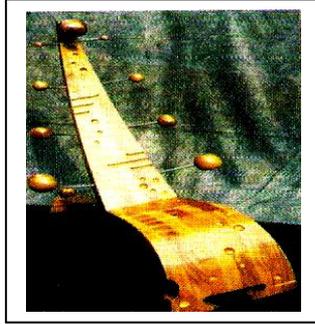


**PRODUK KEKRIYAAN
DALAM RANAH SENIRUPA DAN DESAIN**



**Oleh
Drs. Agus Mulyadi Utomo, M.Erg**

**Hak Cipta @ 2011
ISBN 978-602-98855-0-7
IV + 231 Hal, Ukuran 16 X 21 cm
Cetakan Pertama Maret 2011**



**Penerbit
Institut Seni Indonesia Denpasar
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Bekerjasama Hijrah.M
2011**

Kata Pengantar

Puja dan puji syukur dihaturkan ke hadirat *Allah SWT*, Tuhan semesta alam, karena buku ini yang berjudul: "**Produk Kekriyaan Dalam Ranah Senirupa dan Desain**" dapat terselesaikan.

Penerbitan buku dimaksudkan sebagai buku ajar dan pengayaan untuk pegangan mahasiswa dalam mempelajari produk kekriyaan di FSRD-ISI Denpasar, terutama mengetahui teori-praktek tentang kekriyaan dalam budaya materi dan beberapa catatan penting reposisi Kriya ISI Denpasar.

Pemahaman produk kekriyaan menyangkut pengertian senirupa dan desain, produk, kekriyaan, kerajinan, ergonomi serta sejarah kriya Indonesia. Dilanjutkan dengan pemahaman yang menyangkut beberapa pengertian dan hubungan kriya dengan arsitektur, seni kontemporer, desain dan produk industri. Kemudian membahas tentang konsep penciptaan produk kekriyaan sebagai produk ekspresi, kriya murni dan produk fungsional. Lalu bahasan tentang produk Kekriyaan, dari proses dan konsep Desain, kualitasnya, penilaian dan kriteria menilai serta tak ketinggalan dibahas sepintas tentang Industri Kreatif.

Seperti kata pepatah, buku ini bagaikan "gading yang tak retak", dimana penyajiannya dirasa belum paripurna dengan harapan dimasa mendatang akan disempurnakan sesuai perkembangan ilmu yang ada. Kritik dan saran yang membangun menjadi harapan penulis.

Semoga buku ini bermanfaat bagi mahasiswa dan yang mempelajari produk kekriyaan.

Denpasar, Januari 2011



Drs. Agus Mulyadi Utomo, M.Erg

NIP.195808061987021001

**SAMBUTAN DEKAN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

Pimpinan FSRD-ISI Denpasar, menyambut baik inisiatif Drs. Agus Mulyadi Utomo, M.Erg sebagai dosen di Jurusan Kriya untuk menerbitkan buku yang berjudul "Produk Kekriyaan Dalam Ranah Senirupa dan Desain". Disamping untuk keputakaan, bisa sebagai buku ajar dan sekaligus untuk bahan kajian lebih lanjut. Membuat buku merupakan suatu kelaziman yang dianjurkan sebagai dosen untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik dan agar lebih mudah untuk dipahami, terutama para mahasiswa yang mempelajari kriya. Juga untuk para pembaca pada umumnya.

Sebagai pimpinan FSRD-ISI Denpasar, saya mengucapkan selamat atas keberhasilannya dalam menyelesaikan penulisan buku tersebut di atas. Semoga dapat bermanfaat terutama bagi mahasiswa dan juga sebagai pendorong bagi staf pengajar lainnya untuk berbuat yang sama demi kemajuan FSRD-ISI Denpasar.

Denpasar, Januari 2011

Mengetahui:
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar
Dekan,



Dra. Ni Made Rini, M.Si
NIP. 19570224 198601 2 002



PRODUK KEKRIYAAN DALAM RANAH SENIRUPA DAN DESAIN

Oleh
Drs. Agus Mulyadi Utomo, M.Erg

Prakata

Sambutan Dekan FSRD – ISI Denpasar

Daftar Isi

Bab.

- 1 Pendahuluan**, hal. 1 - 24
 - 1.1 Budaya Materi, hal. 1
 - 1.2 Pro-Kontra Reposisi Kriya, hal. 14
- 2 Pemahaman Produk Kekriyaan**, hal. 25 - 64
 - 2.1 Pengertian Kriya, hal. 26
 - 2.2 Pengertian Kerajinan, hal. 41
 - 2.3 Kesepahaman Kriya – Ergonomi, hal. 45
 - 2.4 Sejarah Kriya Indonesia, hal. 49
- 3. Pemahaman Senirupa dan Desain serta Produk**, hal. 65 - 152
 - 3.1 Pengertian Senirupa, hal. 65
 - 3.2 Seni, Kriya dan Arsitektur, hal. 72
 - 3.3 Pengertian Seni dan Kriya Kontemporer, hal. 94
 - 3.4 Pengertian Desain, hal. 107
 - 3.5 Pengertian Produk, hal. 140
- 4. Konsep Penciptaan Produk Kekriyaan**, hal. 153 - 188
 - 4.1 Produk Ekpresi Seni, hal. 156
 - 4.2 Produk Kriya Murni, hal. 160
 - 4.3 Produk Fungsional, hal. 168
- 5. Produk Kekriyaan**, hal. 189 - 228
 - 5.1 Proses dan Konsep Desain Produk, hal. 193
 - 5.2 Kualitas Produk, hal. 204
 - 5.3 Menilai Karya Seni Rupa Terapan (Seni Kriya), hal. 213
 - 5.4 Kriteria Menilai Karya Produk Kriya, hal. 214
 - 5.5 Industri Kreatif, hal. 220
- Pustaka**, hal 229 - 231



Penerbit
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
Pelaksana:



HIJRAH
Cetakan Pertama Januari 2010
ISBN 978-602-98855-0-7
Desain Cover: Rizkita Ayu Mutiarani
Foto Karya :
F. Fidayanto
Bagus Nugrahanto
Patra Budiade
Mahasiswa ISI Denpasar & Yogyakarta
DII.

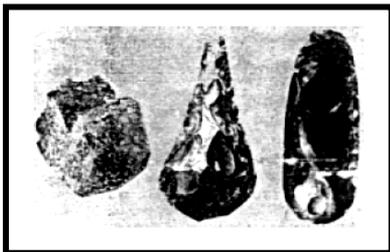
Bab 1

PENDAHULUAN

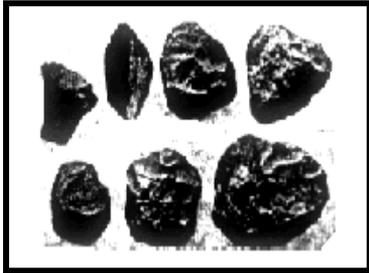
Manusia dalam kehidupan merupakan serangkaian dari masalah-masalah, dimulai dari sejak kelahirannya telah dihadapkan pada berbagai macam tantangan hidup dan kehidupan, yang timbulnya bisa bersumber dari dalam diri, lingkungan alam dan sosial serta budaya, atau saling mempengaruhi atau saling berhubungan satu dengan lainnya. Dengan menggunakan akal, pikiran dan ketrampilannya, manusia pada akhirnya mampu mengatasi dan memecahkan berbagai masalah betapapun rumit dan peliknya, sehingga membuah hasil karya dan pemikiran yang bermanfaat ke arah tingkat kemajuan hidup yang lebih tinggi dan layak.

1.1 Budaya Materi

Bermula dari kebudayaan paling sederhana yang muncul pada zaman batu. Hal tersebut berkaitan dengan tingkat kecerdasan, perasaan dan pengetahuan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang dihadapi pada zaman itu. Untuk menunjang kelangsungan hidup, manusia kemudian membuat alat-alat dari bahan-bahan yang diperoleh di alam sekitar mereka. Sebagai contoh, kapak genggam (lihat Gbr 1,2 dan 3) dan alat-alat perburuan yang dibuat dari tulang dan tanduk binatang.

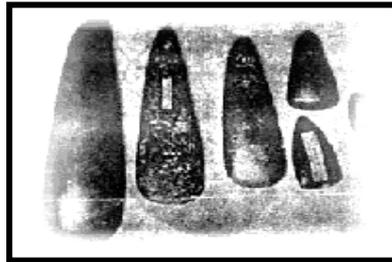


Keterangan Gbr 1:
Kapak Genggam
Zaman
Batu Tua
(Neolitikum)



**Keterangan Gbr 2:
Kapak Genggam
Zaman
Batu Tengah
(*Neolitikum*)**

**Keterangan Gbr 3:
Kapak Genggam
Zaman
Batu Muda
(*Megalitikum*)**



**Keterangan
Gambar 4:
Alat-alat dari
Kerang**

Setiap saat manusia dihadapkan pada suatu sikap untuk bisa mengambil keputusan atau tindakan sebagai suatu reaksi terhadap suatu kebutuhan dan keadaan aman dilingkungan kehidupannya. Kebutuhan dasar yang umumnya berupa makan-minum (*pangan*), sandang (pakaian) dan *papan* (tempat tinggal). Dan bila sudah terpenuhinya kebutuhan dasar (jasmani-material) tersebut, lalu meningkat pada kebutuhan yang bersifat norma-rasa-batiniah, berupa nilai-nilai tertentu,

identitas dan kepribadian serta harga diri atau *prestise* (status-sosial-budaya) yang setiap saat berubah.

Manusia selalu bereaksi. Karena itulah, sebagai sesuatu hal yang menyebabkan manusia melangkah untuk lebih maju dan berkembang. Tindakan untuk bereaksi juga merupakan tanggapan dari sesuatu hal akan kebutuhan, yang bisa saja timbul dari individu atau kelompok masyarakat, baik sebagai makhluk biologis maupun sebagai makhluk sosial-budaya. Bisa dengan reaksi intelektual (akal-ilmiah) atau emosional (rasa-ekspresi) yang didorong oleh kemauan atau kehendak (karsa) untuk senantiasa berusaha memenuhi akan kebutuhan dan memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui. Tindakan berupa kegiatan yang dimulai dari berfikir, merancang hingga mewujudkan benda-benda bernilai, yang sebenarnya untuk memenuhi suatu kebutuhan adalah sebagai hasil dari olah cipta, olah akal, olah rasa dan karsa. Setiap orang tentu ada keinginan untuk bisa mengungkapkan tentang perasaannya, gagasannya, tanggapannya, pendapatnya, sikap dan pengalamannya sebagai naluri yang sebenarnya telah diwarisi secara turun-temurun.

Tiga wujud kebudayaan menurut **Koentjaraningrat** (1974) adalah:

- Pertama, sebagai kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya;
- Kedua, sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan yang berpola dari manusia dalam masyarakat yang disebut sistem sosial;
- Dan ketiga, sebagai benda-benda hasil karya manusia yang biasa disebut kebudayaan fisik. Berupa hasil aktivitas manusia seperti benda-benda nyata atau kasat mata, dapat diraba, dan difoto, mulai benda bangunan besar dan kolosal, lalu candi-candi serta patung atau

arca-arca, pakaian, perhiasan, hingga benda yang kecil peralatan hidup sehari-hari, benda magis-spiritual, juga sampai pada benda seni yang murni emosional.

Pandangan Koentjaraningrat tersebut dalam kenyataan hidup masyarakat sehari-hari tampak sulit dibedakan satu dengan lainnya, karena bisa terjalin menjadi suatu rangkaian yang tidak terpisahkan. Adat-istiadat kebiasaan dan kepercayaan serta agama turut pula mengatur atau memberi arah kepada perbuatan yang menghasilkan benda-benda fisik nyata sebagai wujud dari konsep yang dianggap bernilai atau ideal. Kehadiran benda-benda tentu akan berakibat munculnya ide atau gagasan baru atau benda-benda yang baru pula, demikian seterusnya dan bisa merupakan serangkaian sebab-akibat atau sebagai proses pembelajaran menuju suatu yang lebih baik dan berkembang.

Kemampuan pembuatan produk kriya sudah tampak dalam periode budaya agraris (*agriculture*), yang menunjukkan perkembangan peradaban. Perkembangan yang secara umum diikuti oleh suatu peningkatan kebutuhan hidup yaitu seperti keperluan terhadap peralatan pertanian, dapur, pakaian dan peralatan rumah-tangga lainnya, sehingga orang kemudian memproduksi beberapa produk seperti: pisau atau parang, cangkul, cawan, periuk, tempayan, pakaian, perhiasan, kursi dan mebelair serta perabotan lainnya.

Salah satu cara yang paling penting dalam hubungan antara manusia secara sosial adalah melalui perantara benda-benda (produk). Budaya materi merupakan istilah bagi kajian hubungan manusia-benda: kajian mengenai manfaat benda-benda atau objek-objek. Dengan demikian budaya materi ini menjadi berguna, karena menunjukkan bahwa materi dan budaya selalu berkombinasi dalam hubungan-hubungan

yang spesifik dan bahwa hubungan-hubungan ini dapat menjadi objek studi wilayah artefak yang dikenal luas sebagai budaya materi yang mencakup: alat, peralatan, senjata, ornamen, perkakas domestik, objek-objek relegi, barang-barang antik, artefak primitif, bahan-bahan tradisi, dan lain-lain. Produk kriyaan sebagai artefak merupakan salah satu produk budaya materi yang sangat penting dan merupakan salah satu sarana yang melaluinya dapat diperoleh suatu hubungan dengan masa lalu. Semenjak produk kriya memainkan peran penting dalam kehidupan sosial di masa lalu, misalnya keramik yang tahan waktu atau zaman telah menjadi suatu sumber data yang bernilai untuk merekonstruksi kondisi sosial. Sehingga jejak-jejak perubahan kebudayaan yang tercemin melalui pengalihan teknologi dan gaya keramik dalam suatu masyarakat akan memberikan indikasi informasi yang bernilai tentang peristiwa yang terjadi di masa lalu. Telaah melalui perubahan stilistik, morfologi, dan teknologi akan mencerminkan bagaimana pengaruh dari pembuatan keramik yang inovatif dalam masyarakat maupun akibat-akibat dari konteks sosial dan kultural. Oleh karena itu studi perubahan melalui produk keramik atau melalui kajian terhadap sebab-akibat atau atas reaksi terhadap perubahan tertentu dalam masyarakat pembuatnya akan memberikan informasi tersebut. Seperti juga produk karya seni murni dan arsitektur, objek-objek yang dihasilkan secara industrial dapat dilihat sebagai manifestasi perubahan dalam iklim mental dan sebagai kehendak sejarah. Karena dalam perencanaan (*desain*) yang merupakan upaya secara sadar untuk mengadakan tatanan yang bermakna, sehingga bentuk dari artefak manusia, melalui *desainnya*, dapat dipahami khususnya dalam konteks waktu.

Semua kebudayaan secara konstan berubah, tidak ada kebudayaan yang statis sepenuhnya. Bahkan dalam semua sistem sosio-kultural juga selalu mengalami perubahan,

walaupun tingkat dan bentuk perubahan berbeda-beda dari situasi satu ke situasi lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi tingkat perubahan seperti: perubahan dalam lingkungan fisik, jumlah, penyebaran, komposisi penduduk, kontak dan isolasi, nilai dan sikap, struktur sosial, kebutuhan yang dirasakan, adat-istiadat dan budaya. Sementara itu perubahan pada umumnya akan mengikut sertakan modifikasi dalam lingkungan sosio-kultural atau lingkungan fisik. Lingkungan sosio-kultural lebih menunjuk pada orang, kebudayaan, dan masyarakat, sedangkan lingkungan fisik menunjuk pada tata ekologi tertentu, baik alami maupun buatan manusia (Koentjaraningrat: 1984, 90).

Dalam studi perubahan produk kekriyaan, ada tiga masalah teoritis yang perlu ditelaah dalam kaitannya dengan konteks sosial dan kultural adalah: rangsangan terhadap perubahan, faktor internal dan eksternal dalam proses perubahan, dan arah dalam proses inovasi. Proses perubahan sosial dan kultural menunjukkan berbagai variasi seperti: penemuan, invensi dan difusi. Penemuan adalah suatu kegiatan untuk menjadikan sadar atas sesuatu, terkadang yang telah ada sebelumnya tidak dirasakan dan disadari. Invensi adalah suatu kombinasi baru dari objek-objek atau pengetahuan yang telah ada untuk membuat suatu produk baru atau merupakan suatu sintesis dari bahan dan kondisi atau praktek yang ada sebelumnya. Dalam konteks seperti itu, invensi dapat diartikan sebagai "pembuatan". Perubahan yang berkaitan dengan konteks sosio-kultural tersebut, kaum intelektual berperan sebagai pendahulu dalam pembentukan sistem pengetahuan masyarakat. Di samping itu terdapat kelompok-kelompok pembawa budaya tertentu yang memiliki pengaruh besar dalam menentukan kontur budaya konsumen sebagai konsekuensi kemampuannya di dalam mempengaruhi perkembangan *fashion*, gaya hidup, seni dan budaya.

KEBUTUHAN MANUSIA





Kebutuhan : ---melahirkan karya2 ----Keterampilan ----Produktif ----Ilmu---- Kriya

- Daun kering
- Ranting / dahan kayu
- Tumbuh-tumbuhan / buah-buahan
- Kulit binatang
- Batu-batuan ---Z. Batu Muda (Kapak batu)

Tradisi / Wariskan

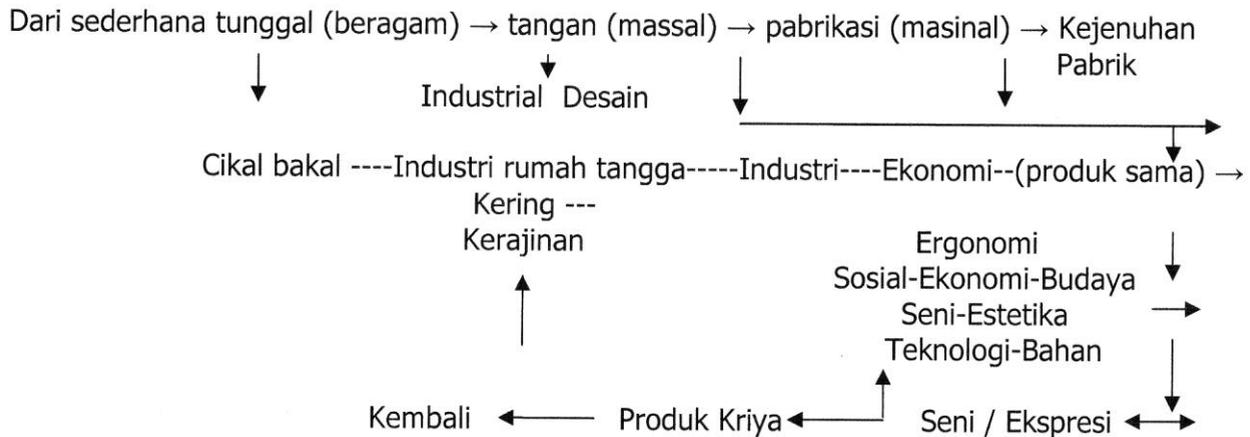
Peralatan

Keahlian Teknik / tukang

Fungsi Guna

Perunggu / logam – Bahan Baru

Hiasan2 Teknik2 baru



Irwin Whitaker : kriyawan / tukang---membuat sesuatu yang menyentuh perasaan/menyenangkan.

Bisa dipandang----menjadi seniman ? **Seniman** : tidak berarti menyenangkan orang lain, bisa membuat sedih, marah, dll.

- Ciri khas Kriya:
- Pekerjaan / Keterampilan tangan - Rumit / jelimet
 - Indah / estetik / menyenangkan - Halus / *finishing* bagus
 - Adiluhung / agung - Pajangan / Hiasan
 - Selera massa / khusus - Ciri lokal daerah

- **Kapak Batu Genggam**
 - **Pisau Potong**
 - **EMPU**
- (orang Ahli / tukang ahli zaman dahulu)**
 terkadang disertai kekuatan gaib
 Tokoh terpandang
 - **Keris**
 - **Tenun**
 - **Ukiran Mebelair**
 - **Anyaman**
 - **Relief**
 - **Patung**
 - **Candi-candi**
 - **Arsitektur**
- **Komunikasi & Informasi**
 - **Mesin**
 - **Elektronik & film**
 - **Produk Industri**
 - **Komputer**
 - **Internet**
 - **Digitel**
- **Industri Kreatif & Ramah Lingkungan**
 - **Globalisasi**

Dalam pembentukan selera kesenian, massa disini mempunyai peranan besar dan penting, sementara itu para investor dan pasar juga ikut berperan besar sebagai pembuat cita rasa massa dan pembentuk nilai-nilai budaya bangsa. Secara luas dibangun oleh kaum intelektual yang mencakup: kreyawan, ahli, peneliti, sarjana, dan seniman serta desainer sebagai sumber daya kreativitas. Daya kreativitas yang dimiliki kaum intelektual tersebut pada gilirannya akan melahirkan berbagai inovasi baru.

Istilah inovasi seringkali digunakan untuk mencakup hasil penemuan dan invensi tersebut, hal ini tentu merupakan pikiran, perilaku, atau sesuatu yang baru, karena secara kualitatif berbeda dari bentuk semula. Sehingga inovasi secara longgar dipandang sebagai adopsi terhadap suatu proses dan bentuk yang baru. Inovasi merupakan suatu ide atau konstelasi ide, tetapi beberapa inovasi yang melalui sifatnya kadangkala hanya tinggal dalam organisasi mental, sementara yang lain mungkin merupakan bentuk ekspresi yang tampak dan nyata.

Inovasi pada produk kriya tampak pada munculnya proses dan bentuk produk baru, suatu produk yang berkembang yang bersifat non-tradisional. Produksi bentuk-bentuk non-tradisional ini didasarkan pada ide-ide dari luar yang tumbuh dari tuntutan konsumen yang terus berubah. Untuk memahami perubahan produk kriya sebagai konsekuensi adopsi inovasi, maka telaah yang memusatkan analisis pada masyarakat, dengan memperhatikan pertama kali pada dasar teknik produksi ekonomisnya adalah menjadi penting. Oleh karena dalam lingkup demikian terjadinya perubahan akan dapat diamati dan dirumuskan tentang perubahan-perubahan seperti teknik proses bahan baku, teknik produksi, mesin-mesin yang memproduksi, pakaian, perabotan, perumahan dan sebagainya, juga merupakan teknik-teknik, dengan melalui

perubahan-perubahan tersebut yang akan mempengaruhi masyarakat (Karl Mennhei, 1985: 119).

Di samping hal tersebut, dalam studi perubahan produk kriya, ada tiga masalah teoritis yang perlu ditelaah dalam kaitannya dengan konteks sosial dan kultural adalah sebagai rangsangan terhadap perubahan, faktor internal dan eksternal dalam proses perubahan serta arah dalam proses inovasi. Berkaitan dengan rangsangan perubahan tersebut, perlu juga memahami karakteristik dari kerajinan tangan (*skill*) itu sendiri.

Secara etnografis faktor-faktor eksternal mencakup berbagai aspek integrasi, ekonomi internasional, penguasaan ekonomi uang komunikasi yang baik dan fasilitas transportasi, suatu peningkatan dalam wisata nasional dan internasional, minimnya bahan bakar dan penebangan hutan dan emigrasi dari daerah pedesaan ke kota-kota.

Tuntutan pasar dan pengembangan pasar wisata merupakan dua kepentingan yang berkait dan berpengaruh pada sistem produk kekriyaan. Sementara itu proses inovasi dan alasan mengapa kelompok tertentu dalam suatu masyarakat memilih untuk memperbaharui pandangan inovasi dalam masyarakat pertukangan atau perajin mencakup dua hal: yakni dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas. Inovasi dari atas ke bawah terjadi manakala pekerja senirupa ahli yang kaya, atau paling tidak telah mapan dalam perdagangannya terikat dalam inovasi. Inovasi dari bawah ke atas melibatkan hal baru, bentuk-bentuk luar yang menduduki sesuatu yang baru, yang tidak memanfaatkan celah ekonorni sebelumnya. Proses inovasi dari atas ke bawah melibatkan pengawasan negara sebagai suatu mekanisme dari atas ke bawah yang membimbing inovasi. Sementara itu proses inovasi dari bawah ke atas berasal dari sumber-sumber di luar kontrol negara.

Evidensi inovasi dari bawah ke atas makin tampak dalam gabungan "orang-orang biasa" dan melibatkan perubahan yang mempertinggi jaminan ekonomi mereka. Sedangkan arah inovasi berkaitan dengan suatu kombinasi antara ekonomi dan martabat (*prestise*), di satu sisi pembaharuan itu memperoleh keuntungan secara ekonomis dan disisi lain mempersyaratkan kepedulian terhadap aspek-aspek kultural yang ada.

Benda-benda fisik yang mempunyai nilai fungsi atau bermanfaat ganda baik untuk perlengkapan hidup sehari-hari maupun untuk keperluan khusus misalnya untuk tujuan keindahan atau dekoratif (pajangan) pada awalnya disebut sebagai benda-benda kriya. Benda-benda kriya yang berasal dari daerah-daerah merupakan lambang atau citra dan cita rasa masyarakat daerah tersebut, sesuai dengan kepribadian masyarakat dilingkungannya yang tentunya ada perbedaan sedikit atau banyak dengan masyarakat daerah lainnya, karena adat kebiasaan atau kepercayaan-agama atau kompleks sistem referensi yang bisa juga berbeda satu dengan yang lain. Semakin khusus dan khas gaya yang dimiliki benda atau produk kriya maka semakin mudah dikenali dan mentradisi serta berkembang mencapai puncak mutu dan kejayaan serta kemudian menjadi bersifat klasik. Lalu bagaimanakah kelanjutan benda-benda kekriyaan dengan wacana kekinian dengan wawasan intelektual (ilmiah) sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern di era global ? Untuk menjawabnya diperlukan pemahaman dan wawasan tentang kekriyaan itu sendiri, terutama bagi para kriyawan muda, pengusaha, pelaku pasar, mahasiswa dan calon mahasiswa, serta perajin untuk dapat memberikan arah dalam pengembangan kriya masa depan. Apalagi kini berkembang wacana dan perdebatan-perdebatan dikalangan praktisi dan akademisi, tentang berbagai hal tentang hasil karya dan konsep pengembangan serta pendidikan di perguruan tinggi seni. Lalu bagaimanakah

kelanjutan benda-benda (produk) kriya dengan wacana kekinian dengan wawasan intelektual (ilmiah) sesuai dengan kebutuhan masyarakat modern di era global ? Untuk menjawabnya tentu diperlukan pemahaman dan wawasan tentang kekriyaan itu sendiri, terutama bagi para kriyawan muda, pengusaha, pelaku pasar, mahasiswa dan perajin untuk dapat memberikan arah dalam pengembangan kriya masa depan. Apalagi kini berkembang wacana dan perdebatan dikalangan praktisi dan akademisi, tentang berbagai hal tentang hasil produk kriya dan konsep pengembangannya serta pendidikan di perguruan tinggi seni.

Kekriyaan memiliki *flesibilitas* yang tinggi, bisa berupa kecendrungan-kecendrungan, bisa perpaduan atau tergantung dari cara mendudukannya serta wawasan yang dipergunakan oleh seniman atau perajin atau *desainer*. Pemahaman tentang kriya perlu diperjelas dan terarah, sehingga sesuai dengan kebutuhan yang makin berkembang dan kompleks seperti kondisi masyarakat saat ini. Pengembangan seni menuju *spesialisasi* kriya, adalah wacana keilmuan yang khas. Untuk bisa eksis secara mandiri, tentunya tidak berada dalam pengertian senirupa umum (awam) yang sepertinya tumpang-tindih (*overlapping*). Wawasan dan pengertian yang jelas akan kekriyaan sangat dibutuhkan, untuk dapat menentukan sikap yang profesional bagi mereka yang menekuni kekriyaan.

1.2 Pro-Kontra Reposisi Kriya

Adalah **Seriyoga Parta S.Sn, M.Sn**, alumni kriya ISI Denpasar, S-2 FSRD-ITB, dosen sekaligus kurator seni ini, menggugat kurikulum institusi perguruan tinggi seni melalui koran dan internet, untuk segera mereposisi kembali tentang ilmu kekriyaan. Ia merasa kriya seni yang dipahami terhimpit antara seni murni dan desain. Walau dipersilakan untuk

memilih, namun diantara kedua pilihan tersebut tak ada satupun diantara keduanya yang berhasil sukses diraih oleh para kriyawan. Bagi mereka yang berkarya seni murni, karya-karya mereka kemudian terbukti tidak mampu bersaing dengan seni lukis dan patung. Dan yang memilih membuat karya-karya fungsional ternyata juga kurang begitu mampu bersaing dengan karya-karya dari para desainer dari bidang lain. Sementara dalam realitas, mereka-mereka itu yang dikategorikan sukses sebagai kriyawan atau perajin tanpa harus lebih dulu mengenyam pendidikan seni kriya. Ternyata diantara mereka ada dari disiplin yang berbeda jauh justru dianggap lebih mampu mengikuti perkembangan pasar, *trend* produk dan menguasai teknologi produksi serta desain, baik untuk komoditas dalam maupun luar negeri (ekspor).

