar global. Tentu dengan produk yang berbasis kearifan lokal yang menjadi ciri khas masing masing daerah atau wilayah.

Keterlibatan perguruan tinggi melalui Tri Dharma Perguruan Tingginya sangat diperlukan karena dapat membimbing dan memberikan pelatihan dan sumbangsih pengetahuan tentang desain yang dapat memperkaya motif, gaya, bentuk, sehingga mampu bersaing di pasar global.

Kelemahan yang sering dihadapi oleh para penggiat kriya dalam hal ini pengrajin adalah kualitas garapan jika disandingkan dengan produk yang sama dengan negara lain, atau menunggu terlalu lama karena kurangnya peralatan pendukung seperti mesin misalnya. listrik dan lainnya. Jika pengerjaan karya ini dapat dibantu dengan mesin, serta daya listrik yang memadai terutama masyarakat pengrajin yang jauh dari kota, niscaya pengrajin kita mampu dalam persaingan pasar.

Hasil kriya yang diangkat disini merupakan hasil beberapa penelitian dan pengabdian perguruan tinggi terutama Undiksha dan juga dari buku serta brosur yang dibuat oleh pemerintah daerah, semoga dapat menarik minat para pencinta seni juga para eksportir produk kriya. Semoga karya ini mendapat masukan, kritik serta saran yang sangat berarti untuk pengembangan inovasi produk kriya di tahun tahun mendatang . Terimakasih

Kata kunci: Inovasi, Produk kriya

1. Latar Belakang Masalah

Kebijakan pemerintah dalam memajukan produk yang berorientasi ekspor melalui program “BEKRAF” sangatlah tepat, karena lebih mengkhhusus penangannan dan pembiayaan untuk promosi serta pengembangan desain produk. Kriya merupakan salah satu karya seni sebagai produk yang memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri. Sehingga banyak menjadi buah tangan atau kenang-kenangan (sovenir), oleh karena itu perlu adanya inovasi dan pengayaan desain produk baik dari segi bentuk untuk peanekaragaman serta penggunaan berbagai jenis bahan yang dapat dibentuk menjadi produk kerajinan bernilai estetis dan berdaya jual. Kerajinan ini ada yang murni sebagai benda seni, ada juga sebagai benda pakai. Belakangan banyak bentuk dan jenis inovasi dari seni kriya yang diwujudkan oleh pengrajin untuk dapat menarik minat pembeli dengan kualitas yang sangat baik, karena mereka memproduksi karya yang berorientasi ekspor

2. Tujuan dan manfaat

Tujuan dan manfaat dilaksanakan seminar kriya ini antara lain :

a. Tujuan

Dapat mengetahui hasil-hasil produk kriya yang memiliki daya saing dipasar ekspor sekaligus memperkenalkan hasil produk kriya yang dihasilkan oleh pengrajin agar mampu bersaing di pasar global .

Dapat mengetahui sejak dini kelemahan yang dilakukan oleh para pengrajin dalam menciptakan karya inovasi yang berbasis kearifan lokal baik dari kualitas maupun kwantitas.

Dapat memperkenalkan produk lokal yang memiliki keunikan dan kekhasan bentuk kriya yang berbasis kearifan lokal di Bali khususnya berbagai pelosok tanah air pada umumnya.

b. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dalam seminar ini adalah mendapatkan masukan, pendapat, saran dan kritikan demi penyempurnaan hasil karya produk kriya yang berbasis kearifan lokal sehingga nantinya mampu bersaing di pasar global.

Mengetahui lebih awal kelemahan dan kelebihan serta keunikan dari hasil produk kriya yang telah diproduksi oleh pengrajin untuk dapat disempurnakan lagi agar mampu bersaing di pasar global.

Memperkenalkan hasil kriya inovasi berbasis kearifan lokal yang menjadi komoditi produk ekspor.

3. Bentuk dan jenis Kriya yang dihasilkan di Bali

Desain bentuk sangatlah penting perannya dalam memenuhi kebutuhan pasar ekspor, karena ini yang menjadi daya tarik para pembeli dalam memilih karya yang ingin dijadikan kenang-kenangan. Maka dari itu sangatlah penting peran dari lembaga pendidikan formal dibidang seni diberikan motivasi agar memberikan pengembangan desain produk yang inovatif. Ini dapat dilakukan melalui Tri Dharma Perguruan Tinggi. Pengembangan desain diberikan terhadap produk kerajinan yang diperkirakan mampu bersaing dan dapat menarik minat para pembeli. Ada banyak desain produk yang diberikan oleh perguruan tinggi melalui Tri Dharmanya seperti:



a. Bentuk Kerajinan Batok Kelapa



Jenis produk dari batok kelapa dari Desa Abang Karangasem diambil dari hasil penelitian *OVOP (One Village One Produk)*



Jenis produk kerajinan dari Kabupaten Jembrana dan Desa Banyuning Buleleng dengan bahan batok kelapa



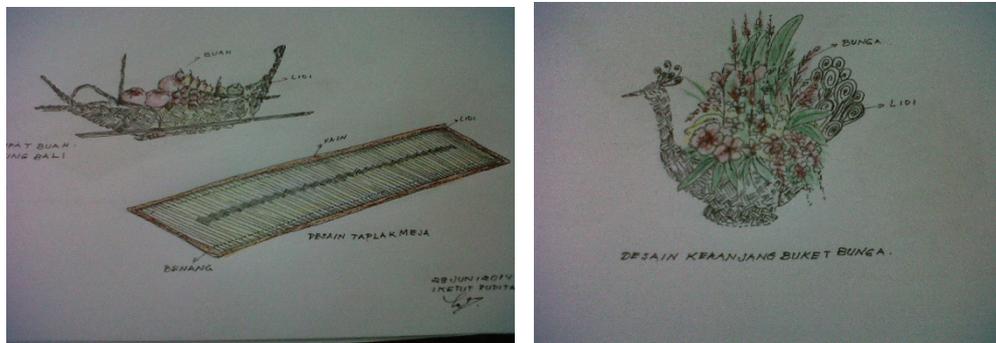
Jenis kerajinan *Bokoran* dan Tas dari bahan batok kelapa di Desa Abang Kabupaten Karangasem

Sekarang kerajinan ini berkembang dan telah membuat kelompok untuk memudahkan pemasaran juga memperkaya desain yang dapat menarik minat para pembeli, dengan demikian mereka meminta beberapa desain untuk dapat mereka wujudkan seperti: membuat *dulang*, bentuk *Dewi Sri*, nampan dan lainnya. Hasil karya produk batok kelapa ini banyak yang menjadi koleksi pribadi karena memiliki bentuk yang khas.

b. Bentuk Kerajinan dari bahan Lidi Daun Lontar



Jenis produk *Ingke*, lampu Petromak dan *Nare* beserta *Saab* dari bahan lidi Lontar di Desa Les dan Desa Tembok Kecamatan Tejakula Buleleng



Pengembangan desain yang diberikan oleh P2M Undiksha untuk anyaman Lidi Lontar di Desa Les dan Desa Tembok Kecamatan Tejakula Kabupaten Buleleng Bali

Kerajinan Lidi Lontar di Desa Les dan Tejakula adalah kerajinan yang sifatnya turun temurun sedangkan awalnya mereka hanya membuat kerajinan *ingke* dari lidi daun kelapa kering yang dimanfaatkan untuk kebutuhan lokal saja. Setelah diberikan pembinaan oleh para akademisi untuk memperkaya desain produk dan mengganti bahan dari lidi daun kelapa ke lidi daun lontar. Karena lidi daun lontar tampilannya jauh lebih menarik, bersih, kualitasnya sangat bagus. Desain yang dikembangkan disini seperti: *ingke*, nampan, *ingke* ukuran jumbo, desain taplak meja, tempat buah berbentuk jukung, tempat buah berbentuk bebek, tempat tisu, lampu petromak dan bingkai kaca hias. Belakangan pengrajin ini kewalahan dengan banyaknya pesanan baik lokal maupun nasional dan luar. Bahkan dari Papua banyak memesan *ingke* dan tempat tisu untuk keperluan di hotel kawasan Raja Ampat. Rumah makan di Bali, warung makan, restoran dan rumahtangga pengusaha cattring dan hotel banyak yang memesan produk ini. Sekarang mereka telah memiliki kelompok termasuk penyalur dan koperasi.



c. Bentuk Kerajinan Tenun

Jenis Kerajinan Tenun *Endek*



Kerajinan kin *Endek* dari Kabupaten Kelungkung dan Kota Denpasar

Kerajinan kain tenun *Endek* ini berkembang di beberapa daerah seperti di Desa Dawan Kelungkung, Kota Denpasar, Kabupaten Gianyar, Kabupaten Buleleng dan Kabupaten Jemberana. Masing masing wilayah ini memiliki ciri khas produk masing masing. Kain *Endek* ini banyak dipesan oleh pemerintah daerah untuk kostum pegawainnya pada hari tertentu wajib memakainya. Jga perkumpulan, kostum hajatan seperti pernikahan, wisuda, dan lainnya. Turis mancanegara dan masyarakat luar Bali banyak yang memesan.

Jenis Kerajinan Kain Tenun *Geringsing*



Gambar : www.indonesiabox.com

Jenis kain tenun *Geringsing* Dari Tenganan Pegringsingan Karangasem Bali

Kain *Gringsing* adalah kain yang diproduksi di Desa Tenganan Pegringsingan dan memiliki ke khasan motif ragam hias bahkan pewarnaan yang mempergunakan warna dari alam. Kain tenun *Gringsing* ini adalah kain yang sangat bernilai tinggi dibandingkan dengan kain tenun yang lainnya. Kain tenun ini sangatlah langka karena pengrajinnya hanya ada di Desa Tenganan yang jumlahnya terbatas. Penyebabnya adalah karena tidak semua orang mampu membuat kain tenun motif *Gringsing* ini. Bahkan kain tenun ini umumnya dipakai saat ada upacara sakral seperti *Medeeng* pada saat *Ngusaba Desa* dan *Mekare Kare* (perang padan). Kebanyakan orang yang membeli kain ini umumnya dipakai koleksi pribadi atau museum. Ada juga dipakai barang dagangan yang memiliki nilai tinggi. Di Bali tidak semua orang bisa memiliki kain *Gringsing* ini terutama yang berpenghasilan pas pasan.



Jenis Kerajinan Kain Tenun *Songket*



Kain tenun *Songket* dari Kabupaten Jemberana

Kain tenun songket adalah kain tenun yang motifnya khas mempergunakan benang perak atau benang emas. Kain ini umumnya dipergunakan pada saat upacara besar seperti metatah (potong gigi), *nganten* (pernikahan) dan upacara adat lainnya Yang disimbulkan kebesaran atau kemewahan

Jenis Kerajinan Kain Tenun *Rangrang*



Kain tenun motif *Rangrang* dari Pulau Nusa penida Kabupaten Klungkung

Kerajinan Tenun *Rangrang* ini merupakan produk khas dari pulau Nusa penida disebelah selatan pulau Bali wilayah ini masuk di Kabupaten Klungkung. Kain yang asli adalah tebal tidak seperti kain pada umumnya dan mempergunakan warna alam. Ini yang membuat prosesnya sedikit lama dan harganya cukup tinggi.

Kerajinan tenun di Bali ada bermacam macam jenisnya seperti: tenun *Songket* yang mempergunakan benang emas dan benang perak ini terdapat di Desa Dawan Kabupaten Klungkung, di kota Gianyar dan Kabupaten Jemberana, tenun *Endek* ini terdapat di Desa Dawan Klungkung, Kota Denpasar, Gianyar, Jemberana dan Singaraja, tenun *Geringsing* terdapat di desa Tenganan Pegringsingan Karangasem, tenun *Rangrang* di Pulau Nusa Penida Klungkung, tenun *Mastuli* terdapat di Desa Kalianget Buleleng dan Desa Dawan Klungkung

d. Bentuk Kerajinan Tapel



Kerajinan tapel Inovatif dari Desa Singapadu Gianyar

Kerajinan tapel berkembang di beberapa daerah di Bali hanya saja terbanyak dan sangat populer di Gianyar, terutama daerah Desa Singapadu dan Desa Puaya Sukawati sedangkan di daerah lain seperti di Desa Bungkulan Buleleng masih berkatat pada tapel tradisi yang memiliki pakem dan norma norma tertentu. Tapel tapel inovatif ini sangat diminati oleh wisatawan mancanegara, bahkan tidak jarang mereka membawa desain sendiri. Juga terdapat kerajinan tapel yang terbuat dari buah kelapa sudah tua yang mempergunakan kulitnya sebagai rambutnya dan kumis pada tapel. Kerajinan tapel dari buah kelapa tua ini berkembang di daerah Tabanan tepatnya disekitar Pura Tanah lot.

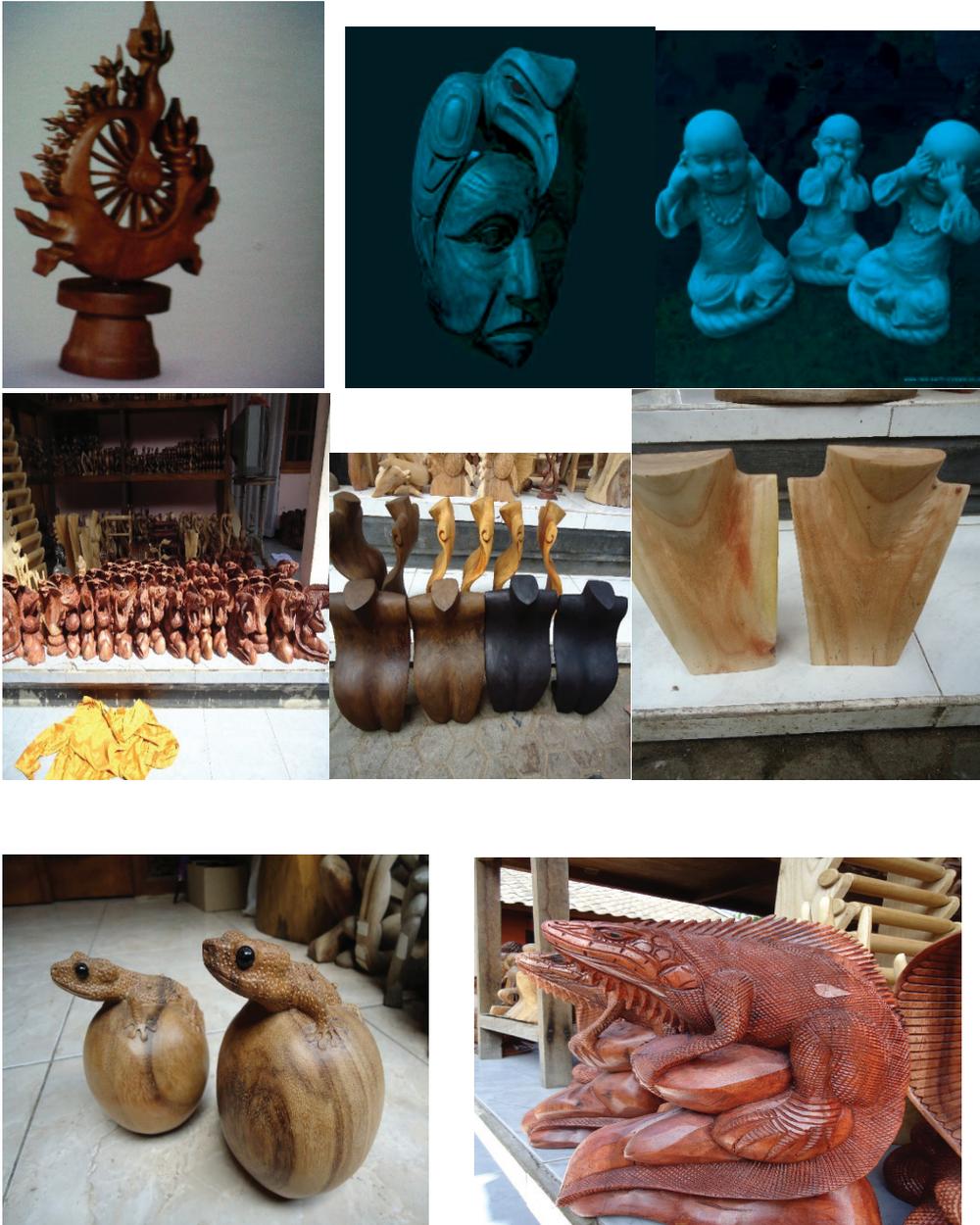


e. Bentuk Kerajinan Anyaman Bambu



Jenis kerajinan anyaman Bambu dengan bentuk *Keben*, tempat tisu, tempat buah, tempat laptop dan tempat Hp dengan motif ada yang di gambar, ada yang dipadukan dengan manik manik seperti mote, ada yang bambunya diwarnai dengan motif rangrang, dan motif ornamen Bali. Kerajinan anyaman bambu ini berkembang di Desa Tigawasa Buleleng, Desa Susut Bangli. Pengembangan desain yang banyak dipesan oleh eksportir adalah bentuk tempat buah, tempat tisu, anyaman gedek bermotif, bentuk dompet, hiasan lampu dinding, kassell (penyekat ruangan), bingkai kaca hias, kap lampu gantung dan lampu duduk serta bentuk lainnya.

f. Bentuk Kerajinan Patung Kayu



Jenis karya patung Inovasi dari Desa Singapadu dan Batuan, Guwang Sukawati Gianyar juga difungsikan sebagai pajangan kalung

Jenis kerajinan patung berkembang di beberapa desa di Bali seperti: di Desa Pakudui Kecamatan Payangan Gianyar yang menjadi ciri khasnya dan desa Tegallalang Kecamatan Tegallalang adalah patung Garuda. Kerajinan Patung di Desa Singapadu, Desa Batuan, Desa Silakarang, Desa Puaya, Desa Guwang Kecamatan Sukawati Gianyar merupakan pusat sentra pengrajin patung. Desa muncan patung gaya primitif seperti patung asmat.



g. Bentuk Kerajinan Pangkal Bambu *Gesing*

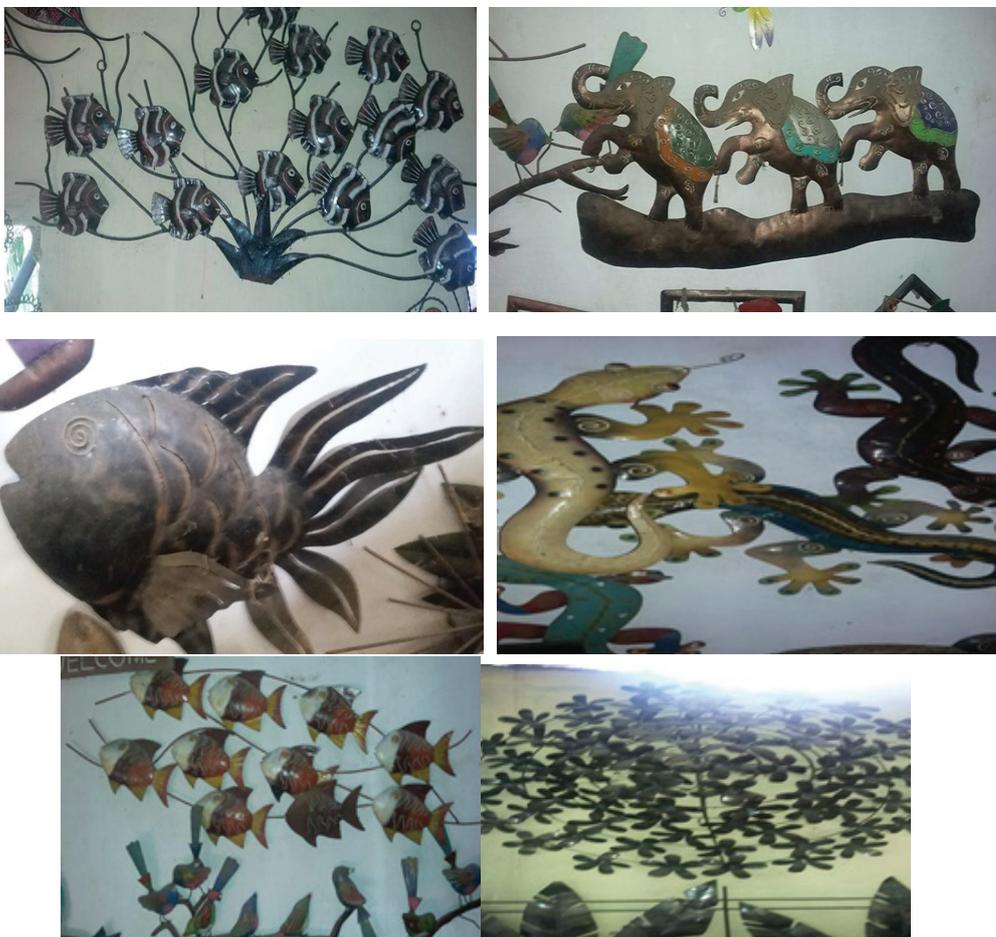


Jenis kerajinan pangkal bambu *Gesing* dari Desa Kayu Ambua Kecamatan Susut Kabupaten Bangli dengan bentuk Patung Arjuna Wiwaha, Mahluk Astral Tapel, asbak , jenis unggas

Jenis kerajinan yang mempergunakan bahan baku pangkal bambu *gesing* ini dilakukan oleh Kadek Sudanco yang nama aslinya adalah kadek Sudanca. Nama Sudanco diberikan oleh tamu pelanggannya. Kerajinan ini terletak di jalur pariwisata Tampaksing menuju Kintamani tepatnya Desa Kayu Ambua Kecamatan Susut Kabupaten Bangli. Awalnya kadek coba coba

karena dia adalah pengrajin otodidak dan dia dapat belajar membuat patung pada saat dia bekerja pada seorang pematung di Gianyar. Akhirnya dia pulang dan belajar membuat patung dari pangkal bambu gesing yang banyak ada di desanya akhirnya sangat diminati oleh wisatawan bail lokal maupun manca negara. Awalnya dia mengerjakan bentuk bentuk unggas seperti bebek, burung, ayam dan lainnya. Sekarang berkembang bentuk yang dibuat seperti : bentuk pewayang ceperti cerita Mahabharata dan Ramayana ini baru selesai langsung laku dibeli dari wisatawan amerika. Kadek juga memproduksi bentuk bentuk secara masal seperti: bentuk burung hantu, patung mahluk astral seperti dedemit, ayam, asbak dan berbagai bentuk topeng. Semua ini adalah untuk memenuhi pesanan atau order dari wisatawan mancanegara seperti dari Australia, Jerman, Italia, Denmark dan Amerika dllnya.

h. Bentuk Kerajinan dari Plat dan Besi



Jenis kerajinan plat dan besi sebagai Hiasan dinding Karya I Gusti Nrurah Gita dengan motif ikan, tokek, capung, kupu-kupu dan gajah

Jenis kerajinan las besi dan plat ini pernah mengalami puncak kejayaan di era tahun 1990 an, pada saat itu pengrajinnya sampai kewalahan sehingga muncul banyak menjamur pengrerajin baru dadakan, sehingga menjadi persaingan tidak sehat dan kualitas sangat menurun akhirnya terjadi over produksi sehingga berimbas banyaknya pengrajin yang gulung tikar. Buntutnya karyawan kehilangan pekerjaan karena sepi pesanan. Tetapi ada beberapa yang masih eksis sampai sekarang karena dia tidak mau memproduksi terlalu banyak dan menjaga kualitas serta selalu memunculkan desain baru dalam pameran. Pengerajinnya



bernama I Gusti Ngurah Gita dari Desa Abiansemal Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung, dia adalah anak muda pionir di desanya yang sangat kreatif dan inovatif dan selalu membuat terobosan terobosan baru di bidang produk.

i. Bentuk Kerajinan Kayu



Jenis kerajinan kayu sebagai bentuk dan benda pakai seperti baskom, nampan dan tempat perhiasan

Kerajinan ini terdapat di Desa Banyuning Buleleng yang berbahan kayu yang diberikan pewarna yang tidak berbahaya, sekarang pengrajin ini telah mengurangi produknya karena banyaknya saingan dari luar yang ikut meramaikan pasar di Bali. Karena faktor mudahnya ditiru baik bentuk dan prosesnya. Sehingga dia membuat suatu terobosan baru dengan memadukan dengan benda lain seperti kerang, ukiran khas bali dan lainnya.