Dalam prakteknya, mahasiswa kriya pada umumnya diberikan keleluasan memilih konsentrasi yang mereka minati, akan tetapi harus pula ditopang dengan bimbingan atau pembekalan yang maksimal dari dosen sesuai dengan pilihan tersebut. Misalnya pilihan untuk berkarya non-fungsional, mahasiswa dibebaskan untuk bereksplorasi menurut minat mereka, mahasiswa diberi semacam wawasan seni yang lebih luas, untuk bisa menghadapi medan seni rupa yang begitu luas, serta mengikuti perkembangan dan perubahan yang terjadi di dalamnya. Sehingga analisis yang tepat bisa melahirkan strategi untuk bisa memasuki pasar kerja atau bisa eksis dalam medan seni rupa itu sendiri. Sehingga karya dan pameran yang umumnya dilaksanakan dari disiplin seni kriya tidak hanya untuk kepuasan diri sendiri saja atau berbicara sendiri ("masturbasi"). Sudah saatnya institusi kekriyaan tidak menjadi 'menara gading' yang jauh dari masyarakat, ber-introspeksi diri dan melihat realitas terkini dilapangan, harus pula melakukan pengkajian terhadap sistem yang ada, mulai dari kurikulum dan implementasinya pada tataran praktek dalam perkuliahan. Yang kini telah diberlakukan di perguruan tinggi adalah

kurikulum yang berbasis kompetensi, dimana mahasiswa diharapkan lebih aktif lagi, yang lebih diutamakan adalah untuk bisa unjuk sikap dan unjuk kerja. Kini tidak lagi sepenuhnya tergantung kepada dosen, yang sebelumnya hanyalah bersifat transfer ilmu. Dimana informasi kini sudah demikian terbuka dan dapat diakses dimana saja dan kapanpun diperlukan, sebagai buku besar dan catatan yang selalu berkembang dan bahkan terbaru melalui internet maupun media cetak serta telekomunikasi selular yang juga semakin canggih.

Ada apa gerangan dengan institusi kekriyaan ? Dalam sebuah essai di media massa lokal di Bali belum lama ini, dosen pengajar kekriyaan ada yang mengeluhkan kondisi mahasiswa yang cenderung lebih memilih membuat karya seni (non-fungsional), namun pada akhirnya aktivitas kekriyaan mereka hanya berhenti pada Tugas Akhir saja. Kemudian setelah lulus mahasiswa belum siap kerja (alias kelimpungan dan kurang percaya diri), terutama dalam menghadapi persaingan yang telah mengglobal saat ini. Ini adalah sebuah persoalan, sebenarnya yang perlu dihadapi dan dicarikan solusinya oleh institusi kekriyaan, yaitu dengan cara memperbaiki kurikulum, dengan memberi bekal kemandirian, mempelajari pemahaman sistem *desain* produk, pasar atau *trend* produk, praktek lapangan serta magang di banyak perusahaan. Dengan demikian, institusi diharapkan lebih banyak bekerjasama dengan pihak lain yang terkait dan swasta, sehingga mengetahui apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh masyarakat dalam mencetak sumber daya yang profesional. Apresiasi masyarakat juga akan terus ditingkatkan dengan memberikan banyak informasi baik media cetak maupun elektronik (internet, dll), promosi dan pameran produk kekriyaan juga harus terus-menerus diupayakan, disamping merupakan jendela informasi dari perkembangan produk kriya dan dalam kerangka menciptakan pasar (*market*) ke depan. Selain itu untuk memberi ruang yang lebih luas dalam

menampung aspirasi dan imajinasi serta kreatifitas mahasiswa yang belum terpuaskan dengan ilmu produk kekriyaan yang ada, maka diperlukan suatu ruang dari mata kuliah kebebasan tanpa batas seperti eksperimen kreatif ataupun industri kreatif dan ditunjang oleh manajemen promosi atau pameran, sehingga mahasiswa atau lulusan memperoleh gambaran senyatanya dalam masyarakat dan menambah keyakinan diri serta siap menghadapi tantangan hidup masa depan.

Orientasi produk kekriyaan harus lebih dipertajam sehingga mampu mengarahkan dan mempersiapkan lulusannya menjadi tenaga profesional dibidangnya. Keberadaan seni kriya yang berada pada titik sumbu antara seni murni dan desain seharusnya dimaknai sebagai sebuah keuntungan atau bekal lebih yang berpotensi positif. Karena dalam prakteknya kedua pelajaran tentang kaidah seni dan desain serta ilmu ergonomi, semuanya wajib dimiliki insan kriya dan harus diberikan pada mahasiswa, ditambah lagi dengan penguasaan teknis dan *craftmanship* adalah sebagai modal dasar. Dengan modal pembekalan tersebut diharapkan insan kriya memiliki keleluasaan bergerak dan bahkan bisa menghasilkan bentuk inovatif, kreatif dan bisa juga unik atau berupa perpaduan-perpaduan dari kombinasi dengan lainnya. Pendampingan dan kepembimbingan yang benar dan terarah, sehingga apapun pilihan yang diambil mahasiswa, untuk menjadi peneliti, pengamat, kurator, pengajar, pengusaha, kriyawan, desainer, atau pun seniman bebas dapat membuahkan hasil yang maksimal. Karena keberhasilan dan kesuksesan mahasiswa pasca kuliah adalah kesuksesan institusi itu sendiri.

Beberapa kali sarasehan atau diskusi masalah kriya seni, dengan serangkaian *workshop* dan pameran kriya seni oleh FSRD-ISI Denpasar. Para pembicara dalam diskusi maupun seminar terdiri dari para akademisi, praktisi dan pengusaha serta curator. Yang pada akhirnya menjadi PR jurusan Kriya ISI

Denpasar untuk mewacanakan reposisi, yang telah terhimpun dari masukan *stakeholders*, *tracer study* untuk membuat pemutakhiran kurikulum yang tepat dan sesuai serta dapat mengikuti perkembangan zaman paling tidak dalam jangka waktu lima tahun ke depan.

Perguruan Tinggi Senirupa wajib memberikan semua ilmu yang bersifat ilmiah (masuk akal) kepada mahasiswanya dalam rangka menunjang keserjanaan kekriyaan itu sendiri, sehingga memiliki bekal dan juga berhak untuk menentukan sikap dan arah (wawasan) sebagai pilihan hidup nantinya, apakah ia sebagai seniman, kriyawan, atau desainer produk, bahkan sebagai PNS, wirausahawan atau praktisi atau pengusaha. Berikut seperti pernyataan Sekjen Depdiknas, **Prof. Dr. Ir. Dodi Nandika, MS**, ketika mengunjungi pameran kriya seni "Dimensi Kriya dalam Keragaman" di Museum Sidik Jari-Denpasar, didampingi Rektor ISI Denpasar **Prof. Dr. I Wayan Rai, MA**, tanggal 29 Mei 2006, mengatakan: "Jika kita berpikiran jernih, sebenarnya "seni"lah yang merupakan keunggulan bangsa kita, bukan teknologi. **Ya, Seni ! tandasnya, sebagai unggulan bangsa memang sudah sangat layak mendapatkan prioritas utama dalam dunia pendidikan** karena sudah menjadi identitas bangsa". Secara pribadi Ia kagum akan karya-karya yang ditampilkan oleh Jurusan Kriya, FSRD-ISI Denpasar. Dan karya pruduk kriya perlu sering ditampilkan dalam pameran seperti ini, agar dikenal luas masyarakat sehingga mampu menjadi unggulan serta alternatif pilihan calon mahasiswa yang siap bersaing dalam era globalisasi.

Akademisi seperti **Drs. I Made Yasana, M.Erg.**, berpengalaman dengan pendidikan desain keramik di Jepang dan *Advanced Profesional Design Produk* di Jerman serta mantan Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan Seni Keramik dan Porselin Bali, mengulas kriya dari persoalan

bahasa sebagai *start* awal pemahaman, bahwa “kriya” dari kata “kerja” yang sepadan dengan kata *craft* dan benda guna dengan ciri dan tujuan yang jelas, ada ketergantungan pada proses sentuhan tangan, dapat diproduksi (dalam jumlah tertentu) dan dapat menjawab persoalan kebutuhan dari luar (masyarakat, bisa pribadi atau golongan tertentu, kesenian art *art*, dll), dimana struktur dan bentuknya bisa bersifat fungsional atau dekoratif atau *pure art*. Yasana juga merunut perkembangan kriya mulai zaman purba, masa penjajahan hingga masa merdeka sekarang ini, yang dalam perkembangannya tidak hanya bersifat simbolik, peralatan, persembahan, *souvenir*, tetapi juga sebagai komoditas (*eksport*) dan untuk sesuatu yang bersifat pribadi atau keilmuan. Lebih lanjut Ia mengatakan bahwa Bali kaya akan potensi kriya yang bersumber dari senirupa dan budaya Bali, tarian, aksara dan suara dan sebagainya, telah menjadi inspirasi rancangan interior maupun eksterior, dan menyesuaikan dengan iklim perubahan dari abad ke abad atau dari decade ke decade dengan cara berfikir baru dan bukan sekedar rasional tapi juga ekspresi. Pada dasarnya, konsumen umumnya membeli atau ingin memiliki produk kriya adalah karena perlu, murah, desain menarik, merek terkenal, buatan luar negeri atau dalam negeri, khas daerah, juga bisa karena iklan dan promosi, pun juga karena status symbol (kebanggaan) tertentu. Intinya tentu ada keindahan, ada ciri khas, murah, terjangkau dan berkepribadian. Berbeda dengan **Wayan Kun Adnyana, S.Sn, M.Sn**, kritikus yang curator muda, yang melihat bahwa “Kriya seni mengayuh antara dua tegangan”. Ia menyoal tentang “kriya seni” dikaitkan dengan terminology sebagai “seni rupa murni”, untuk mensetarakan kedudukan (*modernisme*) ataupun konteks kriya seni yang diimpor dari Barat dengan istilah “*kriya kontemporer*” yang tidak mengakui pembagian seni dan menganggap semua cabang seni adalah sederajat. Ia kurang setuju dan

menyayangkan adanya pembagian program studi kriya seni dan program seni murni pada ranah yang berbeda. Sementara peluang *pluralisme* ekspresi dan medium dalam seni kontemporer dimungkinkan untuk bersatu. Penggunaan istilah kriya seni atau kriya *kontemporer* hanyalah untuk membedakan dengan hasil karya tradisi, seolah-olah ada perbedaan hasil karya (Seni rendah vs seni tinggi) dan usaha pembebasan anti katagori medium, disamping belum mampu mereposisi kriya dari katagori marginal. Ia pun menangkap dua arus kecenderungan karya kriya seni seperti yang kali dipamerkan, pertama hanya untuk membedakannya dengan kerajinan rakyat dan kedua mengikuti arus kriya *kontemporer* namun tetap bersikukuh dengan citra tradisional, sehingga ada tegangan teoritik yang meliputi *term* kriya seni, sehingga terkesan *ambiguitas* sebagai seni rupa dua dunia. Produk kriya yang bisa saja berarti "kerajinan tangan dan sekaligus senirupa sadar konsep" ? Lain lagi dengan **Ir. Ngurah Pratama Citra, MM**, praktisi dan Ketua Umum **Asosiasi Eksportir dan Produsen Handicraft Indonesia** (ASEPHI Bali) yang berkantor di Disperindag Prov. Bali ini, mengungkap persepsi awal bahwa produk kriya tak lebih merupakan "seni terapan", "seni dekoratif" bahkan "kerajinan", karena mengabdikan pada kaidah ketrampilan, penanganan teknis yang nilainya tidak sepadan dengan senirupa murni dimana dikotomi *fine art* diwariskan oleh seni modern Barat. Ia menganggap perlu adanya reposisi untuk menjawab tantangan zaman, termasuk dalam mengisi permintaan pasar, walaupun tetap masih ada idealisme atau identitas (ciri khas). Lebih jauh Citra mengharapkan perguruan tinggi penghasil sarjana kriya memiliki *output expected* yang jelas, setelah lulus sarjana lalu mau apa? Harapannya juga, kurikulum kekriyaan perguruan tinggi haruslah menyesuaikan dengan perkembangan zaman, dengan banyak melakukan penelitian, memanfaatkan tenaga praktisi dan program magang di perusahaan, yang tentunya

menghasilkan lulusan siap kerja atau mempunyai kelebihan lain yang nilai positif. Strateginya adalah dengan cara revitalisasi persepsi dari *stakeholders*, menambah bekal ilmu pariwisata (cenderamata dan pasar ekspor), kombinasi bahan, fasilitasi kegiatan pameran dalam & luar negeri, kolaborasi dengan lembaga di luar ISI, asosiasi, instansi lain, kriyawan atau perajin dalam dan luar Bali. Kriyawan juga sebagai wirausahawan yang tertarik dengan imbalan berupa laba, kebebasan dan kepuasan hidup. Disini para mahasiswa diberi bekal ilmu kewiraswataan atau berwirausaha, sehingga memiliki kemampuan untuk bisa menemukan dan mengevaluasi peluang, mengumpulkan sumber daya, dan dapat bertindak cepat untuk memperoleh keuntungan dari peluang itu. Esensinya untuk memperoleh nilai tambah, di pasar bebas melalui proses pengkombinasian sumber daya, cara-cara baru atau berbeda (pengembangan teknologi, penemuan pengetahuan baru, perbaikan produk dan jasa), efisiensi, menghadapi persaingan dan lainnya. Dengan rangkuman menerapkan nilai kewirausahaan:

- 1) berani mengambil resiko;
- 2) kemampuan menangkap peluang;
- 3) berorientasi ke masa depan;
- 4) tidak cepat puas;
- 5) semangat untuk bersaing;
- 6) kemampuan melakukan inovasi;
- 7) kemampuan dalam memimpin.

Citra sebagai ketua asosiasi ASEPHI Bali mengaku menampung keluhan para anggotanya (32 eksportir) di lapangan dan masyarakat, bahwa sementara ini sarjana kriya jarang ada yang berperanan dan sangat sedikit sekali yang mengisi peluang kerja (dimanfaatkan alumni kriya-ISI), kebanyakan desainer kriya di Bali terdiri dari orang asing (terdaftar sekitar 38 orang) dengan bayaran cukup menggiurkan dengan hasil karya yang tak jauh berbeda

dengan kriyawan ISI Denpasar, dimana tahun 2006 ekspor Bali 80 % (nilai pulus). Sampai kini ada masalah-masalah yang harus bisa terjawab, mau apa dan bagaimana, sehingga kesenjangan yang ada dengan perguruan tinggi diperkecil dan dapat membangun publikasi serta minat untuk menekuni produk kriyawan yang tentunya dapat memberi kesejahteraan. Dunia usaha memang sangat membutuhkan sarjana produk atau kriyawan, ada *segmen* pasar tertentu dan karier di Luar Negeri dan ISI mau mendengar keluhan-keluhan pengusaha yang ada. Menurut Citra, bahwa "perut lapar tidak bisa ditunda-tunda", penelitiannya pula bahwa hampir kriyawan yang eksis di masyarakat tidak keluaran sarjana kriya. Sebagai Ketua ASEPHI, Citra berjanji untuk bisa bekerjasama (membantu) atau mengadakan M.O.U. dengan Kriya ISI Denpasar, dalam hal magang atau kerja praktek, pameran (buku / katalogus) dalam bentuk legal-formal atau maju secara institusi bukan individual. Ia menganggap fihak ISI Denpasar (seperti menara gading) yang belum bisa masuk ke wilayah kantong-kantong yang berkembang di masyarakat, dimana *handicraft* merupakan andalan Bali, belum sepenuhnya dipahami para akademisi dan dicari solusi pengembangannya, sehingga perlu untuk menggandeng praktisi dilapangan untuk menjembatani kesenjangan yang terjadi.

Berbagai tanggapan muncul dari berbagai diskusi, seperti **Drs. Made Radiawan, M.Erg.**, yang menekankan pada struktur dan profesionalisme kriyawan serta *trend* produk. Lalu **Dr. Cok Udiyana, S.Sn, SH, M.Hum.**, menekankan pada nalar dan gagasan cemerlang atau "*Naga saksaka*" (istilah Bali) sebagai strategi terbaik. **Anak Agung Anom, S.Sn.**, pengusaha "Cicak Keramik" yang juga alumni kriya keramik, mengemukakan pengalamannya sebagai rangkaian proses belajar mulai dari mahasiswa hingga menjadi pengusaha dan eksportir. Ia mengharapkan pihak swasta, pemerintah dan perguruan tinggi ada semacam dialog yang

membangun dan memperkuat sektor kriya ini. Kemudian **Drs. Made Jana, M.Sn.**, dengan arah pembelajaran sebagai *fine art* dan maupun produk *desain* akan membantu pengkayaan kekriyaan. Yang tak kalah seru pernyataan **Drs. Wirakesuma, M.Sn**, bahwa semua kegiatan jangan disamakan, tidak bisa digeneralisasikan. Kini disamakan pengertian antara kriya dengan seni atau *art*, karena semua kegiatan itu terkadang menggunakan perasaan atau ekspresi, baik itu fotografi, kriya atau patung maupun lukis. Ia menilai pembuatan kriya di ISI sudah baik, cuma payungnya adalah Seni Rupa dan Desain. Ia mengharapkan jangan hanya mengekor pemikiran Barat, lalu mengekor dan terus mengekor lagi, disini diperlukan 'idealisme' tersendiri untuk membangun kekriyaan dan kepercayaan diri yang lebih kuat, anggapannya bahwa Seni Bali dahulu sebagai prilaku yang "hidup" dan bukan teoritik belaka dari Barat. **Drs. Ketut Muka, M.Si**, menganjurkan di dalam kurikulum ada pengetahuan pariwisata, desain, *art*, ergonomi, dan wirausaha dalam prosentase yang tepat.

Paradigma pengembangan pendidikan kekriyaan perlu berorientasi pada kecakapan hidup, begitulah ungkapan dari **Dr. Drs. I Made Gede Arimbawa, M.Sn**, alumni kriya keramik yang sekarang menjadi staf pengajar di Kriya ISI Denpasar, pada suatu seminar nasional. Ia mensinyalir bahwa kebanyakan mahasiswa kurang mampu menyerap atau beradaptasi dengan perubahan atau perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, disamping itu tidak memiliki pengetahuan untuk bisa merebut pasar kerja dan usaha mandiri. Bertolak dari beberapa isu mengenai mutu lulusan yang dapat memuaskan kebutuhan masyarakat, kurikulum sebaiknya berorientasi kepada kecakapan hidup (*life skill*). Semua itu untuk tujuan lulusan yang siap pakai, siap kerja, siap latih, kompetitif, fleksibel, berwawasan dan terserap pasar kerja serta mampu mengaktualisasi diri menjadi kreator dan inventor.

Sebagai kriyawan, dengan ilmu senirupa dan desain, pengetahuan umum dan teknologi produksi, ditambah dengan ilmu dasar produk kekriyaan itu sendiri dan pengetahuan tentang *market* (pasar) tentunya kepercayaan diri akan hadir, bahkan akan melahirkan inventor baru, yang kreatif dan inovatif yang dengan sendirinya dapat memberikan kepuasan baru dan kesejahteraan. Kekriyaan atau kriya produk adalah bidang keilmuan yang mempelajari pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas berkarya senirupa, yang bertolak dari pendekatan medium, kepekaan estetik, kebutuhan keseharian (*utilitarian*) dan mengandalkan keterampilan manual (*manual dexterity*). Hasil karya kriya produk diutamakan mengandung nilai-nilai, diantaranya keunikan konseptual, tema, imajinatif, emosional dan inderawi (*visual, textile, olfactory*). Kriya juga merupakan metoda berkarya sekaligus mendesain produk yang mengutamakan nilai kualitas, estetika, fungsional-ergonomik, keunikan, tema, makna dan pesan filosofis. Kriya produk di ISI Denpasar lebih difokuskan pada ilmu dan keterampilan dalam menciptakan konsep, bentuk dan gaya (*fashion*) dalam arti luas dalam **industri kreatif**. Karya Kriya produk yang dirancang lebih bersifat eksklusif, memiliki nilai tambah dalam berbagai sisi, karena dalam proses pembuatannya ada yang mengandalkan keterampilan tangan (*handmade*). Pada tahap proses, selain mata kuliah studio juga bisa untuk menambah wawasan mahasiswa. Hal lainnya adalah dimungkinkan pihak lain diajak untuk bisa kerjasama atau tempat magang atau pengenalan dengan disiplin ilmu lain dalam bentuk kerja lapangan atau dengan menghadirkan pakar atau praktisi memberikan ceramah atau kuliah umum, seperti misalnya bidang teknik logam (perhiasan emas, perak, dll), BPPT (keramik: kimia, fisika), arsitektur-interior, computer grafis, busana dan *fashion*, statistik-peneliti, ekonomi-manajemen, pariwisata-budaya, industri dan perdagangan dan sebagainya.

Bab 2

PEMAHAMAN PRODUK KEKRIYAAN

Setengah abad istilah kekriyaan telah digunakan dalam pendidikan, namun demikian sampai sekarang pengertian kriya masih saja menjadi perdebatan dikalangan akademisi dengan interprestasinya sendiri-sendiri. Kajian kekriyaan dilihat dari berbagai pandangan dengan berbagai argumentasi yang berbeda, sehingga berimplikasi pada pemahaman peserta didik serta orientasi penciptaan produk kekriyaan yang berbeda-beda pula. Sulitnya menentukan definisi kriya yang dianggap akurat juga disebabkan oleh adanya perkembangan produk kekriyaan yang begitu pesat, seiring dengan perkembangan IPTEKS itu sendiri. Di samping itu cakupan kriya yang sangat luas serta kreativitas para seniman, kriyawan, perajin dan pengusaha dalam membuat produk kreatif dan inovatif, sehingga agak menyulitkan untuk mendefinisikan kriya secara universal karena akan selalu bersinggungan dengan konsep nilai seni, nilai *desain* dan nilai produk serta nilai yang lainnya.

Sungguh sangat ironis, bila masyarakat masih merasa awam dan kurang akrab dengan istilah kriya, secara umum dipahami oleh masyarakat adalah sebagai kerajinan. Seolah-olah masyarakat tidak mengenal seni kriya, pada hal mereka sebenarnya sudah banyak bergelut dan berjuang dalam bidang tersebut. Mereka tidak memahami bahwa apa yang mereka ciptakan dan menjadi mata pencahariannya adalah bidang kekriyaan. Istilah kriya rupanya hanya dikenal oleh masyarakat akademik, yang mana di lingkungan akademik ini pun masih selalu menjadi ajang perdebatan. Sudah sepantasnya penulis sebagai insan akademis untuk mendiskripsikan kriya dan mensosialisasikan pada masyarakat luas, sehingga produk kekriyaan semakin dikenali dan menjadikan marak tumbuh kembangnya di masyarakat.

Kriya termasuk dalam lingkup dunia seni rupa. Bisa sebagai bagian seni tersendiri, yang terpisah dari seni rupa murni. Jika sebelumnya dikenal ada istilah "seni kriya" sebagai bagian dari "seni murni", namun kemudian menjadi "kriya seni", lalu menjadi berkembang dan disebut dengan istilah "kriya" saja, yang menghasilkan produk kekriyaan dengan penggunaan beragam bahan dan fungsi.

Kriya merupakan peng-Indonesia-an dari istilah Inggris yakni *Craft*, yaitu kemahiran membuat produk yang bernilai *artistik* (buatan seniman) dengan keterampilan tangan, produk yang dihasilkan umumnya eksklusif dan dibuat tunggal, baik atas pesanan ataupun kegiatan kreatif individual. Ciri karya kriya adalah produk yang memiliki nilai keadiluhungan baik dalam segi *estetik* (keindahan) maupun guna. Sedangkan karya kriya yang kemudian dibuat secara massal (produksi) umumnya dikenal sebagai barang atau "produk kerajinan". Gambaran tentang perkembangan produk kekriyaan masa kini, akan dijelaskan mulai dari pemahaman tentang pengertian kriya, lalu tentang pengertian kerajinan yang diikuti hal-hal yang mempengaruhi dalam pekerjaan seperti ergonomi, desain, teknik dan fungsi serta produk itu sendiri. Juga akan dibahas sekilas tentang sejarah tentang kekriyaan Indonesia.

2.1 Pengertian Kriya

Kriya berasal dari kata: "*Creat*" bisa juga dari "*Kria*" atau "*Kriya*" atau "*Kr*" dari bahasa *Sansekerta* yg berarti "kerja", "Karya" (= produk), "*Pakaryan*" (bhs.Jawa), dan pembuatnya atau pekerja atau penganut (orang) disebut "Kriyawan" atau "Pengrajin" atau "Perajin" atau "Karyawan" atau "*Undagi*" (kecakapan atau keterampilan teknik) atau "*Empu*" (cerdik pandai atau ahli yang mumpuni) atau "Ahli Teknik Pertukangan" atau "Ahli Berseni".

Untuk menguak pengertian kriya, sebenarnya berasal dari rumpun senirupa pada umumnya. Dari pengertian *art* (seni Barat), yang semula dari istilah *techne* (bahasa Yunani), yang berarti kecakapan dalam mengolah medium (kemampuan teknik) yang umumnya disebut *craftsmanship*, ide dan sensibilitas estetis. Kecakapan '*techne*' tersebut dipadankan dalam bahasa Jawa Kuno yang diistalahkan dengan kata '*kagunar*', meliputi bidang seni tiga dimensional dan dua dimensional, seperti candi, patung, pahat atau ukir, relief, arsitektur bangunan, lukisan atau gambar, perhiasan atau aksesories, pakaian atau busana, perlengkapan rumah tangga dan mebelair, termasuk seni pertunjukan. Kemudian ada usaha dari berbagai pihak untuk memberikan makna baru di dunia Barat dan memisahkannya dalam *artes liberales* (rumpun seni murni), yang melahirkan 'seni untuk seni' dan semangat *avant garde* serta seni modern sampai seni *post-modern*. Dan *artes servilles* (rumpun seni terapan atau fungsional), berorientasi pada kebutuhan sosial-ekonomi-budaya dan kebutuhan material yang bersifat fungsional. Selanjutnya produk kekriyaan dalam perkembangannya penuh dengan dinamika, sesuai perkembangan zaman dan komunikasi yang bersifat global.

Dalam bahasa Inggris, kata yang berhubungan dengan makna '*kriya*' ditemukan dalam arti '*handycraft*' yaitu berarti pertukangan / keprigelan / ketrampilan tangan. Disini keprigelan, menunjuk keahlian atau ketrampilan yang dapat menghasilkan benda (produk). Sedangkan kata '*craftsman*' berarti tukang, ahli, juru, seniman, kriyawan, yang mempunyai keahlian tertentu sehingga dapat menghasilkan produk kekriyaan, misalnya mebelair, peralatan rumah tangga, dekorasi interior dan eksterior, model-busana, lukisan, patung dan perhiasan atau aksesories lainnya. Disamping itu ada juga '*craftsmanship*' berarti keahlian atau ketrampilan (John M. Echols dan Hasan shadily 1993:153,288).

Pemahaman kriya secara konvensional adalah: kriya sebagai produk kreativitas yang ditunjang dengan kemampuan tangan manusia dan tumbuh dari lingkungan budaya tertentu yang bertumpu pada tradisi, mempunyai sifat etnis, *folkloris*, dan *vernacular*. Kriya selalu melibatkan unsur tempat asal, ketrampilan tangan tinggi, kreatifitas, tradisi dan lingkungan. Secara tradisional kriya selalu disosialisasikan dengan daerah penghasilnya.

Widagdo, menyebut kriya adalah sebagai bentuk budaya dari pra-industri yang masih eksis atau dapat hadir sampai pada masa kini, meskipun dalam konteks yang berbeda. Sebagai produk budaya pra-industri, kriya diciptakan untuk keperluan khusus, yang lebih banyak untuk keperluan seremonial yang sering disebut sebagai karya kriya "*Adiluhung*". Padananannya adalah pada jaman *renaesance* adalah "*High Culture*". Sedangkan karya yang dibuat untuk kebutuhan profan yang disebut dengan "*Mass Culture*". Benda-benda ini mempunyai tujuan pragmatis dan mempunyai manfaat praktis. (Widagdo,1999: 6.)

Joop Ave, secara panjang lebar menjelaskan, berpendapat bahwa kriya secara sederhana disamakan atau dianalogikan dengan kerajinan atau terjemahan sebagai "*craft*" atau "*Handicraft*". Menurutnya kriya memiliki pengertian lebih dari sekedar "*Craft*" yang berarti kerajinan tangan. Meskipun memiliki kesamaan namun kriya memiliki dimensi lain, yang sama dengan karya seni *adiluhung* (bernilai luhur). Secara harfiah salah satu arti *craft* adalah ketrampilan manual (*manual skill*). Produksi *craft* memang memerlukan "*craftsmanship*" yaitu keahlian khusus tidak sekedar tenaga, dalam arti "*labor*" atau "*workmanship*" untuk membedakan dengan kerajinan rakyat. Kriya dan kerajinan walaupun kelihatannya hampir sama, tetapi apabila dicermati lebih dalam sangat berbeda.

Kerajinan dibuat dengan ketrampilan tertentu, tetapi lebih cenderung membutuhkan "*workmanship*", yaitu ketrampilan yang terbentuk karena terbiasa dan dimiliki oleh hampir seluruh masyarakat disuatu daerah tertentu. Sedangkan kriya lebih membutuhkan "*craftsmanship*" (meskipun tentu saja tidak mungkin tidak membutuhkan "*workmanship*") yang dimiliki hanya oleh orang-orang tertentu yang dianggap ahli.

Tadahiro Baba, salah satu pakar kriya modern Jepang mengatakan bahwa esensi kriya adalah barang hasil ciptaan dari kebudayaan sehari-hari (*dialy culture*) berbasis tradisi, historis, kepercayaan nilai-nilai dan iklim lokal. Keberadaan barang kriya akan tetap langgeng di tengah masyarakat, apabila benda tersebut digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan strategi pengembangan produk yang meliputi aspek-aspek kebaruan fungsi, originalitas bentuk dan ketetapan dalam pemilihan atau memerlukan material. Pada dasarnya kriya dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu:

1. Kriya tradisional yang dapat dikategorikan sebagai "*Heritage*" atau benda-benda peninggalan yang terkait dengan budaya suatu daerah tertentu, sangat terkait dengan sejarah dan kehidupan masa lampau, terutama kehidupan para bangsawan, benda-benda yang terkait dengan tradisi, upacara ritual maupun seremonial.
2. Kriya baru yang berbasis tradisi yaitu produk-produk yang dihasilkan dan dipakai saat ini, yaitu kriya sebagai bagian dari kehidupan masa kini yang masih mengakar pada tradisi, sebagai bagian dari suatu "*living culture*".
3. Kriya kontemporer yaitu kriya yang diproduksi berbasiskan bentuk dan gaya tanpa harus terikat dengan tradisi masyarakat. Kriya sebagai ekspresi kriyawan untuk memenuhi kepuasan jiwanya.

Tjetjep Rohendi Rohidi, berpendapat bahwa kriya secara umum dipahami sebagai suatu karya yang dikerjakan dengan menggunakan alat-alat sederhana, mengandalkan kecekatan tangan, dengan dasar industri rumah tangga, dan secara fungsional memiliki kegunaan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan kepentingan ekonomi. Karya kriya sangat kental merefleksikan lingkungan budaya dan geografis tempat karya itu diciptakan. Dalam karya kriya tercermin pula nilai-nilai estetika, etika, dan logika di samping nilai *craftsmanship*. Seni kriya eksplorasinya lebih dititik beratkan pada pencarian nilai-nilai masa lalu, originalitas etnis dan kemurnian, khusus, dan tidak mencitrakan pengembangan kearah produktifitas dengan kualitas yang dapat diandalkan.

Edi Sedyawati, yang juga mengulas kriya mengatakan bahwa kata "kriya" yang digunakan dalam bahasa Indonesia berasal dari kata *sansekerta Kriya(F)*, yang juga diambil alih ke dalam bahasa Jawa Kuna yang artinya " Pekerjaan, tindakan khususnya pekerjaan yang berkenaan dengan upacara keagamaan". Dalam kitab agama Hindu disebutkan, bahwa ada empat konsep yang harus dipahami yang terdiri dari *Jnana, Yoga, Carya*, dan *Kriya*. *Jnana* menjelaskan konsep-konsep tentang kebenaran keagamaan, *Yoga* menjelaskan tentang metode tindakan fisik dan mental untuk menyatukan diri dengan kebenaran tertinggi, *Carya* menjelaskan tentang perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari, dan *Kriya* menjelaskan tentang teknik-teknik pembuatan benda-benda sarana peribadatan seperti candi-candi dan arca-arca dewata. Dengan demikian seni yang dilahirkan lewat jalur *kriya* bukanlah karya seni yang dapat memiliki kebebasan individu melainkan diarahkan pada konsep kebenaran.

Yan-Yan Sunarya, mendefinisikan kriya lebih jauh, Ia menjelaskan bahwa kriya sebagai 'produk' yang dihasilkan dalam suatu proses kegiatan dengan atau tanpa bantuan mesin,

bernilai estetik, keunikan, keakraban, kegunaan dan dapat bukan sekedar hasil ketrampilan dan bakat yang dimiliki semata, tetapi merupakan 'produk' yang sarat pengetahuan, teknologi dan seni. Tidak semua karya yang dibuat dengan ketrampilan tangan dapat disebut kriya. Dalam pemaknaan kriya terdapat batasan-batasan yang dijadikan patokan untuk menyatakan karya tersebut karya kriya. Batasan tersebut adalah wilayah seni dan desain yang merupakan unsur utama dalam penciptaan karya kriya. Perpaduan antara unsur seni dan desain ditambah dengan keahlian khusus (teknis) menyebabkan kriya mempunyai nilai lebih.

Ada pendapat yang mengatakan bahwa istilah 'kriya' sebenarnya digali dari khasanah budaya Indonesia, tepatnya dari budaya Jawa *Inggil* atau tinggi, suatu budaya yang berkembang di dalam lingkup istana pada sistem kerajaan. **Denis Lombard** dalam bukunya berjudul "Nusa Jawa: Silang budaya", Ia menyatakan bahwa 'istilah kriya yang diambil dari *kryan* menunjukkan pada *hierarki strata* pada masa kerajaan Majapahit adalah sebagai berikut; "Pertama-tama terdapat para *mantri*, atau pejabat tinggi serta para *arya* atau kaum bangsawan, lalu para *kryan* yang berstatus *kesatriya* dan para *wali* atau perwira, yang tampaknya juga merupakan semacam golongan bangsawan rendah" (Denis Lombard dalam Gustami, 2002). Juga yang dalam bahasa Jawa ada disebut "*Pakaryan*", adalah merupakan suatu "pekerjaan" yang pada umumnya hasil dari pekerjaan itu sering disebut sebagai "karya". Orang Jawa sering menyebut sesuatu produk hasil dari kehalusan jiwa manusia yang indah-indah dengan istilah "*kagunan*" sebagai sesuatu yang bermanfaat atau berguna. Ada pula yang berpendapat bahwa kata 'kriya' atau 'kria' berasal dari bahasa *Sansekerta* yang berarti "kerja". Juga sering disebut dengan "*kerawitan*" atau "*ngrawit*", umumnya produk yang dihasilkan memang mempunyai tekanan '*jlimef*'

atau *'remitar'* atau 'halus' dan 'rumit' pengerjaannya sebagai hasil dari ketrampilan tangan atau *'ke-prigel-an'* (Inggris: *handicraft*).

Dr. Sudjoko, mengatakan bahwa banyak orang makin tersesat apabila tidak berani menyebut kriyawan adalah seorang kreator atau penggubah, sebab menurut asal kata *'creat'* sama dengan *'kria' atau 'kr'* yang sama-sama berasal dari bahasa *Sanskerta* yang artinya 'kerja' (Sudjoko, 1983).

Sementara itu menurut **Prof. Dr. I Made Bandem** kata "kriya" dalam bahasa Indonesia berarti pekerjaan (ketrampilan tangan). Di dalam bahasa Inggris disebut *craft* berarti energi atau kekuatan. Pada kenyataannya bahwa seni kriya sering dimaksudkan sebagai karya yang dihasilkan karena *skill* atau ketrampilan seseorang". Seni kriya merupakan cabang seni yang menekankan pada ketrampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Kemudian istilah ini diartikan sebagai keterampilan dan dikaitkan dengan sebuah profesi tertentu seperti yang terlihat dalam *craftsworker* (pengrajin). Pada kenyataannya bahwa seni kriya sering dimaksud sebagai karya yang dihasilkan karena *skill* atau ketrampilan seseorang. Diketahui bahwa semua kerja dan ekspresi seni membutuhkan ketrampilan. Dalam tradisi Jawa dikenal sebutan kagunan. Dijelaskan dalam kamus *Bausastra Jawa* definisi kagunan (kegunan) adalah *kepintaran / yeyasan ingkang adipeni / Wudaring pambudi nganakake kaendahan gegambaran, kidung, ngukir-ukir*. Penjelasan itu menunjukkan posisi dan pentingnya ketrampilan dalam membuat benda

sehari-hari, karena itu apabila karya seni dalam penciptaannya tidak didasari dengan kepekaan dan ketrampilan yang baik, maka karya tersebut tidak bisa dinikmati sebagai karya seni. (Bandem, 2002).

Seni kriya oleh **Prof. Dr. Timbul Haryono**, yang mensinyalir berasal dari kata "*Kr*" (bhs. *Sanskerta*) yang berarti

'mengerjakan', dari akar kata tersebut kemudian menjadi 'karya, kriya dan kerja'. Dalam arti khusus adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau obyek yang bernilai seni (Timbul Haryono: 2002).

Dalam pergulatan mengenai asal muasal kriya **Prof. Dr. Soedarso Sp.**, mengungkapkan bahwa "perkataan kriya memang belum lama dipakai dalam bahasa Indonesia; perkataan kriya itu berasal dari bahasa *Sansekerta* yang dalam kamus Wojowasito diberi arti sebagai pekerjaan, perbuatan, dan dari kamus Winter diartikan sebagai '*demel*' atau membuat (Soedarso, dalam Asmudjo, 2000). Soedarso Sp. Menjelaskan bahwa seni kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan kekriyaan (*craftsmanship*) yang tinggi seperti misalnya ukir kayu, seni keramik, anyam-anyaman dan sebagainya. Cabang seni ini merupakan penghasil seni terapan yang kecil-kecil yang pembuatannya memerlukan keahlian yang tinggi, sehingga hampir-hampir si seniman tidak sempat menyisihkan perhatiannya untuk berekspresi. Sesungguhnya dahulu semua seni adalah seni kriya, tetapi dalam perkembangan zaman cabang-cabang seni yang lebih ekspresif, yang murni estetik dan kurang mementingkan kekriyaan memisahkan diri. Namun dalam perkembangannya, selanjutnya seni kriya ada yang menjadi kriya murni seni murni dan kriya seni terapan (produk fungsional) karena desakan kemajuan industri kreatif dewasa ini.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata kriya diartikan sebagai 'pekerjaan tangan'. Demikian juga dalam Kamus Bahasa *Kawi-Indonesia*, kriya diartikan sebagai 'pekerjaan' atau 'perbuatan' (Wojowasito, 1994). Dan orang yang membuat benda-benda kriya disebut sebagai 'kriyawan' atau 'karyawan', namun ada sedikit perbedaannya dari kedua sebutan itu. Pada kriyawan lebih tertuju kepada konseptor pelaksana penciptaan, sedangkan karyawan adalah sebagai pekerja yang memproduksi. Tampaknya di Indonesia masih

belum memasyarakat dalam penggunaan kata 'kriya' dibandingkan dengan kata 'kerajinan' dikarenakan penonjolan pada hal-hal yang bersifat kerja (individual) yang rajin dan telaten. Demikian pula pada instansi pemerintah yang cenderung menyebut benda-benda hasil kerajinan untuk benda-benda kriya. Dari uraian tersebut dapat ditarik satu kata kunci yang dapat menjelaskan pengertian kriya adalah: kerja, pekerjaan, perbuatan, membuat benda, yang dalam hal ini bisa juga diartikan sebagai 'penciptaan produk', khususnya karya fungsional atau seni terapan yang didukung oleh ketrampilan (*skill*) yang tinggi, atau dengan metode teknik reproduksi untuk membuat benda secara massal.

Masuknya agama Hindu dan Budha, memberikan perubahan tidak saja dalam hal kepercayaan, tetapi juga pada sistem sosial dalam masyarakat. Struktur pemerintahan kerajaan dan sistem *kasta* menimbulkan tingkatan status sosial dalam masyarakat. Masuknya pengaruh Hindu-Budha di Indonesia terjadi akibat asimilasi serta adaptasi kebudayaan Hindu-Budha dari India, yang dibawa oleh para pedagang dan pendeta Hindu-Budha tersebut dalam kebudayaan prasejarah di Indonesia. Kedua sistem keagamaan ini mengalami akulturasi dengan kepercayaan yang sudah ada sebelumnya di Indonesia yaitu pengkultusan terhadap arwah nenek-moyang, dan kepercayaan terhadap spirit yang ada yang di pengaruhi alam sekitar. Kemudian kerap tumpang tindih dan bahkan terpadu ke dalam pemujaan-pemujaan *sinkretisme* Hindu-Budha Indonesia (Claire Holt terjemahan Soedarsono, 2000). Tumbuh dan berkembangnya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia, melahirkan kesenian berupa seni ukir dengan aneka ragam hias dan patung perwujudan dewa-dewa. Dalam sistem sosial ini, kemudian lahir sistem pemerintahan kerajaan yang berdasarkan kepada kepercayaan Hindu seperti kerajaan Sriwijaya di Sumatra, kerajaan Kutai di Kalimantan, kerajaan Tarumanagara di Jawa Barat, Mataram Kuno Jawa Tengah, hingga kerajaan Majapahit di Jawa Timur dengan Maha Patih

Gajah Mada yang tersohor, yang kemudian membawa pengaruh Budha-Hindu sampai ke Bali, dan kegiatan seni ukir tradisional sampai sekarang masih diwarisi dan berkembang.

Melalui tradisi besar di Jawa, telah melahirkan istilah kriya untuk menyebut hasil seni yang diciptakan. Senimannya disebut "Abdi Dalem Kriya", yang dewasa ini lebih dikenal dengan sebutan "kriyawan", dimana para kriyawan melakukan pekerjaannya dikukuhkan dengan sebutan "*Kriyar*". Suatu nama yang dapat ditemukan di daerah Yogyakarta, Surakarta, Cirebon, Jepara, dan daerah Jawa lainnya. (Gustami,1991,2). Menyimak pendapat **Prof. SP. Gustami** yang menguraikan bahwa; seni kriya merupakan warisan seni budaya yang *adiluhung*, yang pada zaman kerajaan di Jawa mendapat tempat lebih tinggi dari kerajinan. Seni kriya ini mulanya dikonsumsi oleh kalangan bangsawan dan masyarakat elit. Sedangkan yang disebut kerajinan didukung oleh masyarakat umum atau *kawula alit*, yakni masyarakat yang hidup di luar tembok keraton. Seni kriya dipandang sebagai seni yang unik dan berkualitas tinggi karena didukung oleh *craftmanship* yang juga tinggi. Lain dengan kerajinan dianggap atau dipandang kasar dan terkesan tidak tuntas. Hal ini bisa dibedakan pada pembuatan keris dengan pisau, baik dalam proses, bahan, atau kemampuan si pembuatnya. Lebih lanjut Gustami menjelaskan perbedaan antara kriya dan kerajinan dapat disimak pada profesinya, dimana kriya dimasa lalu yang berada dalam lingkungan istana untuk pembuatnya diberikan gelar *Empu*, yang dalam perwujudannya produknya sangat mementingkan nilai estetika dan kualitas *skill*. Sementara kerajinan yang tumbuh di luar lingkungan istana, si-pembuatnya disebut dengan *Pandhe* (tukang). Perwujudan benda produk kerajinan hanya mengutamakan fungsi dan kegunaan (*kagunan*) yang diperuntukkan untuk mendukung kebutuhan praktis bagi masyarakat atau rakyat (Gustami, 2002). Pengulangan-pengulangan dan minimnya akan pemikiran seni (*art*) ataupun

estetika adalah satu ciri penanda benda kerajinan. Pemisahan yang berdasarkan strata atau kedudukan tersebut mencerminkan posisi dan eksistensi seni kriya di masa lalu di Jawa. Seni kriya bukanlah karya yang dibuat dengan intensitas rajin semata, di dalamnya juga bisa terkandung nilai-nilai keindahan (estetika) dan juga kualitas *skill* yang tinggi. Sedangkan kerajinan tumbuh atas desakan kebutuhan praktis dengan mempergunakan bahan yang tersedia dan berdasarkan pengalaman kerja yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari. Kembali ditegaskan oleh Gustami, bahwa seni kriya adalah karya seni yang unik dan punya karakteristik di dalamnya terkandung muatan-muatan nilai estetik, simbolik, filosofis dan sekaligus bisa fungsional, oleh karena itu dalam proses perwujudannya harus pula didukung *craftmanship* yang tinggi, yang berakibat kehadiran dari seni kriya digolongkan dalam kelompok seni *adiluhung* (Gustami, 1992:71).

Dari beberapa pendapat yang telah dibahas sebelumnya, menjelaskan bahwa wujud awal seni kriya lebih banyak ditujukan sebagai seni pakai (terapan). Praktek seni kriya pada awal-mula bertujuan untuk membuat barang-barang fungsional, baik ditujukan untuk kepentingan keagamaan (religius) atau kebutuhan praktis dalam kehidupan manusia seperti adanya perkakas rumah tangga. Contohnya dapat disaksikan pada artefak-artefak berupa kapak dan perkakas pada jaman batu serta peninggalan-peninggalan dari bahan perunggu pada jaman logam berupa *nekara, moko, candrasa*, kapak, bejana dari logam dan tanah liat, hingga produk perhiasan seperti gelang, kalung dan cincin. Benda-benda tersebut dipakai sebagai perhiasan, pakaian, perlengkapan prosesi upacara ritual adat (suku) serta kegiatan ritual yang bersifat kepercayaan untuk penghormatan terhadap arwah nenek-moyang.

A.S.Hombay, menyatakan bahwa Kriya juga disebut seni terapan (*applied art*) yaitu seni terap yang dibuat dengan teknik ketrampilan yang tinggi untuk mencapai ciri-ciri dekoratif (A.S.Hombay,1963:144). Sedangkan wujud dari kriya dapat dikategorikan kedalam berbagai bidang, tergantung dari cara pengelompokannya. Pengelompokan berdasarkan bahan yang digunakan, misal terdiri dari kriya *bamboo*, kriya kayu, kriya perak, kriya keramik / tanah liat, kriya batik, dan sebagainya. Dilihat dari teknik pembuatannya, maka kriya bisa dibedakan menjadi: kriya ukir / pahat, kriya logam, kriya anyam, dan lain-lain. Disamping itu, dikenal juga sebutan kriya modern dan kriya tradisional.

Arkeolog (UGM), **Atmosudiro**, dkk, memerinci bahwa seni kriya adalah semua hasil karya manusia yang memerlukan keahlian khusus yang berkaitan dengan tangan, sehingga kriya sering disebut kerajinan tangan. Seni kriya dihasilkan melalui keahlian manusia dalam mengolah bahan mentah, menjadi produk dan ruang lingkungannya dapat ditelusuri melalui bahan yang dipergunakan tersebut, diantaranya batu, tanah liat, kayu, logam, benang, tulang, cangkang kerang, kulit, kaca, dedaunan, buah kering, plastik, serat, dll. Seni kriya juga dapat dikelompokkan menurut tujuan penciptaannya dan kegunaannya menjadi fungsi praktis, estetis, simbolis dan religius (Atmosudiro, 2001: 107-110)

Dalam buku 'Tinjauan Kriya Indonesia' dijelaskan secara panjang lebar oleh **Sugeng Toukio M**, sebagai berikut: *Kria* (Jw = *Kriya*; *Bausastra Jawa-Indonesia*) adalah pekerjaan tangan; seperti pandai besi, dalam bahasa *Kawi*, *kriya* juga berarti pekerjaan, perbuatan, upacara. *Kria*; secara umum menunjukkan suatu kegiatan atau aktifitas manusia berkaitan dengan *peyasaan bebarang*. Dari pengertian di atas dapat dirangkum pengertian kriya sebagai berikut:

- Merupakan hasil dari kegiatan manusia yang berkaitan *peyasaan bebarang* (kebutuhan produk) untuk memenuhi kebutuhan manusia.
- Suatu kegiatan yang melibatkan kemahiran dalam memadukan pemakaian bahan dan alat menjadi *bebarang meguna* (produk berguna / fungsional).
- Suatu kegiatan yang mencerminkan kegiatan, ketrampilan, daya nalar untuk menghasilkan kekayaan yang manusiawi, *meguna* dan memiliki nilai keindahan sepadan dengan norma yang berlaku.
- Merupakan pekerjaan yang bertautan dengan ketrampilan tangan dan bersifat *keutasan* (*utas* = tukang, juru, ahli) dalam menghasilkan *karya* yang *meguna* (fungsional).

Seni kriya sebagai salah satu cabang seni rupa yang memiliki akar budaya yang panjang dalam sejarah kebudayaan Indonesia, dimasa lampau hanya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kini dengan kemajuan ilmu, teknologi, seni dan sosial-ekonomi, antara lain adalah sebagai komoditas perdagangan dan pemenuhan kebutuhan ekspresi, kini telah terjadi perubahan yang sangat kompleks.

Peran seni kriyapun kini menjadi semakin berkembang, tidak saja sebagai komponen dalam hal kepercayaan keagamaan, namun juga telah menjadi konsumsi golongan elit tertentu, para pengusaha, pejabat publik yaitu sebagai penanda status sosial. Kondisi tersebut menjadikan kriya sebagai seni yang bersifat elitis karena menduduki posisi terhormat pada masa kini. Hampir tidak berbeda dengan kerajinan, yang cenderung tumbuh dari kalangan masyarakat biasa atau golongan rakyat jelata, menjadi semacam inspirasi yang mencitrakan kedekatan individu, apalagi sebagai *publik figur*, untuk tujuan politis, sosial, ekonomis tertentu atau sebagai bentuk kemapanan ekonomi yang menandai status seseorang. Artinya, tingkatan ekonomi yang dimiliki seseorang dapat

membedakan posisi mereka dari orang lain dengan koleksi produk kriya. Yang secara sederhana kekuasaan ditentukan oleh kemampuan ekonomi individu. Dalam sistem masyarakat modern kondisi ini telah berubah, kaum elit yang sekarang digantikan kalangan konglomerat (pemilik modal). Kondisi ini membawa dampak bagi pada posisi kriya, menjadikan kriya tidak lagi menjadi seni yang bersifat spesial karena posisi terhormatnya di masa lalu dan kini sudah terancam tidak eksis lagi, kriya seni kini menjadi sebuah artefak warisan dari masa lalu. Terlebih lagi dalam industri dan budaya seperti sekarang ini, kedudukan kriya seni, kini telah bergeser sebagai produk kriya obyek pasar, yang diproduksi secara massal dan diperjualbelikan demi kepentingan kegiatan ekonomi. Kriya kini mengalami desakralisasi dari posisi yang terhormat di masa lalu, yang *adiluhung* merupakan artefak yang tetap dihormati namun sekaligus juga direduksi dan diproduksi secara terus-menerus, karena banyak orang membutuhkannya baik untuk perlengkapan rumah tangga, menghiasi setiap rumah tinggal, hotel, kantor, tempat publik yang menyiratkan kemajuan dan apresiasi yang juga telah berkembang melengkapi kegiatan arsitek interior dan eksterior serta rumah mode.

Kehadiran produk kriya pada jenjang pendidikan tinggi adalah sebuah upaya untuk mengangkat harkat kekriyaan dari hanya sebagai artefak, dan untuk menjadikannya sebagai kegiatan seni murni atau seni terapan, yang memiliki nilai tertentu (sebagai pilihan atau alternatif), berwawasan ilmu seni-budaya dan sosial-ekonomis, sehingga bisa eksis dan terhormat sekaligus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman. Inilah tugas berat insan akademis, sebagai agen perubahan, dan kampus bukan lagi sebagai "menara gading" bagi masyarakatnya.

Sejalan dengan perkembangan jaman, konsep kekriyaan pun terus berkembang. Perubahan senantiasa menyertai setiap

gerak laju praktek pembuatan produk kriya, khususnya di kalangan akademis yang mengalami pergeseran orientasi penciptaan dalam seni rupa.

Beberapa sumber menyebut konsep kriya memiliki pengertian yang mirip dengan *'craft'*, istilah tersebut dipergunakan dalam menyebut suatu cabang seni yang mengutamakan ketrampilan dibanding dengan ekspresi (Feldman, Edmund Burk, 1967). Kriya juga dipandang sebagai seni terapan (*applied art*) yang dibuat dengan teknik ketrampilan tinggi untuk mencapai suatu ciri-ciri dekoratif (A.S. Homby, 1963). Dalam bahasa Inggris makna kriya ditemukan dalam pengertian "*handicraft*" yang berarti pertukangan / ketrampilan tangan / *keprigelan*. Sedangkan kata *'craft'* itu sendiri berarti suatu keahlian atau ketrampilan yang menghasilkan benda atau produk. Untuk kata *'craftsman'* yang berarti tukang, ahli, juru, seniman yang memiliki ketrampilan teknik, yang menunjuk kepada seseorang yang dapat menghasilkan benda-benda kriya. Disamping itu ada juga disebut sebagai *'craftsmanship'* yang berarti keahlian atau ketrampilan (John M. Echolss dan Hassan S, 1993). Dalam buku ***Word Book Multimedia Encyclopedia***, pendapat tentang *'craft'* adalah sebagai benda kriya yang diciptakan untuk keperluan dekorasi, atau sebagai sarana ungkapan imajinasi pembuat atau ekspresi seni (Lois Moren, 1977). Pada "kriya" atau "kria" yang berasal dari kata "*creat*" ini, dalam bahasa *Sansekertanya* berarti "kerja" dan bahasa Jawanya disebut "*pakaryan*" serta masyarakat pada umumnya menyebut sebagai "kerajinan". Jika diurai dari akar keilmuannya, masih terus terjadi perdebatan dikalangan praktisi maupun akademisi bidang seni rupa. Bidang kekriyaan atau kerajinan ini menjadi ajang perebutan, antara masuk disiplin ilmu seni murni atau ilmu desain sehingga muncul istilah "kriya seni", "kriya desain" atau "seni kriya" dan "desain kriya". Karena kriya memiliki *fleksibilitas* yang tinggi, bisa berupa kecenderungan-kecenderungan,

berada ditengah-tengah dan tergantung dari kedudukan dan wawasan yang dipergunakan, yang bisa berada di wilayah atau kubu dari seni murni atau seni pakai atau seni produk (seni terapan desain).

2.2 Pengertian Kerajinan

Benda-benda hasil kerja perajin yang selama ini biasa disebut hasil kerajinan, sesungguhnya adalah juga benda-benda kriya. Beberapa sumber menyebutkan konsep kriya memiliki arti yang sama dengan *craft*. Istilah tersebut dipergunakan untuk menyebutkan suatu cabang seni yang mengutamakan keterampilan tangan dibanding ekspresi (Edmun Burk Fledman, 1967: 144). Kerajinan memiliki ciri khas sebagai pekerjaan tangan (*handicraft*) yang termasuk kriya (*craft*). Menurut pendapat Feldman Burk Feldman, kerajinan tangan memiliki ciri-ciri antara lain bahwa:

- 1). Suatu objek buatan tangan, biasanya direncanakan dan dikerjakan oleh orang yang sama. Hal ini biasa dilakukan oleh perajin-seniman, akan tetapi banyak desa kerajinan dengan ekonomi pra-industri, pembagian kerja terjadi, sehingga seniman mungkin menggerakkan desain yang diciptakan oleh orang lain dan tenaga kerja anggota keluarga melaksanakan dengansedikit pengulangan.
- 2). Perajin tidak hanya melaksanakan sendiri seluruh karya, tetapi juga menambah dan mengatur (menyempurnakan) desainnya menurut kebutuhan nasabah atau pelanggannya. Oleh karena itu karakteristik kerajinan tangan mencakup tanggung jawab yang utuh terhadap penciptaan objek dan penyesuaian disain dan pelaksanaan bagi kebutuhan individu patron.

- 3). Keunikan objek kerajinan tangan mungkin didasarkan pada keistimewaan teknik perajin atau keinginan tertentu dari patron.
- 4). Sisi lain kerajinan dalam budaya pra-industri adalah, secara paradoksal, kesamaan relatifnya, dalam artian bahwa variasi dalam detail terjadi karena duplikasi secara absolut tidak mungkin pada barang buatan tangan, walaupun demikian secara umum terdapat sedikit perubahan dari apa yang dilakukan oleh perajin terhadap produk yang dihasilkan. Faktor internal secara pasti mempengaruhi perubahan produk, seperti misalnya pertumbuhan penduduk bertindak sebagai pendorong ekonomi yang kuat, sama pentingnya dengan individu-individu inovatif yang membuka hubungan sosial yang tegas oleh hubungan patron-klien.

Melalui tradisi kecil di Jawa, telah lahir pula istilah "Kerajinan" sebagai sebutan hasil karya yang diciptakan para "perajin". Adapun tempat dimana mereka melakukan kegiatannya disebut "Desa Kerajinan", oleh karenanya istilah ini menjadi lebih memasyarakat dan banyak dipergunakan oleh instansi pemerintah.

Berdasarkan hasil dari penelusuran yang ada dan telah penulis lakukan, maka perlu diketahui pula tentang apa dan bagaimana disebut kerajinan, bersangkutan dengan bentuk, motif, *desain* dan teknik serta *finishing*.

- 1). Kata **kerajinan**, dalam kamus Besar Bahasa Indonesia oleh **Poerwadarminta**, terdapat kata rajin yang diartikan.
 - a). Suka dan giat bekerja, b). Kerap kali melakukan sesuatu, sedangkan kata kerajinan itu sendiri adalah, a). Hal yang bersifat rajin atau kegetolan, b). industri; perusahaan membuat sesuatu; barang-barang hasil pekerjaan tangan; kerajinan rumah tangga atau kerajinan kecil yang dikerjakan dirumah, pekerjaan tangan (bukan dengan

mesin), (1976:792). Dalam "Kamus Besar Bahasa Indonesia" oleh Poerwadarminta, juga ada kata terampil, yang diartikan sebagai cekatan, cakap mengerjakan sesuatu, keterampilan yang berarti kecekatan; kecakapan atau kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat, (1976:1088). Dan menurut **Ermen Makmur** dalam bukunya "Kerajinan Pandai Besi Sumatera Barat", menjelaskan bahwa kerajinan tangan adalah jenis kesenian yang menghasilkan berbagai barang perabotan, hiasan atau barang-barang lain yang artistik, yang terbuat dari bahan kayu, besi, logam, kain dan lain sebagainya, (1995/1966:11).