J, Bentuk Patung dan Pot Bunga dari bahan Batu Padas



Jenis kerajinan patung motif klasik dan pas bunga dengan motif ornamen di Desa Abiansemal Badung dan di Desa Singapadu Gianyar

Jenis kerajinan Patung dan pot bunga yang terbuat dari bahan batu padas cetakan yang terdiri dari batu apung dan pasir tanah serta semen ini terlebih dahulu dicetak persegi atau bulat sesuai dengan bentuk yang akan di buat. Bentuk yang dibuat adalah meniru bentuk bentuk patung patung klasik dan ornamen yang sederhana begitu pula pewarnaannya yang sengaja dibuat kusam seperti barang yang sudah lama atau antik. Karya kerajinan ini sangat banyak diminati oleh wisatawan mancanegara dan warga lokal dan luar Bali. Patung dan pot ini biasanya dipakai menghias taman, hotel, restoran, tempat rekreasi, menghian taman kota dan lainnya

k. Bentuk Kerajinan dari Pangkal Kelapa

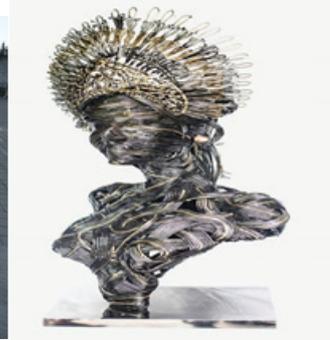


Jenis kerajinan patung dan kursi dari Desa Les Kecamatan Tejakula Buleleng Bali dengan bahan Pangkal Kelapa

Jenis kerajinan kursi dan patung dari pangkal kelapa ini terdapat di Desa Les Kecamatan Tejakula Buleleng. Awalnya senimannya terinspirasi dari banyaknya limbah dari pangkal pohon kelapa yang di tebang dan terbuang. Akhirnya muncul ide untuk memanfaatkan pangkal pohon kelapa ini menjadi karya seni dengan berbekal pengalaman pernah bekerja di Gianyar di sentra pembuatan patung. Ternyata hasil karyanya mendapat sambutan dan apresiasi yang cukup baik maka dia memutuskan untuk meneruskan berbisnis ini disamping kegiatan lainnya. Sekarang mereka kesulitan bahan baku dan sulitnya mencari tenaga untuk membongkar pangkal kelapa dari tanah begitu pula daya beli yang kurang sesuai bahkan kesulitan dari ongkos kirim karena cukup berat, besar, dan sangat jauh dari kota dan bandara. Mereka kesulitan di ongkos kirim.



I. Bentuk Kerajinan Patung Beton



Jenis Patung beton di Desa Blahkiuh Badung dan patung beton dan ulatan besi dari desa Mas Ubud Gianya

Jenis kerajinan patung beton cetak di Kecamatan Blahkiuh Badung, Desa Singapadu dan Desa Silakarang Gianyar. Patung beton ada yang dicetak massal ada pula yang di buat satu persatu. Patung ini menjadi komoditi ekspor baik lokal maupun internasional. Karena dipergunakan menghias rumah tinggal, taman, galery, museum, tempat penjualan karya seni, di mall dan lainnya.

m. Bentuk Kerajinan lukis Telur, Lukis Kayu dan Kipas



Lukisan wayang pada kulit Telur Unta, kipas lukis wayang dan kipas dari kayu cendana, topi dan tempat lilin

Jenis kerajinan kulit telur, kipas tempat lilin dan topi yang bergambar wayang terdapat di Desa Kamasan Klungkung. Sedangkan kerajinan kipas berbahan kayu cendana dan majagau (merbabu) terdapat di Desa Sasetan Denpasar selatan. Pengerajin ini sudah ada sejak lama dan banyak mengalami kembang kempis, sesuai dengan situasi dunia juga sesuai dengan trend pasar. Kalau tidak ada permintaan ekspor mereka terus memproduksi untuk kebutuhan lokal seperti kipas dipakai untuk kenang kenangan oleh pengantin kepada sahabat-sahabatnya. Kerajinan Kipas dari Kayu Cendana sangat sulit dan mahal karena kayunya sangat langka dan harus didatangkan dari NTT. Sehingga menyebabkan harga jual yang cukup tinggi. Di satu sisi banyak yang menunggu agar mendapatkan kipas kayu cendana asli.



n. Bentuk Kerajinan Daun Kering



Jenis kerajinan Daun Kering bentuk Map, Amplop, Tas, tempat Laptop dan Bingkai foto Di Desa sambangan Buleleng Bali

Jenis kerajinan daun kering ini terdapat di Desa Sambangan Buleleng. Kerajinan ini mempergunakan bermacam macam daun kering seperti kulit buah lamtoro kering, daun pisang kering, pelepang pisang kering, daun angka dan yang lainnya yang dirangkai menjadi bentuk bentuk yang menarik seperti: Map, dompet, bingkai foto, tempat buah, tempat tisu, bingkai kaca hias dan lainnya. Prosesnya mereka memadukan kertas karton tebal atau triplek tipis yang dibentuk sesuai benda apa yang akan dibuat, kemudian ditempelkan dengan lem kayu, terakhir difinishing mempergunakan clear gloss dan lainnya

o. Bentuk Kerajinan “Saab” Tempat Buah



Kerajinan Saab di Desa Kamasan Kdelungkung Bali

Kerajinan Saab ini terdapat di Desa Sulahan Susut Bangli dan di Desa Kamasan Kelungkung. Saab terbuat dari anyaman bambu yang kemudian dipadukan bentuk Saab dengan benang renda dan kadang diberikan pernak pernik seperti mote motean untuk menarik penampilannya. Ini sangat menarik dan banyak pemesanannya untuk pajangan yang dipadukan dengan buah dari kayu.

p. Bentuk Kerajinan Tradisi Wayang Kamasan



Lukisan klasik Bali gaya wayang Kamasan di Desa Kamasan Klungkung Bali dengan berbagai tema umumnya dari cerita epos Mahabrata dan Ramayana juga cerita Tantri

Jenis kerajinan lukisan klasik Bali gaya Wayang Kamasan terdapat di Desa Kamasan Klungkung, disini terdapat maestro tokoh pelukis Klasik Bali seperti Mangku Mura (almarhum), Mangku mendra (almarhum). Yang mana sebelum beliu meninggal belia membuka sanggar untuk belajar melukis klasik Gaya Wayang Kamasan. Sehingga sampai sekarang banyak dari mereka membuat karya yang dijual. Lukisan Gaya wayang kamasan, tidak saja digambar di atas kanvas juga pada Buah Labu Kering, tempurung kelapa, telur, krey, taplak meja dan lainnya



q. Bentuk Kerajinan Wayang Kaca



Lukisan Wayang Kaca di Desa Padang Bulia Buleleng

Jenis kerajinan lukis kaca ini terdapat di Kabupaten Buleleng tepatnya di Desa Padang Bulia Buleleng Bali. Orang yang menekuninya sudah sangat terbatas jumlahnya. Di tahun 1980-an ada daerah lain yang juga mengembangkan lukisan wayang kaca yaitu daerah Desa Kamasan Kabupaten Klungkung tapi sekarang sudah tidak ada yang menekuninya, sehingga yang masih eksis sampai sekarang adalah lukisan wayang kamasan di atas kanvas.

Di Desa Padang Bulia lukisan wayang kaca ini dipelopori oleh Pak Dalang Diah yang menurun ke anak cucunya. Sekarang hanya beberapa saja yang masih bertahan karena sulitnya pemasaran pernah diangkat dan dipamerkan di Jakarta, PKB dan Bentara Budaya Bali bahkan baru-baru ini di Santrian Hotel dan gallery ikut mempromosikan lewat pameran. Banyak wisatawan yang berminat hanya saja takut beli karena takut kacanya pecah. Telah dicarikan terobosan pada saat Undiksha melakukan workshop yaitu dengan mengganti bahan kaca diganti dengan pleksi glass ternyata hasilnya setelah berumur 2-3 tahun jadi kusam dan tidak menarik. Warnanya pun tidak mau cerah sangat redup tidak seperti gambar dipermukaan kaca.

r. Bentuk Kerajinan Keris



Kerajinan Keris Bali yang memakai pamor di Desa Tatasan Kecamatan Denpasar Utara Kota Denpasar

Jenis kerajinan keris Bali terdapat di beberapa daerah seperti Desa Tonja Tatasan Denpasar Utara, Bangli Br, Pande. Desa Blahbatuh Gianyar dan Desa Menyali Buleleng. Masing masing daerah memiliki ciri khas masing masing. Pembuatan kris mencari hari baik (*duasa*) juga mempergunakan pamor untuk membuat serat serat dalam keris yang memberi daya tarik tersendiri terhadap keris tersebut. Keris juga sering dilapisi emas juga sarungnya yang dipadukan dengan permata. Sarungnya dan gagangnya biasanya terbuat dari kayu yang memiliki nilai spiritual dan langka seperti: kayu *ketiga kancu*, *kasua*, *Peradah*, *Sulaeman*, *cedana*, *majegau*, *gaharu*, *eben* dan lainnya. Juaga ada yang gagangnya memakai gading gajah dan tulang.

s. Bentuk Kerajinan Ukiran dari batu Padas Palimanan



Kerajinan Hiasan tembok yang terbuat dari batu padas palimanan yang didatang dari wilayah Palimanan jawa barat

Jenis kerajinan ukiran dari batu padas palimanan ini banyak terdapat di sekitaran Desa Kertalangu Denpasar, Desa Singapadu, Desa Guwang, Desa Ketewel Desa Silakarang Gianyar, Blahkiuh Badung. Ukiran ini sangat diminati oleh wisatawan lokal dan mancanegara karena dipakai menghias taman, rumah, villa, restaurant, hotel dan lainnya



t. Bentuk Kerajinan Logam Mulia

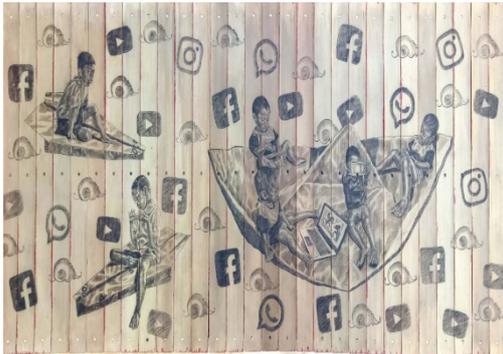


Kerajinan logam mulia seperti perak, emas slaka

Jenis kerajinan logam mulia terdapat di beberapa daerah di Bali tapi yang paling terkenal adalah Desa Celuk Sukawati Gianyar, akan tetapi sekarang sudah berkembang di berbagai tempat seperti :Desa Mambal Badung, Desa Kertalangu Tohpati Denpasar Timur, Desa Poh Manis Denpasar Utara, Kuta Badung, Tejakula Buleleng, Bantang Banua Sukasada Singaraja dan lainnya. Karya kerajinan yang dibuat sebagian besar berorientasi ekspor. Sehingga mereka selalu membuat inovasi di bidang desain agar mampu bersaing di pasar global. Desain kerajinan dari Bali memiliki pasar tersendiri karena memiliki bentuk-bentuk unik karena mengangkat bentuk hiasan ornamen lokal.

o. Bentuk Lukisan Prasi





Gambar Prasi Karya mahasiswa dan pengrajin dari Desa Tenganan Pegringsingan

Jenis kerajinan Prasi merupakan karya kriya yang dipadukan dengan gambar, yaitu gambar yang diterapkan diatas daun lontar yang melalui proses tertentu agar layak digambar dan diberikan zat pewarna alami yang terbuat dari buah kemiri yang dibakar. Belakangan karya prasi yang di kembangkan oleh Seni Rupa Undiksha adalah yang berorientasi seni murni. Teknik pengerjaannya yang ditoreh diatas daun lontar dengan benda tajam. Undiksha jurusan Seni rupa memiliki mata kuliah Gambar Prasi dan belakangan dipamerkan ternyata mendapat sambutan yang luar biasa dari turis mancanegara dan wisatawan lokal. Ini terbukti dari banyaknya karya yang terjual bahkan hampir habis. Bahkan sekarang tiga karya mahasiswa lolos dalam seleksi pameran di Amerika.

Di Desa Tenganan Pegringsingan setiap hari ada yang menggambar perasi dan dijajakan pada wisatawan, kebanyakan obyek gambarnya mengenai cerita pewayangan dan tantri. Di desa Bungkulan ada juga tokoh seniman prasi akan tetapi mereka tidak inten membuat karya seperti di desa Tenganan Pegringsingan.

4. Terobosan Dalam Bentuk

Seni kerajinan atau kriya yang memiliki beraneka ragam bentuk dan jenisnya perlu adanya pengawasan dan pembinaan agar tidak memunculkan bentuk tipe jenis yang sama, sehingga dapat melemahkan daya saing di pasaran. Inovasi bentuk sangatlah penting apalagi mengangkat kearifan lokal sebagai gaya dan ciri khas dari produk yang dihasilkan, barang tersebut dapat mewakili wilayah tertentu jika orang melihat hasil karya tersebut. Perguruan Tinggi Undiksha melakukan dengan penelitian (*OVOP*) One Village One Produk maksud disini adalah satu desa memiliki produk khas tersendiri.

5. Melihat Pangsa Pasar

Pengrajin harus jeli melihat pangsa pasat dan trend produk yang sedang diminati oleh masyarakat luas, karena terbawa harus mode. Begitu pula para pengrajin memiliki desainer yang mampu membuat terobodsan inovasi yang sedang berkembang dipasaran, tidak terpaku dengan produk yang sedang ngetrnd.

6. Kelemahan

Kelemahan yang kita miliki adalah memproduksi bentuk dan jenis bahan yang sama dari beberapa desa sehingga terjadi saling persaingan yang bermuara saling mematikan

Seringnya para pengrajin membuat bentuk yang mudah ditiru oleh orang lain karena belum memiliki perlindungan hukum terhadap desain produk yang dibuat, ini pernah terjadi



adanya proses hukum terhadap hasil produk perak yang bermuara pada kerugian besar yang harus terbayarkan.

Sebaiknya menghindari meniru produk orang lain karena akan melemahkan daya tawar produk kerajinan yang di produksi.

Daftar Pustaka

- Achyadi Yudi. 1974. *Indonesia Art and Crafts*. Departement Of Information Republic Of Indonesia
- Agus Sachari & Yan Yan Sunarya. 2002. *Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: ITB
- Bekraf. Creatif Labs. 2017. *Ikra Fest. Indonesia Kriya Festival*. Yogyakarta. Katalog 2017
- Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia. 2019. Undang Undang Republik Indonesia No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan. Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2008 “ *Pengembngan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2025*”
- Departemen Of Information Of Indonesia. 1974. *Art and Craft In Indonesia*. DEpartement Of Information Of Indonesia.
- Djelntik A.A.M. 1999. *Estetika*. Sebuah pengantar Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. Bandung :Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Faisal, Nanapiah. 1995. *Format Format Penelitian Sosial Dasar Dasar dan Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- John A. Walker. 2010. *Desain, Sejarah, Budaya*. Sebuah. pengantar Komprehensif. Esai Pembuka Yassraf Amir Piliang. Yogyakarta: Jalasutra
- Jove Ave. 2008. *Indonesia Arts and Crafts*. Jakarta Jayakarta Agung Offset
- Judi Achjadi. *Indonesia Art and Crafts* Departement Of Information Republic Of Indonesia
- Kementerian Kordinator Bidang Perekonomian. 2011. *Pokok Pokok Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia Tahun 2011-2025*. Disampaikan dalam Rakernas Kementerian KUKM tanggal 14 Mei 2011 di Jakarta.
- Mariato Dwi.M. 2017. *ART & LIVE FORCE*. In a Quantum Perspektive Yogyakarta : Institut Seni Indonesia
- Sardjiman Ebdy Sannyoto. 2009. *NIRMANA*. Dasar Dasar Seni dan Desain Yogyakarta & Bandung : Jalasutra
- Sudita I Ketut. Dkk. 2017. *Ekonomi Kreatis Berbasis Warga Belajar Dalam Bentuk Seni Kerajinan Bali Dengan Pendekatan One Village One Product (OVOP)*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Sumardjadi, dkk. 1991/1992. *PENDIDIKAN KETRAMPILAN*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Ketenaga Kependidikan 1991/1992.
- Umar Kayam. 1981. *Seni Tradisi Masyarakat*. Seri Esni No 3. Jakarta. Sinar Harapan
- Pangestu, Mari Elka. 2008. “ *Pengermbangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*”. Disampaikan dalam Konvensi Pengembangan Ekonomi Kreatif 2009-2015 yang diselenggarakan pada Pekan Produk Budaya Indonesia 2008, JCC, 4-8 Juni 2008
- Wesnawa, Astra, dkk. 2011. *Pengembangan Potensi Pariwisata Berkelanjutan Bagi Peningkatan Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat pada Koridor Bali Sebagai Pintu Gerbang Pariwisata Nasional (Laporan Penelitian MP3EI)*



Lesung Jumengglung Dalam Transformasi Makna

Oleh:

Sugeng Wardoyo

(swardoyo13@yahoo.com)

Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

Lesung yang keseharian berfungsi sebagai alat menumbuk padi, juga memiliki dimensi estetik yang sarat dengan makna simbolik. Sesuai dengan fungsinya sebagai alat menumbuk padi, dahulu fungsi lesung menyatu dengan kehidupan masyarakat pedesaan yang *ayem tentrem*, namun sekarang semakin ditinggalkan bahkan dilupakan tergeser oleh mesin penggilingan padi yang semakin menjamur.

Fenomena tersebut terus berjalan seiring bergulirnya waktu dan perubahan-perubahan yang terjadi di sekitar kita, tersimpan makna simbolik saling berkaitan satu dengan lainnya. Nilai-nilai kearifan lokal tersebut sudah selayaknya dipertahankan keberadaannya di tengah era global ini. Bentuk lesung sebagai sumber inspirasi karya seni visual bagaikan ladang subur untuk dieksplorasi lebih jauh dan sebagai pengembaraan dengan media ekspresi yang beragam. Mengalir membuka potensi-potensi lesung yang terpendam, diangkat kembali sebagai media ekspresi sekaligus penyadaran sikap perilaku masyarakat kita yang terlena oleh derasnya pengaruh kebudayaan asing.

Secara visual lesung memunculkan banyak interpretasi, tergantung bagaimana memaknainya. Masuk lebih jauh lagi, tidak sekedar berfungsi sebagai alat menumbuk padi, lesung merupakan paradoks problema realitas kehidupan kita sehari-hari. Segala sesuatu yang ada di kehidupan ini, diciptakan berpasangan saling melengkapi dan saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

Dari sumber ide di atas penulis melakukan tahapan proses penciptaan dan beberapa pengamatan obyek melalui studi pustaka, perenungan, pembuatan sketsa, eksperimen teknik sampai pada perwujudan karya. Eksperimen dilakukan untuk memilih bahan, mencari teknik simpul, serta teknik penyelesaian akhir. Proses pencarian bentuk dimulai dari pembuatan sketsa alternatif, kemudian dipilih untuk divisualisasikan dengan mengkombinasikan teknik macrame dan teknik batik tulis pewarnaan alam, struktur karya dibentuk dalam instalasi dua dan tiga dimensi.

Kata kunci: Lesung, simbolik, paradoks

Pendahuluan

Sejenak mengamati rentetan alur gerak budaya dan tradisi bangsa Indonesia, yang menyimpan makna filosofi luhur sebagai warisan nenek moyang kita. Hal tersebut juga merefleksikan perkembangan kesenian, khususnya seni rupa bangsa Indonesia. Sebagai wujud kepedulian menyikapi fenomena tersebut, para perupa dalam memvisualisasikan karyanya juga mengalami beberapa pergeseran makna dari dimensi waktu yang selalu berputar.

Fenomena perubahan sosial ekonomi bangsa dari masa lampau ke masa berikutnya, sebagai contoh bangsa ini dulu hasil pertaniannya melimpah, seperti padi, kedelai, gandum, sekarang harus mendatangkan dari negara lain, serta kondisi alam dewasa ini menjadi ladang ide yang subur tidak akan pernah habis untuk digali dan diolah menjadi karya seni visual. Dengan segala pola aktivitasnya bangsa ini telah mengalami transformasi budaya, khususnya dalam ekspresi karya seni. Dampak dari transformasi ini berpengaruh kepada pergeseran makna estetika.

Secara umum, transformasi budaya diawali oleh adanya unsur keterbukaan, baik yang dipaksakan maupun yang dikarenakan oleh karakter khas kebudayaan tertentu yang mudah menerima kehadiran kebudayaan asing (Sachari, 2006: 83).

Derasnya arus kebudayaan asing yang masuk ke negara kita, disadari atau tidak mempengaruhi kebudayaan kita yang berkiblat pada budaya timur. Dengan penuh kesadaran dan dimulai dari diri pribadi kita memasang filter untuk menyaring pengaruh kebudayaan asing yang menganut paham kebebasan. Hal tersebut perlu kita lakukan untuk membentengi moral dan kesadaran diri serta tetap menjaga rasa kepedulian kita, terhadap pelestarian budaya dan lingkungan sekitar.

Selain dikenal sebagai negara maritim, negara kita juga dikenal sebagai negara agraris yang sebagian besar penduduknya bermata pencaharian petani. Kenyataan sekarang ini ironis sekali, untuk memenuhi kebutuhan pokok (beras) harus mendatangkan dari negara lain. Di sisi lain melonjaknya harga kebutuhan bahan pokok yang selalu meresahkan dan memberatkan, masyarakat kecil selalu berlutut dengan kesengsaraan.

Salah satu bentuk warisan budaya yang semakin lama semakin jarang kita jumpai seiring alur gerak perkembangan jaman adalah budaya menumbuk butir padi dengan menggunakan lesung, yang dalam bahasa Indonesia adalah lumpang kayu panjang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 666). Bagian tengah dari lesung berupa cekungan berbentuk empat persegi panjang, sedangkan ke dua ujungnya dibuat lubang. Fungsi dari cekungan yang berbentuk empat persegi panjang untuk menumbuk padi yang masih bertangkai, jadi tempat untuk melepaskan butir padi dari tangkainya sambil mengupas kulit padi (Reksodiharjo, 1990: 160).

Suasana pedesaan dahulu yang selaras dengan alam tercermin dalam perilaku masyarakatnya, yang peduli terhadap kearifan budaya lokal. Sebagai contoh, proses awal menggarap sawah dari membajak sawah, menanam bibit padi sampai dengan menuai padi, dilanjutkan proses menumbuk padi, dahulu semuanya dilakukan dengan cara tradisional. Hal ini bersinergi dengan gendhing Lesung Jumengglung karya Ki Narto Sabdo, menggambarkan suasana pedesaan dengan bersahut-sahutan bunyi dari orang menumbuk padi menggunakan lesung, menciptakan suasana *ayem tentrem* kedamaian dan kesejukan jiwa.

Pada tataran tertentu, lesung sebagai alat tradisional untuk menumbuk padi telah menunjukkan bahwa sejak jaman dahulu nenek moyang kita memiliki kearifan lokal dari kreativitas yang tinggi serta kepekaan rasa, keluhuran budi dalam mengolah dan mengoptimalkan potensi sumber alam yang ada di sekitarnya.

Dalam aspek filosofi, bentuk lesung mengacu dari bentuk Lingga Yoni sebagai warisan nenek moyang yang mempunyai makna kesuburan, bentuk alu merupakan representasi dari bentuk



Lingga, sedangkan bentuk lesung yang mempunyai lobang merupakan representasi dari bentuk Yoni.

Lambang Lingga Yoni merupakan hasil karya cipta dari tuntunan kodrati, untuk mengingatkan siapa saja, tentang makna "*Sangkan paraning dumadi*"- asal-usul manusia yang terjadi karena kehendak Yang Kuasa (Herlingga, 1987: 25).

Dalam perspektif lain, bangsa Indonesia didukung dengan kondisi alam yang serba melimpah, justru membawa pengaruh negatif, seperti malas dan apatis sehingga terbentuklah etos kerja yang lamban karena terbiasa dimanjakan oleh alam. Belum lagi kompleksitas problem kehidupan yang terjadi di masyarakat Indonesia yang semakin "sakit", mementingkan diri sendiri atau kelompok, kebijakan yang tidak berpihak pada rakyat kecil, aji mumpung dalam segala hal, melupakan bahkan meninggalkan tradisi budaya bangsa, dan wacana di atas merupakan gambaran sisi lain dari refleksi metafor lesung.

Sekarang ini bangsa kita mengalami krisis multi dimensi yang semakin mengubur nilai-nilai kearifan lokal sebagai warisan dari nenek moyang kita, menipisnya akar budaya yang dahulu dikenal sebagai bangsa yang menjunjung etika kesopanan, menjalin kerukunan, bergotong-rojong, mengedepankan rasa *welas asih* dan selalu berinstropeksi diri.

Fenomena di atas yang menggerakkan hati penulis untuk melihat lebih dalam dan menggali potensi lesung serta mengembangkannya dalam visualisasi kriya tekstil dua dimensional dan instalasi. Mencoba mengkombinasikan teknik batik tulis, makrame, dan mixed media. Didukung dengan pewarnaan alam yang mulai banyak diminati, sebab di dalamnya menyimpan kearifan lokal yang luar biasa dan tentunya bersahabat dengan alam.

Segala upaya membongkar, meninggalkan kelaziman dan keluar dari bingkai, merupakan awal dari sebuah pencarian sesuatu yang baru. Berusaha maksimal mencari kedalaman, mencoba berfikir non linier dan menjelajah membebaskan imajinasi. Seperti pernyataan Heidegger yang diadopsi oleh Hardiman: Barang siapa mencari kedalaman, mulailah dengan yang dangkal-dangkal dan melihat kedangkalan dengan tatapan yang cermat dan dalam (Hardiman, 2003: 43). Menggali potensi-potensi yang berada di lingkungan sekitar kita, mulai dari hal-hal sederhana, membuka ruang-ruang imajiner dan berani masuk ke dalam wilayah-wilayah yang belum terjamah, menikmati mengalir dengan segenap kesadaran cipta, rasa dan karsa. Kemudian mencoba merefleksikan melalui bahasa rupa.

Menciptakan karya-karya baru yang belum ada sebelumnya merupakan obsesi para seniman. Untuk menciptakan karya *masterpicce* diperlukan pengosongan pikiran, perenungan mendalam, menyatukan cipta, rasa, karsa dan semua potensi yang ada. Muara dari semua upaya tersebut, diharapkan muncul karya-karya seni yang segar, unik, dan bahkan baru.

Orisinalitas karya ini selain pada aktualitas ide, komposisi motif, penyampaian media ekspresi dengan menggunakan awul (sisa benang olahan pabrik), serat goni, dan bahan penunjang lain dengan teknik batik tulis pewarnaan alam, makrame, dan mixed media. Penyajian karya dikemas dalam bentuk dua dimensional dan instalasi.

Teknik batik tulis dengan pewarnaan alam dikombinasi dengan media awul atau media lain yang dirangkaikan pada lesung. Visual inilah yang pada dasarnya belum dijumpai dalam karya seni rupa lainnya, khususnya dalam pembuatan karya lesung sebelumnya, dalam konteks kriya tekstil.

Menampilkan kombinasi teknik batik tulis dengan pewarnaan alam dan teknik makrame guna menunjang tercapainya kesatuan alami yang harmonis. Disampaikan dengan bahasa visual, mengedepankan rasa personal yang natural selaras dengan alam membawa angin segar menyejukan. Simbol adalah tanda natural: sebelum intervensi khusus dari pihak subjek sudah terdapat kesesuaian atau kemiripan kodrati antara substansi simbol dan isi yang dikomunikasikan (Bakker, 1994: 246).

Adapun visualisasi mixed media dengan menggunakan teknik kolase, seperti lesung yang ditancapi busi-busi bekas, dikombinasikan dengan bagian dari bawah dari kaleng minuman dan penggunaan kawat tembaga semakin menambah kesan artistik, eksotik dan unik. Eksplorasi media dan pengungkapan bahasa visual dalam penciptaan karya seni ini, dikombinasi sedemikian rupa, tanpa mengesampingkan pesan makna dan nilai estetika yang akan disampaikan.

Rumusan Ide Penciptaan

Berawal dari keresahan hati akan semakin menipisnya rasa *handarbeni* (merasa ikut memiliki) salah satu tradisi menumbuk padi dengan lesung yang ramah lingkungan, semakin ditinggalkan tergeser oleh kemajuan teknologi. Dengan menjamurnya mesin-mesin penggilingan padi yang sudah merambah daerah pedesaan.

Seolah-olah lesung merupakan refleksi dikotomi nilai dari realitas kehidupan bangsa ini. Di satu sisi, memberikan kontribusi bagi pelestarian tradisi yang bermuara pada kehidupan manusia tetapi semakin tersisihkan dan bahkan dilupakan dari nilai fungsinya. Di sisi lain sebagai kekuatan untuk merubah kehidupan, lesung sebagai alat untuk “mengupas”, “menghilangkan” dari yang bermuatan filosofis menjadi sesuatu yang “glamor” (meninggalkan nilai tradisi). Merupakan metafor dalam realitas kehidupan masyarakat kita. Oleh sebab itu timbulah rumusan ide penciptaan sebagai berikut :

1. Membuka cakrawala baru dengan mencoba membuat karya seni kriya tekstil yang terinspirasi dari metafor lesung yang divisualisasikan ke dalam bahasa rupa.
2. Bagaimana cara merespon sebuah ide, kemudian menterjemahkan ke dalam seni visual.

Tujuan dan Manfaat

Tujuan penciptaan karya seni ini sebagai sarana komunikasi :

- 1) Pencarian alternatif baru dengan pemanfaatan bentuk lesung sebagai komponen mencipta karya seni tekstil yang kreatif, inovatif, unik dan segar.
- 2) Membuka sudut pandang baru kepada masyarakat untuk menciptakan karya seni kriya tekstil yang melesat jauh meninggalkan kelaziman yang tak terbatas, lebih berani masuk ke wilayah-wilayah yang belum terjamah, menggali potensi-potensi yang tersimpan untuk dimaksimalkan (khususnya lesung).
- 3) Sebagai media menumbuhkan kepedulian dan kesadaran tentang pentingnya menjaga hubungan antara alam dengan dinamika kehidupan masyarakat Indonesia sekarang ini mengalami krisis multidimensi.

Manfaat

Manfaat yang didapat dari penciptaan karya seni rupa dengan inspirasi dari kearifan lokal budaya bangsa Indonesia, yaitu lesung adalah :

- 1) Diharapkan dapat memperkaya khasanah kriya seni tekstil di Indonesia dengan mengangkat bentuk lesung sebagai inspirasi penciptaan karya seni tekstil.
- 2) Karya visual ini diharapkan mampu menjadi sarana komunikasi dan sebagai wacana apresiasi yang lebih luas kepada masyarakat untuk dapat mengenal lebih jauh lagi karya-karya seni visual berakar pada kearifan lokal budaya Indonesia yang dulu pernah ada dan sekarang semakin terpinggirkan.



- 3) Penciptaan karya seni kriya tekstil dengan inspirasi lesung ini diharapkan mampu menggugah kesadaran berekspresi dan meningkatkan kualitas penciptaan karya seni kriya tekstil lainnya.

Proses dan Hasil Penciptaan

Proses penciptaan karya tekstil ini diawali dari pengamatan didasari kesungguhan mencari apa saja yang berada di sekitar kita, kemudian dengan segenap kesungguhan memadukan semua elemen yang ada menjadi pijakan untuk menciptakan karya seni yang unik, menarik, dan segar serta memiliki makna yang tercermin dalam proses penciptaan.

Seni kriya sebagai ungkapan ekspresi pribadi dengan seni kriya yang berfungsi praktis mempunyai proses penciptaan yang berbeda, sebab penciptaan seni kriya sebagai ekspresi pribadi sejak awal belum di ketahui hasil akhir yang hendak dicapai. Ini disebabkan penciptaan berlangsung melalui proses perwujudan yang selalu berubah dan berkembang. (SP Gustami, 2004: 29)

Proses penciptaan karya ini mempunyai maksud, selalu ada celah guna munculnya gagasan alternatif untuk memadukan kearifan lokal, secara tradisional lesung sebagai alat menumbuk padi dengan perkembangan jaman kemajuan teknologi dengan mengacu metode Alma Hawkins yang diadopsi oleh I Made Bandem, ada beberapa tahapan :

1. Eksplorasi

Dimulai dari pemikiran-pemikiran tentang apa saja yang harus dipersiapkan, wujud seperti apa yang harus dibuat, dan bagaimana cara untuk merealisasikannya. Pengembangan imajinasi berani masuk ke wilayah-wilayah yang belum terjamah, penggalian potensi-potensi seperti menemukan sumber mata air untuk dimaksimalkan. Untuk memperoleh semua gambaran itu, maka dilakukan observasi-observasi baik melalui studi pustaka, dokumentasi, kunjungan ke pameran, galeri seni atau mencari data dukung lainnya yang relevan.

Setelah data dianggap cukup memadai, selanjutnya dilakukan suatu kajian, telaah pustaka dari beberapa sumber, dan pertimbangan-pertimbangan untuk menentukan gagasan mana yang paling mungkin untuk diwujudkan. Didasari kesungguhan dan keikhlasan serta perenungan mendalam untuk mewujudkan ke dalam bahasa rupa.

2. Improvisasi/eksperimen

Langkah selanjutnya adalah mulai merancang beberapa sketsa alternatif. Kemudian dilakukan eksperimen terhadap bentuk-bentuk, motif-motif, media, strukturasi dan unsur penunjang estetika lainnya. Hal ini dilakukan dengan mengembangkan berfikir lateral, kita lebih leluasa mengembangkan sebanyak mungkin pendekatan alternatif.

Setelah eksperimen bentuk-bentuk, media, dan beberapa aspek lain telah terwujud maksimal, maka mulai dilakukan proses pembuatan motif lesung dan

strukturasi penunjang lain sesuai dengan kaidah-kaidah dan beberapa pertimbangan lain untuk merealisasikan gagasan tersebut ke dalam seni instalasi.

3. Pembentukan/Perwujudan

Dengan mengembangkan arah dalam berbagai eksperimen, dapat memperkaya gagasan awal. Untuk mewujudkan gagasan penciptaan karya batik tulis ini dalam bahasa rupa, maka tahap-tahap yang ditempuh sebagai berikut :

- a. Pembuatan beberapa sketsa alternatif
- b. Pemilihan sketsa
- c. Penyempurnaan sketsa terpilih
- d. Penyediaan media
- e. Proses mordanting kain
- f. Proses pengeringan
- g. Pemolaan motif diatas media
- h. Pembuatan motif dengan teknik batik tulis
- i. Proses pencelupan dengan warna alam I, II dan berikutnya
- j. Proses fiksasi
- k. Pelorodan malam
- l. Pembuatan elemen estetik dengan makrame dan mix media
- m. Tahap penyelesaian akhir
- n. Mendisplay karya

Sedangkan untuk merealisasikan gagasan pembuatan karya seni visual, selanjutnya ditempuh tahapan-tahapan sebagai berikut :

- 1) Pembuatan beberapa sketsa alternatif
- 2) Pemilihan sketsa
- 3) Penyediaan bahan awul, goni, kayu dan bahan pelengkap lainnya.
- 4) Proses pembentukkan goni
- 5) Pemotongan awul
- 6) Pemasangan awul
- 7) Proses simpul
- 8) Proses pemasangan elemen pelengkap
- 9) Proses pembentukan kayu

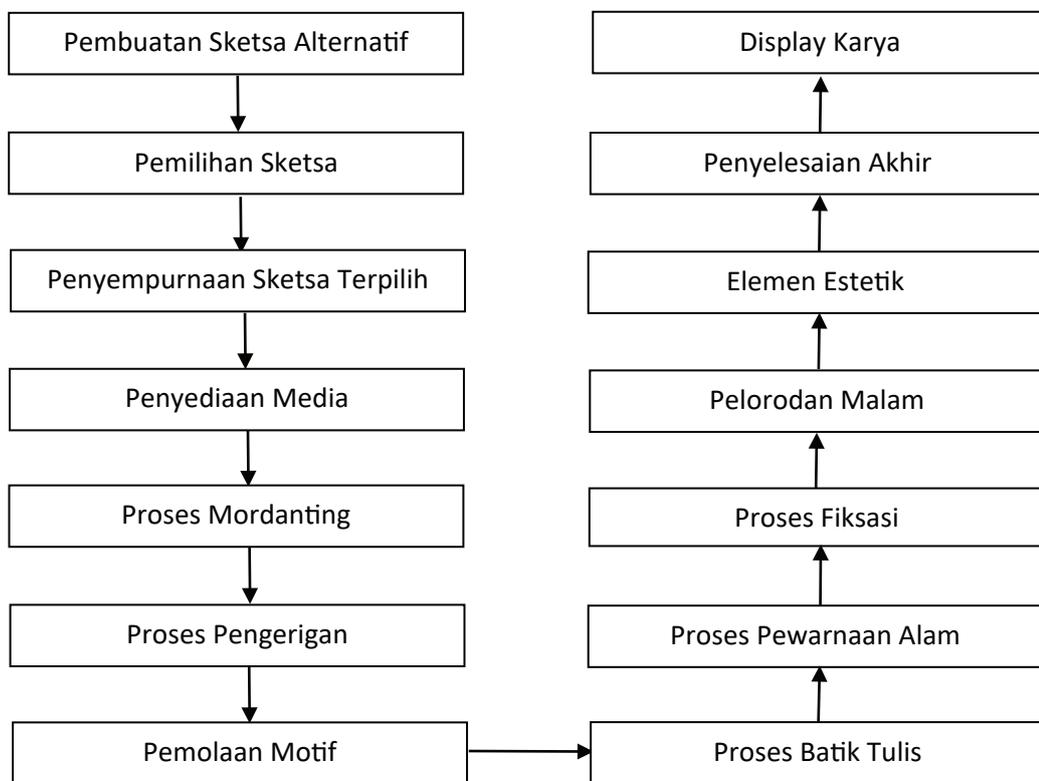


- 10) Tahan penyelesaian akhir
- 11) Mendisplay karya

Tahap Penciptaan

Perwujudan karya ini tidak bisa sekali jadi, melainkan melalui beberapa tahapan. Hal ini dikarenakan adanya beberapa karakteristik dari bahan yang berbeda dengan teknik yang berbeda-beda pula dari teknik batik tulis dengan pewarnaan alam melalui proses yang panjang diperlukan ketelitian, makrame dan aplikasi media pendukung lainnya.

Untuk memperoleh gambaran tentang tahap pembuatan karya batik tulis ini, dapat dilihat dari skema sebagai berikut :



Gambar 1. Skema tahapan pembuatan karya

(Skema: pengkarya)

Melakukan tahapan-tahapan dalam proses perwujudan dengan didasari kesadaran untuk menikmati, seperti halnya mengalir memberikan kepuasan tersendiri bagi penulis. Berawal dari pengamatan hal-hal yang sederhana di lingkungan sekitar, kita petik dan dimaknai dengan segala kepekaan cipta, rasa dan karsa untuk menghasilkan karya seni yang berbobot dan lebih bermakna. Kejelian dalam mencermati dan memilih teknik dalam proses pembuatan karya ini agar kesemuanya dapat dijalin menjadi satu kesatuan. Tahap ini memerlukan kejernihan pikiran, perasaan, dan perenungan yang mendalam untuk mencapai sesuatu yang sesuai keinginan. Semua tahapan dalam penciptaan karya seni ini kuncinya adalah "perasaan senang" menikmati tahap demi tahap dan mengalir

mengikuti kata hati.

Bersikap terbuka terhadap segala hal dibarengi dengan perasaan nyaman dan senang merupakan modal untuk berekspresi. Dengan begitu akan mendapat masukan pengetahuan dan pengalaman atau apa saja untuk selanjutnya diakumulasi menjadi sekumpulan ide. Barulah kita petik atau eksekusi ide-ide tersebut, selanjutnya kita berusaha terjemahkan ke dalam bahasa visual.

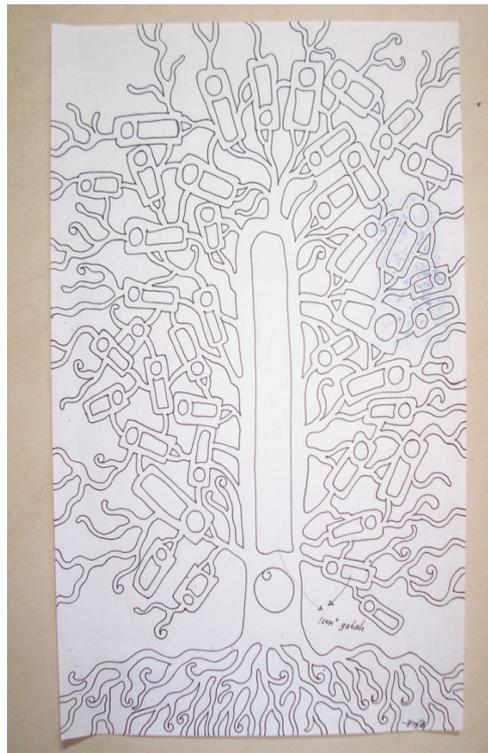
Perancangan

Pada tahap ini diperlukan keberanian pengembaraan menuangkan ide ke dalam sketsa-sketsa alternatif sesuai dengan tema yang diangkat sebagai konsep penciptaan. Seperti yang telah diuraikan di atas dengan membebaskan imajinasi, diharapkan akan muncul ide-ide segar, unik dan bahkan baru.

Adapun beberapa sketsa motif karya dapat disimak sebagai berikut:



Gambar 2. Sketsa motif *Gemah Ripah Loh Jinawi*



Gambar 3. Sketsa display



Gambar 4. Karya *Gemah Ripah Loh Jinawi*

Sugeng Wardoyo 2008

Struktur Karya

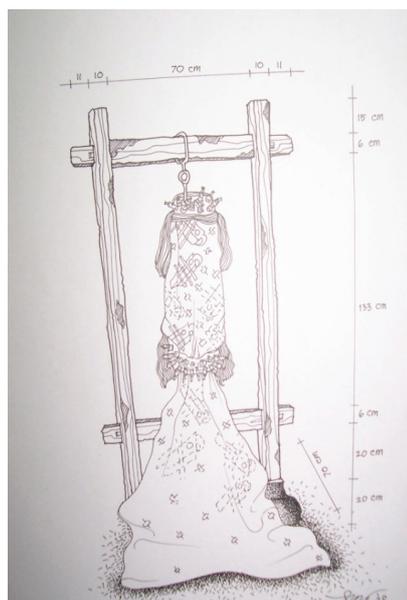
Karya berjudul *Gemah Ripah Loh Jinawi* dibuat dengan mengkombinasikan bentuk stilasi lesung, dan pohon hayat. Menerapkan komposisi simetris dengan pewarnaan alam *Ceriops condollena* (soga tingi) fiksasi tawas dan *Pelthophorum ferregenium* (soga jambal) fiksasi tunjung., perpaduan warna coklat sedang dan coklat tua. Serat goni diisi sekam dirangkaikan teknik makrame dengan bahan awul dijalin alumunium dari kaleng bekas penguat memakai kawat tembaga. Posisi digantung pada langit-langit, untuk menambah kesan artistik bagian bawah ditaburi sekam.

Deskripsi Karya

Bumi Nusantara ini dikenal sebagai negara maritim dan negara agraris yang gemah masyarakatnya, kesuburan tanahnya diibaratkan apa saja yang ditanam akan tumbuh subur, setiap mata memandang terhampar *ijo royo-royo* (tumbuh-tumbuhan yang subur). Suasana tersebut membawa pengaruh ketemtraman menuju pada kemakmuran kehidupan masyarakatnya.

Kekayaan alam yang melimpah menjadikan kebutuhan relatif murah terjangkau, dengan begitu kesejahteraan masyarakat terpenuhi. Tidak ada persaingan tidak sehat, tidak ada kerusuhan, adanya hanya perdamaian dan saling menghargai. Hal tersebut sangat bertolak belakang dengan realitas sekarang, banyak kekacauan di mana-mana, saling menjatuhkan lawan politiknya, harga-harga yang melambung tinggi, kebijakan-kebijakan yang tidak memihak rakyat kecil dan lain sebagainya. Tingkat kesuburan tanah sudah berkurang akibat banyaknya limbah-limbah industri yang mencemari lingkungan.

Ungkapan gemah ripah loh jinawi sudah tidak relevan dengan kondisi negara kita sekarang. Hal ini membuat penulis tersentuh untuk merespon dengan rasa keprihatinan ini dituangkan dalam media ekspresi. Menampilkan semangat kepedulian, mengajak para penikmat seni untuk memaknai kembali lesung sebagai alat menumbuk padi secara tradisional. *Gemah ripah loh jinawi* ini merupakan pardoks kehidupan bangsa Indonesia yang terkagum-kagum oleh silaunya kebudayaan asing yang menganut paham kebebasan, sadarlah bangsa ini sedang "dijajah". Bangsa ini seperti kehilangan roh sebagai bangsa yang gemah ripah loh jinawi.



Gambar 5. Sketsa motif *Narima Ing Pandum*



Gambar 6. Sketsa display



Gambar 7. Karya *Narima Ing Pandum*

Sugeng Wardoyo 2008

Struktur Karya

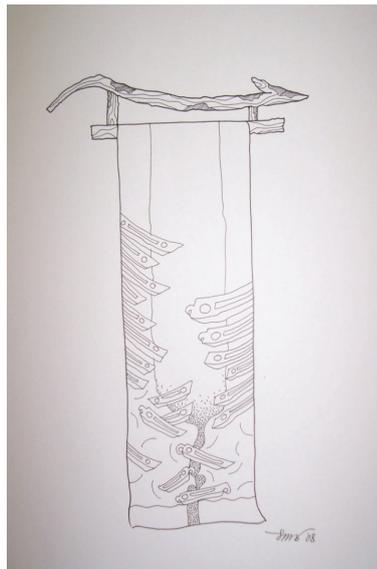
Karya berjudul *Nrima Ing Pandum* dibuat dengan mengkombinasikan bentuk stilasi lesung, alu, ani-ani, dan padi. Menerapkan komposisi simetris dengan pewarnaan alam *Terminalia belerica* (jolawe) fiksasi tawas, *Ceriops condollena* (soga tingi) fiksasi kapur, *Indigofera tinctoria* (daun Tom) fiksasi asam dan *Terminalia belerica* (jolawe) fiksasi tunjung. Perpaduan warna coklat kemerahan, coklat kekuningan dan coklat tua. Lesung di bagian tengah dibalut awul ada sebagian yang dibiarkan terjurai keluar, bagian ujung ditancapi busi bekas dengan dikait kawat tembaga di setiap businya. Posisi di gantung pada dua buah kayu yang sudah erosi, bagian lesung yang berlubang dirangkaikan kain dengan penguat jarum pentul. Bagian bawahnya ditaburi sekam atau kulit padi untuk menambah kesan natural.

Deskripsi Karya

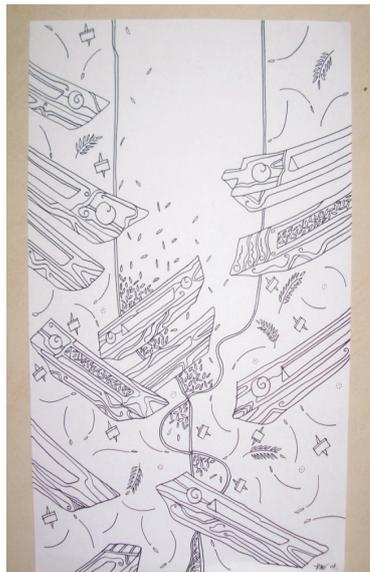
Melihat realitas yang berkembang saat ini, menyoroti tindakan-tindakan arogansi sebagian oknum pejabat yang sering kali lepas kontrol, kurang kesadaran dan pengendalian diri dalam menyelesaikan permasalahan. Semakin lunturnya sikap *welas asih, tepa slira, wani ngalah, ber budi bawa lekšana, pasrah sumarah* (sikap-sikap terpuji) yang seharusnya melekat terpatri dalam diri seorang panutan sebagai suri teladan bagi kehidupan masyarakat berbangsa dan bernegara.

Fenomena ini bagi penulis merupakan ladang yang subur untuk digali, dieksplorasi potensi-potensi yang terkandung di dalamnya. Sebagai akumulasi rasa kepedulian penulis terhadap realitas kehidupan ini, namun kenyataan yang terjadi di masyarakat sering kali disalah artikan dan dikonotasikan sebagai sikap apatis, tidak berani menerima tantangan, tidak berdaya, tidak bersemangat dalam mengarungi kehidupan ini dan hanya pasrah saja oleh keadaan.

Ungkapan *nrima ing pandum* memiliki makna yang lebih mendalam yaitu sebagai sikap instropeksi diri, sikap tawakal kepada Tuhan Yang Maha Esa setelah mengarungi perjalanan kehidupan dengan segenap kesadaran dan bekerja keras. Setelah melewati perjalanan panjang tersebut hasilnya diserahkan sepenuhnya dengan Sang Pencipta.



Gambar 8. Sketsa motif *Murut Kasedan Jati*



Gambar 9. Sketsa display



Gambar 10. Karya *Murut Kasedan Jati*

Sugeng Wardoyo 2008

Struktur Karya

Karya berjudul *Murut Kasedanjati* dibuat dengan mengkombinasikan bentuk stilasi lesung, ani-ani dan padi dengan komposisi a simetris. Menggunakan bahan kain primissima dengan pewarnaan alam *Indigofera tinctoria* (daun Tom) bersusun dari warna muda, sedang dan tua dengan fiksasi asam. Untuk gantungan karya dengan bekas

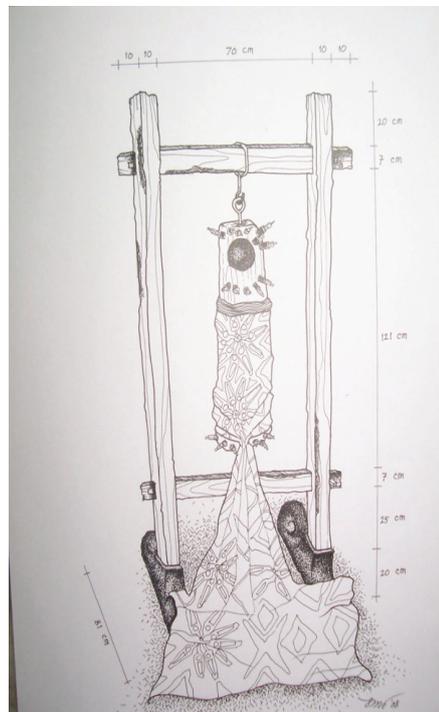
bagian *luku* kayu jati yang sudah erosi, bersusun atas dan bawah disambung dengan kayu jati. Bahan ini memiliki karakter yang unik, sengaja dipilih untuk mendukung karya artistik dan natural. Untuk menggantung karya ini, digantungkan pada susunan bawah dengan dibantu jarum pentul sebagai penguatnya. Pada bagian bawah ditaburi sekam atau kulit padi.

Deskripsi Karya

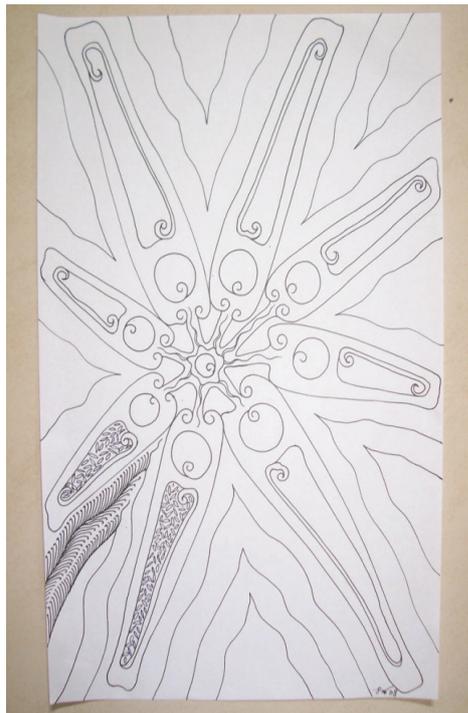
Siklus kehidupan manusia di dunia ini selalu *gilir gumanti* (selalu bergerak) dari tidak ada menjadi ada, dari kelahiran sampai saat kematian, dari orang tua berlanjut ke anak selanjutnya cucu dan seterusnya merupakan perjalanan kehidupan. Dalam setiap kehidupan selalu dihadapkan oleh permasalahan untuk diselesaikan secara arif dan bijaksana. Dari proses kelahiran berkembang sampai pada puncaknya bergulir sampai dengan surut menuju kehidupan yang abadi, selayaknya diisi sikap dan perbuatan terpuji dengan menjaga keselarasan hubungan manusia, alam, dan Sang Pencipta..