- 2). **Motif**, menurut **Sayed Muhammad**, yang mengatakan bahwa motif merupakan salah satu aspek psikis yang paling berpengaruh dalam tingkah laku individu. Motif diartikan sebagai suatu keadaan yang sangat kompleks dalam organisme (individu) yang mengarahkan perilakunya kepada satu tujuan, baik disadari atau tidak. Perilaku tersebut bertujuan untuk mendapatkan insentif, jadi dapat disimpulkan bahwa adanya keinginan diluar *need* dan *drives* untuk memperoleh sesuatu hal. *Drives* didasarkan adanya dorongan untuk pemenuhan kebutuhan dasar sedangkan *need* lebih sering digunakan pada keinginan-keinginan kebutuhan yang dianggap kurang dalam suatu kebutuhan-kebutuhan individu, (2007:1). Dan **Poerwadarminta** dalam "Kamus Besar Bahasa Indonesia" menjelaskan bahwa motif itu adalah, a). Sebab-sebab yang menjadi dorongan; tindakan seseorang, b). Dasar pikiran atau pendapat, c). Sesuatu yang menjadi pokok dalam cerita, gambar dan lain sebagainya, (1976:655).
- 3). **Desain**, menurut **A. M. Utomo**, dalam tulisannya di Bali Post yaitu "Mengusut Asal Mula dan Pemahaman *Desain*" menjelaskan bahwa pengertian *desain* menurut terminologinya dari bahasa Latin (*desionare*) atau bahasa

Inggris (*design*). **John Echols** dalam kamusnya mengatakan sebagai potongan, pola, model, mode, konstruksi, tujuan dan rencana. Sedangkan Kamus Webster, pengertian *desain* itu sendiri lebih luas seperti gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, meningkatkan, pikiran, maksud, kejelasan dan seterusnya. Khusus dalam seni rupa, desain dapat diartikan sebagai pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual sedemikian rupa menjadi kesatuan organik dan harmoni antara bagian-bagian serta secara keseluruhan. Dalam proses *desain* dikenal beberapa prinsip *desain* sebagai (a) kesatuan, (b) keseimbangan, (c) perbandingan, (d) tekanan, (e) irama, dan (f) keselarasan, (2004:1). Menurut **Agus Sachari** dalam bukunya "*Desain dan Dunia Kesenirupaan Indonesia dalam Wacana Transformasi Budaya*", membagi dua bentuk dari *desain* itu sendiri: a). *Desain* adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi dan tata hidup manusia serta merupakan cerminan budaya zaman. b). *Desain* adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, *desain* adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu, (2001:10).

- 4). **Teknik**, dalam "Kamus Filsafat" karya **Lorens Bagus** menjelaskan bahwa teknik berasal dari kata Yunani *techne* (seni, keterampilan, kerajinan, kerajinan tangan, suatu sistem atau metode pembuatan atau pengerjaan sesuatu). Istilah ini menunjukkan kepada pengetahuan dan penerapan prinsip-prinsip yang diperlukan dalam menghasilkan objek-objek dan menyelesaikan tujuan-tujuan khusus. Arti *techne* yang umum menunjukkan pada pengetahuan tentang bagaimana mengerjakan atau membuat hal-hal (sebagaimana lawan dari mengapa hal-hal berada sebagaimana adanya); bagaimana mencapai tujuan yang diinginkan atau bagaimana memproduksi

sesuatu (1996:1080-1081). Menurut **Poerwadarminta** dalam "Kamus Umum Bahasa Indonesia" menjelaskan bahwa teknik merupakan, a). Pengetahuan atau kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri, bangunan, mesin dan sebagainya, b). Teknik merupakan cara, kepandaian, membuat sesuatu atau melakukan sesuatu yang berkenaan dengan kesenian, (1976:1035).

- 5). **Finishing**, menyangkut tentang penyelesaian akhir bahan-bahan atau penampilan akhir suatu produk yang siap untuk dipasarkan atau dipamerkan atau dikemas.

2.3 Kesepahaman Kriya - Ergonomi

Pengertian "kriya" yang merujuk sebagai "kerja", sepadan dengan pengertian "*ergonomi*". Ketika para ahli berkumpul untuk memecahkan dan mencari solusi tentang persoalan-persoalan manusia bekerja yang menggunakan alat, menghasilkan produk, penggunaan norma atau aturan atau sistem, untuk bisa mencapai nilai-nilai kemanfaatan, keefisienan, keamanan dan kesehatan serta kenyamanan. Bekerjasama dalam mengatasi hal-hal tersebut, diantaranya bisa saja antar profesi atau gabungan dalam *teamwork*, bisa dari unsur teknisi, manajer atau pengusaha, pengelola perang dan persenjataan (militer), ekonom, hukum, sosial-budaya-kemasyarakatan, dokter, biolog, psikolog, ahli anatomi, agamawan, seniman, kriyawan dan desainer, dsbnya. Tentu mereka-mereka yang mengetahui tentang manusia dengan segala aspeknya yaitu mengenai apa, siapa, mengapa, dimana, bagaimana manusia itu menghasilkan sesuatu kesepakatan atau nilai-nilai positif atau produk tertentu. Kerjasama yang saling mendukung dan menemukan titik temu semua pihak, kemudian melahirkan ilmu "*ergonomic*" yang berasal dari kata

Yunani "**Ergon**" (kerja) dan "**Nomos**" (norma atau aturan). Kerjasama tersebut terpelihara dan terbina tidak hanya untuk proses pembuatan produk, tetapi juga untuk instalasi industri dan inspeksi serta perawatan, juga alat-alat, undang-undang atau peraturan, manajemen serta sarana pembangunan lainnya. Hasil gemilang manusia di ruang angkasa sebagai contoh hasil dari kerjasama multi-disipliner tersebut. Juga pada alat transportasi seperti mobil, pesawat udara, kapal laut, kereta api, traktor, mesin-mesin, dan sebagainya. Karena tuntutan, *ergonomi* berkembang terus dari **mikro ergonomi** menjadi **makro ergonomi** lalu **total ergonomi**. Masuk Indonesia dan Universitas yaitu bagian teknik, kesehatan dan K3, produk dan lainnya, sebagai ilmu multi-disipliner. Terlihat gaungnya *ergonomi*, di Indonesia sejak tahun 1969. Di Amerika disebut dengan Istilah **Human Factor**. Sekarang berkembang menjadi **Human Ergonomic and Human Society**.

Ergonomi menurut **Prof. Manuaba**: adalah Ilmu atau pendekatan multi & interdisipliner untuk menserasikan alat, cara dan lingkungan kerja terhadap kemampuan, kebolehan dan keterbatasan manusia demi tercapainya kesehatan, keselamatan, kenyamanan dan efisiensi yang setinggi-tingginya (Manuaba, 1998). Definisi ergonomi selengkapnya: adalah Ilmu, teknologi dan seni atau pendekatan multi dan interdisipliner untuk menserasikan alat, cara dan lingkungan kerja terhadap kemampuan, kebolehan dan keterbatasan manusia demi tercapainya kesehatan, keselamatan, kenyamanan dan efisiensi yang setinggi-tingginya, melalui pemanfaatan fungsional tubuh manusia secara optimal dan maksimal (Manuaba, 2006).

IEA (*International Ergonomics Association*) pun mendefinisikan ergonomi sebagai ilmu yang mengaplikasikan pengetahuan mengenai kemampuan fisik maupun mental manusia untuk merancang produk, proses, stasiun atau tempat

kerja (workplaces) atau interaksi manusia-mesin (juga lingkungan fisik kerja) yang kompleks. Definisi paling sederhana dan ringkas; adalah studi tentang kerja, dikaitkan dengan kerja fisik (*physical*) dan mental (*psychological*) manusia (Sritomo, 2006). Pendekatan ergonomi yang memanfaatkan kemampuan, kebolehan dan keterbatasan manusia di dalam penetapan pilihan alam, cara dan lingkungan kerja, yang dilakukan sejak awal perencanaan (*conseptual ergonomics*) yang dalam hal ini prinsip-prinsip ergonomik sudah menjadi bagian dari perencanaan menyeluruh. Sedangkan pendekatan ergonomi yang memanfaatkan kemampuan, kebolehan dan keterbatasan manusia di dalam penetapan pilihan alam, cara dan lingkungan kerja, yang diperlukan untuk melakukan perbaikan terhadap system yang sudah ada dinamakan *curative ergonomics*. Pertimbangan alih teknologi diharapkan secara teknis lebih efisien, pekerjaan lebih mudah, memerlukan energi lebih kecil, produktivitas

dapat ditingkatkan, sesuai dengan keahlian operator (pekerja) dan resiko kecelakaan menjadi kecil. Secara ekonomi lebih menguntungkan yakni tidak menimbulkan kesenjangan sosial, tidak menyebabkan timbulnya pengangguran, dapat meningkatkan efisiensi tanpa menambah biaya operasional dan memperpanjang rantai produksi, pemilihan terhadap penggunaan padat karya atau padat modal yang harus dilakukan dengan cara bijaksana. Secara ergonomik tidak menimbulkan kecelakaan atau penyakit, dapat mengurangi kerja fisik dan mental, menciptakan kondisi dan lingkungan kerja yang nyaman sehingga tidak membahayakan kesehatan pekerja dan meningkatkan kepuasan kerja, menciptakan kondisi yang seimbang antara unsur teknik, ekonomi, antropologi, kebudayaan dan system manusia-mesin sehingga efisiensi dapat ditingkatkan. Secara sosio-kultural bisa dipertanggungjawabkan, keharmonisan kultural harus dipertimbangkan agar alih teknologi berjalan maksimal, harus pula mempertimbangkan adat-istiadat, organisasi kerja,

kelompok kerja, agama, norma-norma yang berlaku setempat sehingga tidak terjadi benturan dengan budaya yang sudah ada, dan alih teknologi harus dilakukan secara total dan menyeluruh sehingga benar-benar dapat dikuasai dan dijalankan. Hemat energi dan ramah lingkungan, dimana penggunaan energi harus diminimalisasi, menggunakan sumber energi yang bersih, dan penting untuk memelihara kelangsungan sumber dan produksi sebagaimana kelangsungan dari kultur, dan mengacu standar ISO 9000 atau ISO 14000 serta harus benar-benar diterapkan. Maksudnya adalah bahwa, apabila hendak merancang suatu produk hendaknya benar-benar mempertimbangkan kepentingan dan kesehatan pemakai produk tersebut (*user oriented*). Demikian pula yang maksudnya, bahwa dalam mendesain peralatan, lingkungan kerja dan produk hendaknya benar-benar mempertimbangkan kenyamanan dan kesehatan baik para

pemilik, pekerja, operator atau pengguna produk atau berorientasi kepada manusia secara menyeluruh (*man oriented*). Akhirnya melalui pendekatan **SHIP**, yaitu singkatan dari **S**ystemic, **H**olistic, **I**nterdiscipliner dan **P**articipatory. Suatu pendekatan dalam penerapan ergonomi, yang dilakukan dengan cara: a). *systemic*: semua pekerjaan harus dilakukan dalam satu kesatuan system yang utuh dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan lainnya. b). *holistic*: kajian *komprehenship* berbagai aspek secara menyeluruh yang meliputi aspek teknis, ekonomis, sosial-budaya, lingkungan, *ergonomic* dan psikologi. c). interdisipliner: kajian yang dilakukan secara terintegrasi antara semua aspek atau elemen dari berbagai disiplin ilmu. d). partisipatory : sejak awal perencanaan sudah melibatkan berbagai unsur terkait mulai dari pemilik, operator pengguna produk dan masyarakat setempat.

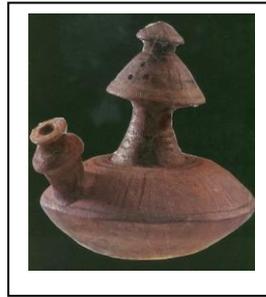
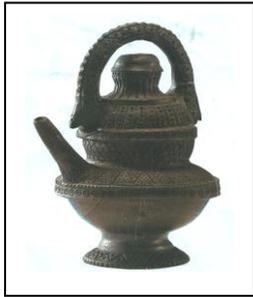
2.4 Sejarah Kriya Indonesia

Ditilik dari sudut manapun tentang *evolusi* manusia, ternyata manusia sejak awal mulanya telah memiliki apa yang disebut akal budi dan memiliki sejumlah kebutuhan material dan spiritual. Kebutuhan hidup dan kehidupan manusia terus berlangsung dari waktu ke waktu, dari tidak memiliki apa-apa, dengan berbekal akal dan pikiran mulai berburu, menghindari ancaman musuh, menyelamatkan diri, berpakaian, berteduh, mencari ketenangan, kenyamanan, kesenangan dan sebagainya. Tidak hanya sekedar mencari makan, tetapi kemudian menetap dan bertani, berkumpul atau bermasyarakat, berbudaya dan berbudi luhur. Perjalanan hidup manusia selanjutnya menunjukkan akan peningkatan cara berfikir dan tingkat kecerdasan untuk memenuhi kebutuhan kehidupan yang semakin kompleks, bahkan kemudian membayangkan, memperkirakan, memperhitungkan dan merencanakan kebutuhan hidup serta kehidupan yang akan dijalani di masa mendatang.

Mengetahui hasil-hasil kriya masa lalu dirasakan perlu dan penting, terutama bagi generasi muda untuk dapat mempelajari dan mengembangkannya serta dapat menghargai hasil budaya sendiri. Sejarah kriya masa lalu sangat sedikit dibahas dan diteliti, karena apresiasi dan minat akan hal itu sangat minim atau langka. Disamping itu literatur kriya kuno Indonesia yang ditulis juga sangat terbatas. Untuk itulah, penulis beranggapan bahwa diperlukan suatu tinjauan kriya kuno yang ada di Indonesia dengan metode eksploratif, yaitu menggali secara mendalam tentang kriya masa lalu dengan mendasar data yang ada dan dianalisis secara kualitatif.

Sesungguhnya kepandaian membuat benda berbahan tanah liat di Indonesia sudah cukup tua umurnya, yaitu sejak zaman Pra-sejarah. Kemampuan membuat kerajinan ini

berlangsung terus hingga memasuki zaman kerajaan Hindu dan Budha. Selanjutnya sampai zaman kerajaan Islam dan zaman Penjajahan. Dalam tulisan ini diungkap kembali hasil-hasil penemuan keramik Pra-sejarah.



Koleksi 2 Kendi Tua, Kuno dan Langka

Sebagai contoh, kepandaian membuat keramik di Indonesia sebenarnya sudah tua umurnya, sebagaimana halnya sejarah keramik diberbagai belahan Dunia, seperti China, Jepang, Mesir, Yunani, Korea, Thailand, Peru, Philipina, Vietnam dan lain sebagainya. Di mana ketrampilan membuat keramik tersebut muncul dan tumbuh secara alami, ada yang tumbuh dalam waktu yang bersamaan tanpa adanya pengaruh hubungan kebudayaan satu dengan lainnya. Kepandaian membuat keramik dapat dikatakan setua manusia mengenal api dan dapat memanfaatkannya. Penemuan teknik membuat keramik ini atau pengetahuan mengenai sifat tanah liat yang mengeras setelah dibakar, diperoleh secara tidak sengaja oleh orang primitif pada zaman Pra-sejarah.

Ralph Mayer dalam bukunya ***A Dictionary of Art Term and Techniques***, menyatakan bahwa kebanyakan seni primitif dibuat dari kayu, batu dan tanah liat, yang diciptakan untuk beberapa tujuan relegi atau tujuan yang praktis (Mayer, 1969). Awal mulanya keramik dibuat cenderung fungsional sebagai "wadah". Inspirasi pembuatan wadah tersebut berasal

dari pemanfaatan buah-buahan berkulit tebal seperti labu, kelapa dan sebagainya, yang isinya dikeluarkan.



**Buah Labu Yang Isinya Dikeluarkan dan Dikeringkan
Difungsikan Sebagai Wadah dan Gayung Air**



Bambu Untuk Teko dan Tempat Air Minum

Juga dari ruas-ruas pohon bambu, daun-daunan berukuran besar seperti daun pisang daun talas dan lainnya. Cekungan

bekas telapak kaki dan batu pada tanah basah yang digenangi air hujan juga memberi inspirasi, dimana air yang tergenang tersebut dapat bertahan lama bahkan bisa berhari-hari lamanya. Berdasarkan kenyataan tersebut, suatu ketika orang memakai keranjang bambu yang dilapisi tanah liat sebagai tempat atau wadah cairan (*liquid*) dan wadah semacam ini tentu tidak bertahan lama. Secara tidak sengaja keranjang tersebut dibuang keperapian dengan maksud untuk dimusnahkan. Namun yang terjadi keranjangnya musnah, sedang tanah pelapis masih tersisa dan ditemukan mengeras dengan meninggalkan bekas anyaman keranjang. Dari pengalaman-pengalaman itulah, orang mulai dengan sengaja membentuk tanah liat secara utuh sebagai wadah dan untuk keperluan religi lainnya.

Dengan diketemukan tanah yang mengeras tersebut, secara tidak sengaja mereka telah menemukan keramik dengan unsur-unsur dekorasinya sekaligus. Lebih lanjut hiasan diterapkan secara sengaja, yaitu menggunakan kulit kerang, kulit kayu, permukaan batu, tali, anyaman, serat tumbuh-tumbuhan, kain atau benda-benda keras lain yang bertekstur atau bermotif, dengan cara mengecapkannya pada permukaan benda dalam keadaan masih basah (lembab) sebelum dibakar.

G. Nelson, dalam bukunya yang berjudul *Ceramics* menulis bahwa suatu kenyataan yang ada pada benda-benda tembikar atau keramik masa Neolitik, tekstur yang banyak ditemukan adalah bekas anyaman (Nelson, 1960). Dengan demikian , jelas bahwa keramik lahir pada mulanya sebagai benda praktis dan sekaligus sebagai benda estetis.

Di Indonesia, keramik jenis gerabah dikenal sejak zaman Pra-sejarah atau zaman Neolitikum, yaitu pada tahun 3.000 sebelum Masehi, dimana manusia saat itu sudah mulai hidup menetap dan bercocok tanam serta membentuk kelompok-kelompok masyarakat. Sebagai masyarakat yang

menetap, hidupnya memerlukan peralatan atau perlengkapan untuk kebutuhan sehari-hari, diantaranya adalah tempat menyimpan cairan (minuman) dan makanan yang dibuat dari gerabah (tanah liat).

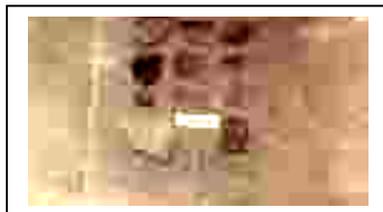
Para pemuka masyarakat / pemimpin, kemudian sangat mempengaruhi kehidupan selanjutnya, dimana orang yang dihormati dan dipercaya tersebut dianggap dapat melindungi warganya, bahkan sampai meninggalpun tetap dapat mempengaruhi manusia yang masih hidup. Muncullah suatu bentuk kepercayaan penghormatan kepada nenek-moyang, sebagai penghormatan maka dibuatlah perlambangan-perlambangan dan pemujaan-pemujaan untuk menenangkan arwah nenek moyang mereka. Penyertaan benda kubur seperti patung kecil (*figurin*), manik-manik serta tempat makanan dan minuman merupakan bentuk penghormatan leluhur sebagai bekal dalam perjalanan ke alam baka. Peruk kecil berisi perhiasan dan periuk besar berisi tulang-belulang adalah hasil tradisi kepercayaan masyarakat di zaman Pra-sejarah.

Diantara Langsa di Aceh dan Medan, di pantai timur laut Sumatera, yaitu di Bukit Kulit Kerang, telah diketemukan berupa pecahan-pecahan periuk belanga. Pecahan gerabah tersebut sangat kecil, sehingga sulit diketahui bentuk atau wujud semula. Yang diketahui ada yang berhias dan ada yang polos. Hiasan yang tampak pada penemuan itu adalah berupa goresan atau bekas teraan benda keras, disamping itu ada motif bujur sangkar atau relief dan lain-lainnya. Kebudayaan kulit kerang di zaman Mesolitikum dikenal sebagai kebudayaan “ ***Kjokkenmoddinger***”. Rupanya bentuk kebudayaan kulit kerang ini bertahan lama, sedangkan ditempat lain pada waktu yang sama telah dimulai masa *Neolitikum*.

Lain halnya dengan **Van Es**, Ia menemukan pecahan-pecahan gerabah di deretan bukit pasir tua di antara pesisir selatan Yogyakarta dan Pacitan, menurutnya berasal dari masa Neolitik. Adapun pecahan-pecahan gerabah itu, banyak berupa hiasan anyaman dan hiasan tali atau *meander*. Juga di pantai selatan pulau Jawa juga ditemukan pecahan-pecahan gerabah dengan hiasan kain (tekstil). Dari hasil penemuan tersebut, kiranya pada masa *Neolitikum* di Indonesia sudah ada suatu kemampuan untuk mengungkapkan perasaan estetis yang diterapkan pada benda pakai keperluan sehari-hari. Benda gerabah dihias semata-mata agar benda tersebut lebih menarik saja dan akrab dengan si pemakai, tidak ada pretensi lain.

Gerabah yang diselidiki oleh **L. Onvlee**, ditemukan di kuburan di Melolo (Sumba), mempunyai sifat yang lain lagi. Di dalam *buyung* (periuk-belanga) yang ditemukan terdapat banyak tulang-belulang dan tengkorak manusia. Selain itu terdapat benda kubur semacam guci atau kendi berukuran kecil, dimana leher dan kepala kendi berbentuk kepala manusia, terkadang dihiasi gambar wajah-wajah. Pada badan kendi dihiasi dengan garis-garis yang silang-menyilang atau segi tiga, yang digores ketika tanah liat masih basah sebelum dibakar. Guci semacam kendi tersebut ada kalanya berisi kulit kerang atau semacam perlambangan untuk makanan dan minuman sebagai bekal arwah nenek moyang.

Tradisi penguburan jenazah dengan tempayan, ditemukan tersebar di berbagai tempat di Indonesia, seperti di Anyer (Jawa Barat), Sa'bang (Sulawesi Selatan), Roti (Nusa Tenggara Timur) dan Gilimanuk , Bali (Kempers, 1960 & Utomo, 1995).



**Berbagai
Fragmen
Temuan di
Gilimanuk**

Keramik untuk kebutuhan rumah tangga terutama tempat makanan dan minuman masa Pra-sejarah, dibuat sangat sederhana dan kebanyakan dengan teknik tatap batu atau kayu, tanpa hiasan atau polos. Kendi, periuk, piring yang semuanya dari gerabah ada yang polos dan ada yang dihias. Berbagai fragmen gerabah ditemukan di Gilimanuk, Bali, dengan berbagai hiasan seperti tali, kulit kerang , hiasan jaring-jaring dan lainnya.

Bersamaan dengan masa Megalitikum dan Perunggu, gerabah dibutuhkan sebagai sarana pemujaan arwah nenek moyang, selain sebagai peralatan rumah tangga. Benda kubur berupa tempayan gerabah, manik-manik perunggu, sarkofagus batu, telah menjadi kebutuhan relegi dan perlambangan pemujaan arwah yang berkembang. Benda-benda gerabah sudah banyak yang diberi hiasan, seperti ditemukan di Gilimanuk, di pantai Cekik oleh **R.P. Soejono**, yang berhias tali dan jaring dengan teknik cap. Pada masa tersebut, kemahiran teknik membuat barang-barang perunggu berkembang. Juga saat itu seni hias menghias mencapai puncaknya yaitu dengan pola geometrik atau tumpal. Masa kemahiran teknik ini kemudian dikenal sebagai masa "*Perundagian*"



**Periuk
Berhiaskan
Jaring Yang
Ditemukan
di Gilimanuk-
Bali**

Benda purbakala yang ditemukan di daerah Nanga Belang di Kabupaten Kapuas Hulu dan di Kabupaten Sintang (Kalimantan), semuanya diperkirakan dari masa Neolitikum.

Selain terdapat kapak batu, juga terdapat pecahan periuk – belanga. Peninggalan gerabah Pra-sejarah juga ditemukan di daerah Serpong di Tangerang, Banyuwangi, Kalapadua di Bogor, Gelumpang di Sulawesi dan di Minahasa yang juga di Sulawesi, tidak berbeda dengan penemuan di daerah lain, menggunakan teknik sederhana dengan hiasan yang juga mirip. Pecahan gerabah dengan hiasan anyaman juga terdapat di daerah Gelumpang, Sulawesi. Aspek – aspek teknis zaman Pra – sejarah tidaklah menunjukkan suatu perkembangan yang berarti. Yang perlu diketahui yaitu penggunaan alat pelarik sudah mulai dikenal ketika akan memasuki masa Sejarah. Sebelumnya dikenal teknik tatap batu / kayu serta pembuatan langsung dengan tangan yang disebut teknik "*pinching*" atau tekan jari serta teknik "*coiling*" atau pilin atau teknik "tali". Aspek lainnya adalah kemampuan untuk menghias dengan teknik cap dan torehan yang tumbuh secara alamiah.

Uraian tentang sejarah dan kapan mulai adanya kriya itu memang sulit ditentukan, baik urutan kronologis, waktu dan jenis benda yang dihasilkan. Sumber-sumber yang menolong untuk memperjelas hal tersebut adalah buku-buku tentang sejarah kebudayaan, sejarah seni rupa, antropologi dan sebagainya. Berdasarkan sejarah kebudayaan menunjukkan bahwa kriya sudah ada sejak zaman dahulu yaitu pra-sejarah (neolitik). Permulaan adanya benda-benda guna lebih jelas diperkirakan sejak **Zaman Batu Awal**, dengan pembuatan perlengkapan sehari-hari seperti 'kapak batu' atau 'kapak genggam' yang sederhana, alat berburu seperti tombak, alat menangkap ikan, selain dari batu juga terbuat dari tulang-belulang, tanduk, kayu, pada umumnya masih berbentuk sederhana. Masa ini orang masih berpindah-pindah dan

mengembara. Pada **Zaman Batu Tengah**, orang mulai menetap di goa-goa dan mulai bercocok tanam serta menjinakkan binatang. Perlengkapan sehari-hari sudah mulai dihaluskan dan kapak batu sudah mulai dibentuk lebih rapi dan mulai diberi "leher" atau pegangan agar lebih mudah dipakai. Tempat penyimpanan makanan dan minuman dari buah-buahan berkulit tebal dan pakaian dari kulit kayu atau binatang serta dedaunan untuk alas dan atap tempat berteduh merupakan keterampilan yang mulai terus dikembangkan. Benda-benda kriya guna untuk tempat makanan dan minuman seperti pembuatan *gerabah* dari tanah liat juga telah dimulai sejak zaman ini. Pada **Zaman Batu Baru**, kapak batu yang disebut sebagai 'kapak persegi bergagang' ini telah dibentuk dan digosok halus serta diberi tangkai atau gagang. Penemuan ini menunjukkan bahwa pembuatan benda telah berdasarkan pada sebuah "konsep" yang mencakup aspek bentuk, keamanan pemakaian, teknik dan kegunaan sebagai tujuan dari pembuatan kapak tersebut. Indonesia pada masa ini kedatangan beberapa gelombang bangsa baru ras **Mongol Tua** atau *Palae-Mongoloid* menyebar di kepulauan yang ada di Indonesia dengan membawa peradaban yang lebih tinggi dalam bercocok tanam dan membentuk kelompok-kelompok masyarakat atau suku-suku. Kebudayaan **Melayu Purba** yang dipengaruhi kebudayaan **Perunggu Tiongkok** yang disebut kebudayaan Dongson ini mempengaruhi hasil kriya Indonesia yaitu dengan pembuatan 'kapak perunggu' yang disebut dengan 'kapak corong' atau 'kapak sepatu'. Bentuk kapak ini mempunyai corong kelompaung tempat memasang gagang atau seperti lubang sepatu. Kapak perunggu yang ditemukan di Indonesia ada yang berukuran besar, sedang dan kecil, ada yang polos dan ada yang diberi hiasan, ada yang pendek dan ada yang panjang yang disebut *Candrasa*. Kapak berukuran besar diperkirakan sebagai alat perlengkapan upacara, seperti halnya *candrasa* dipergunakan sebagai tanda kebesaran atau kekuasaan, bukan untuk bekerja biasa. Kapak perunggu

ditemukan di beberapa tempat seperti pulau Roti, Sulawesi dan Yogyakarta. Mereka sudah mengenal akan busana lebih baik dan perhiasan, seperti cincin, gelang, anting-anting, binggel, kalung dan manik-manik, berdekorasi motif sederhana. Munculnya tokoh-tokoh pemimpin suku dan adanya kekuatan alam serta kehadiran benda ciptaan yang dianggap memiliki kekuatan gaib serta dapat melindungi mereka melahirkan suatu bentuk kepercayaan pemujaan terhadap roh para pemimpin atau nenek moyang. Sehubungan dengan kepercayaan tersebut, manusia bekerja keras untuk menciptakan lambang-lambang tradisi spiritual yang bersifat magis untuk keperluan ritual (upacara) atau mempersembahkan hasil karya terbaik sebagai suatu persembahan kepada para pemimpin dan bekal kubur bagi yang meninggal. Kepercayaan akan adanya kekuatan gaib dan pemujaan terhadap nenek moyang serta berbagai ketrampilan diwariskan kepada generasi berikutnya. Pembuatan benda keperluan sehari-hari meningkat jumlah dan mutu serta keindahannya. Di tepi danau Kerinci, di pulau Madura, ditemukan bejana perunggu yang sudah dihias dengan ukiran burung merak, rusa, bentuk segi tiga, spiral dan bentuk geometris.



***Nekara dari
Pulau
Selayar***

Selain itu, pada masa ini juga dibuat *nekara* perunggu, mata uang, pisau atau belati dan sebagainya. *Nekara-nekara* kemudian seolah-olah penuh dengan hiasan seperti perahu jenazah, bentuk manusia, bentuk binatang seperti burung enggang, katak, gajah, rusa, juga tumbuh-tumbuhan dan garis-garis geometris (Suwaji Bastomi, 1986). Pada masa ini ketrampilan teknik mengolah bahan logam terutama perunggu sudah tinggi, tercermin pada dekorasi atau hiasan yang begitu rumit yang terdapat pada *nekara*. *Nekara* perunggu ditemukan di beberapa daerah di Indonesia yaitu di pegunungan Dieng, desa Pejeng-Bali, Jawa Tengah, Cibadak, Banten Selatan, Bima, Pulau Selayar, Pulau Alor dan sebagainya.

Bangsa Indonesia sejak zaman Neolitik atau pra-sejarah sudah pandai mengukir, membuat bejana dan membuat patung, baik berbahan batu, logam maupun dari tulang dan kayu serta dari tanah liat (*gerabah*).



**Koleksi
Keramik
Tua
Dengan
Guratan
Khas
Sumatra
(Ornamen
Syailendra**

Sejalan dengan kemajuan teknik di masa yang disebut sebagai '*prundagiari*' (kemahiran teknik) tersebut, produksi anyaman rerumputan, bambu, rotan untuk keranjang, dinding dan jaring-jaring, serta kain tenun dari kulit kayu sudah dimulai, dengan ditemukannya bekas-bekas anyaman, motif kain dan jaring-jaring pada benda-benda dari tanah liat (*gerabah*).

Pada abad pertama berakhirnya zaman Logam, Indonesia kedatangan bangsa yang membawa ajaran Hindu. Terjadilah kemudian alkulturasi kebudayaan Hindu dan kebudayaan asli. Kebudayaan yang lebih tinggi akan mempengaruhi kebudayaan yang lebih rendah. Selama 15 abad bangsa Indonesia dapat menerima kebudayaan baru tersebut berlangsung secara damai. **H. Kern** berpendapat bahwa bangsa Hindu telah memasukkan 10 unsur kebudayaan ke Indonesia, yakni: gamelan, wayang, *metrum*, ilmu pelayaran, astronomi, mencetak uang logam, pertanian, pemerintahan, bahasa dan tulisan (Suwaji Bustomi, 1986: 66). Sejak saat itu dikenal pemerintahan yang dipimpin oleh Raja (sistem kerajaan) yang dianggap sebagai titisan dewa, mengenal ajaran agama dan kebangsawanan atau tingkatan kasta-kasta (*feodalisme*). Benda-benda kriya yang dipergunakan oleh Raja tidak sama yang dipergunakan oleh bawahannya apalagi oleh rakyat biasa. Ada perlakuan khusus pada benda yang diperuntukkan untuk Raja harus lebih baik, lebih indah, baik kualitas bahan maupun pengerjaannya, sebagai wujud persembahan dan *darma-bakti* serta penghormatan kepada Sang Raja. Percampuran kebudayaan asli dan Hindu, menghadirkan karya seni bangunan sebagai tempat tinggal Raja (istana) dan candi-candi yang hasilnya lebih baik dari sumber aslinya di India. Dinding candi dibuat *relief* oleh tangan trampil menunjukkan mutu yang bagus, menggambarkan adegan ceritera dengan nilai sastra yang tinggi. Candi-candi juga sebagai tempat makam raja-raja yang juga sekaligus sebagai tempat pemujaan, dilengkapi dengan

perlengkapan upacara dan pada bagian tertentu di hiasi dengan patung-patung batu atau *arca* logam. Busana para Raja dan kerabatnya dibuat penuh dengan hiasan atau dekorasi yang indah tercermin pada patung dan relief yang menggambarkan keadaan saat itu. Keris juga dibuat memperlihatkan tanda kebesaran bagi yang mengenakannya, juga dianggap bertuah yang dibubuhi pamor seperti *nekel*, seng, *monel*, batu meteor, emas dan perak, yang dibuat oleh para *empu* sebagai prestasi kemahiran yang membanggakan. Empu yang terkenal seperti **Empu Gandring** dan **Empu Supa**. Pada akhir masa Hindu-Budha di daerah gunung Wilis terkenal pula nama **Empu Kriyasana** yang menurunkan **Empu Kriyaguna** dengan hasil karya berupa keris dengan 'tilam putih' yang dikenal hingga akhir kolonial Belanda (Suwaji Bustomi, 1986: 69).

Pada zaman kerajaan **Singasari** dan **Majapahit**, motif *relief* beralih dari bentuk realistik pada candi Jawa Tengah menjadi seperti bentuk seperti '*wayang*' di daerah Jawa Timur. Bentuk manusia, binatang dan tumbuhan berubah *stilistis-dekoratif*, melepaskan diri dari *ikonografi* seni India, menjadi seperti *prototype wayang* yang kemudian dalam perkembangannya disebut *wayang purwa* (Wiyoso Yudoseputro, 1978 : 38).

Selama masuknya kebudayaan Islam ke Indonesia tidak banyak mempengaruhi akan bentuk dari benda-benda kriya, Benda kriya produksinya lebih ditujukan untuk tujuan perdagangan, yang kemudian mengalami perubahan dan perkembangan setelah masuknya pengaruh Eropa sekitar tahun 1522 yakni hadirnya bangsa Portugis di daerah Banten dan Ternate. Bandar-bandar kerajaan Islam ramai dikunjungi oleh kapal-kapal asing seperti Spanyol, Inggris, Cina, Arab, Turki, Melayu, Vietnam, Jepang, Benggala dan Belanda. Selain rempah-rempah, yang diperdagangkan adalah kain sutera,

tembikar (keramik/porselin), kapur barus, perhiasan dan lain sebagainya. Kekayaan alam Indonesia menjadi perebutan bangsa asing, yang akhirnya menjadi daerah jajahan Portugis, lalu Belanda, tentara sekutu dan terakhir Jepang. Pada tahun 1619, Belanda membangun kota Batavia dan mendirikan benteng istana besar yang didalamnya terdapat sekitar 65 opsir, ahli-ahli pertukangan (kriyawan), 70 serdadu dan 80 orang budak. Para tukang diwajibkan membuat perkakas rumah tangga, pakaian, sepatu dan sebagainya. Kemajuan bidang produksi dan teknologi baru di Eropa mempengaruhi pembuatan benda kriya di Indonesia, tenaga manusia digantikan oleh mesin-mesin (mekanisasi) atau pabrikasi. Namun demikian benda-benda kriya yang dikerjakan dengan tangan trampil masih berlangsung dan tumbuh. Sekitar tahun 1903 Pemerintah Penjajah Belanda mendirikan Departemen ***Van Landbouw, Nijverheid en Handel*** (Departemen Pertanian, Kerajinan dan Perdagangan). Hasilnya benda-benda kriya-guna meningkat dan di ekspor ke Paris serta Amsterdam, seperti porselin atau keramik tiruan China dan topi bambu yang juga tiruan orang China dari Manila yang tinggal di Cilingok-Tangerang. Juga ada diproduksi payung tiruan dari Siam oleh penduduk Tasikmalaya, yang kemudian dikembangkan khusus payung wanita dengan hiasan bunga-bunga dan motif lain yang dianggap indah yang diberi nama 'payung *Euis*', payung ini lalu dipamerkan di **San Francisco** pada **World Fair** tahun 1935. Yang tak kalah terkenalnya dan nilai komersialnya tinggi adalah kain batik, dengan teknik tutup-celup, bagian yang ditutup menggunakan 'nasi pulut' dan bahan pewarna dari tumbuhan batang daun '*tom*' untuk warna biru tua dan '*soga*' untuk coklat. Kemudian berkembang dengan teknik 'batik tulis', menggunakan alat yang disebut '*canthing*' dengan menggunakan bahan lilin (malam) atau *wax* yang jenisnya bermacam-macam. Hingga akhirnya menggunakan teknik cap yang terbuat dari logam tembaga yang disebut 'batik cap',

sehingga semakin meningkat produksi kain batik sebagai industri massa, apalagi kemudian ditemukan bahan pewarna kimia (*naftol*). Karya batik kini telah diakui secara internasional sebagai karya bangsa Indonesia.

Di daerah Jepara juga merupakan pelabuhan penting bagi masuknya pengaruh kebudayaan asing seperti dari Campa, Cina, India dan Arab serta Negara Eropa Barat. Industri mebel kayu berkembang dan motif ornamen yang dikembangkan yaitu dari motif yang ada di candi-candi, benda logam dan meniru gambar-gambar dari barang yang masuk ke Indonesia, seperti motif suluran daun anggur Belanda, geometris Mesir, karpet Persia dan keramik Cina.



Bab 3

PEMAHAMAN SENI RUPA DAN DESAIN SERTA PRODUK

3.1 Pengertian Senirupa

Pada masyarakat agraris tradisional di masa yang lampau tidaklah membedakan atau mempermasalahakan antara seni, ilmu pengetahuan, teknologi dan keagamaan, melainkan lebih banyak menyatu dalam kehidupan sosial kemasyarakatan dan keagamaan itu sendiri. Indonesia pada peralihan zaman Batu ke zaman Perunggu, dikenal sebagai masa "**Perundagian**" yaitu suatu masa "kemahiran teknik" terutama mengolah bahan dan mengukir logam, dan para ahli ketukangan disebut sebagai "**Undagi**". Orang-orang "cerdik pandai" atau "orang bijaksana" atau "ahli-ahli" pada masa lampau di Indonesia sering pula disebut sebagai "**Empu**", yaitu sebagai orang yang menguasai akan ilmunya atau "*mumpuni*". Pada masa di kerajaan Hindu ada disebut **Empu Gandring** sebagai ahli pembuat keris, **Empu Tantular** sebagai cerdik pandai dengan kitab sastra "*Sutasoma*", **Empu Prapanca** dengan kitab "*Negara Kertagama*" dan lain-lain.

Bali yang merupakan bagian dari wilayah kerajaan Majapahit, pernah memperoleh sekotak wayang dari **Raja Hayam Wuruk**, yang diterima oleh Raja Gelgel, yaitu **Dalem Semara Kepakisan**, sesuai upacara pensucian roh (*Srada*) dari **Rajapatni**, nenek Hayam Wuruk, pada tahun 1362. Tersebutlan nama **Raden Sangging Prabangkara** (Putra **Brawijaya** terakhir), yang telah melakukan perubahan dan penyempurnaan warna-warna pada pakaian *wayang* sesuai dengan martabat ketokohnya, sehingga ahli senirupa atau desainer zaman Majapahit ini, namanya sering dipakai sebagai gelar atau sebutan untuk para ahli seni rupa atau perancang

desain dengan sebutan "**Sanging**" atau "**Sungging**" atau "**Prabangkara**".

Pengertian "**seni**" bagi orang Jawa adalah "kencing" atau buang "air kecil" dan air kencing itu sering pula disebut sebagai "**air seni**". Juga perkataan "**seni**" juga untuk menyatakan suatu benda berukuran "kecil" atau "mungil" atau "**Jlimet**" atau "rumit". Orang Jawa sering pula menyebut suatu produk hasil dari kehalusan jiwa manusia yang indah-indah dengan istilah "**kagunan**" sebagai sesuatu yang bermanfaat. Sering pula disebut "**ngrawit**", dimana pada umumnya produk yang dihasilkan memang mempunyai tekanan pada "halus" atau "**remitan**" atau "rumit" dalam pengerjaannya, yang umumnya disebut "kerajinan" atau "kriya" yang memerlukan ketrampilan atau "**keprigelan**".

Cikal bakal senirupa dan industri yang bersumber dari Barat, dimulai dari kata "**technic**" atau "**teknik**" yang berasal dari bahasa Yunani yaitu "**techné**" dipadankan dengan kata "**ars**" bahasa Latin, memiliki arti atau makna "kecakapan" atau "ketrampilan" yang berguna, merupakan cikal-bakal dari sebutan "seni", "ilmu pengetahuan" dan "teknologi" yang ada kemiripannya dengan arti "**kagunan**" dalam bahasa Jawa atau sesuatu yang berguna atau bermanfaat dalam arti luas. Orang Belanda sering menyebut "kepintaran" sebagai "**Genie**" atau "**Jenius**" yang mirip dengan "ketangkasan" atau "kemahiran" seperti istilah "**techné**" atau "**ars**" yang sepadan pula dengan pengertian "**seni- kagunan**" di Jawa. Sehingga sampai masa kini pun pengertian "**seni-kagunan**" sebagai "kepandaian" atau "kepintaran" atau "ketangkasan" atau "kemahiran" dan "ketrampilan" masih sering dipergunakan seperti istilah "seni mengajar", "seni memasak", "seni bela diri", "seni berhitung", "seni bercocok tanam", "seni membaca", "seni bangunan" dan lain sebagainya.

Sebelum **Revolusi Industri** di Eropa kata "**ars**" mencakup disiplin ilmu tata bahasa, *logika*, dan *astrologi*. Pada abad pertengahan di Eropa terjadi pembedaan kelompok **ars** yaitu "**artes liberales**" atau kelompok "seni tinggi" yang terdiri dari bidang tata bahasa, dialektika, *retorika*, *aritmatika*, *geometri*, musik dan *astronomi*; Dan "**artes serviles**" atau kelompok "seni rendah" yang mengandalkan tenaga kasar dan berkonotasi "pertukangan". Dari tujuh bidang bidang keahlian hanya musik yang masuk "seni tinggi" , sedangkan lukis, patung, arsitektur, pembuatan senjata dan alat-alat transpor termasuk katagori "seni rendah". Kemudian **Leonardo da Vinci** (1452-1519), pelukis Italia dari masa **Renaissance**, memelopori perjuangan dan berhasil memasukkan atau menaikkan seni lukis ke dalam status "seni tinggi". Sebagai orang yang serba bisa dan memiliki kemampuan sebagai arsitek dan ilmuwan itu, **Leonardo**, berargumentasi bahwa melukis juga memerlukan pengetahuan "teoritis" seperti matematika, perspektif dan anatomi serta mempunyai tujuan moral seperti puisi lewat penggambaran sikap dan ekspresi wajah dalam lukisan. Suatu fenomena kemudian terjadi bersamaan dengan **Revolusi Industri** di Eropa akhir abad ke 18 sampai awal abad ke 19, dimana masyarakat industri yang baru tumbuh menuntut adanya pembagian kerja dan **spesialisasi** kerja dalam mengembangkan proses produksi. Dalam masyarakat industri status "seni" menjadi tiga kelompok yaitu "seni tinggi" (*high art*), "seni menengah" (*middle art*), dan "seni rendah" (*low art*). Katagori ini masih memperlihatkan kelanjutan tradisi klasik, yaitu semakin tinggi kedudukan seni apabila semakin dekat atau tinggi tingkat integrasinya dengan industri, demikian pula sebaliknya semakin jauh tingkat hubungannya dengan industri maka semakin rendah pula kedudukan seninya. Pertemuan seni dan industri ini mengakibatkan banyak benturan, dimana penemuan-penemuan mesin-mesin produksi massal mendorong kalangan

industri untuk mengembangkan teknik produksi dan hanya "menempelkan" reproduksi karya-karya seni klasik yang berstandar pada bentuk produk yang dihasilkan. Sehingga menimbulkan reaksi keras dan serius dari kalangan seniman, sebab standarisasi dan mekanisasi serta penempelan begitu saja karya-karya klasik pada produk merupakan ancaman bagi kelangsungan hidup seni, disamping tidak sesuai bentuk dan dengan motif dekorasi yang ditempelkan tersebut. Sehingga akhirnya seni harus memutuskan hubungan dengan ikatan-ikatan seni masa lalu yang dianggap membelenggu dan membatasi perkembangan seni, karena tidak ada hubungannya dengan nilai-nilai estetika. Otonomi seni diharapkan dapat mempertegas dan meningkatkan standar nilai estetika secara terus-menerus atau berkelanjutan. Pada akhirnya seni selalu melahirkan norma yang menjunjung nilai kebaruan, nilai keaslian dan nilai kreativitas yang lebih lanjut mendasari pandangan seni modern pada abad ke 19 – 20. Ketika seni telah menjadi komoditi dan tunduk pada hukum permintaan dan penawaran ekonomi, maka seni dianggap jatuh pada selera massa yang rendah dan seni itu menjadi seni "picians" atau *kitsch*. Status rendah ini dikarenakan seni telah kehilangan "roh seni" atau "jiwa seni". Jelaslah kiranya pengertian "seni" yang sekarang dan sepadan dengan "*art*" adalah datangnya dari Dunia Barat yang terbentuk pada abad ke 18 sampai abad 20.

Istilah "senirupa" di Indonesia muncul dalam surat-surat kabar untuk pertama kali pada masa pendudukan Jepang, dalam laporan dan resensi tentang pameran lukisan. Oleh pemerintah pendudukan secara resmi istilah itu dipakai dalam sebutan "bagian senirupa" yaitu nama bagian *Keimin Bunka Shidosho* (Pusat Kebudayaan) yang berurusan terutama dalam lukis-melukis (Sanento Yuliman, 1983). Para seniman sebelumnya tidak begitu populer menggunakan istilah "seni" atau "seniman" yang sepadan dengan "*art*" atau "*artis*" yakni

masih mempergunakan istilah "ahli gambar" pada nama **PERSAGI** (Persatuan Ahli Gambar Indonesia), **Balai Pendidikan Universitas Guru Gambar** (kini menjadi FSRD-ITB) dan sebagainya.

Kamus Modern Bahasa Indonesia oleh **Mohammad Zain**, terbit sekitar tahun 1950, menerangkan bahwa yang masuk senirupa ialah seni lukis, seni pahat dan seni patung. Memang hingga kini dalam pemakaian populer, istilah "senirupa" sering digunakan dengan lingkup pengertian yang terbatas pada seni lukis, dan seni pahat atau seni patung. Akan tetapi pendidikan formal senirupa di Indonesia dalam perkembangannya telah memperluas lingkup pengertian istilah itu. Pendidikan tinggi seni rupa dapat menyelenggarakan sejumlah keahlian seperti seni grafis atau *desain* grafis atau komunikasi visual, *desain* industri atau *desain* produk, *desain* interior atau arsitektur interior, *desain* tekstil, seni keramik, seni lukis, seni patung dan seni kriya (kriya seni) kayu-logam-kulit-keramik dan sebagainya.

I Gusti Bagus Sugriwa dalam tulisannya **Dasar-dasar Kesenian Bali**, mengatakan bahwa "seni" berasal dari bahasa *Sansekerta* yaitu "*sani*", yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian yang jujur (**IGB Sugriwa**, 1957: 219-233). Seni menurut **WJS Poerwadarminta** dalam **Kamus Umum Bahasa Indonesia** (1976) yaitu suatu karya yang dibuat atau diciptakan dengan kecakapan yang luar biasa seperti sanjak, lukisan, dan sebagainya. Atau kecakapan menciptakan sesuatu yang elok dan indah. Definisi seni menurut **Ki Hadjar Dewantara** adalah : "Segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia lainnya" (1962: 330). Sedangkan **Thomas Munro** mengatakan: "Seni adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikologis atas

manusia lainnya yang melihat. Efek tersebut mencakup tanggapan-tanggapan yang berujud pengamatan, pengenalan imajinasi, rasional maupun emosional” (1963: 419). Lebih lanjut **Herbert Read** (1962), mengatakan bahwa lahirnya sebuah karya seni melalui beberapa tahapan sebagai suatu proses. Tahapan yang pertama adalah pengamatan kualitas-kualitas bahan seperti tekstur, warna dan banyak lagi kualitas fisik lainnya yang sulit untuk didefinisikan. Tahapan kedua yaitu adanya penyusunan hasil daripada pengamatan kualitas tadi dan menatanya menjadi suatu susunan. Dan ketiga yaitu proses suatu obyektifikasi dari tahapan-tahapan di atas yang berhubungan dengan keadaan sebelumnya. Keindahan yang berakhir pada tahapan pertama belum dapat disebut seni, karena seni jauh telah melangkah ke arah emosi atau perasaan. Seni telah mengarah pada ungkapan sebagai “peng-ekspresian” dengan tujuan untuk komunikasi perasaan.

Berdasarkan uraian di atas dan pengertian secara umum senirupa dapat diterjemahkan (diinterpretasikan) sebagai ungkapan atau ekspresi, bentuk, arti, simbol, abstrak, indah, guna atau pakai, kepandaian atau kepintaran atau kemahiran atau ketangkasan, wakilan (*representatif*), cantik, molek, mungil atau kecil, rumit, halus, fungsi, kreasi, *imajinasi*, *intuisi* dan lain sebagainya yang dapat dilihat secara visual (memiliki rupa) tampak 2 atau 3 dimensional.

Revolusi Industri (1745-1770 M) di Eropa, dimana industri massal ini kemudian menghasilkan barang-barang pakai yang menjadi murah baik dalam mutu maupun ekonomi. Memasuki suatu masa *spesialisasi* dan otonomi seni, dimana bidang teknik dipisahkan dengan bidang seni, sehingga seni bukan lagi bagian penting dalam keteknikan. Kejenuhan akan hasil industri, membuat orang – orang tertentu mulai menolak buatan mesin yang dianggap kaku dan polos tanpa sentuhan tangan manusia. Hal inilah yang membuat para pengusaha dan

pemilik modal kembali menarik seni disaat barang atau produk pabrik tidak laku dan menjadi murah. Dalam hal ini agar supaya produk terjual atau dapat menarik pembeli kemudian para pengusaha atau industriawan membeli seni seperti barang lepas yang tidak ada hubungannya dengan produksi, kemudian menempelkan begitu saja pada benda produksinya. Mereka membeli seni dari berbagai masa seperti zaman **klasik Yunani**, gaya **Neo-clasic**, seni **Barok**, **Rococo** dan **Renaissance** dengan menerapkannya pada produk industri dengan seenaknya saja. Tindakan yang keliru ini menunjukkan belum adanya pengertian terhadap persoalan yang sebenarnya dan beranggapan bahwa seni tidak ada hubungannya dengan mesin. Saat itu belum disadari bahwa masalah tersebut dapat di atasi dengan "perencanaan" bentuk yang akan dihasilkan oleh mesin yang dikenal sekarang sebagai **industrial design** atau desain produk. **William Morris** (1870) adalah salah seorang yang mempertanyakan kembali hasil industri, dan menganjurkan untuk kembali kepada ketrampilan atau kriya atau kerajinan tangan, yaitu mencari kemungkinan baru dengan memadukan atau mempertemukan antara fungsi yang praktis dengan seni sebagai unsur keindahan. Pertemuan antara seni dan industri sebagai "seni tengah", yang awal kemunculannya disebut sebagai "seni industri" atau "seni dekoratif" atau "seni terapan" dan pada akhirnya disebut sebagai "desain". Melalui gerakan "**Art & Craft**" (seni dan kerajinan) memberikan nafas baru kepada barang pakai dengan menekankan pada faktor fungsi dan dekorasi sesuai dengan metode industri atau sistem pembuatan produk dalam jumlah banyak. Selain "*desain*" juga "kriya" yang termasuk "seni tengah" ini memiliki persamaan yang berkaitan dengan proses penciptaan obyek pakai. Sedangkan perbedaannya, desain menghasilkan rancangan yang berupa gambar-sketsa, foto, diagram, model, spesifikasi verbal dan numerik, maka kriya hasil akhirnya adalah benda pakai. Dalam proses desain

industri realisasi produk dilakukan dengan proses *manufaktur*. Sedangkan kriya, produk dikerjakan secara tradisional dan *manual* mulai dari bahan mentah hingga menjadi produk benda pakai, sebagai tradisi *techne* di masa lalu. Muncullah kemudian suatu istilah "*machine art*" atau "Seni Mesin" yang menunjukkan perlunya unsur seni diterapkan pada produk yang dihasilkan mesin. Kemudian "seni industri" atau "*industrial art*" terjadi ketika mekanisasi semakin berkembang di berbagai industri *manufaktur*. Sistem tersebut ternyata menuntut ketrampilan ketukangan dan wawasan industri si seniman dalam merancang produk.

Revolusi Industri di Inggris telah menyebabkan mekanisasi di dalam banyak hal. Barang-barang dibuat dengan sistem produksi massal dengan ketelitian tinggi. Sebagai dampaknya, keahlian tangan seorang seniman tidak lagi begitu dihargai karena telah digantikan kehalusan buatan mesin. Sebagai jawabannya, seniman beralih ke bentuk-bentuk yang tidak mungkin dicapai oleh produksi massal (atau jika bisa, akan biaya pembuatannya menjadi sangat mahal). Lukisan, karya-karya seni rupa, dan kriya seni diarahkan kepada kurva-kurva halus yang kebanyakan terinspirasi dari keindahan garis-garis tumbuhan di alam, bentuk unik dan yang rumit.

3.2 Seni, Kriya dan Arsitektur

Dalam buku *Word Book Multimedia Encyclopedia*, pendapat tentang '*craft*' adalah sebagai benda kriya yang diciptakan untuk keperluan dekorasi, atau sebagai sarana ungkapan imajinasi pembuat atau ekspresi seni (Lois Moren, 1977).



**Kekriyaan
Pada Pura
Jagatnatha
Jembrana-
Negara**



Kriya memang tidak dapat dipisahkan dengan seni karena dalam produk kekriyaan ada terkandung muatan seni. Arti seni masih banyak yang memperbincangkannya, karena seni berkembang terus, masa kini kesepakatan hanya bersifat temporer dan kondisioner, semuanya tidak ada yang permanen. Seni bagaikan sesuatu yang misterius. Entah sudah berapa kali seni didefinisikan orang, tetapi sampai sekarang pandangan terhadapnya tidak pernah tuntas dan jelas. Masih saja terdapat perbedaan pendapat, tidak hanya diantara mereka yang baru saja menggeluti di dunia ini, tetapi sering kali justru diantara para pakarnya. Seni memang banyak ragamnya, yang satu

dengan yang lain tidak selalu saling berdekatan, bahkan banyak juga yang berjauhan. **Soedarso Sp**, Guru Besar ini, memaparkan betapa rumitnya pemahaman terhadap seni, sehingga dibutuhkan pengetahuan yang *holistik* untuk menjangkaunya. Dengan demikian, akan dapat secara proposional memandang terhadap kehadiran seni lain dari yang biasanya digeluti (Soedarso,Sp,1998). Ia dalam bukunya yang berjudul 'Triologi Seni', menjelaskan bahwa pada awalnya tidak ada istilah "Seni" maupun "Kriya" dan tidak pula ada pembagian atau perbedaan antara kedua istilah tersebut sebagaimana diartikannya sekarang. Kedua terminologi tersebut menjadi satu di bawah nama "*kegunan*", "kerawitan" atau bahkan "*kebudayaan adi luhung*".

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa "Kriya" adalah pekerjaan atau kerajinan tangan. "kriya atau "*craft*" atau "*handicraft*" adalah suatu yang dibuat dengan tangan, dengan kekriyaan yang tinggi, umumnya dibuat dengan sangat dekoratif atau secara visual sangat indah dan sering kali sebagai barang guna, dan dalam pembuatannya dapat menggunakan alat sepanjang si pembuat sepenuhnya dapat menguasai alat tersebut. Sesuai dengan namanya seni kriya, dibuat dengan rapi ataub halus, dengan kekriyaan atau *craftmanship* yang tinggi, dan dengan mengindahkan tatacara teknis yang benar, yakni penentuan bahan, dan teknik kerja yang sesuai dengan bentuk yang akan dicapai.

Seni kriya memiliki tedensi sebagai barang guna atau *applied art* karena seni kriya bermula dari pembuatan benda-benda yang diciptakan manusia untuk menyandang fungsi guna dalam kehidupan sehari-hari, juga berorientasi pada keindahan atau memiliki fungsi dekoratif.

Di masa yang lalu, khususnya di Indonesia, "Seni" maupun "kriya" tidak pernah dipersoalkan sebagai sebuah

termologi dalam kebudayaan, juga tidak ada pembagian atau perbedaan antara kedua istilah itu sebagaimana artikulasinya sekarang. Keduanya masih menjadi satu di bawah nama "kegunan", "kerawitar" atas kebudayaan "adiluhung", dan yang dimaksud dengan istilah itu antara lain adalah *patanggaring* atau *boman* (penyekat ruang dari kayu berukir), wayang kulit, topeng, batik tulis, lukisan, tarian dengan gambelan pengiringnya.

Pada zaman Jepang munculah kata "seni" sebagaimana artinya sekarang dan sementara itu karena adanya pengaruh seni dari Barat, ekspresi menjadi bagian seni yang terhormat.

Dalam perkembangannya, keunggulan bersifat individual berimplikasi pada perbedaan yang tajam antara "art" dan "craft". *Art* dipahami sebagai seni yang didorong untuk terus menerus untuk mencari secara kreatif dan eksploratif, sedangkan "craft" dipahami sebagai kerja ketrampilan semata, yang bisa dilatih sampai ke tingkat unggul, namun tidak segera memunculkan harapan yang menyuguhkan loncatan-loncatan kebaruaran. Dengan pandangan demikian itu, **Sedyawati**, berpendapat bahwa kriya dipandang rendah dihadapan seni murni (sebagai seni picisan), yang pada akhirnya berimplikasi lebih lanjut, dimana semua hasil karya seni rupa tradisi, dari daerah manapun itu adalah "hanya kriya" semata. Itupun karena sifatnya yang hanya meneruskan tradisi saja, harus dianggap lebih rendah daripada hasil kriya modern yang dihasilkan oleh orang intelektual (Sedyawati,1999,3).