Kehidupan manusia di muka bumi ini ibaratnya wayang yang dijalankan oleh dalang, ada dua pilihan terserah mau milih yang diinginkan. Sikap *gegayuhan karaharjan* (usaha untuk mendapatkan kesejahteraan dan keselamatan) dan *memayuhayuning bawana* (menjaga keselarasan hubungan manusia, alam dan Sang Pencipta), diperlukan dalam mengarungi samudra kehidupan ini. Ungkapan *sing sapa nandur bakale ngundhuh* (barang siapa menanam kelak akan memanennya) memiliki makna setiap manusia hendaknya menjaga setiap sikap dan perbuatannya selama hidupnya.

Semua yang hidup ini akan mati kembali ke asalnya, tidak ada sesuatu yang abadi kecuali Yang Kuasa. Jadi setiap melangkah ingatlah akan kematian, dapat mengontrol hasrat, emosi yang sering kali muncul meledak tak terkendali.



Gambar 11. Sketsa motif *Babahan Hawa Sanga*



Gambar 12. Sketsa display



Gambar 13. Karya *Babahan Hawa Sanga*
Sugeng Wardoyo 2008

Struktur Karya

Karya berjudul *Babahan Hawa Sanga* dibuat dengan mengkombinasikan stilasi bentuk lesung dan padi. Menerapkan komposisi simetris dengan pewarnaan alam *Indigofera tinctoria* (daun Tom) fiksasi asam, *Terminalia belerica* (jolawe) fiksasi tawas dan *Ceriops condollena* (soga tingi) fiksasi tunjung, perpaduan warna kuning kecoklatan, hijau kecoklatan dan hitam. Lesung dirangkai dengan busi bekas dan awul, kain batik dirangkai dengan lesung yang dibalut awul, jarum pentul sebagai penguatnya. Gantungan dipilih kayu yang sudah erosi sebagai penyangga bagian bawah dipasang *umpak*, bagian atas ditambah besi bekas untuk gantungannya.

Deskripsi Karya

Derasnya pengaruh budaya asing yang sebagian besar tidak sesuai dengan adat ketimuran masuk ke setiap dimensi kehidupan berbangsa bernegara. Terasa sekali dahulu sikap nilai moral yang terkandung dalam hubungan manusia dengan alam tersirat sikap andap asor, tepa selira, mulat salira, guyup rukun sekarang mulai luntur tidak terlihat lagi. Digantikan dengan sikap semena-semena tanpa menghiraukan kepentingan lain, lunturnya rasa kebersamaan, lebih banyak mengumbar hawa nafsu berujung tindakan negatif.

Semua yang dianugerahkan Sang Pencipta kepada setiap manusia hendaknya disyukuri dengan digunakan sebaik-baiknya, misalnya rasa sebagai salah satu elemen untuk menyaring, membentengi pengaruh dari luar, hati merupakan elemen pokok yang digunakan sebagai kontrol dalam setiap tindakan dan setiap indra yang melekat pada manusia juga digunakan sesuai fungsinya dilandasi kesadaran dan ketulusan guna mencapai suatu tujuan.

Babahan Hawa Sanga ini merupakan paradoks dari refleksi kehidupan bangsa Indonesia yang kurangantisipasi memasang filter untuk menghadapi pengaruh budaya asing. Terlena dan silau akan glamornya budaya asing yang menawarkan berbagai kemudahan didukung dengan kemajuan teknologi yang dimilikinya. Terbius oleh kemewahan fisik semata, fenomena tersebut perlahan tapi pasti mengubur nilai kearifan lokal yang selama ini dipegang oleh bangsa Indonesia.

Penutup

Perkembangan jaman dan kemajuan teknologi menjadi motor penggerak perubahan tata nilai, trend, image semua penduduk di muka bumi ini khususnya penduduk bangsa Indonesia terhadap berbagai pilihan yang mengelilinginya. Kebudayaan merupakan urat nadi kehidupan yang digunakan oleh manusia yang memilikinya, sesuai dengan lingkungan yang melingkupinya. Oleh sebab itu segala daya dan upaya dimaksimalkan untuk terus menerus berjuang menjaga melestarikannya agar tidak tergeser oleh derasnya pengaruh negatif kebudayaan asing.

Karya seni visual yang dikemas dalam seni instalasi ini, merupakan refleksi dari simbol-simbol dinamika kehidupan bangsa Indonesia yang dirancang dengan mengambil potensi lesung. Proses perwujudan karya ini menggabungkan beberapa material, antara lain sutra, primissima, kaleng bekas, busi bekas, logam yang dijalin dengan teknik batik tulis dengan pewarnaan alam, makrame dan mixed media menjadi satu kesatuan estetis. Pemilihan media dan teknik yang digunakan dalam penciptaan karya ini disesuaikan dengan tema yang diangkat. Sejenak kembali melihat proses pewarnaan alam yang digunakan dalam perwujudan karya ini, bahannya diambil dari potensi tumbuh-tumbuhan yang ada disekitar kita sebagai contoh *Indigofera tinctoria* (daun Tom), *Ceriops condollena* (soga tingi), *Cundrania javanensis*



(soga tegeran), *Pelthophorum ferregenium* (soga jambal) dan *Terminalia belerica* (jolawe). Penggunaan warna alam jelas bersahabat dengan lingkungan, limbahnya tidak berbahaya bagi kehidupan sekitar, ini merupakan hal yang sederhana tetapi menyimpan potensi-potensi untuk terus digali dan dikembangkan lebih jauh lagi.

Menyimak proses perwujudan karya ini, ada sesuatu yang menarik (khususnya proses pewarnaan) setiap pencelupan menghasilkan kejutan warna yang berbeda di setiap prosesnya. Dengan kata lain proses pewarnaan alam ini, setiap warna yang dihasilkan selalu berbeda satu dengan yang lainnya, walaupun dengan takaran yang sama. Hal ini menarik untuk terus dieksplorasi, menjadi lahan yang subur untuk berekspresi dan tidak akan pernah habis. Proses ini bagi penulis merupakan pengalaman estetis yang menyenangkan untuk terus dieksplorasi. Secara keseluruhan perwujudan karya ini menggunakan media utama tekstil digabungkan dengan media pendukung seperti : kayu, kulit padi, logam dan busi bekas.

Penyajian bentuk lesung dalam rangkaian karya seni instalasi dalam bahasa visual, merupakan salah satu wahana instropeksi diri sekaligus sebagai media perenungan dari problematika kehidupan yang terjadi sekitar kita. Lesung dalam bahasa visual mampu mengahirkan dimensi estetik dan dimensi simbolik yang luar biasa. Membuka cakrawala komunikasi antara apa saja (masa lampau) dengan kenyataan yang ada sekarang, sebagai upaya pelestarian nilai-nilai kearifan budaya lokal.

Semoga hasil penciptaan karya seni ini dapat merangsang kreativitas, bermanfaat dan membuka cakrawala kita tentang apa saja yang berada di sekitar kita memiliki potensi menunggu untuk digali dan dikembangkan. Berawal dari hal-hal yang sederhana di sekitar kita, digunakan sebagai media ekspresi dengan menghidupkan kembali nilai-nilai budaya kita untuk lebih dikembangkan sebagai modal untuk memperkuat jati diri bangsa.

Daftar Pustaka

- Bakker, Anton, (1995), *Kosmologi dan Ekologi*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Budiman, Kris, (2003), *Semiotika Visual*, Penerbit Buku Baik, Yogyakarta.
- _____, (2005), *Ikonisitas Semiotika Sastra dan Seni Visual*, Penerbit Buku Baik, Yogyakarta.
- Djelantik, A.A.M, (1999), *Estetika Sebuah Pengantar*, Penerbit Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Hawks, Terrence, (1978), *Structuralism and Semiotic*, Methuen & co. Ltd., London
- Hardiman, F. Budi, (2003), *Heidegger dan Mistik Keseharian*, Penerbit Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- Herlingga, Mochammad Choesni, (1987), *Asas Linggaisme Falsafah Nenek Moyang Kita*, Penerbit Anta Riksa, Jakarta.
- Mariato, M. Dwi, (2006), *Quantum Seni*, Penerbit Dahara Prize, Semarang.
- _____, (2002), *Seni Kritik Seni*, Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Capra, Fritjof, (2000), *The Tao of Physics, Menyingkap Kesejajaran Fisika Modern dan Mistisisme Timur* (terjemahan), Penerbit Jalasutra, Yogyakarta.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2005), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Balai Pustaka, Jakarta.
- Reksodiharjo, Soegeng, (1990), *Peralatan Produksi Tradisional dan Perkembangannya Daerah Jawa Tengah*, Penerbit Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Sachari, Agus, (2005), *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa; Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Soemardjo, Jakob, (2000), *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung.
- _____, (2006), *Estetika Paradoks*, Penerbit Sunan Ambu Press, STSI Bandung, Bandung.
- Soedarso Sp, (2006), *Trilogi Seni ; Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni*, Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Saraswati, (1999), *Seni Makrame 1*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Sutrisno, Fx. Mudji dan Verhaak Sj. Christ, (1993), *Estetika Filsafat Keindahan*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Susanto, S.K. Sewan, (1973), *Seni Kerajinan Batik Indonesia*, Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan pendidikan Industri, Jakarta.



Seni Kriya Dalam Keberlangsungan

Oleh:

Timbul Raharjo

Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Abstraksi

Penciptaan seni kriya secara keberlanjutan telah memberikan penekanan seni kriya sebagai objek pokok yang dapat memunculkan *multi effect* lingkungan, baik sosial, ekonomi, dan budaya itu sendiri. Sehingga memiliki manfaat berkelanjutan pula bagi kehidupan manusia pendukungnya. Penulis adalah pelaku seni kriya baik wacana dan praktik berkarya, seluk beluk persoalan kriya telah memberikan pengalaman tersendiri terhadap perubahan dan keberlangsungan dalam proses penciptaanya.

Seni kriya sebagai materi pokok telah berefek positif bagi lingkungan. Materi pokok dimaksud sebagai pemicu munculnya bentuk kegiatan lain sebagai rantai ekonomi yang mempengaruhi roda kehidupan secara bersamaan. Kebersamaan itu dapat dilihat dari pertumbuhan proses kreasi, produksi, serta distribusinya. Hal itu telah mengalami peningkatan yang baik sebagai barang seni yang mengeksplorasi budaya Nusantara. Oleh karena itu, pengembangan terhadap seni kriya menjadi penting, sebab seni kriya telah mampu menjawab keperluan artistik dengan materi ide, konsep, dan teknik lokal untuk berbicara di ranah global.

Kata kunci: seni, kriya, keberlangsungan

Latar Belakang

Dalam konteks ini, seni kriya merupakan materi pokok untuk mempengaruhi lingkungan agar keberlangsungan hidup berseni kriya tetap terjaga. Pembahasan menekankan pada aspek internal dan eksternal. Sebagai keberlangsungan usaha, aspek internal merupakan persoalan manajemen perusahaan, aspek eksternal, sebagai efek pengaruh lingkungan sekitarnya, termasuk persoalan distribusinya. Proses penciptaan seni kriya mengalami kemajuan signifikan sebagai upaya kreatif untuk meningkatkan usaha-usaha berbasis pada kreativitas yang memang sedang didorong oleh Bekraf melalui kegiatan Badan Ekonomi Kreatif Labs (BCL) bekerjasama dengan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Produk seni kriya Indonesia pada umumnya mengandalkan *handmade*, hasil dari kehebatan tangan-tangan terampil kriyawan membentuk seni kriya yang halus dan indah. Kriyawan Indonesia sebagian besar masih mengandalkan cara-cara tradisi dalam system produksinya dan tentunya mengandalkan padat karya. Mereka belum memanfaatkan cara-cara modern dengan teknologi dalam produksinya, sekalipun ada relatif sederhana, sehingga kemampuan keterampilan tidak diimbangi dengan strategi teknologi produksi. Kelemahan produksi seni kriya berteknologi mengakibatkan produktivitas rendah, daya saing lemah, dan persoalan produk-

tivitas lainnya. Beberapa Negara di Asia Tenggara telah menerapkan system produksi dengan mengadopsi secara maksimal dalam teknologi produksinya, contohnya Vietnam. Negara yang pernah belajar strategi perang dari Jenderal Soedirman ini telah melakukan teknologi secara maksimal, sehingga produk seni kriyanya semakin diminati, dikarenakan kecepatan produksinya tinggi.

Pengembangan kompetensi profesi di Indonesia baru dimulai beberapa tahun terakhir, sebelumnya masih menyamaratakan tingkat ketrampilan seseorang dalam bekerja. Para pekerja Indonesia masih dianggap belum memiliki ketrampilan apapun, mereka dianggap sebagai pekerja yang mengandalkan kekuatan ototnya. Bahkan dunia pendidikan kita saat ini lebih banyak mendalami teori yang rumit tanpa melakukan kegiatan berkarya dan kerja nyata. Menurut pengamatan penulis pendidikan vokasi Indonesia perlu menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan vokasi adalah pendidikan tinggi yang menunjang pada penguasaan keahlian terapan tertentu. Sementara dunia pendidikan yang ada masih gagap menanggapi perkembangan dunia usaha. Masih relative banyak lulusan sarjana yang tidak siap bekerja. Maka dalam hal ini perlu diperluas tentang pendidikan vokasi dalam system pendidikan Indonesia.

Kendala program wacana telah mengakibatkan kemampuan *skill* menjadi berkurang, banyak para lulusan sekolah formal belum sinkron dengan industry yang memang tumbuh cepat dengan perubahan-perubahan. Penulis mengkombinasi persoalan wacana itu dengan vokasi, dirasa penting keberlangsungan itu sebagai *green* bahkan *blue* ekonomi. Rantai penciptaan dan reproduksi seni kriya mempertimbangkan kemaslahatan manusia yang hidup di Bumi. Tentu kriyawan mencari bentuk atau fungsi baru yang ramah. Diperlukan terobosan tersendiri untuk menustrisi kreativitasnya yang terkadang tidak ramah lingkungan. Namun, idea-idea baru itu telah juga membantu dalam penyelamatan lingkungan misalnya pemanfaatan limbah sebagai inspirasi penciptaan seni kriya baru.

Seni kriya sebagai karya yang bersumber inspirasi alam dan budaya Indonesia. Melalui daya cipta para kriyawan menghasilkan karya unik dan kreatif. Konsep, bahan, serta tekniknya menjadikan produk yang bercirikan Nusantara. Penciptaan seni kriya dibarengi pengetahuan tentang lingkungan hidup serta budaya memberikan keberlangsungan kegiatan produksi seni kriya yang ramah lingkungan. Tidak saja lingkungan yang bersifat fisik, namun lingkungan rohani yang tenang dan damai. Seni kriya dipandang sebagai karya anak bangsa Indonesia yang arif memanfaatkan materi local, ketrampilan dengan inspirasi tradisi dan potensi indikasi alam dan budaya. Daya kreativitas kriyawannya itu mampu menjadi komodite dalam kegiatan usaha yang berimplikasi pada kemajuan Negara. Oleh karenanya, keberlangsungan itu meliputi material, teknologi, dan distribusinya.

Teori Keberlangsungan

Adaptasi dengan lingkungan merupakan menyatunya kegiatan usaha seni kriya dengan lingkungan sosial budaya untuk meraih relasi yang harmonis di mana mereka tinggal. Dunia adalah suatu ekosistem yang unsurnya saling berkaitan satu sama lain. Terdapat kesaling ketergantungan dan hubungan timbal balik dalam relasi itu. Hans Daeng menyampaikan bahwa dinamika itu merupakan realitas dalam dunia yang bersifat dinamis, suatu proses yang terus berjalan. Ekosistem itu merupakan rangkaian yang bergerak maju untuk memenuhi kekurangan-kekurangan dan perbaikan, adanya gumpalan-gumpalan kesalahan yang menyumbat dapat dicairkan dengan relasi dan beradaptasi (Hans J. Daeng, 2000). Produk seni kriya merupakan kegiatan kreatif telah terbukti memiliki kemampuan penyesuaian



dalam kehidupan masyarakat, baik fungsi dan artistiknyanya. Seni Kriya mampu pemecahan berbagai persoalan terkait dengan kebutuhan asesoris, elemen *artistic*, karya *prototype*, dan lain sebagainya.

Gagasan ekologi ramah lingkungan telah menjadi isu dunia, kesadaran hidup dalam harmoni telah memeberikan dampak baik terhadap kemajuan dan keberlanjutan pada upaya-upaya usaha (Piotr Sztompka, 2004). Terdapat pula usaha yang mengekang totaliter atas hasrat-hasrat pemanfaatan tunggal yang menyebabkan ketidak sesuaian dengan kehidupan. Seni kriya bisa tergolong dalam produk manufaktur akan berhadapan dengan ekologi itu. Pemanfaat *row* material yang syarat dengan resistensi lingkungan baik dari proses pembahanan, tenik perwujudan, dan subtansinya. Tampaknya teori ekologi Sztompka selaras dengan apa yang disampaikan Hans Daeng, keduanya penekankan pada pentingnya harmonisasi dalam proses penciptaan seni kriya. Keramahan terhadap lingkungan baik alam dan manusia itu sendiri dapat ditunjukkan dengan mekanisme formal dalam usaha-usaha. Sehingga aturan, undang-undang, keputusan pemerintah musti bermuatan keberpihaan.

Sebagai gagasan baik dalam membangun keberlangsungan seni kriya, maka kehadiran Negara dalam membantu usaha-usaha itu mutlak dilakukan. Patut disayangkan, pertumbuhan nilai ekonomis seni kriya yang dapat berbicara di ranah internasional masih relatif rendah. Presiden Jokowi mengharapkan ekspor kriya dan mebel Indonesia diakhir kepimpinannya menetapkan lima milyar dolar. Sementara regulasi dan system yang diangun masih terdapat kendala-kendala, sehingga para pelaku industry kreatif masih gagap dan tidak berdaya. Padahal peran Negara akan lebih efektif mempengaruhi pertumbuhan dan keberlangsungan usaha-usaha perorangan maupun kelompok seni kriya itu. Kebijakan pemerintah perlu dilihat dari aspek ketersediaan infrastuktur industry seni kriya untuk memberikan akselerasi pertumbuhan atau paling tidak kesetabilan. Pengelolaan mekanisme pasar seni kriya menjadi ujung tombak dalam meningkatkan produksi. Menjalin kerjasama yang saling menguntungkan dengan Negara lain yang berpotensi menyerap produk komodite ekspor seni kriya (Mukti Z. Asikin, dkk, 2003)

Seni kriya merupakan *prototype* yang diperuntukan bagi industry manufaktur, keduanya memiliki keterkaitan erat. Kerjasama dengan industry berspektrum luas memberikan nilai tambah pada keadaan pertumbuhan tenaga kerja Indonesia yakni sector padat karya. Terutama pada industry manufaktur yang berbasis local dengan pasar global (Ahmad Erani Yusinta, 2000). Munculnya investasi dari luar telah memeberikan gairah ekonomi seni kriya Indonesia. Namun investasi itu berakibat positif dan negative, persoalan pengangguran terselesaikan, transfer teknologi dan system manajerial. Ketrampilan tradisi yang telah mengakar pada masyarakat tersampaikan dalam metode dan teknologi tersendiri dikombinasi dengan selera pasar investor notabene importer. Negatifnya adalah penguasaan yang tidak memanfaatkan kearifan local, seperti nilai-nilai budaya kemungkinan ditinggalkan untuk mengejar keuntungan usahanya.

Setiap dekade, seni kriya mengalami perkembangan dengan pola kecenderungan berbeda pada setiap generasi yang memiliki kekhasan tersendiri. Penciptaan seni kriya adalah jiwa jaman mampu memberikan kontribusi berbagai kecenderungan itu. Memberi nilai tambah dalam mengeksplorasi produk baru mendorong pertumbuhan ekonomi secara luas (Kementerian Pariwisata dan Industri Kreatif, 2014). Oleh karena itu, perlu meningkatkan jumlah dan daya saing orang kreatif, hal ini sebagai langkah strategi pemerintah untuk mengirim kriyawan kreatif untuk melihat posisi dan peluang pasar sebagai langkah positioning bekal eksplorasi seni kriya baru. Artinya kreativitas dilakukan dengan penciptaan seni kriya yang baru cocok dengan selera dan laku jual. Ini yang disebut dengan *creative intelligent*, dengan belajar

bagaimana *template* trend dunia diramu untuk menciptakan seni kriya baru yang susah ditemukan dibelahan dunia manapun.

Upaya menumbuhkan ekonomi dari peran seni kriya menggarap tiga persoalan mendasar, pertama peningkatan kreativitas dengan menciptakan seni kriya yang *up-to-date* atas kecenderungan dunia, kedua yakni bagaimana percepatan produksi, dan ke ketiga adalah distribusinya. Tranfortasi menuju perbaikan disetiap Negara telah terjadi, desentralisasi teknologi juga berdampak pada persaingan yang ketat di pasar dunia. Banyak Negara-negara yang mirip dengan Indonesia baik sumber daya manusia, teknologi tradisi, dan bahan alamnya. Negara yang berdekatan dengan Inonesia menghasilkan produk seni kriya yang relative mirip dan kompetitif. Perdagangan saat ini mengalami intensitas tinggi, *extensity, vilosity, impact, institutionalization, pattern of stratification mode of transfer*, dan merek seperti apa (David Held and Antony McGrew,dkk, 1999). Sebagai awal pertumbuhan pengaruh-pengaruh eksternal yang mulai masuk di dunia indutri seni kriya Indonesia.

Kreativitas adalah Panglima Seni Kriya

Selama penulis berkecimpung dalam bidang seni kriya hampir 30 tahun menyadari bahwa pentingnya pemahaman *holistic* tentang hulu hilir penciptaan, reproduksi, dan system distribusi. Hal ini dilakukan untuk menemukan terobosan baru dalam mengelola keberlangsungan seni kriya baru kreatif dan inovatif. Apa yang dikatakan Chris Jones dalam analisis metode desainnya bahwa seorang disainer boleh jadi seorang kriyawan berfikir bagaimana persoalan pengembangan produk dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi (John Chis Jones, 1992). Kemungkinan kreativitas tidak hanya bertumpu pada teknologi yang baku saja, tetapi difikirkan bagaimana industry itu dapat berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi. Disana ada manajemen percepatan strategi mendisain, percepatan teknologi, dan komunikasi transaksi untuk mengakses pasar yang lebih luas.

Seorang kriyawan, penulis asumsikan sebagai wirausaha, di sana banyak kemungkinan-kemungkinan kreativitas untuk mempercepat dalam membangun profesionalisme usahannya. Kreativitas seorang kriyawan menentukan berbagai kreasi dalam lingkup besar usaha seni kriya. Namun, ada semacam mitos bagi seorang yang daya kreatifnya kuat pasti memiliki kelemahan dibidang lain. Misalnya sangat kreatif tapi lemah dipengaturan waktu, keuangan, manajemen diri, dan hal lainnya, membuat diriya *handicaps* dibidang lain. Tidak sedikit orang kreatif menjadi tidak kreatif saat memikirkan rutinitas yang sebenarnya bisa didelegasikan pada orang lain. Penulis jadi teringat pada Tung Desem Waringin seorang motivator dan pengatur strategi bisnis, dalam meningkatkan upaya penjualan sebuah produk jasa maupun barang melalui kreativitas yang tidak umum, ingat penyebaran uang puluhan ribu sebanyak seratus juta di Banten adalah sebuah contoh sesuatu yang berbeda yang belum dilakukan orang. Meskipun titik pembahasannya dalam bidang pemasaran, namun revolusi untuk keberlangsungan untuk pengembangan *branding* ke depan menarik untuk dapat diterapkan keberlanjutan dalam penciptaan seni kriya. (Tung Desem Waringin, 2008). Dalam ilmu psikologi tentang kreativitas, seorang yang kreatif bahkan sangat mendalaminya maka upaya itu adalah sebuah "kegilaan" yakni sebuah aktivitas kreatif yang dialami menjadi tambahan hati yang susah jika berhenti (Barry M. Panter, 1995)

Dalam strategi lain pernah penulis sampaikan pada beberapa rekan pemerintah, yakni strategi pengembangan kreativitas warga kreatif. Strategi pertama, yakni mengirim orang kreatif untuk membaca produk kreatif yang ada di beberapa pameran seni kriya dan mebel bergensi dunia. Seperti Maison Object di Paris, Ambiente di Jerman, High Point di Amerika, dan



lainnya. Mereka menjadi *kreatif intelegent* seperti yang penulis ungkapkan di atas, pernah dilakukan Cina pada tahun 2000-an. Pengalaman pait ketika dikunjungi orang Cina membeli beberapa hiasan bentuk kupu-kupu berbahan bulu ayam, beberapa bulan berikutnya pasar kita dibanjiri dengan produk yang sama dengan kuantitas dan murah harganya. Mereka dikirim untuk mempelajari kecenderungan apa yang telah terjadi dan apa yang dapat dilakukan. Orang kreatif itu setelah menjadi kreatif intelegent kemudian mendesain dengan protyep baru dan tidak terdapat di pameran itu, namun karakternya diadopsi sebagai benih kecenderungan pasar. Strategi kedua, hasil ciptaan baru dilindungi dengan hak atas intelektual sebagai desain produk baru. Kenyataannya perlindungan orang-orang kreatif Indonesia masih rendah. Contoh paling simpel penciptaan seni kriya sebagai komunitas perdagangan, diciptakan seorang yang kreatif namun tidak mengerti barang itu memiliki nilai tinggi, karena tidak paham maka dia dibayar rendah dan ketika mengetahui karya kriyanya dijiplak perusahaan besar dia marah dan tidak mau berkarya lagi. Memang bantuan-bantuan pendaftaran Hak atas Keayaan Intelektual (HKI) gencar dari pemerintah, namun implementasi perlindungannya belum tersistem dengan baik. Misalnya ketika ada tuntutan merambah ke ranah hukum mengalami kendala pada sisi kemanusiaan pertimbangan tingkat ekonomi yang rendah mereka tidak bisa berbuat apa-apa alias pasrah. Lain dengan persaingan pedagang besar disinyalir beberapa industri tradisi kita dicomot oleh para pedagang besar Internasional dengan mengHKIkan ditingkat internasional, maka Negara kita tidak berdaya menghadapinya, yang memang telah disetujui Organisasi Copy Right Internasional. Jika bermasalah kita akan di *black list* mereka, akibatnya luar biasa.