Terdapat beberapa kelompok masyarakat yang melihat bahwa kriya berbeda dengan seni, seperti apa yang terlihat di dunia Barat, dan bahkan paham ini sudah berpengaruh keseluruhan dunia termasuk Indonesia. Dalam dunia Barat muncul wacana kesenian yang didasari oleh estetika `atres

liberals' yang menempatkan kepekaan juga ketrampilan, telah memperoleh tempat yang penting dalam proses kreasi seni. Bandem, melihat ada kecenderungan bahwa seni merupakan ekspresi individual, dan kriya dipercaya sebagai jantung dari sebuah karya yang berguna bagi kehidupan. Seni adalah kepekaan rasa dan kriya adalah teknik, maka sesungguhnya antara seni dan kriya tidak terpisahkan dan saling melengkapi (Bandem,2002,1).

Ditinjau dari ide penciptaan, awalnya secara garis besar antara kriya dan seni memang sedikit berbeda. Kriya selalu dibuat dengan tujuan pragmatis, membuat benda yang mempunyai manfaat praktis dan psikologis tertentu. Pada kriya memang *craftsmanship* adalah segala-galanya Sedangkan seni diciptakan karena keinginan mengekspresikan ide dan tujuan yang ideal *non* praktis *trasenden*, dan subjektif. Seni ini timbul dari pengalaman yang subjektif manusia (Gustami, 2002: 17).

Adapun istilah "Kriya Seni" semula timbul dalam rapat konsorsium seni untuk mewadahi karya-karya dengan nilai artistik yang tinggi dan dipakai untuk membedakan dengan kriya dalam arti "Seni Kerajinan" dan "Desain Kriya" yang akan dimassaproduksi dan menitik beratkan teknik pembuatan serta kegunaan. Kriya seni terlahir sebagai dampak dari keinginan kriyawan akademik untuk 'menyertakan ekspresi' yang kental pada karya-karyanya. Akhirnya, sebagaimana kondisi kriya dan seni di awal mula, kriya seni berbatasan dengan seni murni sangat tipis yaitu hanya aksentuasi pembuatannya, tekanannya pada ekspresi atau *craftsmanship* yang tinggi yang *nota-bena* keduanya mesti ada pada setiap karya seni. Yang kuat ekspresinya adalah seni murni, dan yang *craftmashipnya* yang kuat adalah kriya seni (Soedarso,1999:3).

Sebetulnya yang dimaksud “kriya seni” tidaklah harus diterjemahkan sebagai seni kriya yang dalam objeknya mirip dengan seni murni, atau menjadikan seperti seni lukis atau seni patung dalam material kayu atau logam atau keramik atau benang / serat, yang merupakan bahan-bahan yang sudah lama diakrabi oleh kriyawan. Kriya seni bisa saja berbentuk batik atau keramik yang begitu indah buatannya dengan motif atau bentuknya yang merupakan ciptaan baru. Dapat disimpulkan bahwa kriya seni adalah produk seni yang bagus pembuatannya (*craftmanshipnya* tinggi), bentuknya indah dan dekoratif, namun satu syarat bagi eksistensi seni telah hilang, yaitu bahwa kriya jenis ini tidak lagi menyanggah fungsi praktis atau fungsional, baik karena keindahannya sehingga si pemilik merasa sayang untuk memakainya dalam kehidupan sehari-hari, maupun karena produk tersebut sejak didesain memang sudah melepaskan dari fungsi tersebut (Soedarso,2006:113).

Bidang kriya, telah menjadi ajang perebutan antara masuk ke dalam disiplin ilmu seni atau ilmu *desain*. Penulis tidak ingin menambah kekusutan dari perang definisi, karena seni kriya dapat berada dan mencangkup kedua ilmu tadi, seni dan disain sehingga memungkinkan muncul dua istilah seperti: kriya seni dan kriya *desain* atau seni kriya dan *desain* kriya. Namun demikian kriya bisa dan diharapkan berdiri dan eksis tersendiri pula. Agar dapat lebih menjelaskan konsep ini, penulis mencoba mengambil contoh kasus objek ukir kayu yang berwujud sebuah lampu hias. Benda lampu hias ini akan memiliki penampilan, makna dan fungsi yang sangat berbeda dengan yang ada dipasaran, terasa unik dan khas, itu bisa berada di wilayah atau kubu mana saja atau memiliki kecenderungan-kecenderungan tertentu. Kondisi ini memberi kesadaran, seharusnya bahwa kriya memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam beraktivitas untuk memujudkan suatu karya.

Jika produk kekriyaan telah menjadi barang-barang pesanan dalam jumlah besar, maka otomatis pertimbangan-pertimbangan seperti teknik produksi, *cost*, ergonomi, estetika dan nilai-nilai kepraktisan akan menjadi faktor yang penting. Barang-barang ini cenderung dikelompokkan sebagai produk kriya desain. Pada suatu saat kriyawan, bisa saja membuat hanya satu buah karya, seperti lampu hias yang unik. Jelas desain, konsep berkarya kriyawan tersebut berasal dari keinginan membuat satu benda lampu hias, sehingga lebih dekat kepada pola-pola kerja seni murni yang menghasilkan objek tunggal. Persoalan apakah benda lampu hias tersebut dikemudian hari akan diproduksi kembali dalam jumlah tertentu adalah masalah lain. Yang pasti, konsep awal pembuatannya tidak didasari oleh kriteria *mass production*. Bentuk kriya seperti ini lebih tepat jika masuk dalam wilayah produk kriya seni, yang diproduksi khusus atau terbatas.

Mengkaji dan mengembangkan konsep kekriyaan dalam Konferensi Kriya di ITB Bandung (1999), berdasarkan sifatnya, kriya di Indonesia dapat dibagi ke dalam dua kelompok besar, yaitu Kriya Tradisional dan Kriya Modern / Kontemporer. Kriya Tradisional adalah segala bentuk produk hasil kebudayaan materi tradisional masyarakat, tanpa mengalami perubahan-perubahan yang berarti pada masa kini. Sebagai contoh kriya kelompok ini adalah aneka perhiasan, benda-benda perlengkapan upacara / religi, wayang kulit, senjata-senjata tradisional, seperangkat gamelan. Beberapa produk tradisional masih tetap diproduksi, terutama untuk kebutuhan pasar pariwisata. Adapun Kriya Modern/ Kontemporer adalah produk-produk kriya yang memiliki kebaruan-kebaruan dalam konsep pengembangan disain, teknik produksi dan perupaannya. Bagaimanapun, Kriya Modern / Kontemporer dapat tetap berbasis tradisional, dalam arti produk tersebut merupakan

hasil pengembangan dari teknik-teknik lama dan bentuk-bentuk tradisional atau bermuatan nilai-nilai filosofis masa lalu.

Nilai teknik dalam kekriyaan erat hubungannya dengan keterampilan tangan para kriyawan. Keterampilan kriya termasuk juga kepandaian menggunakan peralatan sesuai dengan media yang dipakai. Namun seorang penganyam tidak dituntut pandai untuk menggunakan peralatan karena dalam menganyam pengrajin langsung bekerja dengan bahan. Lain halnya dengan kemampuan teknik dalam menenun. Seorang penenun harus pandai menggunakan alat tenun dalam menyusun jalinan benang-benang lungsi dan pakan. Pola tenunan dicapai berdasarkan keterampilan tangan dalam memakai alat tenun. Dalam hal ini dibahas beberapa jenis kriya yang dibedakan antara hasil keterampilan tangan dengan hasil kepandaian menggunakan peralatan. Kadang-kadang keterampilan tangan dalam mengerjakan bahan tidak dapat dipisahkan dengan penggunaan peralatannya. Karena itu akan dibahas pula jenis kriya yang kedua sarana tersebut saling berkaitan. Salah satu hasil kreativitas manusia diciptakan dengan tangan untuk berbuat sesuatu atas dasar kebutuhan hidupnya. Manusia dapat belajar dari pengalaman dalam menggunakan tangannya. Dengan pengalaman ini, tangan menjadi terampil dan dapat merangsang kreativitas dalam mencipta sesuatu, yang menjadi sarana utama dalam penguasaan teknik kriya sesuai dengan bahan yang dipakainya. Penguasaan teknik kriya berkembang bersamaan dengan perkembangan pengetahuan terhadap bahan yang biasanya, dimulai dari pengalaman mengenal karakter bahan.

Tanah liat dari sawah semula tidak menarik perhatian para petani. Karena kebiasaan bergaul dengan tanah liat maka ia memperoleh pengalaman mengenal bahan tersebut, misalnya tanah liat bisa dibentuk dan mengeras jika mengering.

Selanjutnya pengenalan dengan tanah liat ini dapat menjawab tuntutan untuk memenuhi kebutuhan membuat wadah sebagai tempat air, tempat makanan dan sebagainya. Dengan pengalaman tersebut timbul keinginan membuat bentuk seperti yang sudah ada di sekelilingnya, misalnya bentuk bulat yang terinspirasi dari buah-buahan atau batu-batuan. Batu-batuan yang keras dan buah-buahan inilah kemudian dipakai untuk mencetak tanah liat dalam membuat wadah yang bentuknya bulat. Semakin sering mengerjakan tanah liat orang makin mengenal karakternya seperti mudah dibentuk, dipilin dan ditempel. Maka timbul keterampilan untuk membuat benda gerabah dengan jalan memilin, menempel, membentuk, dan melicinkan tanah liat. Peralihan teknik membentuk benda gerabah dari cara memilin sampai mengenal teknik putar dengan papan pelarik adalah untuk efisiensi kerja dan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Dalam hal ini keterampilan tangan sudah dibantu dengan peralatan.

Kebiasaan untuk memakai daun dari beberapa jenis tumbuh-tumbuhan dan pohon untuk berteduh, untuk alas tidur dan duduk atau untuk keperluan menyimpan sesuatu, menimbulkan keinginan membuat anyaman untuk keperluan serupa. Keterampilan menganyam, melipat dan merangkai daun atau serat dan kulit bambu merupakan langkah awal untuk mendapatkan keterampilan tersebut. Pemilihan terhadap bahan-bahan tersebut sebagai bahan baku anyaman dimulai dari pengalaman dalam mengenal bahan tersebut. Misalnya bahan serat dan kulit bambu sering dipakai untuk tali-temali karena keuletannya atau kelenturannya. Untuk kerajinan anyaman bahan perlu diolah dulu. Pengolahan bahan anyaman memerlukan pula kemampuan teknik tersendiri. Selesai bahan diolah keterampilan tanganlah yang dapat menjamin terwujudnya benda anyaman. Dalam hal ini pengalaman pula yang dapat mengembangkan berbagai macam teknik

menganyam dan melipat. Dengan berbagai cara menganyam berdasarkan keterampilan tangan timbulah ciri-ciri khas dari hasil keterampilan tangan tersebut. Jadi mutu kriyanya dikaitkan dengan keterampilan tangan pengrajin dalam mengerjakan bahan anyaman ini, pada tiap daerah berbeda-beda untuk diturunkan kepada anak cucunya. Kerajinan anyaman oleh beberapa pengamat dan peneliti sering dipandang sebagai pra-karya untuk kerajinan menenun. Dalam hal ini terasa bahwa untuk menenun tidak mungkin lagi hanya berdasarkan keterampilan tangan semata-mata. Perlu adanya peralatan untuk membantu cara-cara pengerjaan benang menjadi kain tenunan. Tidak dapat diketahui secara pasti mana yang lebih dahulu memulai, apakah membuat pakaian tenunan atau pakaian dengan kulit kayu. Yang jelas kerajinan mengerjakan kulit kayu untuk bahan pakaian dibutuhkan kemampuan teknik tersendiri. Dalam hal ini kualitas pakaian kulit kayu berbeda dengan pakaian tenunan karena karakter bahan yang berbeda. Keterampilan tangan dalam mengetok dan memukul kulit kayu menjamin kualitas pakaian tersebut. Semula batik sebagai hasil karya seni kriya merupakan hasil karya multi teknik dari tangan manusia. Dari teknik mengolah bahan kain katun, teknik menggambar, teknik menumpang malam, teknik mencelup, mengerok malam sampai pada teknik mencuci, semuanya berjalan berdasarkan keterampilan tangan. Mungkin sekali proses dari teknik kerja tersebut di atas dilakukan oleh seseorang secara bertahap sampai batik selesai. Bahkan kemudian tiap tahap dilaksanakan oleh orang-orang tertentu adalah karena pertimbangan efisiensi kerja dalam kriya batik mengingat proses pembuatan batik memakan waktu yang lama. Setiap tahap kerja dibutuhkan keterampilan khusus, misalnya dalam menutup kain dengan malam, dengan keterampilan menggunakan alat canting dan kepekaan dalam menarik garis-garis yang ritmik, dinamik, putus-putus dan sebagainya dikerjakan, semua berdasarkan keterampilan

tangan yang bersifat sangat pribadi, yang tidak dapat diulang dan dicontoh oleh orang lain. Itulah sebabnya mengapa batik tulis lebih berharga daripada batik cap. Karena batik tulis masih mencerminkan keterampilan kerja tangan manusia yang memang masih berfungsi, tetapi dengan mempergunakan canting cap sebagai pengganti canting tangan, maka hasilnya sangat mekanis yang menghasilkan gambar yang berulang-ulang dan serba sama. Salah satu jenis kriya yang menuntut keterampilan tangan dalam mengolah bahan dan menggunakan peralatan ialah kriya logam. Membuat perhiasan dari logam mulia (emas) termasuk keterampilan tangan berdasarkan berbagai teknik pengerjaan. Kelembutan garis-garis dari hiasan pada permukaan bidang emas diciptakan oleh keterampilan tangan para "*pande*" emas. Demikian pula menempa besi campuran dengan logam meteor untuk batang mata keris dilaksanakan dengan tangan oleh para Empu yang menguasai teknik menempa. Hasil prestasi keterampilan tangan inilah yang membedakan dengan keris sebagai hasil karya cetakan. Seperti dalam "*pande*" emas, mengukir merupakan kriya yang menuntut keterampilan yang sifatnya sangat pribadi. Meskipun dalam keterampilan memahat dan mengukir tradisional, motif-motif ukiran selalu berulang, tetapi karya tangan pengukir satu dengan pengukir lainnya berbeda. Perhatikan pengukir kayu dari Asmat di Irian Jaya, dengan gaya yang sama, tampak perbedaan bekas torehan yang berbeda antara karya satu dengan lainnya. Kepekaan tangan dalam menoreh, mencukil, dan memahat permukaan kayu menentukan mutu dari kriya tersebut. Orang berkata tentang teknik ukiran yang kaku dan kasar, atau ukiran yang halus, lembut, dan sensitif. Hal ini menunjukkan adanya bermacam-macam corak hasil keterampilan tangan pengukir kayu sesuai dengan bakat dan tradisi yang berlaku. Bandingkan misalnya dengan ukiran pada kursi yang dihasilkan dengan teknik mesin.

Peralatan yang dipakai pada seni kriya adalah sarana yang dituntut untuk berproduksi dengan ciri-ciri khasnya. Hasil karya kerajinan tenunan memperlihatkan ciri-ciri khas dalam pola tenunannya sesuai dengan peralatan yang digunakan. Bentuk pahatan dan ukiran hanya memperlihatkan alat pahat apa yang dipakai. Bentuk bulat dan sentris dari bejana keramik diperoleh dari papan pelarik yang dipakai untuk membentuk tanah liat. Ketergantungan kriyawan dengan peralatan sebagai sarana bekerja adalah karena ingin mencapai watak dan kualitas yang khas dari karya kriyanya. Dari pengalaman mempergunakan peralatan tersebut timbul usaha untuk menyempurnakan hasil karya, baik untuk memperoleh corak baru maupun untuk memperoleh efisiensi kerja yang lebih baik. Dengan efisiensi kerja inilah dapat dijamin proses kerja yang lebih tepat yang dituntut oleh kepentingan untuk melipat gandakan hasil produksi. Papan pelarik, alat tenun, bermacam-macam jenis pahat, canting cap dan peralatan lain dalam seni kriya, adalah sarana produksi hasil teknologi tradisional. Untuk mengembangkan teknologi ini diperlukan penelitian dan usaha-usaha yang mengarah kepada mekanisasi karya agar hasil produksi bisa berlipat ganda. Hasilnya adalah diketemukan mesin-mesin yang dapat menggantikan peralatan semula yang harus dioperasikan dengan tangan. Dengan mesin ini keterbatasan kerja tangan dalam memperoleh hasil yang berlipat ganda dapat diatasi. Dengan mesin cetak atau mesin tenun dapat dicapai produksi massal dalam waktu yang relatif singkat dibandingkan pada saat masih dikerjakan tangan. Mesin cetak untuk keramik mampu menghasilkan sejumlah benda keramik dengan bentuk yang sama dalam waktu singkat. Demikian pula dengan mesin-mesin cetak logam, waktu yang dipakai untuk menghasilkan benda dari besi atau kuningan dapat dipercepat. Dari segi kuantitatif perubahan waktu berproduksi tersebut memang sangat menguntungkan. Namun

dengan pemakaian mesin sebagai sarana produksi maka nilai seni kriya menjadi berubah yang kadang-kadang dapat menghilangkan ciri khas dari karya seni kriya tersebut. Hakekat terhadap seni kriya dari pemakaian mesin sebagai sarana produksi merubah paradigma seni kriya menjadi seni industri. Permasalahannya nilai seni yang terkandung di dalamnya menjadi berubah pula. Hasil produksi dengan kemampuan teknik mesin berbeda dengan hasil karya berdasarkan keterampilan tangan. Kedua-duanya memang mampu menciptakan nilai-nilai keindahan, tetapi keindahan yang berbeda wataknya. Nilai keindahan dari keramik rakyat dari desa Pejaten di Bali, misalnya baik dalam disain bentuk maupun dalam hiasannya, hanya dapat ditampilkan melalui kepekaan tangan seniman yang sifatnya sangat pribadi dan tidak bisa dicapai dengan menggunakan mesin. Hasil kerajinan tenunan kain ikat gringsing di Tenganan, Bali menampilkan nilai-nilai keindahan yang khas lahir dari keterampilan tangan dalam menggunakan alat tenun bukan mesin. Meskipun ada kemungkinan untuk menghasilkan kain ikat dengan sarana mesin, namun ciri-ciri khas dari tenunan tersebut tidak dapat dicapai. Karena seni kriya memiliki ciri-ciri khusus yang ditimbulkan oleh keterampilan tangan, maka berdasarkan pertimbangan tertentu tidak semua jenis seni kriya dapat berubah menjadi seni industri. Kriya logam mulia misalnya selalu dipertahankan usaha kerajinan dengan mengandalkan kemampuan teknik tangan dari "*pande*" emas atau perak. Kadang-kadang kebutuhan untuk mendirikan industri tidak perlu meninggalkan atau mematikan usaha kerajinan. Seni keramik rakyat misalnya dapat dipertahankan terus meskipun telah berdiri industri keramik dengan pertimbangan bahwa dengan nilai-nilai yang khas dari keramik rakyat, maka usaha ini tetap memiliki hari depan yang baik sebagai bentuk usaha seni keramik. Seorang pengrajin harus dapat mengoperasikan mesin yang digunakan dengan baik, tanpa demikian apa yang

diharapkan dari mesin tersebut mustahil dapat tercapai. Kemampuan mesinpun tidak akan maksimal untuk produk-produk kriya karena ada tempat-tempat yang memang tidak dapat dijangkau oleh mesin tersebut, dan di sini perlunya kelihaihan tangan seorang krayawan. Walaupun demikian, perubahan sarana teknik dalam seni kriya menjadi seni industri selain membawa perubahan dalam nilai-nilai seni juga berpengaruh pada kehidupan sosial ekonomi dan seni budaya masyarakat. Banyak bakat-bakat seni kriya di daerah tidak terbina dan akan punah. Daerah yang tadinya menjadi pusat seni kriya, tidak memiliki lagi usaha kerajinan karena tenaga pengrajin beralih profesi untuk memenuhi kebutuhan hidup baru.

Alat tenun dan papan pelarik keramik adalah peralatan sebagai sarana usaha kerajinan yang memang tidak dapat ditinggalkan. Namun di sini peranan keterampilan tangan pengrajin masih sangat berperan dalam mengendalikan peralatan tersebut dan hasil keterampilan tangan itu masih tampak pada hasil akhirnya. Kepekaan tangan dalam menarik segumpal tanah liat yang sedang diputar di atas papan pelarik menghasilkan nilai-nilai keindahan tertentu pada hasil akhirnya. Dalam proses kerja tangan ini sering timbul hal-hal yang tak terduga sebelumnya (*surprice*) karena ketidaksengajaan teknik pelaksanaannya. Apa yang disebut keramik bercak (*craquelure*) karena ketidaksengajaan teknik pembakaran yang menimbulkan nilai keindahan. Demikian pula dengan keramik "Raku" di Jepang misalnya, hasil seni keramik Jepang ini memperlihatkan tekstur dinding keramik yang khas yang timbul karena percobaan-percobaan teknik. Sesuai dengan perkembangan teknologi baru, adanya usaha-usaha untuk mencampurkan teknik mesin dengan teknik tangan dalam industri kerajinan, didorong oleh keinginan untuk tetap mendapatkan nilai-nilai seni kriya yang sifatnya eksklusif.

Dalam hal ini, teknologi ikut membantu proses kerja tanpa mengurangi nilai-nilai keindahan yang ditimbulkan oleh keterampilan tangan. Pada industri mebel ukiran, misalnya dengan bantuan teknik mesin dapat dihasilkan komponen-komponen mebel secara mekanis dalam waktu singkat dengan jumlah yang banyak. Selanjutnya untuk membuat hiasan ukiran pada komponen-komponen tertentu dari mebel tersebut, masih dikerjakan dengan teknik pahatan atau ukiran dengan tangan. Hal ini dilakukan agar mebel ukiran tetap memperlihatkan kualitas ukiran yang hanya bisa dicapai oleh tangan pengukir kayu. Hal serupa dapat dicapai pada industri kerajinan batik, setiap tahap dalam proses pembuatan batik dapat dilaksanakan secara mekanis dengan perantaraan mesin, misalnya dalam pengolahan kain katun, pencelupan warna dan pembersihan. Tetapi dalam penutupan garis-garis malam atau menembok, diusahakan agar tetap dikerjakan dengan tangan untuk mempertahankan nilai keindahan kriya batik. Ada jenis batik yang memperlihatkan motif yang mengandung bercak-bercak yang ditimbulkan oleh ketidaksengajaan dalam teknik membatik. Seperti pada keramik bercak, tekstur semacam ini timbul karena pengalaman teknik tangan yang apabila teknik batik sudah maksimal akan sukar dicapai tekstur bercak tersebut. Mencampurkan teknologi mesin dan keterampilan tangan dalam industri kerajinan, sebagian besar terbatas pada pengolahan bahan baku. Pengadaan dan pengolahan bahan baku industri kerajinan anyaman bambu, tenunan, keramik dan kerajinan kayu atau rotan, memang diperlukan untuk meningkatkan mutu bahan yang akan berpengaruh pula pada hasil karya akhir dari produk kerajinan tersebut. Hal ini memang tidak semudah yang disangka. Bagaimana tantangan dari seni kriya Indonesia dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus dijawab dengan langkah-

langkah penelitian dan percobaan sehingga mutu seni kriya masih dapat terjamin.

Ekspresi dan Teknik Penciptaan dalam Seni Kriya, *the art are one of the most important ways which we understand the world and ourselves*, demikian dinyatakan **Tamplin** dalam bukunya *The Arts: A History of Expression in the 20th Century*, yang maksudnya adalah bahwa di dalam memahami fenomena dunia seni sebagai bahasa visual memiliki peran penting selain ilmu pengetahuan dan teknologi dengan bahasa verbalnya. Urgensi peran seni akan tampak jelas manakala rekonstruksi masa lalu sebagai anyaman atau rajutan dari berbagai pikiran, gagasan serta fantasi itu terobjektivikasi dalam beragam artefak. Arkeologi merupakan ilmu pengetahuan yang dekat terkait dengan produk-produk budaya, di dalamnya seni, sebagai objek formal sekaligus objek materialnya, sementara itu antropologi yang berobjek formal manusia, tetapi instrumen pendukungnya banyak dibantu oleh produk seni sebagai objek materialnya. Ungkapan bahwa bahasa visual lebih banyak berbicara, ketimbang bahasa verbal menjadi tidak terelakan arti pentingnya. Terlepas dari penafsiran gambar bagi masing-masing individu, yang jelas peninggalan atau apa yang telah dibahasa visualkan oleh peradaban memiliki makna yang sangat penting. Akan tetapi rupanya dalam upaya untuk memahami dunia seni demikian tidak terlalu mudah dilakukan. Berbeda dengan ilmu pengetahuan, di mana bahasa sebagai ekspresi gagasan dan pikiran ditata sedemikian rupa dengan mendalilkan kaidah dan kode etik ilmiahnya, sehingga dalam pemahamannya selalu dapat diruntut pada struktur pengkalimatannya. Dalam dunia seni, ekspresi sebagai daya ungkap atas pikiran, gagasan, dan fantasi, seolah sedemikian berliku yang acap kali sulit untuk memahaminya. Seperti dinyatakan oleh **Evelyn Virshup** bahwa seni tidak selalu mudah diterjemahkan. Walaupun demikian dunia seni bukanlah

tidak terjangkau pemahamannya oleh khalayak (*audience*), kecuali diri seniman sendiri. Berbagai definisi yang berkaitan dengan seni, ekspresi dan teknik penciptaan telah banyak diformulasikan ahli dari berbagai latar belakang keilmuan. Masing-masing dari filsuf, ilmuwan, budayawan, pendidik, dan seniman telah membeberkan berbagai batasan pengertian yang terkait dengan hal-hal tersebut. Akan tetapi banyaknya formulasi berbanding lurus dengan banyaknya celah yang tidak terengkuh dari masing-masing definisi yang ditawarkan, walaupun ada aspek-aspek tertentu yang senada, sehingga kelahiran satu definisi akan disusul dengan kemunculan definisi lainnya. Pembahasan berikut tidak ingin memeperdebatkan perbedaan berbagai batasan pengertian tentangnya, akan tetapi mencoba mencari kejelasan peran dan korelasi antara ekspresi dan teknik penciptaan dalam seni kriya. Pembahasan terhadap masalah tersebut berangkat dari suatu pemahaman ekspresi sebagai aktivitas yang bersifat emosionalistik di satu sisi dan teknik penciptaan sebagai aktivitas yang bersifat intelektual di sisi lain. Persepsi seni kadangkala memenaragadingkan ekspresi pada puncak nilai karya absolut. sehingga menegaskan **Evelyn Virshup** bahwa teknik sebagai wahana (*vehicle*) pengungkapnya. Di samping itu adanya suatu asumsi bahwa seni sebagai suatu produk untuk sampai kepada menjadi (*real / berwujud*) tentu melalui proses psikis di satu sisi dan proses fisis di sisi lainnya. Bagi **Thomas Munro** pengklasifikasian yang berkaitan dengan proses dan juga kemampuan dalam berbagai seni akan mencangkup dua hal. Pertama, berkaitan dengan perilaku yang diamati secara eksternal yang mencangkup: somatik, gerakan anggota badan dan otot, dan sering kali penggunaan peralatan dan instrumen. Sedangkan yang kedua, berkaitan dengan bathin, psikis, aktivitas mental yang secara longgar dibimbing dengan otak dan sistem syaraf pusat. Pada proses psikis berkaitan dengan *symptom* spiritual atau jiwa yang meliputi: ide, emosi, dan

pikiran sedangkan proses fisis bertalian dengan persoalan teknis material. Ekspresi yang bermatra emosional dan teknik penciptaan yang berdimensi intelektual bukanlah fenomena yang berseberangan, keduanya akan mewarnai keberadaan seni. Bagaimana keberadaan masing-masing dalam karya seni merupakan permasalahan yang juga akan diungkap dalam bahasan ini. Ekspresi adalah ungkapan tentang rasa, pikiran, gagasan, cita-cita, fantasi, dan lain-lain. Sebagai suatu ungkapan, ekspresi merupakan tanggapan atau rangsangan atas berbagai fenomena sosial, kultural dan bahkan politik, yang memungkinkan terjalarnya pengalaman subjektif dari seniman kepada orang lain. Sebagai jiwa, ekspresi merupakan kristalisasi pengalaman subjektif seniman terhadap berbagai persoalan yang dipikirkan, direnungkan, dicita-citakan, diangan-angankan, dan apa yang difantasikan. Realitas itu menjadi sumber inspirasi lahirnya ide-ide dalam karya ciptaan seniman, sehingga ekspresi merupakan akumulasi ide yang membutuhkan sarana pengungkap, karena ide bukanlah sekedar ide tapi harus direalisasikan. Pada hakekatnya seni adalah bahasa komunikasi, baik bagi seniman itu sendiri dalam berdialog dengan karyanya secara internal, maupun dengan masyarakat secara eksternal. Seni sebagai wahana komunikasi antara seniman dengan masyarakatnya, secara mutlak harus menghadirkan karya sebagai media komunikasinya. Oleh karena itu komunikasi dengan karya menjadi penting artinya. Karya seni sebagai hasil belum sempurna jikalau karya tersebut tidak dikomunikasikan kepada penonton (*audience*), sehingga karya seni sebagai hasil dialog bagi seniman menjadi sarana komunikasi. Karena itu, ide, pikiran, fantasi, angan-angan dan lain-lain penting untuk diobjektivikasi, direalisasi, dimanifestasikan ke dalam bentuk konkrit lahiriah. Hal ini hanya mungkin dilakukan dengan menciptakannya, dan tentu untuk menciptakannya memerlukan apa yang disebut teknik. Teknik menjadi bagian sentral bagi seniman, karena betapapun