Pentingnya kreativitas dalam mengatur strategi penciptaan seni kriya sebagai produk seni yang memang berbeda. Penulis tiap tahun melakukan apa yang disebut dengan *buying knowledge* adalah upaya untuk *up date* perkembangan seni kriya dunia. Penulis setiap tahun melihat pameran dunia di Cina maupun di Eropa. Pameran Guangju Cina sebagai salah satu pameran perdagangan dunia yang banyak menyedot buyer dari Eropa Amerika. Seperti yang disebut di atas, penulis juga hadir di High Poin Market di Amerika karena pameran ini memiliki kekhasan tersendiri, dapat dikatakan sebagai representasi desain seni kriya dari seluruh Dunia. Belum lagi Ambiente, Maison Object di Paris Perancis adalah hal yang penting yang harus dikunjungi agar produk seni kriya memiliki kebaruan. Jangan meniru, tapi bersifat positioning, kreativitas itu difokuskan pada mencari pembeda dari yang telah ada.

Pembahasan dan Produksi

Pembahasan penting dalam kreasi, bahan adalah media untuk mengekspresikan ide kreatif seseorang kriyawan, menjadi pertimbangan tersendiri untuk mencapai kemungkinan keartistikan. Indonesia memiliki indikasi geografis sebagai wilayah tropis yang menyediakan aneka ragam tetumbuhan dan mineral bumi dapat dimanfaatkan sebagai bahan seni kriya. Kriyawan yang peka terhadap potensi ini selalu mengeksplorasi bahan yang semula seperti tidak berguna menjadi berdaya guna. Dalam seni kriya dikategorikan kriya kayu, logam, kulit, batu, dll yakni untuk menyebut kekriyaan dari sisi pembahasan. Lain lagi pada penyebutan Keramik, anyam, textile, batik, tenun, dan lainnya menyebut dari sisi teknik. Penulis tidak mempersoalkan bahan dan teknik yang diterapkan apa, namun bentuk dan kreativitas itu sendiri menjadi penting dalam menciptakan kriya baru.

Proses persiapan bahan proses penting agar bahan memiliki karakter sendiri. Pembuatan karya kriya textile misalnya, dimulai dari pemilihan bahan benang, teknik memintal, menenun, pewarnaan, dan lainnya. Kriyawan yang berkecimpung dalam dunia mode (desain mode) memilih dan memadukan bahan dan teknik pengerjaan yang sesuai dengan desain

pakaian yang akan dibuat. Faktor pembaharuan akan memberi dampak pada ergonomis karena bersentuhan langsung dengan tubuh dan kulit manusia penggunaannya. Dalam Korean Intangible Cultural Properties (2001), banyak menampilkan karya karya kriya buatan Korea yang memadukan teknik tradisi yang ada. Hasilnya memiliki daya desain baik dengan paduan antar bahan yang berbeda dan teknik pembentukannya. Pembaharuan telah menjadi pilihan sebagai ekspresi diri seorang kriyawan. Bahan akan mengalami ketepatan dan kesesuaian artistic ketika didukung dengan teknik pengerjaan yang baik.

Jika dilihat hasil seni kriya di negara-negara Asia, seni kriyanya memiliki karakteristik produk bercirikan yang berbeda-beda. Negara Cina, Korea, Jepang memiliki karakteristik terutama kombinasi budaya yang kental, terutama produk kriya sebagai komodite souvenir. Keunikan itu akan tampak pada teknik pengerjaan yang canggih dengan tidak meninggalkan nuansa-nuansa taradisi mereka. Negara Asia Tenggara lebih banyak mengeksplorasi bahan, namun demikian ketrampilan dalam keteknikan juga relatif baik. Kekuatan indikasi geografis alam aneka bahan ternyata memiliki karakteristik tersendiri. Banyak bahan kayu keras yang tidak dimiliki negara lain, misal kayu jati, sonokeling, dll. Pembeda lainnya tenaga kerja dalam teknik tradisi itu lebih sederhana dan padat karya. Terlihat pada sentra-sentra industri seni kriya di Indonesia.

Banyak orang setuju bahwa kriyawan untuk meningkatkan kapasitas produksinya dengan memanfaatkan artisan/pengrajin. Meskipun pengrajin sebagai pelaksanaan pada tingkat teknik yang teliti dan menjemukan, namun pengrajin adalah instrument kepanjangan tangan kriyawan untuk melaksanakan produksi itu. Hampir semua manufaktur di bidang kriya di dunia menggunakan pola produksi yang sama. Hal ini banyak dilakukan oleh perusahaan asing (PMA) telah menggunakan potensi tenaga pengrajin di dunia internasional. System yang dibangun adalah perusahaan dengan *branding* khusus untuk memasuki pasar dunia. Banyak perusahaan itu sewaktu-waktu dapat mengalihkan produknya ke wilayah lain yang memiliki potensi menguntungkan. Sehingga diperlukan kehadiran Negara untuk mengembangkan infrastruktur industry dalam negeri terus dilakukan, jika tidak Indonesia bakal ketinggalan dengan Negara lain.

Cina sebagai Negara yang pertumbuhan produk kriya tinggi, sejak 20 tahun lalu telah mengembangkan teknologi kerja kriya terutama furniture telah menui keberhasilannya pada sepuluh tahun terakhir, yakni memenuhi kebutuhan teknologi pembuatan benda-benda kriya dan furniture, bahkan lima tahun terakhir banyak mengekspor peralatan mesin produksi ke beberapa Negara lain termasuk Indonesia. Peralatan produksi saat ini diperlukan untuk mengurangi *cost* produksi. Tenaga kerja di beberapa wilayah tidak sebanding dengan perkembangan biaya produksi dibandingkan dengan kerja mesin. Teknologi akan semakin murah manakala tercipta teknologi baru dan *mendestroy* produk lama. Ini salah satu penyebab murahnya produk kriya dengan presisi tinggi berbiaya murah. Handmade menemui kemundurannya ketika kreativitas keteknikan belum bisa menyaingi pekerjaan mesin yang kaku dan baku susah dikerjakan cara *handmade*. Maka untuk menemukan idea dalam menemukan produk baru seyogianya seni kriya tampak *handmade* namun dikerjakan dengan mesin, paling tidak kombinasi keduanya.

Anggapan modernisasi selalu dimaknai dengan sesuatu yang negative, memang pemerintah sedang melakukan pengenalan tehnologi menekankan pada proses pengerjaan berteknologi untuk meraih daya saing seni kriya kita. Kementrian perindustian juga melakukan program restrukturisasi permesinan dengan subsidi besar-besaran bagi para kriyawan yang ingin mengganti mesin produksi baru, baik mesin buatan dalam atau luar negeri. Sebab teknologi merupakan bagian penting dalam produksi seni kriya, para kriyawan tradisional yang masih



mengandalkan kerja tangan yang ketinggalan jaman dan kuno masih bisa melakukan produksinya untuk pangsa pasar terbatas. Namun jika permintaan produksi relatif banyak bantuan mesin pada sebagian proses produksi akan berdampak pada efisiensi, namun tidak memusnahkan karakter tradisinya. (Design Meet Artisans, 2005). Meskipun teknologi belum tentu bisa menyaingi keliaran tangan dalam membuat seni kriya, namun ia hadir untuk menjawab perkembangan jaman ketika dunia telah disibukkan dengan kecepatan produksi untuk menjawab kebutuhan pasar yang semakin besar. Kecepatan presisi untuk membuat teknik sambungan, lipatan, anyaman, pembakaran keramik, finishing, dan lain sebagainya. Kerja itu seyogianya dapat beradaptasi dengan teknologi supaya keberlangsungan itu tetap terjaga dan menjadi pemenang dalam kompetisi.

Jangkauan Penyerapan

Jangan berbangga dulu dengan kegiatan ekspor, sebab Negara Indonesia memiliki penduduk hampir dua ratus juta, perkembangan yang signifikan sejak kemerdekaan yang hanya tujuh puluh juta. Ini adalah pasar yang luar biasa besar, kebutuhan seni kriya juga menjadi pertimbangan yang signifikan untuk menjadi raja di rumah sendiri. Namun justru produk seni kriya datang dari beberapa Negara sebagai barang import terutama Cina yang memang berharga murah. Banyaknya investor juga belum secara maksimal dimanfaatkan oleh pemerintah dengan baik, sebab regulasinya belum jelas, bagi investor seperti hotel, apartemen, rumah mewah, dll masih menggunakan barang import, bahkan investasi di daerahpun semua bahan produk penghiasnya berasal dari luar. Campur tangan pemerintah dalam mengembangkan pasar local Indonesia untuk dapat menjadi tempat dirinya sendiri, misal dari regulasi yang diciptakan agar keberpihaan jatuh pada usaha lokal.

Terjadi naik turun permintaan barang kriya untuk ekspor disebabkan minimnya perkembangan desain, teknologi, bunga bank tinggi, regulasi makin rumit, produksi yang tidak efisien. Kemudahan impor membuat situasi pasar dalam negeri telah dipenuhi barang-barang asing. Seni kriya hanya mampu berperan dalam penyediaan souvenir dengan produk yang khas sesuatu tempat akibat maraknya kegiatan tourism. Bahkan beberapa produk telah terhempas oleh sifat globalisasi, yakni produk khas suatu daerah, namun produksinya diluar daerah atau bahkan di manca negara. Contoh batik khas Papua ternyata dari Pekalongan, kaos khas tempat wisata ternyata produksi dari wilayah Bandung. Jadi dapat dikatakan bahwa gololisasi mempengaruhi kuantitas distribusi produk.

Produk seni kriya Indonesia dalam beberapa pameran perdagangan dunia berkompetisi dengan Vietnam dan China. China mampu melayani penciptaan produk dengan kapasitas relatif tinggi. Sebuah perusahaan dapat memproduksi antara 1000-2000 kontiner per tahun, sebuah kerja besar dengan tingkat produktivitas efektif dan efisien. Cina telah membangun jalan darat untuk mencapai benoa Eropa yang hanya memerlukan dua minggu untuk mengrim kontiner ke Eropa, sementara Indonesia melalui laut diperlukan sebulan. Perbaikan persoalan teknologi dan sumber daya alam dan manusia Indonesia khususnya kriyawan menjadi focus pembangunan seni kriya Indonesia. Semoga Bekraf memahami hal ini. Pengaruh SDM menjadi persoalan penting dalam menanggapi kreativitas, jika dibandingkan dengan Negara Jepang, China, dan Vietnan itu SDM Indonesia dalam ketrampilan boleh diadu, namun dalam *soft skill* lemah termasuk didalamnya kesadaran akan pentingnya produktivitas, rasa memiliki, jujur, bertanggung jawab masih menjadi harga mahal di Indonesia. Adalah sifat yang sudah ditinggalkan oleh Negara-negara dengan kesadaran maju dan cepat berkembang.

Banyak sentra-sentra industry di Indonesia yang menyebar diberbagai wilayah berpotensi

dan telah melakukan kegiatan ekspor. Seni kerajinan gerabah Lombok misalnya pada tahun 2000-an mengalami perkembangan luar biasa, hanya karena lalai memperbaiki teknologi pembakarannya turun 30 persen, bahkan ketika krisis Global melanda Amerika -Eropa akhirnya terjadi kemacetan produksi dan pasar. Sentra Lombok kemudian layaknya kuburan tanpa kegiatan yang berarti. Kemudian akibat krisis itu, terjadi pula pada sentra yang lain seperti pengrajin anyam kethak, rotan Cirebon, Keramik Kasongan dan lainnya. Pasar seni kriya mengalami stagnasi akibat krisis itu, hanya perusahaan kriya yang memiliki kreasi dan inovasi baik yang dapat bertahan. Maka desain baru sangat mempengaruhi keberlangsungan kehidupan dan kelancaran usaha dalam sebuah sentra seni kriya.

Di Indonesia ada dua pameran bertaraf internasional, yakni Indonesia Furniture Expo (IFEX) dan Jogja International Furniture and Craft Indonesia (JIFFINA). Dua event pameran yang mengundang buyer dari manca Negara untuk hadir dan melihat produk baru seni kriya Indonesia. Diselenggarakan di bulan Maret, bulan Maret adalah musim *buyer* manca Negara berdatangan di Asia untuk melakukan pembelian barang seni kriya dan mebel. Buyer datang melalui Singapore singgah di Malaysia, Indonesia, Vietnam, Thailand, dan berakhir di China. Sering disebut Circuit Asia, buyer datang ke Asia untuk menemukan seni kriya dan mebel baru untuk dipasarkan di negeri importer sesuai dengan kehendak bisnis perusahaan pemesan.

Distribusi telah menyebar ke beberapa Negara Karibian, Korea, Jepang, Eropa, Australia, dan lain sebagainya. Komoditas seni kriya telah diupayakan menjadi salah satu primadona ekspor Indonesia. Kota kreatif seni kriya antara lain Ubud Bali, Yogyakarta, Jawa barat, Jepara, Pekalongan, Solo, Ngawi, Pasuruan, Probolinggo dan wilayah lainnya. Wilayah ini menghasilkan seni kriya dengan karakteristik masing-masing. Jepara sebagai penghasil kriya kayu terbesar di Indonesia telah menjadi ikon Indonesia dengan ribuan kriyawan yang bergerak membuat mebel dan seni kriya (ukir kayu) komoditas ekspor. Relatif banyak investasi asing yang mendirikan perusahaan di Jepara. Investasi ini satu sisi memberikan dampak positif, karena mereka dapat belajar positif untuk meningkatkan kualitas produk dan kualitas manajemen, juga jangkauan yang pasar semakin luas. Sisi lain maraknya investasi itu daya saing perusahaan lokal makin berat.

Ubud juga penghasil seni kriya di Bali, wilayah ini pernah menyandang sebutan Mekahnya seni visual, dengan produk seni lukis dan patung kayu. Wilayah yang memang menjadi tujuan wisata panca Negara ini telah menjadi kampung seni kriya kayu lunak tiada duanya di dunia. Beberapa kampung penting Bilukan Sebatu, Tampaksiring, Kokokan, dan lainnya. Ubud saat ini juga telah menjadi destinasi produk seni kriya dari wilayah pulau Jawa. Sebab wilayah ini dikunjungi para importir untuk melakukan bisnis seni kriya di wilayah ini. Namun krisis global pernah juga menruntuhkan Ubud Bali, demikian pula peristiwa bom Bali. Terdapat artshop yang berjajar kanan-kiri jalan sepanjang 20 km di Jalan Tegalalang Ubud Bali. Aneka ragam seni kriya dapat ditemukan di artshop-artshop itu.

Penutup

Keberlangsungan yang penulis maksud yakni seni kriya yang “ramah”, yakni ramah terhadap lingkungan sekitar tempat produksi, dan ramah terhadap pertumbuhan usaha. Keduanya bersinergi, produksi dapat menyerap tenaga kerja, secara ekonomi tumbuh, namun sekaligus ramah dengan alam dengan melestarikan hutan dan mengurangi dampak polusi yang ditimbulkan. Ramah terhadap pembabatan, jika berbahan kayu tentu ramah dengan penebangan kayu reboisasi untuk menggantikan yang ditebang sebagai bahan. Ramah usaha, pertumbuhan pasti memberikan dorongan pada kreativitas yang mengembangkan sisi kresi,



produksi, dan distribusinya. Sebuah Perusahaan Kriya akan menangkap peluang jauh lebih luas.

Semoga tulisan ini bermanfaat dalam acara BCL ini dan menjadi pertimbangan dalam pengembangan seni kriya Indonesia. Terima kasih.



Daftar Pustaka

- Hans J. Daeng, 2000, *Manusia, Kebudayaan, dan Lingkungan: Tinjauan Antropologis*, Penerbit Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Piotr Sztompka, 2004, *Sosiologi Perubahan Sosial*, Penerbit Prenada, Jakarta.
- Mukti Z. Asikin, dkk, 2003, *Usaha Kecil Indonesia, Indonesia Small Business Research*, LP3E-Kadin Indonesia, Jakarta.
- Ahmad Erani Yusinta, 2000, *Industri Pinggiran*, Penerbit Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Kementerian Pariwisata dan Industri Kreatif, 2014, "Ekonomi Kreatif: Rencana Aksi Jangka Menengah 2015-2019", Jakarta.
- David Held and Antony McGrew, dkk, 1999, *Global Transformation: Politic, economy, and Culture*, Penerbit Storm University Press Stamford California.
- John Chis Jones, 1992, *Design methods*, Van Nostrand Rein Hold, new York.
- Tung Desem Waringin, 2008, *Marketing Revolution*, Penerbit PT Gramedia Pustaka, Jakarta.
- Barry M. Panter, 1995, *Creativity and Madness*, Published by AIMED Press, American Institute of Medical Education, West Alamedia Avenue, Burbank.
- "Korean Intangible Cultural Properties: Tadtional Handycraft", Cultural Properties Administration, The Republik of Korea, Hollym, Elizabet, NJ, Seaol.
- "Design Meet Artisans", 2005, Craft Revival Trust, Published Jointiy by the craft revival, Artesanfas de Colombia S.A and UNESCO. New Delhi India.

Timbul Raharjo

Timbul Raharjo, lahir di Bantul Yogyakarta 8 November 1969, aktivitas utama menjadi staf pengajar Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta. Lahir dan tinggal di Desa Wisata Kasongan Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta. Tahun 2008 menyelesaikan studi pengkajian seni tingkat doktor di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Sejak tahun 1996 merintis perusahaan dengan label "PT. TIMBOEL" bergerak dalam bidang industri seni kreatif. Sejak tahun 2009 menjadi ketua Koperasi Perajin Gerabah Kasongan "Setya Bawana". Sejak tahun 2016 menjadi Ketua Himpunan Industri Mebel dan Kerajinan Indonesia "HIMKI" DPD Daerah Istimewa Yogyakarta, Tahun 2018-2020 menjadi ketua umum Asosiasi Perupa Republik Indonesia (APERI). Sejak 2016 menjadi Direktur PT Jiffina Internasional Perkasa. Sejak tahun 2014 Direktur Galeri Tahunmas Artroom, Tahun 2007 menerima anugerah UPAKARTI dari Presiden RI, Tahun 2011 Penghargaan Internasional OVOP (One Village One Product) untuk seni kriya dan kerajinan dari Jepang. Tahun 2013 Tenaga Pendidik Berprestasi Nasional (Dosen Teladan). Tahun 2012-2014 menjadi kurator karya seni dan kriya koleksi Istana Negara di Indonesia. Tahun 2017 Menjadi MAESTRO Seni Rupa pada program Belajar Bersama Maestro dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Tahun 2017 mendapatkan anugerah Penggerak Budaya (sebagai budayawan) dari Pemerintah Daerah Kabupaten Bantul. Aktif membuat karya *fine art* dan *applied art*, mengkurasi karya seni, dan ceramah entrepreneur seni, penciptaan, dan pengkajian seni.



Pra Perancangan Pemanfaatan Limbah Kulit Untuk Kemasan Produk Olahan Kayu Gaharu

Oleh:

Agung Wicaksono

Abstraksi

Terdapat komoditas produk olahan kayu gaharu di Kalimantan Barat yang memiliki nilai jual cukup tinggi. Komoditas ini banyak dijual dengan kemasan yang belum tergarap desainnya. Sementara itu, di Kabupaten Magetan terdapat banyak limbah kulit samak krom yang berasal dari industri kerajinan tas. Kedua keadaan tersebut dapat saling dimanfaatkan untuk memberikan nilai tambah bagi produk olahan kayu gaharu dan limbah kulit samak krom. Langkah yang dapat diambil adalah membuat perancangan kemasan yang sebelumnya dilakukan tahapan pra perancangan. Tahap ini merupakan langkah awal untuk mencari referensi bagi pembuatan konsep perancangan.

Kata kunci : pra perancangan, kemasan, kulit, gaharu

Pendahuluan

Kayu gaharu adalah kayu yang berwarna kehitaman dengan kekhasannya mengandung resin dan berbau harum. "*Gaharu which is also known as agarwood or aloeswood is a fragrant resinous heartwood that is usually derived from diseased timber of the genus Aquilaria (Thymelaeaceae)*" (Azah, 2013: 213). Terdapat beberapa spesies kayu Gaharu di Indonesia dikenal dengan nama spesies *Aquilaria hilata*, *Aquilaria microcarpa*, *Aquilaria cumingiana*, dan *Aquilaria beccarain*. Nama "gaharu" ini sendiri merupakan istilah yang diberikan atas respon tanaman terhadap infeksi mikroba yang masuk pada luka jaringan kayu. Mikroba yang masuk ke jaringan kayu menyebabkan tanaman mengeluarkan senyawa fitoaleksin yang berfungsi sebagai imunitas tanaman. Sifat senyawa tersebut berwarna coklat dan berbau harum.

Nilai ekonomi kayu ini cukup tinggi terutama untuk gaharu jenis beringin (nama istilah gaharu dalam perdagangan) dengan kadar resin relatif tinggi. Salah satu daerah penghasil kayu gaharu di Indonesia adalah Pulau Kalimantan yang memiliki hutan cukup lebat. Indonesia membatasi perdagangan kayu gaharu alam dengan mengacu pada konvensi CITES (*Convention on International Trade in Endangered Species*).

Produk olahan kayu gaharu dapat berupa minyak gaharu, serpihan kayu, dan batang kayu. Minyak kayu gaharu digunakan sebagai aroma pewangi untuk bahan baku produk parfum. Serpihan kayu gaharu juga digunakan untuk aroma terapi atau bahan baku aksesoris fesyen. Warna kayu gaharu yang berwarna hitam kecoklatan menarik untuk dibuat aksesoris,

seperti gelang atau kalung. Batang kayu gaharu sering dijadikan hiasan koleksi karena bentuk serat yang dihasilkan dari mikroba sangat menarik. Kayu jenis ini biasanya diburu oleh kolektor dengan harga cukup tinggi. Bahkan masyarakat Manokwari memanfaatkan daun gaharu sebagai pembungkus makanan karena beraroma harum dan menambah selera makan

Beberapa pengusaha menjual produk olahan kayu gaharu tanpa kemasan yang memadai. Belum banyak produk ini dijual dengan kemasan yang memberikan nilai tambah ekonomi. Sebenarnya daya saing produk ini dapat ditingkatkan melalui pengemasan produk. Kemasan produk dipilih menjadi topic kajian dengan alasan untuk menambah nilai kemenarikan (*attractiveness*) dari produk yang dikemas. “Menarik merupakan kesesuaian antara properti yang dimiliki objek estetis dengan nilai estetis yang dipakai subjek estetis” (Junaedi, 2016: 17).

Pada sisi lain, terdapat bahan sisa kulit samak krom yang cukup banyak di daerah sentra industri kulit Kabupaten Magetan. Bahan kulit ini memiliki karakter khas pada tekstur permukaan dan kelembutan pegangannya. Sejak lama bahan kulit dikenal sebagai bahan baku produk dengan nilai ekonomi yang cukup tinggi untuk keperluan fesyen, interior, atau perabot lainnya.

Industri kulit di Kabupaten Magetan banyak menghasilkan limbah atau sisa-sisa kulit dari pembuatan tas dan sepatu. Sementara ini sisa-sisa kulit tersebut belum termanfaatkan dengan baik. Perajin kulit banyak menjual sisa-sisa kulit dengan harga sangat murah dan tidak sedikit yang membuangnya. Potensi ini dapat dimanfaatkan dengan membuat inovasi produk yang mampu memberikan nilai tambah bagi pemanfaatan limbah tersebut. Limbah yang dimaksud lebih ke limbah kulit samak krom. Kulit samak adalah kulit hewan yang telah diubah secara kimiawi guna menghasilkan bahan yang kuat, lentur, dan tahan dari pembusukan (Setyaningsih, 2017: 76).

Terkait dengan beberapa fenomena di atas, dapat dirangkai suatu hubungan saling menguntungkan antara kebutuhan kemasan produk olahan kayu gaharu dengan memanfaatkan limbah kulit yang dihasilkan oleh sentra industri kulit. Jika terjadi koneksi antara kebutuhan dan ketersediaan, langkah inovasi dalam perancangan suatu produk akan memberikan nilai tambah bagi keduanya. Berkaitan dengan uraian dan penjelasan tersebut di atas, usulan penelitian ini akan merancang kemasan untuk produk olahan kayu gaharu dengan menggunakan limbah kulit samak krom.

Saat ini perancangan produk tidak dapat terlepas dari kebutuhan pasar. Kebutuhan pasar sangat dipengaruhi oleh perubahan perilaku individu dalam masyarakat yang terakumulasi menjadi kecenderungan gaya hidup (*lifestyle trends*). Pola-pola perilaku dapat terbaca dengan menggunakan alat prediksi gaya hidup (*trends forecasting*). Indikator ini banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan dalam melakukan inovasi desain produknya.

Dalam dunia manajemen, perubahan yang berbasis pada kebutuhan pasar sering disebut dengan istilah “*market driven*”. Jika dikonversi menjadi pertimbangan-pertimbangan desain, maka perilaku konsumen merupakan data penting dalam membangun konsep perancangannya. Hal ini memerlukan metode perancangan yang tepat agar diperoleh hasil inovasi produk sesuai dengan kebutuhan pasar. Kesesuaian ini perlu dilengkapi dengan pertimbangan pemilihan segmentasi, penetapan target, dan pemantapan *positioning*.

Kemasan merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk melindungi produk dan juga digunakan untuk media *branding* bagi produk. Peran kemasan dalam pemasaran adalah alat komunikator kepada konsumen yang dapat menarik perhatian di antara kerumunan



kompetisi produk. Pergeseran perilaku konsumen dapat diamati dengan berubahnya fungsi produk menjadi atribut yang dapat merepresentasikan status sosial, pengokohan karakter pribadi, dan keperluan ekspresi pribadi lainnya.

Produk Olahan Kayu Gaharu

Kayu gaharu merupakan hasil reaksi tanaman terhadap mikroba yang masuk ke dalam batang kayu. Reaksi ini menghasilkan sejenis resin yang memiliki ciri khas pada baunya. Resin ini diambil sebagai bahan dasar kosmetika dan parfum yang disukai sejak jaman dahulu. Bahan kayu gaharu ini berwarna gelap seperti kehitaman atau kecoklatan.



Gambar 1. Kayu Gaharu (Sumber : bisnisgaharu.com)

Salah satu olahan kayu gaharu yang banyak diperjualbelikan adalah serpihan kayu yang sering disebut dengan istilah *chip*. Ukuran bervariasi mulai dari 2 cm x 4 cm dengan ketebalan 1 cm dan bentuk tidak beraturan. Contoh serpihan kayu gaharu tersebut adalah contoh yang diberikan untuk keperluan perancangan kemasan pada penelitian terapan ini. Selama ini serpihan kayu gaharu dijual tanpa menggunakan kemasan khusus, hanya menggunakan plastik atau kertas koran.



Gambar 2. Serpihan Kayu Gaharu (Sumber : CV Global Agarwood Station)

Beberapa konsumen kayu gaharu sering menyimpan serpihan (chip) untuk dinikmati bau wangi. Sifat kayu gaharu seperti kayu cendana yang mengeluarkan bau wangi dalam jangka waktu relatif lama. Kegunaan lain adalah bahan campuran dupa yang dibuat serbuk dan dicetak berbentuk silinder kecil menyerupai lidi. Kayu ini juga sering diambil minyaknya untuk *essential oil* yang sering digunakan sebagai bahan dasar obat, kosmetika dan parfum. Harga minyak kayu gaharu yang dijual mulai dari Rp. 300,000,00 – Rp. 500.000,00 per 50 ml.

Menurut Hendra dan Setiyawan (2016), bahwa besaran hasil panen kayu gaharu sebanyak 5 kg per pohon. Umur pohon budidaya dapat dipanen pada usia 8 tahun dan kayu gaharu alam dapat dipanen setelah berumur 20 tahun. Harga kayu gaharu per kilogram kualitas *super king* terendah 150 juta rupiah dan tertinggi 400 juta rupiah. Harga kayu gaharu per kilogram kualitas menengah terendah 8 juta rupiah dan tertinggi 55 juta rupiah. Harga kayu gaharu kualitas *kemendangan* per kilogram terendah 300 ribu rupiah dan tertinggi 5 juta rupiah.

Limbah Kulit Samak Krom di Kabupaten Magetan

Limbah kulit samak krom di Kabupaten Magetan berasal dari industri kerajinan tas dan alas kaki. Pada penelitian ini digunakan limbah kulit samak krom dari industri kerajinan tas. Pertimbangan pada penggunaan limbah kulit ini didasarkan pada karakter kulit yang dihasilkan, seperti ukuran limbah, tekstur, warna, dan kelembasan kulit (*softness*).



Gambar 3. Suasana Ruang Kerja Industri Tas Kulit



Gambar 4. Limbah Kulit Samak Krom

Pra-Perancangan Kemasan Limbah Kulit Samak Krom Untuk Produk Olahan Kayu Gaharu

Tahap praperancangan merupakan tahapan eksplorasi data, isu yang relevan, dan permasalahan yang dihadapi masyarakat. Pada tahap ini peneliti juga mengembangkan imajinasi dan merasionalisasikannya melalui teori-teori, data pustaka, atau karya sebelumnya. Tujuan dan konsep dasar penelitian dapat dikerjakan pada tahap ini.

Kemasan memiliki peran strategis dalam memberikan nilai tambah pada suatu produk. Kemasan produk memiliki peran penting dalam memengaruhi konsumen melalui respon kognitif yang berfungsi meningkatkan penjualan produk (Angeline, 2010).

Tahapan pra-perancangan merupakan tahapan awal yang berisi tentang penggalan data (data primer dan sekunder), pembuatan *mind mapping*, dan penyusunan konsep. Tahapan ini digunakan untuk dasar pertimbangan dalam membuat perancangan suatu produk. Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan studi referensi. Data pokok sudah diambil seperti pada tulisan sebelumnya, yaitu tentang produk yang akan dikemas dan material limbah kulit samak krom.

Data lain yang diperlukan adalah target dan perilaku konsumen yang diambil dari informasi *trend forecasting* (prediksi tren) tahun 2019/2020. Bekraf mengeluarkan informasi data tren yang mengambil tema besar "*Singularity*". Tren ini berbicara tentang pengaruh kuat global yang masuk ke seluruh lini kehidupan. Di Indonesia pengaruh ini membangkitkan semangat berkarya dalam jati diri yang kokoh. Hal ini dapat dilihat pada perkembangan produk-produk lokal yang mulai dapat bersaing dengan produk luar. Kemasan merupakan elemen penting dalam strategi pemasaran yang mengomunikasikan pesan dan nilai produk. Warna kemasan dapat menarik perhatian dan memengaruhi konsumen. Desainer dapat membuat *brand story* dengan mengombinasikan elemen desain pada kemasan (Alervall dan Saied, 2013).

Subtema yang dipotret oleh Indonesian Trend Forecasting Bekraf adalah "*Upskill Craft*", yaitu transformasi dari kerajinan tradisional menjadi produk yang dibutuhkan oleh konsumen sekarang. Ciri khas subtema ini adalah bahan natural, dikerjakan dengan keterampilan tangan, pemberdayaan masyarakat, dan kolaborasi elemen global (global-lokal).



Gambar 5. *Trend Forecasting Keyword*

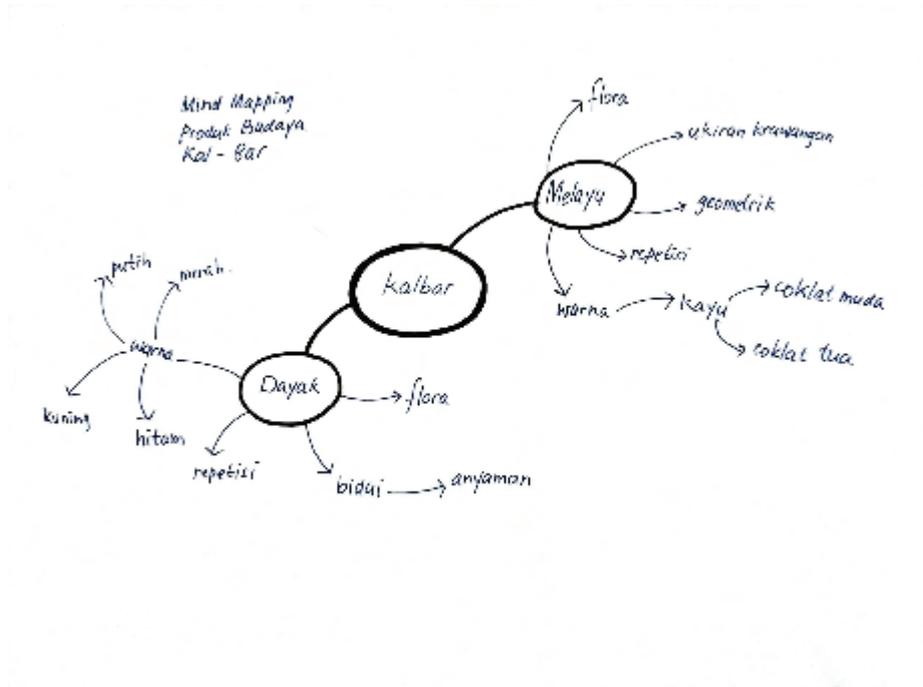
Elemen lokal diangkat dari kebudayaan Melayu dan Dayak yang tumbuh di Kalimantan Barat. Alasan kuat pengambilan elemen ini adalah produk olahan kayu gaharu berasal daerah kawasan tersebut. Kebudayaan yang berkembang di Kalimantan Barat didominasi oleh kebudayaan-kebudayaan yang berasal dari beberapa suku, seperti Dayak dan Melayu. Kebudayaan ini secara harmonis telah berdampingan dalam kurun waktu lama. Kekayaan budaya ini diaplikasikan dalam penyusunan konsep perancangan.



Gambar 6. Masyarakat Adat Suku Dayak di Kalimantan Barat



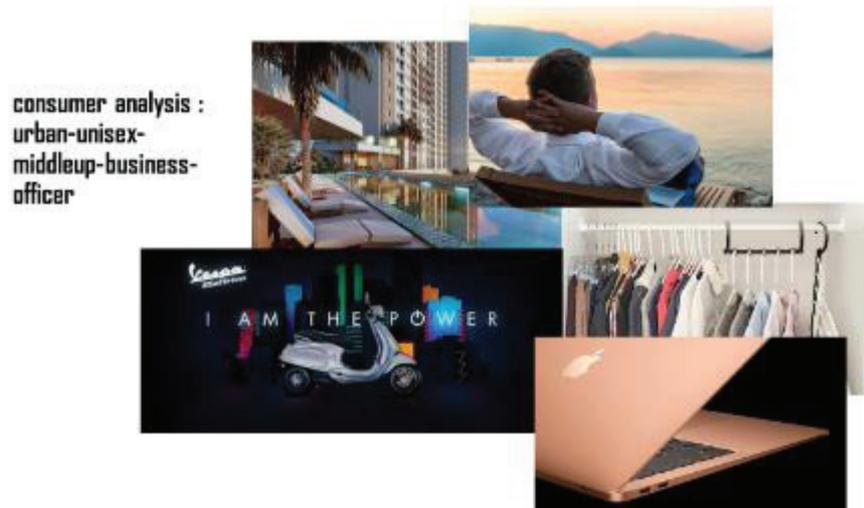
Gambar 7. Kebudayaan Melayu di Kalimantan Barat



Gambar 8. Mind Mapping Produk Budaya Kalimantan Barat



Prediksi konsumen perlu dilakukan untuk mengetahui penggunaanya. Produk olahan kayu gaharu memiliki harga relatif mahal jika dibandingkan dengan parfum yang dijual di toko-toko parfum. Bau wangi yang dikeluarkan sangat khas cenderung berselera eksotik. Konsumen yang menyukai bau kayu gaharu cenderung menyukai tema-tema etnik dan klasik. Prakiraan usia pemakainya sekitar 40 tahunan ke atas yang memiliki kematangan emosi dan status social relatif mapan. Secara visual penggambaran konsumen tersebut dapat dilihat pada gambar grafis di bawah ini.



Gambar 9. Visualisasi Prediksi Konsumen Produk Olahan Kayu Gaharu

Konsep dibangun dengan memahami objek dan penggunaanya dengan memperhatikan secara komprehensif konteks gaya hidupnya.



Gambar 10. Visualisasi Kalimantan Barat

Penutup

Produk olahan kayu gaharu memiliki nilai jual cukup tinggi tetapi selama ini masih banyak yang menjual tanpa kemasan yang memadai. Sementara itu terdapat bahan limbah kulit samak krom yang banyak terdapat di Kabupaten Magetan. Kedua hal tersebut dapat dikolaborasikan untuk menghasilkan nilai tambah terhadap kedua komoditas tersebut.

Pra perancangan ini diawali dengan pencarian data yang terkait dengan kemasan produk olahan kayu gaharu. Analisis dilakukan dengan menggunakan alat *mood board* yang mempermudah pemahaman korelasi antar data secara visual. Pertimbangan dalam analisis ini adalah bentuk, fungsi, dan makna. Bentuk terkait dengan estetika visual, fungsi terkait dengan operasionalisasi produk, dan makna terkait dengan motif-motif yang diaplikasikan pada produk. Pra perancangan ini dapat menjadi langkah awal untuk dikembangkan dalam bentuk perancangan kemasan.

Daftar Pustaka

- Angeline. 2010. "Cara Desain Kemasan Produk Mempengaruhi Respon Kognitif dan Perilaku Konsumen". *Humaniora*, Vol. 1, No. 2, Oktober 2010.
- Azah, MA Nor. dkk. 2013. "Classification of Agarwood (Gaharu) by Resin Content." *Journal of Tropical Forest Science*, Vol. 25, No. 2, 2013, JSTOR, www.jstor.org/stable/23617036.
- Dimara, Petrus.A. 2011. "Teknik Pemanenan Gaharu oleh Masyarakat di Kabupaten Manokwari". *Jurnal Becc*, Vol. 13 No.1, 2011.
- Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall, Inc. Englewood Clift.
- Hendriyana, Husen. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Junaedi, Deni. 2016. *Estetika Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. Yogyakarta: Artciv.
- Papanek, Victor. 1973. *Design for the Real World*. Toronto/New York/London: Bantam Books.
- Setyaningsih, Dwi Wahyu. 2017. "Nilai Ekonomis Kulit Sapi sebagai Bahan Baku Pembuatan Alas Kaki". *Media Soerjo* Vol.20, No.1, April 2017.



Cindramata Berbahan Kayu Uru Dukung Pariwisata di Tana Toraja

Oleh:

I Made Sukanadi

Abstraksi

Indonesia memiliki potensi besar dalam mengembangkan industri pariwisata dan cindramata sebagai produk pendukung disamping produk yang lainnya, hal ini sangat beralasan karena negara ini letaknya sangat strategis sebagai jalur perdagangan, disamping itu bangsa ini memiliki kekayaan alam, budaya yang menurut World Economic Forum berada pada peringkat 39 dari 139 negara. Indonesia juga tercatat sebagai bangsa yang memiliki 17100 buah pulau, di tempati oleh 300 suku dan etnis serta 27% dari 237 penduduknya berusia produktif

Tana Toraja sebagai salah satu daerah yang alamnya sangat subur dan indah serta seni budayanya yang masih lestari karena sangat dipegang teguh oleh masyarakatnya. Mata pencaharian masyarakat Tana Toraja mayoritas sebagai petani, ada perprofesi sebagai pedagang, pegawai negeri, pegawai swasta, perantau, serta sebageian kecil masyarakat Tana Toraja berprofesi senagai perajin cindramata berbahan kayu Uru (cempaka). Dengan potensi tersebut sehingga Tana Toraja menjadi bagian destinasi wisata yang sangat menarik untuk dikunjungi

Mencermati sumber daya alam sebagai bahan baku pembuatan cindramata di Tana Toraja yang cukup memadai seperti pohon kayu uru (cempaka) merupakan peluang yang dapat diekplorasi secara maksimal, apalagi didukung dengan para perajin cindramata di Tana Toraja sebagai sumber tenaga manusia sudah memiliki skill mengukir yang sangat baik, hanya saja dalam pengembangan desain mereka belum terbiasa, maka perlu dorongan dan pendampingan secara berkala. Dengan kedua kekuatan potensi di atas peluang usaha kerajinan cindramata di Tana Toraja sangat menjanjikan, mengingat obyek pariwisata di daerah ini cukup banyak sebagai tempat pemasaran utama, namun demikian perlu kreatifitas dalam pemasaran dan kretifitas dalam inovasi produk.

Kata kunci : Tana Toraja, Cindramata Kayu Uru, Pariwisata

Pendahuluan

Indonesia memiliki potensi besar dalam mengembangkan industri pariwisata, cindramata serta produk-produk pendukung lainnya, hal ini sangat beralasan karena negara ini letaknya sangat strategis sebagai jalur perdagangan, disamping itu bangsa ini memiliki kekayaan alam, budaya yang menurut World Economic Forum berada pada peringkat 39 dari 139 negara. Indonesia juga tercatat sebagai bangsa yang memiliki 17100 buah pulau, di tempati oleh 300 suku dan etnis serta 27% dari 237 penduduknya berusia produktif. Potensi yang luar biasa ini seharusnya mampu memberikan sumbangan yang cukup signifikan pada peningkatan pemerdayaan dan tarap kehidupan masyarakat.

Sebagai kajian sementara data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik, kontribusi disektor pariwisata terhadap Product Domestic Bruto [PDB] Nasional dari tahun ke tahun mengalami peningkatan, namun belum memberi gambaran yang jelas bagaimana perkembangan industry cindramata saat ini secara nasional. Dari pengamatan penulis yang juga aktif dalam bidang cindramata, beberapa tahun terakhir ini ada penurunan permintaan yang cukup drastis dari konsumen manca negara terutama untuk produk-produk yang non fungsional, sedangkan produk-produk fungsional permintaan pasar masih cukup baik. Adanya penurunan minat konsumen terhadap produk-produk non fungsional, merupakan dampak dari krisis ekonomi yang terjadi di negara-negara eropah, namun yang sangat mengembirakan justru ada peningkatan permintaan dari pasar dalam negeri. Kunjungan wisata ke Indonesia masih cukup baik, tetapi kebanyakan merupakan wisatawan yang hanya untuk berlibur dan wisatawan spiritual.

Dari catatan di atas memberikan gambaran bahwa dunia pariwisata dan industry cindramata Indonesia perkembangannya masih cukup baik, karena pemerintah selalu aktif melakukan promosi di dunia internasional, disamping itu industry pariwisata dan cindramata Indonesia sudah sangat dikenal oleh para konsumen dari manca negara, namun perkembangan tersebut belum merata kerseluruh daerah di Nusantara ini. sampai saat ini Bali dan Yogyakarta merupakan tujuan utama wisatawan yang datang ke Indonesia dengan sendirinya Bali dan Yogyakarta juga merupakan pasar yang potensial untuk memasarkan produk-produk cindramata. Agar terwujudnya pemerataan kunjungan wisata di seluruh daerah di Indonesia, perlu dipikirkan bersama program-program yang strategis, kerjasama antara instansi terkait, disamping itu daerah-daerah lain yang industry pariwisata dan cindramatanya belum banyak dikenal oleh masyarakat luas, manpak harus bekerja keras menata, memaksimalkan, mempromosikan potensi daerahnya, sehingga peningkatan pemerataan dibidang industry pariwisata dan cidramata dapat terwujud dengan baik..

Trobosan pemerintah dengan diubahnya kementerian kebudayaan dan pariwisata menjadi kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif menjadi harapan baru bagi tumbuhnya pariwisata di satu sisi dan produk-produk kreatif [cindramata] di sisi lain, banyak program yang dicanangkan oleh kementerian pariwisata salah satu di antaranya program desa wisata, program ini sangat bagus untuk meningkatkan daya tarik obyek-obyek wisata, bahkan menggarap, mengangkat obyek wisata baru yang belum dikenal oleh masyarakat luas, termasuk dalam pendampingan peningkatan produk-produk pendukung lainnya di antara produk cindramata, tentu harapan ini akan tinggal harapan bila gerak langkah dan program pemerintah tidak mendapat dukungan dan respon positif dari masyarakat. Faktor lain yang juga tidak kalah pentingnya adalah pembanguanan inprastruktur yang memadai untuk mempermudah akses menuju daerah daerah yang potensial sebagai tujuan wisata, baik wisata alam, budaya, maupun sepirtual.

Industri cindramata tercatat sebagai salah aspek terpenting dalam dunia pariwisata karena produk cindramata akan memberi kenangan terhadap wisatawan akan daerah yang pernah mereka kunjungi, aspek yang lain adalah wisatawan dan penggemar akan terpuaskan dengan aneka ragan produk cindramata yang ditawarkan, dengan demikian peluang transaksi ini perlu di jembatan dan dibuka lebar, maka pelaku ukm dan pengelola obyek wisata harus,bersinergi saling menguntungkan satu sama lain, dan perlu disadari bahwa obyek wisata akan jauh lebih menarik dengan kehadiran produk-produk aneka ragam cindramata, karena cindramata memiliki daya tarik tersendiri bahkan banyak desa yang masyarakatnya memproduksi produk cindramata lambat laun desa tersebut menjadi desa wisata.

Dalam menggarap produk cindramata perlu ditangani secara serius dan harus



melibatkan sumber daya manusia yang memiliki kopotensi dan kemauan yang kuat dibidang tersebut, disampingi dukungan pemikiran oleh kreator-kreator yang mampu membaca animo keinginan konsumen. Beberapa tahun belakangan ini di beberapa daerah di tingkat kabupaten di Indonesia mulai memperhatikan, mengangkat dan mengembangkan industry kreatif dengan berbagai program, misalnya mengadakan lomba desain cindramata, dan jenis-jenis lomba yang lainnya dalam upaya untuk mengangkat dan menggali potensi daerah, serta menggerakkan perekonomian masyarakat yang pada akhirnya sector ini juga dapat mengangkat tarap perekonomian daerah itu sendiri.

Geografis Tana Toraja

Tana Toraja merupakan kabupaten yang termasuk ke dalam wilayah provinsi Sulawesi Selatan, dan ibu kota Tana Toraja adalah Makale . Secara geografis Tana Toraja berada di bagian Utara wilayah Sulawesi Selatan dengan luas wilayah 1.990.22 Km persegi (BPS 2017) dengan jumlah penduduk 283.214 jiwa (DKCS 2017). Alam Tana Toraja merupakan daerah perbukitan yang sangat eksotik yang subur sebagai lahan pertanian, hamparan sawah-sawah terasering, kelokan sungai di sela-sela perbukitan, dilengkapi dengan berdiri tegak bangunan rumah tongkonan yang sangat artistik menjadikan padupadan alam dan budaya yang sangat serasi.

Kabupaten Tana Toraja berbatasan dengan Tana Toraja Utara (merupakan wilayah pemekaran) yang berpusat di kota Rantapao, di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Mamasa yang sudah termasuk wilayah Sulawesi Barat, di sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Enrekang serta di sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Luwu. Untuk menuju ke Tana Toraja dari kota Makasar bisa ditempuh dengan perjalanan darat ke arah utara, dengan perjalanan normal: 8 – 9 jam. Suku Tana Toraja yang mendiami daerah pegunungan di kawasan ini masih mempertahankan gaya hidup yang khas austronesia yang mirip dengan budaya suku Nias. Tana Toraja merupakan salah satu tujuan destinasi wisata di Sulawesi Selatan yang sudah sangat dikenal di Indonesia bahkan manca di negara, karena disamping panorama alamnya yang indah, Tana Toraja juga memiliki seni budaya yang masih lestari dan sampai saat ini sangat dipegang teguh oleh masyarakatnya. Mata pencaharian masyarakat Tana Toraja diantaranya sebagai petani dengan komoditi hasil pertaniannya adalah berupa kopi, cengkeh, coklat serta vanili, masyarakat yang lain juga ada perprofesi sebagai pedagang, pegawai negeri, pegawai swasta, dan banyak juga sebagai perantau ke luar daerah ke Makasar, bahkan ada juga ke luar pulau yaitu , Papua dan Jawa terutama ke Jakarta, serta sebgaiian kecil masyarakat Tana Toraja berprofesi senagai perajin cindramata berbahan kayu, anyaman, tenunan dan perajin pande besi yang mengerjakan peralatan rumah tangga dan peralatan pertanian. Sebagai daerah yang sangat subur, di Tana Toraja terdapat sumber daya alam yang sangat melimpah, yang dapat dipergunakan sebagai bahan baku pembuatan cindramata, diantaranya adalah kayu Uru (cempaka).jenis kayu uru ini dipilih oleh masyarakat di Tana Toraja sebagai bahan baku utama pembuatan cindramata karena, pertama kayu uru bisa tumbuh dengan baik di daerah ini, kedua warna kayunya relatif putih, ketiga sangat mudah dikerjakan karena seratnya halus dan termasuk kayu lunak, sumber bahan alam yang lain yang juga banyak di daerah ini yaitu bambu. Berbagai jenis bambu bisa tumbuh dengan baik dan subur seluruh di daerah perbukitan maupun lembah di Tana Toraja, bahan abambu ini belum terjamah sama sekali, kecuali hanya digunakan untuk perlengkapan upacara adat dan dipergunakan sebagai atap rumah tongkonan, itupun sekarang semakin berkurang penggunaannya kerana atap rumah tongkonan sudah banyak yang diganti dengan menggunakan bahan seng bergelombang. Pohon aren atau Enao juga tumbuh sangat subur di Tana Toraja, yang pemanfaatannya juga belum maksimal, pohon aren banyak yang disadap untuk mengambil air niranya, yang kemudian diolah sebagai bahan baku pembuatan gula

aren, banyak bagian yang lain dari pohon aren ini terbuang begitu saja dan lapuk menjadi onggokan humus di semak- semak atau pinggiran ladang.