tingkat kemampuan seorang seniman tidak dapat lepas dari persoalan ini. Ide, pikiran, cita-cita dan lain-lain menjadi pendorong tentang apa yang hendak diekspresikan dan teknik menjadi sarana bagaimana untuk mengungkapkannya. Teknik menjadi mutlak bagi seniman, karena tanpa teknik, ide, pikiran, fantasi dan lain-lain yang dipikirkan, direnungkan, dikhayalkan oleh seniman akan tetap tinggal ide, tidak membekas bagi orang lain. Karya sebagai wahana komunikasi untuk dapat dihayati, dicermati dan barangkali sampai ketinggian dipahami menuntut visualisasi dan realitas. Teknik merupakan kendaraan di mana ide hendak diantarkan. Sebagai suatu kendaraan seniman dituntut menguasai teknik untuk dapat mengendarainya ke tempat tujuan yang diinginkan. Akhirnya, ekspresi dan teknik penciptaan dalam seni adalah dua hal yang saling terkait. Ekspresi tanpa teknik akan berjalan gontai, sedangkan teknik tanpa ekspresi akan berjalan tanpa akhir atau dengan kata lain produktivitas yang hanya mengandalkan teknik akan menghasilkan karya yang kurang bermakna, kurang berbobot sedangkan kekayaan ide yang menjadi modal dasar ekspresi tanpa teknik dalam artian tidak merealisasikannya adalah suatu kualitas yang semu karena tidak diwujudkan. Kesulitan dalam memahami seni telah mendorong para pemikir dan pelaku seni mencoba menguraikan dan menjelaskan konsep yang bertalian dengannya. Oleh karena itu banyak definisi seni yang diformulasikan dalam upaya memahami persoalan tersebut. Batasan tentang seni telah banyak disodorkan oleh ahli yang masing-masing memiliki titik tekan yang bervariasi. Seni didefinisikan sebagai hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman bathinnya yang disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman bathin pada manusia lain yang menghayatinya, yang dilahirkan oleh dorongan untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya,

memenuhi kebutuhan sepiritual seperti yang telah dirangkum Soedarso Sp. dari beberapa definisi terdahulu. Betapapun sensitifnya seorang seniman terhadap lingkungan di sekitarnya, ia tidak dapat mengkomunikasikan apa yang ia rasakan kecuali kalau ia melatih dirinya sendiri untuk mengontrol tangannya dan jenis peralatan yang digunakannya. Ia membuat sesuatu seperti halnya seorang kriyawan, ia menyesuaikan bahan dan metode terhadap makna yang ingin diekspresikan. Seni adalah suatu bentuk ekspresi. Sebagai suatu bentuk, seni hadir sebagai responsi realitas melalui serangkaian kegiatan, baik yang bersifat jasmaniah maupun rohaniah seniman. Masing-masing tataran kegiatan itu saling berhubungan, tidak terpisahkan satu dengan yang lainnya. Untuk sampai pada bentuknya, kegiatan seni berawal dari pengamatan untuk menangkap substansi yang menggugahnya, menginkubasi serta merealisasikannya ke dalam suatu karya. Sebagai suatu bentuk ekspresi, ide, pikiran, emosi, fantasi dan lain-lainnya itu dapat merujuk (terinspirasi) melalui berbagai realitas, baik yang bersifat kasat mata maupun maya, yang menggugahnya. Visualisasinya dapat menggugah secara langsung melalui kesan kuat yang terindikasi melalui garis, bentuk, dan warnanya atau melalui subjek matter yang memotret realitas sosial yang memilukan. Atau dapat juga hadir melalui serangkaian langkah yang penuh pertimbangan dan perhitungan. Ekspresi hadir dalam berbagai medium ungkap seni, ia telah memilah dan memilih aliran tertentu untuk dapat dikatakan sebagai seni yang memiliki ekspresi. Karena ekspresi, dalam makna yang luas dapat hanya menunjuk karakter keekspresifannya (*expressiveness*) yang spontan menggetarkan semata, akan tetapi dapat juga gugahan untuk merasakan ekspresi itu tersembunyi di balik tampilannya. Sehingga ekspresivitas yang dibawakan tidak secara serta merta ditangkap oleh *audience*, akan tetapi pada perenungan yang tersisa dari amatan yang dilakukannya. Akan tetapi yang jelas untuk dapat

mengungkapkan apa yang dipikirkan, digagaskan, diimpikan, difantaskan, dan dirasakan seorang seniman tidak begitu saja mampu memberi bentuknya. Ekspresi sebagai bahasa ungkap bagi seniman mempersyaratkan keterampilan dan kemampuan. Ia tidak sekedar kemampuan menangis atau tertawa yang *in born ability*, akan tetapi melalui serangkaian latihan, percobaan sehingga mencapai penguasaan yang mahir. Panorama teknik penciptaan juga sangat menjolok hadir sebagai persyaratan dalam menghasilkan produk dalam seni kriya.

Seni kriya yang pada situasi awal secara jelas dan tegas menunjukkan ketidak terpisahannya dengan fungsi praktis. Teknik penciptaan sebagai wahana mengungkapkan ide bagi pelakunya menjadi bagian sangat penting. Hampir pada setiap langkah penciptaannya, seni kriya penuh pemikiran terkait dengan bahan, teknik serta konstruksinya, sehingga seolah-olah tidak ada ruang gerak bagi ekspresi. Akan tetapi bukan berarti bahwa produk seni kriya nihil ekspresi. Pencermatan terhadap produk-produk prasejarah melalui torehan garis pada tanah-tanah liat maupun bentuk-bentuk pahatan pada batu, misalnya karakter garis yang dihasilkan menyiratkan keekspresifannya. Dalam variasi produk yang lain, nilai keekspresifannya juga menghiasi relief atau ukiran pada elemen arsitektural rumah hunian. Seorang Empu, untuk menciptakan sebilah keris membutuhkan waktu tidak hanya dalam proses garapan, yang tekniknya dilakukan secara sistematis dalam pencapaian nilai-nilai eksetoriknya, akan tetapi membutuhkan waktu panjang dan dengan melalui tahapan-tahapan mistis untuk memberikan muatan nilai isetoriknya. Dalam relief candi seperti Borobudur, misalnya walaupun atmosfir religius demikian kuat akan tetapi fragmentasi yang hadir padanya membawa interpretasi keluasan makna. Relief tersebut tidak sekedar rangkaian

komposisional yang berdemensi keagamaan, akan tetapi padanya juga mengekspresikan (dalam arti luas) gagasan atau pikiran yang bersifat edukatif terhadap kehidupan yang lebih baik. Ajaran yang bersifat moral termanifestasikan ke dalam relief yang membantu memudahkan pemahaman hidup menuju ke nirwana. Teknik penciptaan untuk mengungkapkan ajaran moral keagamaan secara visual ilustratif itu memudahkan pemahaman terhadap gagasan, pikiran yang hendak disampaikan kepada umatnya, merupakan suatu ekspresi religius yang dikomunikasikan melalui fragmentasi relief. Jadi ekspresi bukanlah monopoli salah satu aliran maupun cabang seni, ia hadir dalam berbagai manifestasi dengan beragam medium ungkapan. Demikian juga halnya persoalan teknik, ia akan selalu menyertai kehadiran karya seni. Persoalan teknik ini, seringkali memperoleh apresiasi komprehensipnya tanpa meninggalkan teknik. Kerena betapapun masalah teknik berkaitan dengan aspek improvisasi karya, sehingga dapat dikomunikasikan kepada orang lain, selain tujuan untuk memberi karakter dan isi karya seni. Sehubungan dengan itu, membedakan teknik karya sebagai wahana komunikasi emosional dengan nilai dan karakter emosi yang diekspresikan, yang pertama terkait dengan bentuk yang dapat dikomunikasikan secara efektif oleh seniman dalam karyanya dan yang kedua terkait dengan kemanfaatan emosi. Dan untuk menjiwai suatu karya perlu dipilih dan dipertimbangkan materi tertentu, karena materi mendukung atau bahkan menjiwai (menghidupkan) karya seni. Sementara itu ekspresi menuntut adanya perwujudan material, supaya seni tidak hanya berhenti sebagai imajinasi belaka. Sebagai wahana ekspresi, teknik penciptaan menyertai berbagai perwujudan karya, ia tidak memilah dalam peruntukannya bagi seni-seni modern semata, akan tetapi juga tampak pada seni-seni primitif maupun pada waktu-waktu sesudahnya. Demikian dalam seni murni maupun

seni terapan, keduanya mutlak membutuhkan jasa teknik sebagai pembeda ide yang digagaskan oleh seniman.

3.3 Pengertian Seni dan Kriya Kontemporer

Pada seni klasik, dapat ditemukan komposisi bentuk dan isi cerita / legenda seperti lukisan "Monalisa", dimana terdapat spiritual abad itu tentang "perempuan" yang tidak akan ditemukan pada zaman sesudahnya. Karena adanya evolusi/difusi kebudayaan, maka terjadi perubahan yang disebabkan lingkungan dan waktu. Seni klasik jadi seni peralihan—impressionisme. Pelukis Renoir dan Manet kala itu berprinsip bahwa "manusia berjarak objektif dengan barang fisik dan manusia berperasaan lebih unggul dari benda". Pada era impresionisme terdapat jarak sebagai batas yang tak terjembatani antara subjek dengan objek, antara manusia dengan alam.

Kreativitas seniman terus bergulir. Bermula ditinggalkannya paradigma klasik *Renaissance* ke paradigma baru *impressionisme* (permulaan abad ke-20), lalu *ekspresionisme*, *abstrak*, *dadaisme*, *kubisme*, *abstrak ekspresionisme*, *abstrak formalisme*, *pop-art*, *neo-dada*, *optic-art*, *minimalisme*, hingga *surrealisme*. Semua gaya (isme) yang berasal dari Barat itu menyebar dan menguasai dunia serta mengkokohkan sebagai seni modern dunia atau modernisme yang sering disebut "seni tinggi" (*advance guard*).

Seni rupa modern Barat mengklaim dunia sebagai ruang lingkungannya yang berakar pada internasionalisasi ide-ide Barat yang disebut westernisasi yang kemudian membangkitkan reaksi negara-negara non-Barat. Munculnya perkembangan arus utama (mainstream) di pusat-pusat seni rupa modern yang menyudutkan seni rupa di luar Eropa-

Amerika dan ditolaknya standar nilai serta perkembangan periferi di luar arus utama, dimana seluruh museum dan galeri seni rupa modern di Amerika menolak karya-karya modern Indonesia dan Thailand. Sebagai reaksi kejadian ini maka muncullah pameran-pameran internasional (KIAS) dari negara-negara nonblok (GNB).

Modernisme pada intinya merupakan suatu keyakinan akan kemandirian nilai estetika yang harus ditingkatkan secara terus-menerus. Keyakinan tersebut melahirkan norma-norma kebaruan, keaslian dan kreativitas. Seniman dituntut untuk menciptakan keharuan dan keaslian, sehingga terjadi penolakan-penolakan sejak tahun 1960-an serta makin memuncak pada masa berikutnya.

Pada pertengahan abad ke-20, modernisme dianggap sebagai suatu beban oleh kaum muda dan mulai ditentang, yang setelah modernisme disebut post-modernism atau post-mo, maka muncullah paradigma baru yakni seni kontemporer. Seni kontemporer memberi terobosan baru yang sangat bebas dalam pengekspresian emosi seniman dan terasa tanpa beban.

Seni kontemporer dapat dipandang secara apresiatif sebagai kegairahan intelektual, setidak-tidaknya menjadi modal bagi tumbuhnya daya respons dalam menyongsong era baru yaitu post-modern, yang dianggap positif mengimbangi humanisme dan intelektual daripada kecenderungan dehumanisasi dan kedangkalan budaya modern yang dimotori ekonomi kapitalis yang transnasional serta inovasi teknologi yang makin canggih.

Di Barat pada 1970-an, muncul suatu reaksi terhadap idealisme high art (*advance guard*) dan muncul era post-modern yang menampilkan multivariuousness. Pendekatan pluralistik yang menekankan *unity*—kebersamaan dalam keragaman, merupakan kesamaan reaksi di arus utama terhadap standar-standar senirupa internasional sebagai arus

baru perkembangan dan pemikiran seni rupa kontemporer yang lepas dari universalisme dan kaburnya batasan seni rupa modern dari seni rupa kontemporer. Pada seni kontemporer, seniman bebas menengok ke masa lalu, masa kini dan masa mendatang. Dapat pula memakai kekayaan budaya tak terbatas banyaknya. Juga tiada lagi "kebenaran tunggal" dan muncul pluralisme.

Inilah paradigma baru seni kontemporer yang mengandung makna netral dari pengertian seni masa kini. Walaupun situasinya modern disemangati *Garda Depan* dengan merebaknya *happening art*, *performance art* dan seni instalasi. Juga atas kehadiran isu-isu *multicultural*, gender, sosial, bangkitnya spiritualisme, periferi dan lainnya.

Kematian Zaman Modern. Post-modernism atau pasca-modernisme yang bermula dari gerakan seni masa kini telah bergeser menjadi gerakan budaya. Pergeseran ini dimungkinkan bukan hanya disebabkan basis material kebudayaan (difusi kebudayaan) seperti dari manufaktur ke reproduksi, tapi juga karena para filsuf mengumumkan "kematian zaman modern" untuk menegaskan unity kesepakatan dalam kebersamaan sebagai dasar pembenaran yang plural sebagai paradigma baru serta wacana seni kontemporer.

Untuk memperoleh kejelasan tentang seni kontemporer, perlu dibahas mulai dari seni modern, kemudian bagaimana seni modern akan keluar dari legenda yang menyatakan bahwa seni yang merupakan ekspresi dunia objektif (fisik) tersebut kemudian masuk ke dalam seni kontemporer atau post-mo.

Kehidupan manusia punya dua pijakan dasar yang kuat—dunia (*world*) dan sikap dasar (*basic attitude*). Pada sikap dasar terdapat tiga jenis interest yaitu pengobjektifan, ungkapan, dan penyesuaian norma. Dunia manusia pun terdiri dari tiga—objektif, sosial dan subjektif.

Seni dalam modernitas hanya ditemukan dalam dunia objektif dan dunia subjektif. Namun estetika dalam modernisme sebagai ekspresi hanya akan ditemukan dalam bidang yang amat khusus umpamanya erotisme. Kesenian modern bukanlah produk sosial, sikap atas rasionalitas ekspresif, sedangkan dunianya dalam dunia objektif.

Diawali oleh **Cezanne**, dimana jarak antara manusia dan alam dibatasi dengan cara si subjek menguasai objek dengan mengekspresikannya. Dunia objektif dan subjektif yang terpisah dicoba disatukan walaupun dengan cara menguasai objek. Karena itu dalam seni modern, unsur yang subjektif adalah sesuatu yang kurang baik dan tidak alamiah, sehingga Cezanne bukan melukiskan perasaannya tetapi melukis objek di luar dirinya. Objek ditangkap bentuk-bentuk murninya (kubistis) atau menggambar motif dari satu struktur (geometris, antropometris, anatomis, dll). **Cezanne** bukanlah mengekspresikan perasaannya, tetapi menganalisa sesuatu untuk diambil bentuk dasarnya, lalu dikeluarkan lagi ke atas kanvasnya.

Seni modern adalah upaya menangkap gejala alam secara objektif dan ekspresi adalah pewujud serta pengantarai dari konsep yang objektif itu. Ini berarti, bukan perasaan yang mau disampaikan, tapi konsep objektif mengenai alamiah yang diwujudkan, tanpa perspektif, tanpa efek cahaya, tapi struktur atau motif yang menetap yang hendak ditangkap dan diungkapkan. Dalam seni modern, unsur perasaan mulai ditinggalkan dan yang tersisa adalah analisa. Menurut Habermas, rasionalitas-lah yang dikuasai oleh dunia objektif. Puncak seni modern adalah distorsi dari bentuk atau mencari bentuk yang murni seperti lukisan **Pablo Picasso, Mondrian**, dll. Dari sini muncul ilmu baru seni rupa yang disebut "distorsi" atau perubahan bentuk.

Pada 1938, pikiran **S. Soedjojono** (masa Persagi), pada intinya menyatakan seni adalah otonomi, dengan semboyannya "seni harus berjiwa nampak". Gaya ekspresionisme waktu itu sangat diyakini memiliki nilai universal. Universalitas nilai estetik, individualisme, orisinalitas, menekuni "satu gaya" menjadi ciri utama modernisme yang membawa pembaruan dengan istilah humanisme universal. Modernisme di Indonesia kemudian dikembangkan oleh Seni Rupa ITB dengan gaya kubistis, lalu berkembang ke arah abstrak formalisme yang pada zaman Lekra ditentang dimana seni harus dapat dimanfaatkan sebagai sarana sosial dan politik—sebuah perlawanan kultural yang disebut "Seni Realisme Sosial". Prinsipnya, seni tidak otonom, melainkan sebagai alat/propaganda, dipakai melakukan perbuatan sosial sebagai pengaruh marxism di Soviet.

Jim Supangkat, 13/07/2008, mensinyalir belakangan ini beredar cukup luas pertanyaan "apakah seni kontemporer" yang punya tujuan praktis menemukan pengertiannya yang bisa digunakan untuk mengenali ciri- cirinya pada karya seni (rupa). Keinginan itu tidak akan mudah terpenuhi karena ruang makna "seni kontemporer" kosong. Isi ruang makna ini jejak-jejak pemikiran modern yang sudah tidak dipercayai lagi tetapi menjadi pangkal persoalan seni kontemporer. Karena itu, upaya terbaik memahami seni kontemporer adalah mengenali jejak-jejak pemikiran modern—berkembang sampai pertengahan abad ke-20—pada ruang maknanya.

Pemikiran modern itu percaya dunia modern bersifat homogen. Tidak terpecah-pecah oleh kebudayaan etnik dan tradisi-tradisi. Dalam pemikiran modern, dunia yang terpecah-pecah ini mencerminkan dunia masa lalu. Dipengaruhi keyakinan itu, persoalan tradisi dan budaya tidak populer pada pemikiran modern. Para pendukungnya tidak suka menggunakan istilah "kebudayaan modern" walau tidak sampai menyebut istilah ini salah.

Dalam teori-teori budaya ada keyakinan seni adalah tanda penting budaya. Dalam pemikiran modern pemahaman ini tersingkir. Bila seni dikaitkan dengan budaya akan muncul bermacam-macam seni mengikuti keragaman tradisi. Pada pemikiran modern, hanya ada satu seni di dunia modern yang homogen, yaitu seni modern.

Premis-premis seni modern ini muncul di Eropa pada abad ke-19 melalui pemikiran filosof-filosof **Kant** dan **Hegel**. Sejumlah pandangan melihatnya sebagai terusan perkembangan seni pada kebudayaan Barat. Namun lebih banyak yang melihatnya sebagai pemikiran yang muncul bersama pemikiran modern lain—kebanyakan muncul di Eropa juga.

Seni modern itu berkaitan dengan dunia pemikiran. Seperti dikemukakan **Hegel**, muara dari semua ekspresi seni adalah filsafat. Mencerminkan pemikiran modern yang mengutamakan kemajuan, seni modern percaya juga pada keperintisan dan seni diniscayakan berjalan mendahului zamannya. Karena itu, seni modern disebut juga seni avant garde. Demi terobosan seniman berada di luar zamannya, di luar masyarakat dan di luar semua konvensi sosial.

Dipengaruhi materialisme — yang mendasari seluruh pemikiran modern — seni modern mengutamakan kekonkretan (dalam upaya memahami "*the real*"). Karena itu, manifestasi seni modern yang utama adalah seni rupa (membawa sifat konkret). Persepsi ini membuat seni rupa menjadi "jantung" seni modern. Pemikiran seni terkonsentrasi di dunia seni rupa ini dan sejarah seni rupa modern dipercaya mencerminkan sejarah seni modern. Infrastruktur seni modern yang paling kompleks, megah, dan mahal — museum-museum — adalah infrastruktur seni rupa.

Seni modern dekat juga dengan ilmu pengetahuan yang menandai kejayaan dunia modern. Ilmu pengetahuan menggali

dunia material dengan kepercayaan pada obyektivitas. Seni modern adalah seni yang diarahkan mencari obyektivitas (mencari *the real presence of being*). Seperti ilmu pengetahuan, seni modern mengenal otoritas yaitu pranata (lembaga dan orang-orang) yang dipercaya paling menguasai "ilmu seni" dan mampu menentukan cutting edge perkembangan yang menandakan terobosan baru. Persepsi ini membuat seni modern merupakan bagian infrastruktur seni yang dikendalikan otoritas seni dan bukan bagian dari budaya apalagi masyarakat (kebanyakan).

Pemikiran modern itu bertahan cuma enam dekade pada abad ke-20. Sesudah itu muncul tanda-tanda keruntuhan. Salah satu tanda penting keruntuhan ini adalah gagalnya proyek besar *konstruktivisme* menghimpun semua pemikiran dalam perkembangan seabad untuk menemukan esensi yang bisa menunjukkan hukum-hukum alam dan kehidupan (*universal laws*). Seperti kisah keruntuhan menara Babil, upaya mengatasi hambatan bahasa dalam penghimpunan pemikiran seabad itu goyah ketika dikritik melalui *gramatologi Derrida*, khususnya tentang pengertian "presence". Kritik ini seperti membuka kotak pandora berbagai "keburukan" pemikiran modern tanpa bisa dicegah muncul ke permukaan.

Pada pergolakan itu, pemikiran budaya muncul ke permukaan. Pangkalnya adalah sikap kritis melihat pengabaian budaya dan masyarakat pada pemikiran modern yang membuat dunia modern yang dibayangkan sama sekali bukan representasi kehidupan (modern) masa kini. Dari kritik ini muncul pemikiran baru yang berpangkal pada pertanyaan, lalu apakah "budaya masa kini" (*contemporary culture*). Pemikiran seni dipengaruhi pergolakan itu dan memunculkan perubahan besar dalam memahami seni. Berkembang kesadaran bahwa seni bukan bagian dari infrastruktur seni yang dikendalikan otoritas seni, tetapi bagian dari budaya. Seniman tidak berada di luar masyarakat dan karena itu ekspresi seni berkaitan

dengan budaya yang sedang dipersoalkan yaitu *contemporary culture*. Dari sinilah muncul istilah "seni kontemporer" atau *contemporary art*.

Dua pemikiran berlawanan arah bisa disebutkan sebagai agenda pencarian makna seni kontemporer. Di satu sisi, bagaimana menempatkan budaya yang mencerminkan tradisi dan keragaman ke lingkup budaya kontemporer. Di sisi lain, bagaimana melihat globalisasi yang melahirkan keseragaman — seperti prediksi pemikiran modern — dalam budaya kontemporer.

Di dunia tari, teater, dan musik yang diabaikan pemikiran seni modern (sastra senantiasa dikaji terpisah) pemahaman tentang keragaman budaya tidak menimbulkan pergolakan. Sejak dekade 1960 muncul upaya mencampurkan estetika modern dan estetika tradisi-tradisi. Maka di dunia tari, teater, dan musik, gejala seni kontemporer sudah bisa dibaca.

Pencapaian itu tidak terlihat di dunia seni rupa yang di masa lalu merupakan "jantung" pemikiran seni modern. Terjadi upaya sulit melepaskan pemahaman seni yang sudah terstruktur. Pergolakan pemikiran yang terjadi tidak bisa melepaskan diri dari epistemologi **Cartesian** (mendasari pemikiran modern) yang bipolar. Kendati terkesan paling heboh, gejala di dunia seni rupa ini telah memacetkan pemikiran seni kontemporer dan membuat ruang makna dari "seni kontemporer" dianggap masih kosong.

Ketika pertanyaan, apakah seni kontemporer meluas di Tanah Air, kehebohan di dunia seni rupa yang mencuri perhatian itu telah membangun persangkaan bahwa persoalan seni kontemporer adalah persoalan seni rupa. Di dunia seni rupa Indonesia, *contemporary art*, dibaca, dipahami, dan dikaji sebagai "seni rupa kontemporer", yang lepas dari "seni kontemporer". Terjadi distorsi pemahaman yang mengandung kebingungan karena tidak umum diketahui bahwa istilah "art"

dalam bahasa Inggris berarti "seni" dan sekaligus "seni rupa", sedang dalam bahasa Indonesia keduanya terpisah dengan jelas.

Pengertian "art" dalam bahasa Inggris itu mencerminkan persepsi seni pada pemikiran modern yang sulit dipahami dan membuat peluasan seni modern ke tingkat dunia menjadi gagal karena membingungkan. Di dunia seni rupa Indonesia, muncul persoalan seni dunia yang mutakhir, kebingungan ini merambat ke pemahaman seni kontemporer.

Seni kontemporer adalah salah satu cabang seni yang terpengaruh oleh dampak modernisasi. Kontemporer itu artinya kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini. Jadi seni kontemporer adalah seni yang tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu dan berkembang sesuai zaman sekarang. Lukisan atau produk kriya kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Misalnya lukisan yang tidak lagi terikat pada *Renaissance*. Begitu pula dengan tarian, tampak lebih kreatif dan modern.

Kata "kontemporer" yang berasal dari kata "co" (bersama) dan "tempo" (waktu). Sehingga menegaskan bahwa seni kontemporer adalah karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Atau pendapat yang mengatakan bahwa "seni rupa kontemporer adalah seni yang melawan tradisi modernisme Barat". Ini sebagai pengembangan dari wacana *post-modern* dan *post-colonialism* yang berusaha membangkitkan wacana pemunculan *indigenous art*. Atau khasanah seni lokal yang menjadi tempat tinggal (negara) para seniman.

Secara awam seni kontemporer bisa diartikan sebagai berikut: Tiadanya sekat antara berbagai disiplin seni, alias meleburnya batas-batas antara seni lukis, patung, grafis, kriya, teater, tari, musik, anarki, omong kosong, hingga aksi politik.

Punya gairah dan nafsu "moralistik" yang berkaitan dengan matra sosial dan politik sebagai tesis. Seni yang cenderung diminati media massa untuk dijadikan komoditas pewacanaan, sebagai aktualitas berita yang *fashionable*.

Kaitan seni kontemporer dan seni post-modern, menurut pandangan **Yasraf Amir Piliang**, pemerhati seni, pengertian seni kontemporer adalah seni yang dibuat masa kini, jadi berkaitan dengan waktu. Sedangkan seni post-modern adalah seni yang mengumpulkan idiom-idiom baru. Lebih jelasnya dikatakan bahwa tidak semua seni masa kini (kontemporer) itu bisa dikategorikan sebagai seni post-modern, seni post-modern sendiri di satu sisi memberi pengertian, memungut masa lalu tetapi di sisi lain juga melompat kedepan (bersifat *futuris*).

Perkembangan seni kontemporer dalam seni rupa Indonesia, dimana istilah kontemporer ini muncul awal 70-an, ketika **Gregorius Sidharta** menggunakan istilah kontemporer untuk menamai pameran seni patung pada waktu itu. **Suwarno Wisetrotomo**, seorang pengamat seni rupa, berpendapat bahwa seni rupa kontemporer pada konsep dasar adalah upaya pembebasan dari kontrak-kontrak penilaian yang sudah baku atau mungkin dianggap usang.

Konsep modernisasi telah merambah semua bidang seni ke arah kontemporer ini. Paling menyolok terlihat di bidang tari dan seni lukis. Seni tari tradisional mulai tersisih dari acara-acara televisi dan hanya ada di acara yang bersifat upacara atau seremonial saja. Seperti diungkapkan **Yoserizal Zen**, Humas Pasar Tari Kontemporer di Pusat Latihan Tari (PLT), Sanggar Laksamana - Pekanbaru yang tidak hanya diminati

para koreografer tari dalam negeri tetapi juga koreografer tari asing yang berasal dari luar negeri. Sebanyak 18 koreografer tari baik dari dalam maupun luar negeri menyatakan siap unjuk kebolehan dalam pasar tari kontemporer tersebut.

Lukisan kontemporer semakin melejit seiring dengan meningkatnya konsep hunian minimalis, terutama di kota-kota besar. Seperti diungkapkan oleh seniman lukis kontemporer **Saptoadi Nugroho** dari galeri Tujuh Bintang *Art Space* Yogyakarta, "Lukisan kontemporer semakin diminati seiring dengan merebaknya konsep perumahan minimalis terutama di kota-kota besar. Akan sulit diterima bila kita memasang lukisan pemandangan, misalnya sedangkan interior ruangnya berkonsep modern". Hal yang senada diungkap oleh kolektor lukisan kontemporer, "Saya mengoleksi lukisan karena mencintai karya seni. Kalaupun nilainya naik, itu bonus," kata **Oei Hong Djien**, kolektor dan kurator lukisan ternama dari Magelang. Begitu juga **Biantoro Santoso**, kolektor lukisan sekaligus pemilik Nadi Gallery. "Saya membeli karena saya suka. Walaupun harganya tidak naik, tidak masalah," timpalnya. Oei dan Biantoro tak pernah menjual koleksinya. Oei memilih untuk memajang lebih dari 1.000 bingkai lukisannya di museum pribadinya. Karya-karya besar dari **Affandi, Basuki Abdullah, Lee Man Fong, Sudjojono, Hendra Gunawan**, dan **Widayat** terpampang di sana bersama karya-karya pelukis muda.