Potensi Wisata

Topografi Tana Toraja adalah daerah perbukitan dengan panorama alam yang sangat indah, dengan masyarakatnya yang ramah tamah, hidup bergotong royong, dan sangat kuat mempertahankan, melestarikan adat istiadat dan seni budayanya sampai saat ini, sehingga Tana Toraja menjadi bagian destinasi wisata yang sangat menarik di Indonesia untuk dikunjungi yang antara lain:

Tongkonan / rumah Puang Sangala (Raja Sangala) berdiam sebagai tempat peristirahatan Puang Sangala, dan juga merupakan istana tempat pemerintahan kerajaan Sangala pada waktu lampau. Tongkonan Buntu Kalado yang bergelar” Tando Tananan Langi, Lantanga Kaero Tongkonan Layuk”, saat ini tongkonan Buntu Kalado dijadikan museum tempat penyimpanan benda-benda prasejarah dan barang –barang peninggalan kerajaan Sangala. Kedua bangunan tongkonan ini menjadi ikon kota Tana Toraja karena bernilai sejarah yang sangat panjang serta bentuk dan hiasaannya yang unik artistik khas Tana Toraja.



Bangunan rumah adat Tongkonan Buntu Talado

Patung Yesus yang menjulang tinggi berdiri kokoh di atas bukit Burake dan menghadap ke arah pusat kota Makale merupakan destinasi baru yang memiliki daya tarik tersendiri, apalagi lokasinya tidak jauh dari pusat kota. Di tengah-tengah kota Makale terdapat kolam besar, dan ditengah kolam tersebut terdapat patung Lakidada yang berukuran cukup besar juga sehingga patung ini menjadi pusat perhatian bagi orang yang melintas di sekitarnya. Di tepian kolam ini biasanya sebagai tempat bersantai bagi wisatawan sambil menikmati keindahan alam pegunungan Tana Toraja, serta nun jauh di atas sana nampak patung Yesus se akan menyapa.



Patung Yesus di Bukit Burake



Kolam Tilanga

Di kecamatan Makale utara kira-kira 11 km dari pusat kota terdapat Tilanga yaitu sebuah permandian yang berbentuk kolam dan mata airnya bersumber dari pegunungan sekitarnya mengalir dari celah-celah batu kapur yang tidak pernah kering meskipun pada musim kemarau panjang, di dalam kolam hidup ikan belut besar yang tidak membahayakan pengunjung yang datang berenang, bahkan konon menurut kepercayaan masyarakat sekitar, bila pengunjung yang datang dan dapat melihat belut-belut tersebut akan membawa keberuntungan.

Di Bittuang , kira-kira 35 km di sebelah barat kota Makale terdapat Sarambu Assing yaitu sebuah air terjun yang berasal dari pegunungan dan hutan yang masih terlindung dengan baik. Untuk menuju ke lokasi obyek air terjun tersebut wisatawan terlebih dahulu menesuri jalan setapak di kawasan hutan pinus. Keindahan air terjun Sarambu Assing sangat mirip dengan air terjun Bantimurung yang terdapat di Kabupaten Maros. Obyek wisata belum dikelola secara maksimal, namun demikian walaupun belum lama di buka sebagai kawasan wisata baru, tempat ini sudah banyak dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun dari luar daerah bahkan dari manca negara.



Air Terjun Sarambu Assing



Bukit pango-pango

Obyek wisata yang tidak kalah menarik lainnya adalah Pango-pango yaitu kawasan hutan lindung yang terdapat di sebelah selatan kota Makale. Kawasan ini merupakan hutan tropis yang sangat sejuk dengan ketinggian 1100 mtr dari permukaan laut. Dari puncak Pango pango mata dengan bebas bisa melihat keindahan kota Rantaipao dan Makale, apalagi di malam hari yang cerah akan disuguhi keindahan cahaya lampu.lampu di kedua kota tersebut.

Limo merupakan obyek wisata di kecamatan Makale utara, di Limo terdapat kuburan batu pahat sebagai situs pemakaman bagi para kepala suku di Tana Toraja. Di depan liang kuburan batu tersebut terdapat patung Tau tau sebagai replika orang yang disemayamkan di dalamnya. Di sekitar obyek wisata kuburan batu pahat Limo juga terdapat tempat pembuat patung Tau tau, dan kios kios yang menjual barang-barang cindramata khas Tana Toraja.



Kuburan dinding batu Londa dan Limo

Rumah adat toraja merupakan rumah adat yang berbeda dengan bentuk rumah adat lainnya di Indonesia, bentuk atapnya yang melandai yang bagian kedua ujungnya ke atas menyerupai bentuk perahu, keunikannya pada rumah adat Toraja penuh dengan seni hias serta pada bagian depannya terdapat deretan susunan tanduk kerbau sebagai lambang prestise pemilik rumah yang bersangkutan. Keunikan rumah ini menjadi daya tarik tersendiri untuk wisatawan datang ke Tana Toraja.



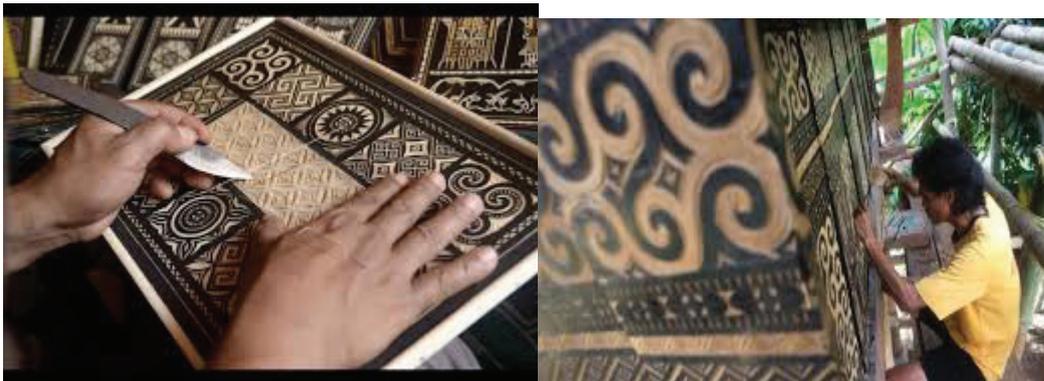
Perkampungan masyarakat toraja

Kesenian yang sangat terkenal di Tana Toraja adalah Ma"Badong, merupakan tarian ritual adat Rambu Solo , tarian ini ditarikan secara berkelompok, para penari membentuk lingkaran sambil melantunkan nyanyian duka, gerakan tangan dan kaki para penari disesuaikan dengan irama lagu, sehingga suasana menjadi sangat hening

Sumber Daya Manusia

Sampai saat ini masyarakat perajin cindramata yang berbasis bahan kayu lunak di Tana Toraja tersebar di beberapa desa yang sudah terbentuk menjadi IKM di antaranya: IKM Kasitulungan di Desa Botang , Kecamatan Makale Utara dengan ketua kelompoknya Bapak Albert, IKM Matallo di Desa Limo, Kecamatan Makale Utara dengan ketua kelompoknya Bapak Didi, IKM Sarira Desa Tumbang datu, Kecamatan Sangala Utara dengan ketua kelompoknya Bapak Allosius Galla, IKM Sikamali Desa Rebon, Kecamatan Rebon dengan ketua kelompoknya Bapak Petrus Bua Toding. Yang masing masing IKM beranggotakan 10-20 orang. Sekarang

keempat IKM dari ke empat desa ini sudah bergabung dalam wadah KUB Pande Manarang yang di ketuai oleh Bapak Marthen Dompas dari Desa Botang. Dalam kesehariannya para perajin ini tidak hanya memproduksi kerajinan cindramata saja, mereka juga mengerjakan kerajinan ukir kayu untuk seni hias dalam pembuatan rumah adat Tana Toraja, sehingga mereka cukup produktif. Para perajin di Tana Toraja mendapatkan perhatian yang sangat serius dari pemerintah daerah maupun pemerintah pusat dengan melakukan pembinaan, pendampingan dalam upaya untuk meningkatkan kreatifitas, produktifitas perajin agar mampu menghasilkan produk-produk yang berkualitas sebagai pendukung pariwisata di Tana Toraja dan terjaga eksistensinya di dunia seni kerajinan di Indonesia, bahkan hasil produksi cindramata dari Tana Toraja dapat terus dipasarkan ke luar daerah terutama ke Bali, Jakarta, dan kota kota besar lainnya di seluruh Indonesia, walaupun saat ini permintaan pasar mengalami penurunan namun kreatifitas, eksistensi, semangat juang tetap terjaga dengan baik. Dalam tahun anggaran 2019 ini yaitu tepatnya tanggal 27 - 31 Agustus dilakukan pendampingan tahap I dan dilanjutkan pada tanggal 14 - 16 September sebagai tahap yang II, yang dilaksanakan oleh Kementerian Perindustrian Republik Indonesia Pusat Jakarta bekerja sama dengan Dinas Perindustrian Daerah setempat, adapun konsentrasi pendampingannya dalam usaha pengembangan desain dan keriwusahaan kepada ke empat kelompok IKM tersebut di atas, disamping juga dalam upaya mengerakkan mendorong produktifitas perajin cindramata di Tana Toraja, sekaligus memetakan potensi wisata di Tana Toraja, sebagai bahan kajian terkait dengan pengembangan produk cindramata agar hasil inovasinya berorientasi pada selera konsumen dan tidak meninggalkan karakter dan ciri khas seni budaya Tana Toraja.



Perajin sedang membuat hiasan dengan teknik ukir



Kegiatan pada saat pendampingan di lokasi IKM kerajinan kayu Tana Toraja



Kegiatan pada saat pendampingan di lokasi IKM kerajinan kayu Tana Toraja

Saat ini jenis cindramata di Tana Toraja dapat diidentifikasi sebagai berikut: cindramata untuk wisata alam, wisata kuliner, wisata relegius, wisata umum.

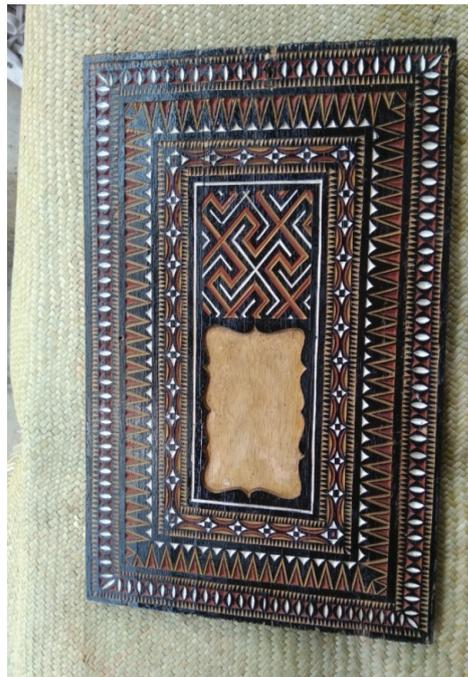
Cindramata untuk wisata kuliner dan wisata alam sampai saat ini belum mendapatkan perhatian yang khusus, hal ini merupakan potensi yang perlu digarap dengan maksimal. Diadakannya vestifal tahunan minum kopi di Tana Toraja yang menghadirkan para pecinta kopi di Tana Toraja bahkan para pecinta kopi dari luar daerah, ini merupakan langkah kongkrit yang sangat positif dari pemerintah daerah untuk mempolulerkan wisata kuliner di Tana Toraja, namun hal ini belum dibarengi dengan kesiapan produk yang lain, salah satunya cindranata yang menjadi produk kenangan, paling tidak kemasan kopi yang yang dihasilkan oleh perajin cindranata Tana Toraja. Peluang ini perlu dipikirkan dan dikembangkan dimasa mendatang sebagai ajang untuk mempromosikan produk-produk yang lain. Selama ini perajin juga belum memikirkan, mendesain secara khusus bentuk-bentuk produk cindramata yang berorientasi dengan potensi obyek wisata dan perkembangan keinginan konsumen, mereka cenderung mengerjakan produk-produk yang sudah ada sekalipun animo pasarnya menurun, mereka sangat sulit melakukan inovasi karena beberapa paktor diantaranya keterbatasan informasi, kemampuan berinovasi dalam mendesain masih sangat rendah, disamping itu mereka merasa nyaman mengerjakan produk yang sudah biasa merka kerjakan sekalipun produk tersebut sudah mulai jenuh dipasaran. Dengan demikian maka dalam pendampingan yang diselenggarakan Kementerian Perindustrian Pusat di bulan Agustus- September yang lalu fokus dalam hal pengembangan desain yang mengarah pada kebutuhan cindramata untuk mendukung pariwisata di Tana Toraja dan manajemen pemasaran, kegiatan ini diharapkan berdampak positif dalam pengembangan cindramata dan mampu mendorong produktifitas para perajin sebagai usaha untuk meningkatkan perekonomian masyarakat.

Mencermati sumber daya alam sebagai bahan baku pembuatan cindramata di Tana Toraja yang cukup memadai seperti pohon kayu uru (cempaka) merupakan peluang yang dapat diekplorasi secara maksimal, namun demikian perlu dilakukan pembudidayaan sebagai antisipasi secara dini, mengingat penggunaan kayu uru di daerah ini cukup banyak, tidak hanya sebagai bahan baku kerajinan saja tetapi juga sebagai bahan pembuatan rumah tradisional (tongkonan). Disamping sumber daya alam yang sangat memadai dan didukung dengan para perajin cindramata di Tana Toraja sebagai sumber tenaga manusia sudah memiliki skill mengukir yang sangat baik, hanya saja dalam pengembangan desain mereka belum terbiasa, maka perlu dorongan dan pendampingan secara berkala. Dengan kedua kekuatan potensi di atas peluang usaha kerajinan cindramata di Tana Toraja sangat menjanjikan, mengingat

obyek pariwisata di daerah ini cukup banyak sebagai tempat pemasaran utama, namun demikian perlu kreatifitas dalam pemasaran dan kreatifitas dalam inovasi produk. Peluang yang lain adalah adanya pandangan masyarakat sebagai ukuran keberhasilan secara ekonomi bagi masyarakat peratau asal Tana Toraja adalah pulang ke kampung halaman mampu membangun rumah adat (tongkonan), hal ini berdampak positif pada perajin ukir, karena disamping mengerjakan kerajinan cindramata mereka juga dapat mengerjakan ukiran rumah adat yang nilainya cukup mahal. Nilai positif lainnya adalah sebagai bagian dalam usaha melestarikan adat istiadat dan seni budaya bangsa yang beragam dan adiluhung. Beberapa jenis cindramata yang diproduksi oleh perajin berupa produk fungsional antara lain: Tempat Tisu, Tempat Abu Rokok, Tempat Tusukan Gigi, Tempat Sendok, Nampan, Alas Gelas, Tempat perhiasan, Tempat Sirih, Gantungan Kain, Gantungan Kunci, Tempat Kartu Nama, Sarung Pisau Khas Toraja, Alat Perlengkapan Upacara. Cindramata sebagai pajangan/ seni hias antara lain: Miniatur Rumah Tongkonan, Hiasan Dinding dengan berbagai bentuk dan ukuran bermotif ukiran khas Toraja, Hiasan Dinding pemandangan alam, Patung miniatur Tau Tau. Cindramata hasil pengembangan antara lain: Tempat Lilin berbagai bentuk dan ukuran, Relief Bunda Maria, Relief Salib, Lampu Dinding, Lampu Duduk, Tempat Pensil, Alas Potong Sayur, Tempat Kartu Mana.



Seni hias relief bunda Maria



Bingkai foto



Miniatur rumah adat Toraja



Hiasan dinding dan nampan



Seni hias patung tau-tau



Seni hias pemandangan



Seni hias patung tau-tau dalam bingkai



Tempat sirih

Dalam meningkatkan perekonomian masyarakat melalui sektor pariwisata dan cindramata, pemerintah daerah yang mengatur kebijakan dan regulasi, sudah seharusnya bersatu padu mendorong, mendampingi segenap lapisan masyarakat yang terlibat di dalamnya, guna tercapainya tujuan bersama yaitu meningkatkan perekonomian masyarakat dengan asas kebersamaan saling bahu membahu



Daftar Pustaka

- Nuryanti, Wiendu . 2012 *Cultural Wonders of Indonesia*. Jakarta : Ministry of Education and Culture Republik Indonesia.
- Palimbong, C. L. 2008 *Mengenal Ragam Hias Toraja*. Tana Toraja: Pemerintah Daerah Tana Toraja.
- Siddarta, Heldawati, Dkk. 1988 *The Crafts of Indonesia*. Singapore: Tien Wab Press
- Sunaryo, Aryo. 2009 *Ornamen Nusantara : Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesia*. Semarang : Dara Press
- Tangdilintin, HC.L.T. 2011 *Toraja dan Kebudayaannya*. Toraja Utara: Lembaga Kajian dan Menulis Sejarah Budaya Sulawesi Selatan.
- Tirtokusumo , Sulisty. 2012 *Warisan Dunia Situs dan Budaya Masyarakat di Indonesia*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.



Limbah Padat Aluminium: Nilai Tambahnya Digali Melalui Seni Kriya

Oleh:

Supriaswoto

Abstraksi

Pendayagunaan limbah padat aluminium sebagai langkah terobosan yang didorong oleh pengalaman penciptaan, kesadaran terhadap problem lingkungan hidup, dan kesejahteraan masyarakat. Upaya itu dilakukan karena limbah tersebut dipandang masih memiliki potensi laten yang dapat digali lebih dalam untuk dijadikan media produk artistik melalui perspektif seni kriya kreatif. Ragam produk lahir melalui pendekatan teknik rasa bahan dalam satu kesatuan penguatan daya tarik keunggulan bahan dan nilai bisnisnya. Penciptaan produk-produk yang notabene dari limbah itu secara positif telah mendapat apresiasi masyarakat sehingga memberi keyakinan kuat bahwa ke depan lebih jauh sangat menarik untuk dikembangkan guna menghadirkan lebih besar nilai tambah secara ekonomi nasional.

Kata kunci: Limbah padat aluminium, Digali, Kriya, Nilai tambah, Kreatif

Latar Belakang

Di era industrialisasi, aluminium salah satu jenis logam yang semakin akrab dalam penggunaan sehari-hari, karena menjadi bahan penting alat kelengkapan rumah tangga seperti wajan, panci, kaleng-kaleng makanan, jemuran maupun produk kelengkapan arsitektur seperti rangka jendela, pintu, dan lainnya. Penggunaan selain itu, secara keilmuan aluminium termasuk golongan logam ringan yang juga dimanfaatkan pada industri pesawat terbang dan mobil. Dalam berbagai kesempatan juga dimanfaatkan oleh para seniman sebagai bahan atau media seni rupa, karya kriya khususnya.

Fleksibilitas aluminium yang terefleksikan dalam industrialisasi produk seperti di atas telah mengantarkan kemajuan besar bagi taraf hidup manusia. Namun di sisi lain sekecil apapun juga terbukti menghasilkan masalah yang terkadang dapat merugikan kehidupan manusia itu sendiri. Betapa tidak, di balik melimpahnya benda-benda hasil produksi itu berakibat pula munculnya banyak material buang atau limbah padat aluminium yang jumlahnya terkadang tidak sedikit. Hal itu bagi kebanyakan orang tentu menjadi masalah yang tidak diharapkan karena sering dianggap dapat merusak lingkungan hidup.

Gambar di bawah ini merupakan contoh limbah padat aluminium yang dihasilkan dari proses produksi barang seperti sisa potongan plat, pipa, dan serbuk gergajian yang sudah menjadi sisa buang. Sisa-sisa dari potongan bahan pembuatan box, vas, frame, ukiran, dan sebagainya hasil produksi barang usaha mikro kecil dan menengah (UMKM). Bentuk potongan itu berupa

lempeng-lempeng aluminium lembaran tipis dalam ukuran yang beraneka ragam.



Gambar 1 Limbah Aluminium

Sumber lahirnya limbah padat aluminium, pertama dari proses pengolahan bahan, limbahnya berbentuk buangan lumpur padat. Kedua, dari barang bekas penggunaan, alat-alat rumah tangga dan sebagainya yang dianggap sudah usang oleh pemiliknya. Ketiga, dari sisa-sisa potongan bahan produksi barang yang sudah tidak digunakan lagi. Kedudukannya di tengah masyarakat dapat diibaratkan sebagai musuh yang harus selalu dilawan, karena memiliki sifat tidak mudah terurai bercampur tanah secara alami sehingga resiko bahaya relatif cukup tinggi bagi kehidupan manusia.

Fenomena pelimbahan di atas merupakan masalah penting yang harus mendapat solusi secara tepat agar lingkungan masyarakat terhindar dari resiko dampak negatif limbah berbahaya itu. Di samping itu juga merupakan tanggapan terhadap reaksi keprihatinan terhadap rendahnya penyerapan tenaga kerja usia produktif saat ini. Ujung yang diharapkan agar dapat menjadi salah satu pemecahan masalah sumber mata pencaharian baru bagi masyarakat, sehingga harus ada upaya pengelolaan secara lebih jauh. Dalam hal ini peran para kreator yang mampu memandang lain dari yang tidak terlihat oleh orang pada umumnya, keberadaan limbah membahayakan itu tidak perlu harus dimusnahkan. Akan tetapi justru sebaliknya potensinya yang tersembunyi dicari dan dimunculkan sebagai sumberdaya bahan untuk dijadikan produk yang lebih berguna dan menarik.

Ada pengalaman pribadi penulis selama beberapa tahun belakangan ini berkecimpung dengan limbah padat aluminium dibuat absraksi kreasi artistik dari bahan yang tebalnya rata-rata hanya 0,2 milimeter. Hasilnya melalui tes pasar ternyata mampu mendapatkan penerimaan secara positif dari masyarakat. Hal itu setidaknya dapat memberi keyakinan bahwa limbah padat aluminium memiliki potensi untuk dikelola secara efektif dan efisien dijadikan produk artistik kekriyaan khususnya. Pengembangannya perlu memanfaatkan teknologi tepat guna serta sistem *digital marketing* produk misalnya untuk menjangkau sasaran pasar yang lebih strategis bagi peningkatan distribusinya, baik nasional maupun internasional.

Peran Penciptaan Kriya

Penciptaan seni kriya telah menandai sejarah bergantinya zaman bersama hadir dalam gaya seni kriya sebagai cerminan peradaban bangsa, Indonesia khususnya. Pembuktian hal itu dapat dilihat dari artefak hasil kemampuan kriyawan mengolah dan memanfaatkan material secara maksimal. Material diolah dijadikan sesuatu produk ciptaan yang melekat pada



kehidupan spririt, etik, dan artistik, baik untuk kehidupan komunal ataupun perorangan. Indonesia sebagai salah satu unsur bangsa di wilayah Asia Tenggara memiliki sumber daya manusia kriyawan dengan hasil ciptaan karya-karya fungsional artistik yang bermakna tinggi, termasuk dari bahan logam khususnya. Unsur bahan limbah pun secara canggih dapat diubahnya dijadikan karya yang bermutu tinggi, seperti zaman logam telah menandai peradaban bangsa.

Sebelum ada pabrikasi logam, kriyawan pencipta secara utuh menjalankan siklus pengolahan logam sejak dari menambang bahan mentah menjadi bahan baku dan mengolahnya menjadi alat-alat dan benda-benda yang berguna. Siklus bahan itu kemudian menjadi benda sisa buang yang dapat kembali diubahnya menjadi benda bernilai lagi jauh lebih tinggi daripada sebelumnya. Contoh fenomena pengolahan logam aluminium bekas untuk produk tuangan atau cor. Selain itu, besi bekas/rongsok mata gergaji oleh seorang ahli tempa besi diubah menjadi pisau tajam yang berguna menunjang kehidupan alat rumah tangga. Jikalau dibanding dengan nilai rupiahnya sebelum menjadi benda baru sangat jauh daripada bahan aslinya.

Sekedar contoh lain, seorang kriyawan/empu yang bertangan dingin telah berhasil mengubah besi rongsok, bekas jembatan, menjadi sebilah keris atau tombak pusaka yang indah bentuk dan maknanya. Nilai harganya sebagaimana pisau di atas jauh berlipat ganda lebih tinggi daripada bahan aslinya. Kecanggihan mengolah rongsok secara terus-menerus menjadi tradisi yang hidup berabad-abad lamanya. Tahun 2005 PBB melalui lembaga budayanya UNESCO mengakui dan memberikan sertifikat karya agung keris Indonesia sebagai warisan dunia tal benda yang sampai kini masih memiliki peran sosial. Dengan sendirinya pengakuan dunia tersebut dapat dimaknai sebagai stimulus penyadaran bahwa kehadiran seni kriya itu identik dengan keberadaan bangsa. Dalam hal ini khusus terkait dengan keberadaan material limbah padat aluminium yang melimpah-ruah tetapi harus ada tatakelola mengangkat kembali. Meskipun disadari tidak harus seperti rongsok besi menjadi keris, tetapi dapat dipetik gagasan mengubah nilainya. Sifat logamnya yang juga berbeda akan memutut metode pengerjaan tidak seperti cara kerja empu membuat keris. Akan tetapi gagasan mengolah limbah itu dapat menjadi model pembelajaran penting yang disesuaikan dengan sifat logam dan kemajuan zaman.

Daya kreatif dan analitis kritis terhadap kandungan sifat limbah padat logam aluminium dapat dimanfaatkan secara maksimal menjadi karya-karya seni kriya kreatif. Mengapa dipilih dalam bentuk seni kriya karena dalam catatan sejarah seni kriya terbukti sifat daya fleksibilitas seni tersebut cukup tinggi. Barang-barang hasil ciptaan dalam bentuk seni kriya dapat diterima oleh hampir segala lapisan masyarakat. Tenaga budaya pendukung seni tersebut juga terus mengalir tidak lain dari generasi ke generasi secara bergantian, tanpa henti melahirkan kesinambungan yang hidup sampai jenjang akademisi. Penunjangnya adalah sumber keahlian sudah berakar kuat dan ditunjang potensi sumber daya alam tambang ataupun hasil pabrikasi bahan yang melimpah dijalankan sebagai salah satu sumber perekonomian selama ini. Meskipun diakui juga bahwa eksistensinya terkadang pasang surut, namun tidak ada bukti seni kriya mati sama sekali, justru yang lama masih hidup diuri-uri bersama yang baru tumbuh.

Di akhir milenium ke-dua peran penciptaan produk seni kriya tersasa dampak positifnya ketika Indonesia digoyang oleh krisis ekonomi 1998 misalnya. Beragam produk kriya dari unsur bahan yang beranekaragam termasuk dari bahan logam ternyata handal memberi kontribusi menghadapi krisis tersebut. Eksistensi seni kriya mampu menyelamatkan perekonomian bangsa dan tetap mampu menyerap banyak tenaga kerja dalam negeri. Di era millennium

ke-tiga yang ditandai oleh kreativitas pelaku usaha oleh generasi baru semakin tampak sadar terhadap pentingnya keberadaan seni kriya, maka penciptaan baru dari logam limbah padat aluminium pun memiliki peluang. Seni kriya beridentitas produk bangsa Indonesia dengan reka penciptaan baru tanpa meninggalkan akar budaya sendiri semakin menjadi daya tarik tersendiri, baik penggemar bangsa sendiri maupun bangsa mancanegara.

Dampak positif yang terjadi muncul dengan subur jenis-jenis kriya logam baru dan lama bersama memasuki produk usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) kriya bisnis. Perannya semakin strategis dalam rangka meningkatkan kehidupan ekonomi bangsa, Indikasi itu terlihat munculnya industri seni kriya, pasar seni kriya di Yogyakarta, Bali, Jakarta sangat ramai sampai mancanegara. Biro jasa pengiriman barang terlihat disibukan oleh pelayanan terhadap UMKM seni kriya bisnis. Di sisi yang sama telah terjadi perkembangan beragam bentuk yang tumbuh dari rancangan terkini akibat selera kekinian. Material logam limbah padat aluminium ditunjang alat-alat mesin baru yang dapat untuk mendukung proses produksi lebih cepat maka baik kualitas dan kuantitasnya meningkat.

Dunia mengakui bahwa seni kriya merupakan produk seni rupa Indonesia sudah mengakar dalam diri penduduknya sehingga pengetahuan proses produksi, alat-alat, bentuk dan ornamentasi sudah dikuasai para kriyawan. Ciri khas kriya, kaya imajinasai kreatif dengan motif ornamentasi dari latar belakang budaya setempat oleh kriyawan pada zamannya. Hal itu dengan sendirinya menginspirasi dan mendorong kesadaran baru kekriyaan kini tidak harus sama dengan yang lama. Dengan berpegang pada akar seni kriya yang telah ada ditambah wawasan yang baru saat ini diciptakan produk baru baik secara material maupun bentuk dan motif-motifnya.

Sifat Aluminium dalam Media Seni

Kajian mendalam terhadap sifat-sifat potensi kandungan limbah padat aluminium menjadi pertimbangan penting sebelum proses produk dimulai agar tidak banyak energy yang terbuang begitu saja. Penggunaannya dalam produk kriya dapat menonjolkan sifat spesifik material aslinya, karena bahan logam tersebut sebagai media seni tanpa menghilangkan sifat alaminya sudah memilikinilai keunikan tersendiri.

Aluminium secara alami warnanya putih, khas hampir seperti perak, menarik karena *finishing* permukaannya dapat dibuat mengkilap tinggi sampai menyilaukan mata. Teknisnya melalui dislep atau digosok dengan cairan kimiawi seperti braso atau lamsol secara berulang-ulang sampai efek mengkilap muncul menggunakan kain katun halus. Efek mengkilap dari *finishing* produk itu menghasilkan daya tarik tersendiri bagi penggemarnya. Selain *finishing* tersebut, aluminium juga dapat disemprotkan warna cat tertentu pada permukaannya dengan terlebih dahulu dicat dasar khusus aluminium. Kesan-kesan warna khas lain efek permukaan yang artistik untuk produk aluminium seni juga dapat dihasilkan dengan teknis bakar pada suhu tertentu. Permukaan aluminium terlebih dahulu diolesi minyak klenetik atau oli jenis tertentu dapat menghasilkan warna sesuai konsep atau ide rancangan akhir.

Aluminium juga memiliki sifat korelasi dengan ide seni kriya karena terkandung daya lentur cukup tinggi. Produksi menghasilkan pengalaman bahwa dalam teknis pengerjaan elemen estetis tertentu, logam tersebut dapat dilengkungkan relatif cukup tinggi dan mudah dipipihkan, dicanai, serta dipahat/diukir dengan ornamentasi cukup lembut. Dalam keadaan dingin dapat dikerjakan dengan tangan atau dengan mesin-mesin alat penunjang produksi karya, seni kriya khususnya. Selain pengerjaan itu, aluminium juga dapat dikerjakan dalam



keadaan panas dengan cara dituang dijadikan produk tuangan atau cor dalam bentuk-bentuk tertentu menggunakan cetakan.

Pertanyaannya bagaimana sifatnya setelah logam aluminium statusnya berubah menjadi limbah, apakah masih tetap mampu dimanfaatkan kembali dijadikan material primer untuk menampung ide seni melalui rekacipta kekriyaan. Menelisik kandungan sifat potensinya yang tersembunyi untuk dikombinasikan dengan metode 'teknis rasa bahan' sekaligus alat-alat serta rancangan ternyata sifatnya tidak banyak berubah. Berdasar kajian empiris yang sebelumnya sudah mempertimbangkan sifat limbah itu tidak sulit menghasilkan karya yang tidak kalah kualitas dibanding bahan nonlimbah. Hanya saja perlu lebih teliti memilah-milah bentuk limbahnya dan mendalami terhadap pemahaman proses percobaan bahan menjadi produk. Dalam hal ini perlu iringan sikap sabar agar tahapan berkarya sesuai tujuan.

Media dalam hal ini limbah padat aluminium mutlak dapat diberi peran sesuai potensi yang dikandungnya terkait erat dengan gagasan dan tujuan penciptaan itu sendiri. Gagasan dalam reka cipta seni kriya ini pun perlu disesuaikan dengan ketersediaan media limbah tersebut beserta karakter yang terkandungnya. Pertimbangan penting lainnya adalah kemampuan media menerima proses bentuknya dengan alat-alat kerja yang tersediakan, di sini sering alat-alat harus dibuat sendiri karena tidak tersedia di pasaran. Apabila karakter limbah media nantinya tidak mampu diproses dengan alat yang tersedia maka tidak mungkin dipaksakan menjadi karya seni kriya yang sempurna, maka harus ada upaya pengolahan dengan cara lain.

Pertimbangan kandungan sifat limbah padat aluminium menyangkut kondisi serat kasar atau lembut, kemungkinan keawetan, pengeroposan, dan seterusnya dikaitkan dengan tujuan untuk apa produk seni itu dibuat mutlak pertimbangan itu diperlukan. Status material sebagai media seni harus dirasakan sebagai bagian dari diri kriyawan kreator penciptanya. Apakah nantinya kuat, kokoh, awet, dan aman digunakan harus hadir bersama-sama memenuhi hal tersebut. Tentu kriyawan juga berperan untuk mengeluarkan potensi media agar memenuhi tujuan menjadi karya seni yang layak dimiliki dan indah penampakannya. Meskipun potensi seninya tidak semata berada pada bahan atau media tetapi media penting dikaji secara mendalam agar menjadi basis kreasi artistik sesuai yang dipersyaratkan.

Material media limbah padat aluminium mentah praseni tidak berarti apa-apa, tidak 'hidup', tetapi setelah nantinya diberi bentuk dan sifat seni maka seolah media itu dapat berdialog dengan bahasa visual mengkomunikasikan perannya. Artinya dalam penemuan benda-benda seni kriya berarti memberi daya hidup terhadap bahan dengan perwujudan dan fungsi tertentu. Limbah seperti dalam tulisan ini pun sama dengan material lain mampu diberi daya hidup mengisi kekosongan produk-produk seni penggerak rasa perasaan dan harapan seseorang.

Limbah di atas didaur melalui metode pendekatan estetis dan teknis rasa bahan agar menjadi media pengembangan wadah ekspresi rekakriya kesenirupaannya. Dampak lanjut limbah padat aluminium tersebut dapat dirasakan positif terhadap manusia penyangganya. Realita bagi sebagian orang yang bergelut mengais rezeki dari mencari limbah aluminium mendapat ganti uang. Dalam pada itu keadaan limbah sama sekali belum diolah sehingga hasil pertambahan nilainya relatif kecil. Hal itu yang juga menjadi pendorong bagaimana agar nilai tukarnya nanti menjadi lebih tinggi. Penulis mengambil peran tanggung jawab keahlian menawarkan alternatif gagasan untuk menaikkan nilai tambah seperti yang dimaksud terakhir itu. Cara yang ditempuh dengan memberi gagasan seni terhadapnya melalui sentuhan artistik kekriyaan tanpa mengesampingkan nilai dasar sifat limbah tersebut.

Reka Cipta

Sejalan dengan disiplin ilmu kriya logam dan perhiasan yang penulis geluti selama ini, pembahasan masalah produksi karya dari cara memanfaatkan limbah padat aluminium merupakan pilihan objek yang sangat menarik. Betapa pemanfaatan itu sudah dilakukan masyarakat, namun potensinya belum digali secara maksimal untuk dipadukan dengan kreativitas seni, sehingga sering membabi buta. Pantas, hasil nilainya pun masih relatif rendah. Seorang kriyawan akademisi penting terlibat berfikir keras mengambil peran bagaimana disiplin ilmu kriya dapat mengubah material buang itu menjadi sesuatu yang bernilai lebih lagi. Tentu itu tidak mudah dijawab jika mengandalkan kebiasaan saja dan tidak memiliki pengalaman penelitian eksperimen kekriyaan yang memadai dari bahan tersebut.

Keberuntungan penulis selama ini telah melakukan penelitian eksperimen penciptaan produk benda-benda dari bahan limbah padat aluminium. Eksperimen telah menghasilkan beberapa jenis karya baru dengan temuan eksperimen memunculkan jawaban proses di atas serta sekaligus capaiannya dapat disuguhkan kepada khalayak melalui pameran dan tulisan ini. Dengan metode dan pendekatan seni kriya limbah yang semula dikawatirkan hanya memberi andil pada persoalan pencemaran lingkungan hidup, justru sebaliknya bukan tidak mungkin bila terus dikembangkan dapat menjadi sumber ekonomi baru yang tidak ada batas waktu berakhirnya.

Limbah logam padat aluminium sisa produksi ternyata dapat diangkat derajatnya lebih tinggi dengan cara diolah lagi melalui perpektif rekayasa cipta kriya logam. Pengolahan menjadi produk seni dengan memilih teknik yang tepat sesuai dengan jenis limbahnya, dalam hal ini penulis memilih teknik pahat dan lipat. Mengapa, karena limbahnya berbentuk tipis dengan ukuran ketebalan rata-rata 0,2 milimeter. Limbah itu dulunya hanya biasa menjadi barang dagangan pengepul yang disetorkan ke produksi pengecoran, kini dari sisa produksi langsung diproses dijadikan benda-benda seni kriya sehingga tidak kehilangan volume. Namun demikian proses produksi perlu dengan percobaan lebih lanjut lagi agar limbah berubah menjadi peluang-peluang berusaha sebagaimana suatu persoalan itu harus dipandang secara positif tidak *mandeg* ke depannya.

Latar belakang akademis yang didukung oleh keilmuan, kemampuan daya cipta seni, dan pengalaman mengunjungi dan melakukan pameran mempunyai peran strategis untuk melakukan eksperimen dan pengujian lebih lanjut. Penerimaan hasil ciptaan seni yang berdampak pada nilai tukar menjadi lebih tinggi dibanding limbah aslinya yang tanpa ada pengalaman rekakriya. Produksi penciptaan selanjutnya dengan proses kreasi tertentu dipadukan dengan diolah bersama motif ornamentasi dan teknik berbasis kreatif, ternyata mampu mengisi ruang kosong produk artistik seni kriya logam Indonesia.

Limbah padat aluminium dalam bentuk potongan tipis-tipis dipadu dengan teknik pahat dan lipat tidak kalah menarik menghasilkan benda anyam logam misalnya. Pertama-tama memulai identifikasi mengenai seberapa tinggi daya lentur dan kemampuan menerima bentuk sesuai ukuran ketebalan yang ada, 0,2 milimeter. Langkah berikutnya penentuan tujuan dan strategi penyediaan alat-alat untuk mendukung produksi seperti pahat, martil, dan alat khusus yang bisa diciptakan sendiri sesuai kebutuhan yang khusus. Berikut penyediaan bahan yang sudah harus melalui pemilahan mana yang masih layak dan jika perlu juga pembersihan dari kotoran. Limbah yang semula sampah dapat mulai dimanfaatkan dan diproses produksi.

Arah pencapaian tujuan penciptaan seni kriya yang proses produksinya mempertimbangan soal teknis rasa alat dan bahan, untuk tujuan apa karya seni dibuat, maka dengan itu mudah menentukan rancangan sekalipun bahan berasal dari limbah buang. Kini ada material sisa produksi UMKM diantaranya berupa potongan pelat aluminium yang tidak perlu lagi dipandang sebelah mata. Meskipun seringkali sudah ada alternatif pemecahan baru namun



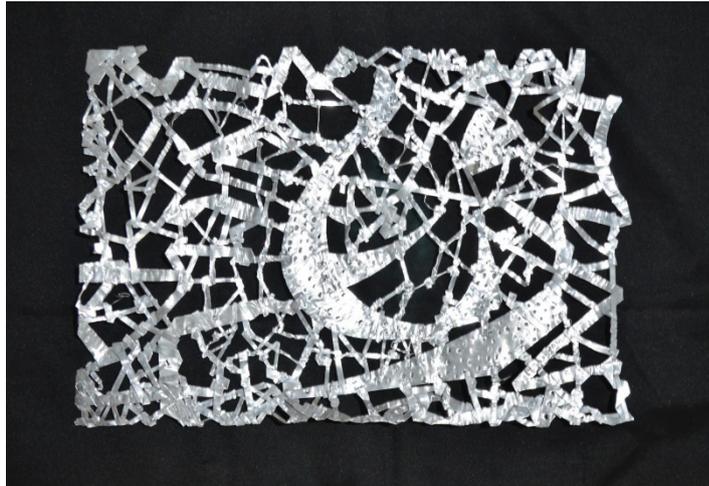
terlihat belum menghasilkan produk baru yang betul-betul baru dan bernilai seni tinggi. Manusia dengan fitrahnya sebagai creator berjalan dinamis menanggapi keinginan diri dan masyarakat lingkungannya yang senantiasa berubah dan berkembang terhadap kebutuhan lahir dan interioritas rohaninya. Hal itu muncul seni kriya dengan material limbah bukan sesuatu yang perlu dicibirkan. Namun daya cipta kriya sudah saatnya diperankan penting untuk menghasilkan karya seni baru termasuk bentuk yang mempunyai kegunaan praktis pun harus dapat tampil indah karena itu prospeks yang harus ditangkap di depannya.

Bentuk produk seni kriya sampai saat ini tidak dibatasi oleh bentuk yang pakai atau murni saja, sudah tiidak penting mempersoalkan hal itu. Perwujudan seni kriya dapat berupa benda fungsional praktis atau lainnya yang penting menampilkan sifat dekat, akrab, dan menyatu dengan kehidupan manusia. Sentuhan nilai seni benda itu penting untuk merangsang bagi penerimaan masyarakat penggemar dengan banyak pilihan yang berbeda-beda. Oleh karenanya seni kriya tidak saja dibuat hanya dengan mempertimbangkan tepat guna praktis atau enak dipakai, tetapi dalam bentuk cita rasa keindahan seni penting ditampilkan serta direproduksi lebih dari satu jumlahnya agar tidak hanya dinikmati oleh kalangan terbatas saja.

Spesifik keberadaan benda pakai yang diberi kreativitas seni perannya menjadi ganda yaitu selain mengemban nilai praktisnya, ia juga mengemban misi seni yang menyenangkan hati seseorang penikmatnya. Visualnya ditampilkan secara unik, bermuatan simbolik, *prestigious*, dan dapat juga bernilai ekonomis. Terkadang dicari dan diperlukan orang bukan sekedar alasan tersebut, tetapi karena ada peran sosialnya, dan pantas sebagai oleh-oleh dan sebagainya. Orang menilai seni biasanya pada hasil jadinya, meskipun dibuat dari material yang dianggap kurang berguna, dalam hal ini limbah padat aluminium. Namun karena ditangani secara dingin maka dapat mengubah keadaan aslinya dan dapat diindustrikan kembali, sehingga dapat dinikmati banyak orang dan memberi kontribusi terhadap kemajuan ekonomi bangsa.



Gambar 2 Produk Tirai



Gambar 3 Ornamenasi artistik kaligrafi



Gambar 4 Bros Kupu-kupu



Gambar 5 Bros Kupu-kupu



Gambar 6 Bros Kupu-kupu



Gambar 7 Coster/tatakan



Gambar 8 Frame foto

Kesimpulan

Manfaat yang diperoleh dari mengolah limbah aluminium adalah dapat melindungi limbah dari pemusnahan, bahkan dapat dijadikan sumber bahan baku baru. Ujungnya menghasilkan pengkayaan produk artistik dan nilai tambah secara ekonomi yang dapat mengurangi

penggunaan bahan baru. Di sisi lain dapat hemat modal uang karena bahan sisa produksi relatif murah, serta tidak lagi terjadi pencermaran. Limbah diproses menjadi bahan baku sehingga tidak ada pembuangan limbah lagi yang ada limbah dicari-cari. Lahir produk seni kriya baru dengan corak dan material baru yang belum banyak digeluti oleh kebanyakan kriyawan. Muncul usaha UMKM lain yang memberi andil dalam pembangunan bangsa melalui penyerapan tenaga kerja dan penyelamatan lingkungan hidup.

Pengelolaan limbah padat logam aluminium khususnya berarti limbah tersebut tidak harus dijadikan musuh lingkungan hidup, justru sebaliknya dijadikan sumber daya alternatif matapencarian dalam menaikkan taraf hidup masyarakat secara ekonomi. Kandungan potensi seni dapat digali lebih dalam untuk dijadikan media produk seni kriya yang tentu sangat menarik kebanyakan pecinta lingkungan dan seni. Pengolahan secara efektif merupakan cara tepat daripada dionggokkan terlalu lama di sekitar rumah produksi atau tempat-tempat penampungan. Pembiaran begitu saja justru akan mengganggu kenyamanan hidup, aktivitas, dan keserasian lingkungan, sangat tidak diharapkan karena produsen penyerap tenaga kerja sekitar pun dapat ditolak oleh masyarakat.

Daftar Pustaka

- Amanto, Hari. dan Daryanto. 1999, *Ilmu Bahan*, PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Outterbridge, Tomas. 1991, *Limbah Padat Di Indonesia: Masalah atau Sumber Daya*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.
- Sahman, Humar. 1993, *Mengenal Dunia Seni Rupa*, IKIP Press, Semarang.
- Sudayat, Irwan. 2015, *Sukses Membangun Industri Kreatif*, Smart Pustaka, Yogyakarta.
- Supriaswoto, 2008, 'Teknologi dan Ekspresi Seni: Pembuatan Perhiasan dan Aksesori dengan Teknik Suntik Logam' Makalah Workshop Kriya logam Faskultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Van Vlack, Lawrence H. 1995, *Ilmu dan Teknologi Bahan* (Terj Sriati Djaprie), Erlangga, Jakarta.



Karya Pameran

Story of Classic

Adnan Isdianto (CV Benya)
126cm x 64cm x 115cm
logam
2019



Coffee Table

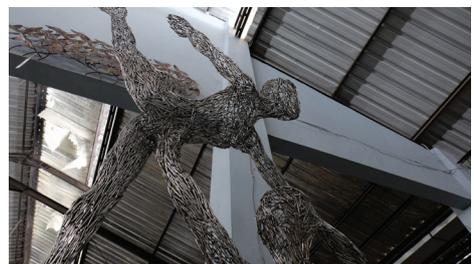
CV Natural House
kursi tinggi 50cm, meja 40cm
logam dan kaca
2019





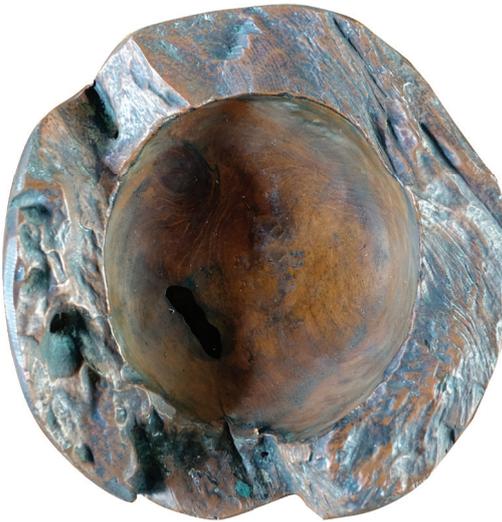
Ballet Double

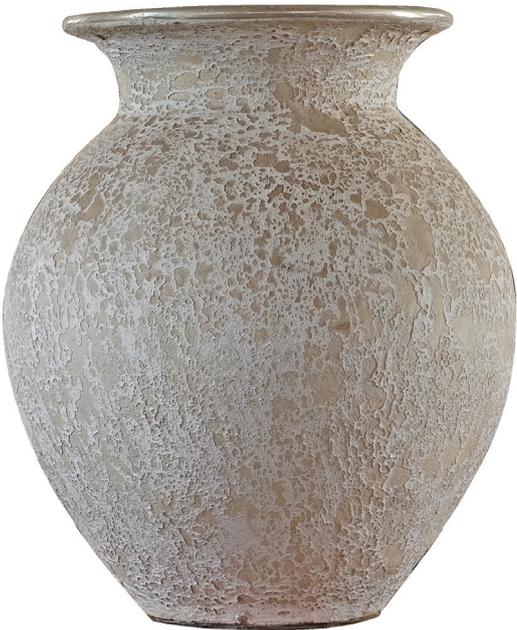
PT.Timboel
16 cm x 60 cm x 280 cm
Silver
2019



Nusantara Handicraft

Agus Dayak Nusantara Jalu Perkasa
multi/dimensi bervariasi
Tanah liat dan besi
2019







Kursi Malas

Bass Gallery
120 cm x 50 cm x 70 cm
Kayu jati
2019





Suara sahabatku, anjing

B. Afiko

14 cm x 14 cm x 50 cm

Stoneware Sukabumi dan Kayu Pinus, finishing gelasir TSG dan hitam
2019



Lagu Dari Dalam

B. Afiko

14 cm x 14 cm x 47 cm

Stoneware Sukabumi dan Kayu Pinus, finishing gelasir TSG dan hitam
2019



Teriaklah

B. Afiko

26 cm x 21 cm x 58 cm

Stoneware Sukabumi dan Kayu Pinus, finishing gelasir TSG dan hitam
2019



Bermain Skatebourt

Sigit Ari Prasetyo

47cm x 16cm x 39cm

Stoneware

2019





Mabuk (Ngombe Ora Ngelak)

(koleksi Program Studi Kriya FSR ISI Yogyakarta)
20cm x 20cm x 30cm
kuningan, kayu, tekstil
2019



Petruk Sunglasses

Alvis
60cm x 56cm x 149cm
plat galvanis, besi cor, alumunium, kawat seng, dan kaca mata
2019



Menabur

Siti Nurhayati
100cm x 200cm
kulit sapi nabati
2019



Save Me

Asep Dadan Iskandar
diameter 80cm
Plat alumunium
2019





Hey Jules

Yuyun Sofiah
35,5cm x 35cm x 44cm
tanah liat, stoneware sukabumi
2019



Hijrah Series

Setyo Ermanto
50cm x 40cm x 20cm
Kuningan
2019



Menyatu

Rina Setyaningsih
169cm x 8cm x 86cm
WD Mangkok Logam
2019



Tambal Pamiluto

Nurohmat
80cm x 200cm
Limbah kertas kemasan
2019





Cermin dan Kaca

Sulistyo
180cm x 50cm x 100cm
Kayu dan cermin
2019



Koleksi Galeri Jurusan Kriya ISI Yogyakarta





DOKUMENTASI PROSES KURATORIAL DAN DISKUSI KARYA