Pendapat lain dari datang **Yustiono**, staf pengajar FSRD ITB, melihat bahwa seni rupa kontemporer di Indonesia tidak lepas dari pecahnya isu tentang post-modernisme (akhir 1993 dan awal 1994), yang menyulut perdebatan dan perbincangan luas baik di seminar-seminar maupun di media massa pada waktu itu.

Perlu disadari, bahwa hubungan seni dan kriya, yang motivasi kelahirannya istilah 'kriya seni' bukan semata untuk sering dibahas seperti seni murni, namun kelahirannya merupakan tuntutan kreatifitas individu kriyawan yang ingin bergerak maju untuk menunjukkan pada dunia bahwa telah lahir kriya yang lain yaitu kriya seni. Kriyawan menganggap dirinya mempunyai hak yang sama dalam menyalurkan kreasi seninya dalam rangka

tanggung jawab individu, khususnya dalam hal pengayaan ragam kriya sesuai dengan konstelasi zaman sebagai peninggalan atau warisan bagi generasi berikutnya.

Sejalan dengan tuntutan tersebut, juga merupakan gejala kriyawan, seakan bergeliat dan meloncat dengan melahirkan karya seni yang juga disebut kriya kontemporer. Suatu gejala yang tak mungkin ditolak dan semestinya diakui, karena setiap jaman yang ditangkap akan melahirkan teks yang sesuai dengan konteks yaitu konstelasi jaman (Sunarya, 2003 :23).

Gerakan pembaharuan kriya dalam usaha menemukan jati dirinya yang mengarah kriya seni sebenarnya telah lama dilakukan yaitu di tahun 1960-an oleh Gustami SP. Tentunya eksperimen ini tidak begitu saja diterima dengan lapang dada, namun sebaliknya mendapat cemohan bahwa karya tersebut dibilang "kriya banci". Gerakan ini kemudian diikuti dengan timbulnya aliran baru di kriya yaitu : " Kriya Menyimpang" "Kriya Menor" dan sebagainya. Kriya ini merupakan cikal bakal kriya modern, postmodern dan seterusnya (Gustami,1999).

Terbukanya wilayah yang lebih luas dan bebas dituntut keberanian dari para kriyawan untuk menciptakan karya-karya yang spektakler dan keluar dari belenggu ketrampilan, dengan catatan melahirkan sebuah karya yang originalitas dengan penuh kreasi dan gagasan dengan hasil yang sempurna.

Keragaman gaya dan teknik masing-masing bidang kriya merupakan sebuah kekayaan yang perlu dijadikan media eksperimen kemudian disatukan dalam sebuah perwujudan baru yaitu kriya seni. Merupakan tugas kriyawan kreatif untuk memanfaatkan kekayaan tersebut dengan melahirkan karya yang agung dengan nilai karya yang tinggi.

Munculnya konsep-konsep baru dalam penciptaan kriya seni yang mengarah kepada tujuan ekspresi pribadi, merupakan suatu realitas perkembangan yang lahir berdasarkan kemerdekaan berkreasi. Perkembangan tersebut seiring dengan perubahan situasi dan kondisi lingkungan masyarakat sekarang ini. Usaha kreatif dan inovatif bagi terciptanya karya kriya seni baru melalui media ungkap ekspresi pribadi sangat diperlukan agar dapat mendorong proses kreatif sesuai dengan jati diri, dengan cara menciptakan karya-karya baru sesuai dengan perubahan dan perkembangan zaman.

Sekarang ini kekriyaan memasuki perkembangan global. Dalam proses ini seni kriya tidak bisa menghindari dari tanda-tanda budaya yang beragam karena globalisasi, dan juga tidak bisa menghindari dari kondisi multi-kultural dunia. Wacana industri kreatif yang sekarang sering didengungkan berbagai pihak memberikan tantangan pada perkembangan seni kriya di Indonesia. Pewacanaan ini didasari keyakinan yang mempunyai pemahaman, penafsiran bahkan pandangan bersifat personal tentang seni kriya yang mampu memberikan inovasi-inovasi kreatif yang bermuara pada produk-produk budaya.

Produk Inovatif merupakan kegiatan berkarya, membuat produk seni dan desain yang terkait dengan usaha inovasi untuk memberikan pembaharuan dan munculnya kreasi produk baru, material baru, proses baru, metode baru atau bahkan teknologi baru yang dapat memberikan warna baru dalam kriya produk (*craft*). Hasil karya yang diharapkan adalah berfokus pada kreasi baru yang memiliki identitas kepemilikan intelektual dan memberikan kontribusi pada lingkup industri kreatif sebagai kegiatan yang bersumber dari kreativitas, keahlian, dan talenta individu dan berpeluang dapat

meningkatkan usaha ekonomi produktif melalui penciptaan karya kriya produk.

3.4 Pengertian Desain

Kata 'desain' merupakan kata serapan dari istilah asing '*disegno*', yaitu gambar atau rancangan yang dihasilkan oleh seniman patung dan seniman lukis sebelum mereka memulai bekerja. Gambar tersebut dapat berupa sketsa (coretan bebas) atau gambar yang telah terukur atau berskala. Dalam sejarah, arti kata 'desain' berkembang luas maknanya menjadi tidak sekedar merancang atau membuat karya seni patung dan lukis serta kekriyaan saja, melainkan menjadi segala kegiatan perancangan produk pakai untuk keperluan rumah tangga sehari-hari seperti alat-alat dapur, mebelair atau *furniture*, alat-alat elektronik, tekstil, pakaian, hingga berbagai keperluan manusia lainnya misalnya otomotif, pesawat terbang, produk pertanian dan sebagainya.

Desain adalah suatu proses yang umum untuk menciptakan berbagai karya senirupa dan secara luas mencakup berbagai hasil kebudayaan material, baik dari masa lampau, masa kini, maupun masa yang akan datang. Sehingga tidak ada perbedaan esensial antara desain lukisan dengan desain objek-objek produk atau barang keperluan sehari-hari lainnya. Oleh karena karya seni dalam berbagai jenisnya menunjukkan pola-pola umum tertentu dari apa yang disebut sebagai prinsip-prinsip desain. Suatu prinsip yang pada akhirnya didasarkan pada cara pandang seseorang yang paling efektif dan menyenangkan serta pada proses pengolahan bahan-mentah, bahan siap pakai dan dapat dibentuk menjadi produk dengan sangat memuaskan produsen dan konsumen dari sudut pandang efektif yang dapat menyenangkan semua pihak.

Barulah setelah **Perang Dunia** ke **II** tatkala bisnis modern yang mencanangkan modal, pemasaran dan industrialisasi melanda Eropa Barat dan Amerika, persaingan tak terelakkan lagi dan konsekuensinya setiap industriawan atau pengusaha harus menyusun strategi untuk menjawab dan menjabarkan kebutuhan konsumen yang beraneka ragam, dari daya beli, latar belakang sosial-budaya, cita-rasa dan tuntutan lainnya. Dan mengangkat perancang yang disebut sebagai "desainer" yang berprofesi menelaah bentuk fisik produk dan memikirkan pula kelayakan psikologis, *fisiologis-ergonomis*, sosial, ekonomis, estetis, fungsi dan teknis. **Victor Papanek**, seorang pemikir *desain* terkenal merumuskan, bahwa tujuan desain sebagai "pengubah lingkungan manusia dan peralatannya, bahkan lebih jauh lagi mengubah manusia itu sendiri".

Prinsip-prinsip desain merupakan hasil dari eksperimentasi jangka panjang baik secara empiris maupun intuitif. Desain merupakan suatu proses dan hasil dari proses tersebut yang berupa: bentuk, gaya, dan makna yang telah di rencanakan. Secara semantik kebermaknaan itu dikemas dalam bentuk ekspresi seperti: "indah", "lucu", "Sejuk", "mungil", "tersernbunyi", "realistik", "abstrak", "baik", "nyaman dipergunakan" dan lainnya, disamping itu juga terdapat makna-makna sosial lainnya.

Banyak faktor yang mempengaruhi proses desain yakni: gagasan dari desainer; faktor teknologi yang menentukan pembuatan produk; tuntutan sosio-ekonomis proses manufaktur dan konsumsi produk akhir; konteks kultural yang memberikan tumbuhnya kebutuhan terhadap suatu objek; dan kondisi manufakturnya. Demikian juga hasil atau produk, sebagai realisasi proses, merupakan objektivikasi dari kesadaran manusia. Sehingga desain, melalui produk yang diciptakan, dengan demikian dipengaruhi oleh kebutuhan dan

pada gilirannya akan mempengaruhi ideologi dan perubahan sosial.

Selama perjalanan sejarah kriya dan *desain*, dimana teknologi telah diterima dan dipahami oleh umat manusia serta menjadikan *desain* sebagai suatu kegiatan "khusus" atau "tersendiri" dari bagian kegiatan industri. *Desain* merupakan juga bagian dari aktifitas suatu penelitian dan pengembangan bentuk yang direncanakan, yang kemudian menjadi bagian tersendiri dari proses kerja untuk dapat merealisasikannya.

Pengertian *desain* menurut terminologinya dari bahasa Latin yaitu "***designare***" atau bahasa Inggris "***design***" (*to mark out*). **John Echols** (1975) dalam kamusnya mengatakan sebagai potongan, pola, model, mode, konstruksi, tujuan dan rencana. Sedangkan **Kamus Webster** (1974), pengertiannya adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, meningkatkan, pikiran, maksud, kejelasan dan sterusnya. Demikian **Webster** berfikir jauh lebih luas akan beban makna. Khusus dalam seni rupa, desain dapat diartikan sebagai pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual sedemikian rupa menjadi kesatuan organik dan harmonis antara bagian-bagian serta secara keseluruhan. Dalam proses *desain* dikenal beberapa "prinsip *desain*" atau *principles of design* sebagai berikut: 1) Kesatuan (*unity*); 2) Keseimbangan (*balance*); 3) Perbandingan (*proportion*); 4) Tekanan (*center of interest / point of emphasis*); 5) Irama (*rhytme*); Dan 6) Keselarasan (*harmony*).

Imam Buchori, berpedapat dan mengatakan bahwa *desain* mengalami perkembangan makna, tidak lagi suatu kegiatan menggambar, melainkan kegiatan ilmiah. Memang masih terdapat polemik antara *desain* sebagai kegiatan *enjinering* ataukah sebagai kegiatan *intuitif*, namun menekankan pada *desain* sesungguhnya adalah berurusan dengan nilai-nilai. Dan bersifat relatif terhadap acuan nilai yang

dianut oleh pengambil keputusan. Oleh karena itu, *desain* akan terus berkembang dengan dua pendekatan, yakni: *engineering* dan *humanities*. Melatari lahirnya *sains desain*, membuktikan bahwa *desain*, baik konsep, teori maupun konfigurasi *artefaknya*, selalu bersifat kontekstual .

Sedang **Widagdo** berpendapat bahwa *desain* selalu mengacu pada estetika, dan tidak semata berkenaan dengan persepsi *visual-fisikal* saja, namun mencakup konsep yang abstrak, yakni: yang benar, teratur, dan berguna. Ia memaparkan bahwa estetika memiliki watak *transendental*, keberaturan, dan pragmatik. Estetika memperoleh tantangan ketika modernisme memilah antara "kegunaan" dan "estetik", sebagaimana antara desain dan seni. Selanjutnya *post-modern* juga melepas estetika, dari persepsi tentang keindahan menuju pada pluralisme makna. Metoda dasar yang digagaskan para pemikir dunia ribuan tahun lalu, khususnya *desainer*, hendaknya memperjuangkan kebenaran estetik, sebab "desain adalah suatu kearifan yang ditampilkan".

Kegiatan *desain* kemudian dipahami sebagai kegiatan mencari solusi suatu kebutuhan, maka dapat dikatakan bahwa bidang keahlian *desain* dalam rangka menyamakan persepsi dan mengkaji gagasan keserumpunan *desain*, dikenal akan hal-hal yang khusus tentang "*mechanical engineering design*".

Sebagai contoh *desain* yang berciri "murni" mesin dan *desain* yang memerlukan keahlian multi-disiplin yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengkaji kontribusi dari masing-masing bidang keahlian. Untuk menyamakan dan membangun persepsi keserumpunan, diperlukan komunikasi dan sinergi kompetensi yang menyatakan kontribusi berbagai disiplin dalam suatu *desain* dengan permasalahan yang semakin rumit.

Desain sebagai kegiatan interdisiplin bisa didekati dari berbagai sudut. Secara umum, **Yuswadi Saliya** menelusuri literasi sejarah untuk mengamati kecenderungan baru, seperti fenomena gerakan *Renaissance* dan pencerahan di Eropa (Barat) beserta dampak paradigmatik sosial-budayanya terhadap pemahaman ranah *desain*, atau seperti kebangkitan kembali akan kesadaran tubuh dan pengalaman pragmatik sehari-hari. Secara khusus, Ia juga menyoroti gagasan *simbiosis Kurokawa* dari Jepang yang mencerminkan pendekatan ketimuran bersandingan dengan gagasan adaptasi (Piaget / Norberg-Schulz) sebagai landasan *desain* yang baru. Cara-untuk tahu secara *desain*, sebagai budaya ketiga (*Cross*), diketengahkan sebagai pembanding terhadap kecenderungan *dikotomik-hegemonik* modernis yang dipandang bermasalah. Gagasan **Richard Buchanan** diajukan sebagai *excursus*, untuk membaca kategorisasi dalam wacana *desain* secara interdisipliner. Penjelajahan awal ini diakhiri secara terbuka dengan mengemukakan berbagai kemungkinan dalam bentuk amsal sesudah terbebasnya kembali berbagai variabel dalam *desain*.

Desain (wikipedia) menterjemahkannya sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

Pengertian *desain* sejauh ini membahas apa sebenarnya yang dimaksud dengan "desain". Istilah "disain" atau "*desain*" dalam ejaan bahasa Indonesia, berasal dari kata "*desigr*"

dalam bahasa Inggris. Istilah *desain*, secara umum dapat berarti : potongan, model, moda, bentuk atau pola; konstruksi, rencana, mempunyai maksud, merencanakan; baik, bagus, atau indah bentuknya. Istilah "disain", dalam ejaan bahasa Indonesia, merupakan suatu istilah yang dituliskan berdasar bunyi pengucapan (pelafalan) dari kata *design* dalam bahasa Inggris. Suku-kata "de" pada kata *design* dalam bahasa Inggris, umumnya diucapkan seperti mengucapkan suku-kata *Vi* dalam bahasa Indonesia. Sedangkan suku-kata "sign" pada kata *design* dalam bahasa Inggris, umumnya diucapkan (dilafalkan) seperti mengucapkan suku-kata "sain" dalam bahasa Indonesia. Karenanya, istilah *design* dalam bahasa Inggris, kemudian dituliskan menjadi "disain" dalam ejaan bahasa Indonesia, sesuai dengan bunyi pelafalannya. Istilah *desain* dalam ejaan bahasa Indonesia, juga merupakan suatu istilah yang dituliskan berdasar bunyi pengucapan (pelafalan) dari kata *design* dalam bahasa Inggris, tetapi dengan sedikit perbedaan pada bunyi pengucapan (pelafalan) suku-kata "de" pada kata "*design*" dalam bahasa Inggris, yang dilafalkan dengan penekanan lebih banyak ke arah bunyi "e", dari pada bunyi "i". Karena itulah kemudian penulisannya dalam ejaan bahasa Indonesia, menjadi "*desain*". Bagaimanapun juga, kedua istilah ini, yaitu istilah disain atau istilah *desain*, adalah bermakna sama dan arti kedua istilah ini tidak dibedakan dengan pengertian yang setara. Kata *desain*, mempunyai pengertian yang secara umum adalah merancang, merencana, merancang-bangun,

atau mereka-yasa; yang artinya setara dengan istilah *to design* atau "*designing*" dalam bahasa Inggris. Istilah ini mempunyai makna melakukan kegiatan (aktivitas, proses) untuk menghasilkan suatu *desain* atau rancangan atau rancangbangun. Istilah-istilah ini, seringkali digunakan secara khas dalam bidang-bidang tertentu. Dalam hal ini, kegiatannya kemudian disebut dengan istilah merencana, merancang dan mereka-yasa. Dalam bahasa Inggris juga dikenal adanya istilah

"*plan*", "*to plan*" dan "*planning*"; yang maknanya secara umum setara dengan istilah "*design*", "*to design*", dan "*designing*" dalam pengertian yang lebih luas dan mencakup lebih banyak aspek. Untuk menghindari kerancuan makna, selanjutnya istilah "*plan*" dalam ejaan bahasa Inggris, dituliskan "plan" dalam ejaan bahasa Indonesia. Istilah-istilah ini, semuanya mengarah kepada hasil dari suatu proses, atau menunjuk kepada sesuatu yang dihasilkan oleh suatu proses tertentu. Meskipun demikian, pada kenyataan penggunaannya ada terdapat perbedaan. Istilah *desain*, lebih banyak digunakan untuk menunjukkan suatu rencana atau hasil suatu proses perencanaan yang bersifat mikro (kecil, khusus, sempit, khas, detail, rinci), seperti: rencana jembatan (*bridge design*), rencana jalan (*road design*), rencana rumah (*house design*), rencana interior (*interior design*), rencana produk (*product design*), rencana barang industri (*industrial design*), rencana kendaraan (*automotive design*), dan sebagainya. Sedangkan untuk istilah *plan*, lebih banyak digunakan untuk menunjukkan suatu rencana atau hasil proses perencanaan yang bersifat makro (luas, umum, global, menyeluruh). Contohnya : rencana strategis (*strategic plan*), rencana utama (*master plan*), rencana manajemen (*management plan*), rencana perusahaan (*corporate plan*), rencana proyek (*project plan*), rencana kota (*city plan*), dan sebagainya. Kedua istilah ini, yaitu *desain* dan *plan*, juga banyak digunakan untuk menyebut berbagai jenis rencana yang bersifat abstrak, tidak nyata, atau tidak terlihat mata, seperti gagasan (*ide*), konsep, strategi, atau pemikiran.. Istilah *mendesain* lebih banyak digunakan untuk menunjukkan kegiatan atau proses pelaksanaan pembuatan suatu rencana yang bersifat mikro (kecil, sempit, khas, detail, rinci), misalnya *mendesain* jembatan (*bridge designing*), *mendesain* jalan (*road designing*), *mendesain* rumah (*house designing*), *mendesain* interior (*interior designing*), *mendesain* produk (*product designing*), *mendesain* barang industri (*industrial designing*),

mendesain kendaraan (*automotive designing*), dan sebagainya. Sedangkan istilah *memplan* lebih banyak digunakan untuk menunjukkan kegiatan atau proses pelaksanaan pembuatan suatu rencana yang bersifat makro (luas, umum, global, menyeluruh), misalnya : *memplan* strategi (*strategic planning*), *memplan* manajemen (*management planning*), *memplan* perusahaan (*corporate planning*), *memplan* proyek (*project planning*), dan sebagainya. Kedua istilah ini, yakni *mendesain* dan *memplan*, secara umum juga dapat digantikan dengan istilah merencana atau merencanakan. Untuk istilah rancang-bangun, meskipun maknanya setara dengan *desain*, tetapi dalam penggunaan pada umumnya lebih banyak dipakai dalam bidang konstruksi, bangunan, pekerjaan teknik sipil. Lalu istilah reka-yasa, meskipun maknanya setara dengan *desain*, tetapi dalam penggunaannya, lebih banyak dipakai di bidang *enjinering* (teknik). Istilah rancangan, meskipun juga setara dengan *desain*, tetapi dalam penggunaannya lebih banyak dipakai di bidang pakaian atau busana dan tekstil. Dengan contoh penggunaan di atas, jelas bahwa di antara beberapa istilah tersebut tidak terdapat perbedaan makna, kecuali dalam penggunaannya saja. Pengertian *desain* itu sendiri, sampai sekarang masih saja diperdebatkan, disebabkan banyaknya penjelasan para pakar tentang arti istilah *desain*, yang masing-masing disesuaikan dengan cara pandang yang berbeda. Beberapa pakar yang memberikan defisi istilah *desain* diantaranya **Gregory** yang mendefinisikan *desain* sebagai : "*Relating product with situation to give satisfaction*", yang lebih mengutamakan hubungan antara benda (barang) dengan suatu keadaan atau kondisi tertentu dengan tujuan memberikan suatu kepuasan bagi pengguna barang (benda, produk) tersebut. Sedangkan menurut **Fielden** : "*Engineering design is the use of scientific principles, technical information and imagination in the definition of mechanical structure, machine or system to perform prespecified function with*

maximum economy and efficiency". Pernyataan Fielden ini lebih bersifat sempit, spesifik, dan kaku; karena hanya menghubungkan pengertian *desain* dengan dunia teknik (*enjineri*) dalam kaitannya dengan bidang ekonomi dan efisiensi. Sedangkan kenyataannya, *desain* sangat berkait erat dan dapat merambah berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang bisa sangat berbeda dan relatif luas. Dalam hal ini, *enjineri* hanya merupakan salah satu bagian dari mata-rantai berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang mendukung proses *desain*. Meskipun demikian, memang dapat dikatakan bahwa peran *enjineri* terasa semakin penting dalam suatu proses *desain*. Hal ini, terutama semakin terasa pada masa sekarang (setelah masa terjadinya revolusi industri di Eropa), yakni setelah memasuki abad kedua puluh, menjelang abad kedua puluh satu. Perubahan pengertian desain juga dapat ditemukan pada pernyataan **Anthony Bertram**, dalam bukunya yang berjudul "Design", yaitu sebagai berikut : *'By the word 'design' has meaning 'Purpose, aim, intention' : by the meaning 'The thing aimed at.'* In 1938 it has gained the composite meaning of aim plus thing aimed at. It has come to stand for a though the plan and manufacture to the finished object. Yaitu "Dengan kata 'desain' yang memiliki makna sebagai 'tujuan, niat', oleh 'suatu hal' yang artinya 'ditujukan'. Pada tahun 1938 itu telah memperoleh arti komposit bertujuan ditambah hal ditujukan. Ia telah datang untuk berdiri merencanakan manufaktur menjadi objek selesai. **Plato**, seorang filsuf terkenal dari Yunani kuno, dalam bukunya yang berjudul "Republic", menyatakan : "... *Are not excellent, beauty and correctness of every manufactured articles, or living creature, or action, to be tried only by reference to the purpose intended in their construction, or in their natural constitution* ", yaitu '...Apakah tidak *excellent*, keindahan dan kebenaran setiap artikel diproduksi atau makhluk hidup atau tindakan untuk diadili hanya dengan mengacu pada tujuan pembangunan

mereka atau dalam konstitusi alam mereka'. Plato banyak dikaitkan dengan prinsip pembuatan produk atau barang (benda) yang banyak dihubungkan dengan masalah keindahan dan keserasian, karena pada zaman itu, faktor keindahan, seni (*art*), dan keserasian, merupakan bagian penting dari proses desain (proses pembuatan benda-benda pakai).

Pada jaman zaman **Yunani kuno**, pembuatan benda-benda pakai, juga tidak dapat dilepaskan dari seni (terutama seni lukis, seni *patting*, dan seni ukir). Sehingga di antara keduanya, yaitu antara desain dan seni, terjadi hubungan yang sangat erat. Dari waktu ke waktu, telah terjadi pergeseran penafsiran dari pengertian istilah *desain* yang pada dasarnya disebabkan oleh perkembangan zaman dan kemajuan dalam kebudayaan, teknologi, dan ilmu pengetahuan yang dialami manusia. Pada awal perkembangannya, pengertian desain juga sering dicampur-adukkan dengan berbagai bentuk seni (*art*). Ini dapat dilihat pada masa-masa sebelum jaman revolusi industri di Eropa. Pada masa itu, seorang seniman (*artist*), juga sering berperan sebagai seorang perencana (*desainer*). Sedangkan pada masa-masa selanjutnya, terutama setelah revolusi industri di Eropa, mulai terjadi pemisahan antara *desain* (*design*) dengan seni (*art*). Semakin lama, pemisahan ini menjadi semakin jelas dan tegas; bahkan merupakan dua hal yang sama sekali berbeda. Perlu juga disimak, adanya pepatah yang menyatakan bahwa "*A life without design, in this sense is an animal life, the life of instinct and accident*". Pepatah ini, dapat dianggap sebagai sebuah pepatah yang sangat bermakna bagi para perencana (*desainer, enjiner*); karena dengan sebuah kalimat yang singkat, sebenarnya dapat memahami, azas utama (hakekat) dari sebuah proses *desain* dalam arti yang sesungguhnya. Segala proses berpikir, menganalisis, menghitung, menentukan, mencoba, memperkirakan, menentukan, memutuskan, menggambarkan,

dan menyatakannya secara obyektif dan sistematis; suatu gagasan (idea), cara, rencana, atau sistem yang akan digunakan untuk "membuat suatu benda" (benda nyata atau benda tidak nyata) yang bertujuan akhir membuat suatu benda atau produk, baik yang berupa benda nyata yang bersifat "satmata" (dapat dilihat, diraba), maupun benda tak nyata yang bersifat "kasatmata" (tidak dapat dilihat, tidak dapat diraba), dengan tidak membedakan apakah sederhana atau rumit yang semuanya dapat disebut sebagai suatu proses *desain*. Dengan demikian, produk (benda, barang) yang direncanakan tersebut pada akhirnya dapat diwujudkan dan dapat digunakan oleh manusia secara aman, nyaman, mempunyai sifat, bentuk yang indah, dan efisien serta berdampak yang positif (setidaknya-tidaknya terhadap penggunaannya), berfungsi sesuai dengan yang dikehendaki. Karena merupakan benda yang akan digunakan (dipakai) oleh manusia, maka faktor hubungan (relasi) antara manusia dan benda yang direncanakan itu (benda yang akan dibuat), dalam proses *desain* merupakan faktor yang penting. Proses perencanaan untuk membuat suatu benda yang mempunyai fungsi tertentu, dapat dilakukan dengan berbagai cara (metoda, sistem) dan pendekatan yang berbeda-beda, serta dilaksanakan oleh pelaku proses *desain* yang berbeda pula. Dalam hal ini, para pelaku proses disain dan pembuat produk (barang), pada masa lalu, lebih banyak diperankan oleh para seniman (*artist*) sehingga inilah yang membuat beberapa definisi *desain* pada masa itu selalu dikaitkan dengan berbagai bentuk seni (*art*) tertentu. Pada masa modern, setelah memasuki abad kedua puluh, sesuai dengan perkembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi, para pelaku proses *desain* dan pembuat produk tidak lagi diperankan oleh satu kalangan yang sama, melainkan diperankan oleh berbagai kalangan yang berbeda. Masing-masing kalangan itu, mempunyai sifat, keahlian, dan spesialisasi tertentu; dengan latar ilmu pengetahuan dan

teknologi yang juga berbeda pula. Sehingga dengan demikian untuk membuat sebuah produk (terutama produk yang rumit), diperlukan perencana-perencana yang berasal dari berbagai kalangan atau disiplin ilmu yang berbeda. Sedangkan proses pelaksanaannya, lebih bersifat antar disiplin ilmu pengetahuan dan teknologi. Para pelaku proses *desain*, para pembuat rencana, serta para pembuat produk masa kini, jikalau diperluas dapat meliputi berbagai kalangan yang sangat beragam, dengan lingkungan yang beragam pula. Para ilmuwan, *engineer*, *designer*, seniman, teknisi, perajin, dan bahkan tukang. Ilmuwan, yang pada awal perkembangan kebudayaan manusia juga berperan dalam proses *desain*, akhirnya mempunyai peran yang sangat khas. Yaitu, berperan melakukan berbagai penelitian dan penyelidikan dalam rangka pengembangan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi, serta lebih memusatkan perhatiannya pada berbagai hal yang sifatnya sebagai pendukung kegiatan para *designer* dan *engineer*. Dengan demikian, ilmuwan juga berperan sebagai mitra-kerja yang utama. Penemuan, pengembangan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi baru oleh para ilmuwan ini, sangat berpengaruh kepada proses *desain* dan proses produksi. Seniman, tidak dimasukkan ke dalam kategori pelaku proses *desain*, disebabkan jenis kegiatan yang dilaksanakan oleh seniman, lebih mengarah kepada suatu proses yang lebih bersifat individual (pribadi), lebih menekankan karyanya pada segi seni (*art*), dan seringkali bersifat subyektif serta tidak mengarah kepada pembuatan suatu produk (benda) yang dibuat berulang kali dan dalam jumlah yang besar (*repeated and mass production*). Karya seorang seniman, kebanyakan merupakan suatu hasil kerja yang bersifat individual dan tidak berorientasi kepada pembuatan secara berulang. Tetapi seorang seniman dapat juga berperan sebagai *designer*, jika ia bekerja menggunakan kaidah-kaidah *desain*. Perajin, tukang dan teknisi, juga tidak dimasukkan ke dalam kategori pelaku

proses *desain*. Hal ini, disebabkan kegiatan perajin dan tukang, lebih banyak berperan pada segi teknis, pelaksanaan, dan pembuatan atau produksi semata; meskipun perajin dan tukang dapat juga berorientasi untuk membuat benda (produk) dengan pola berulang dan dalam jumlah besar. Selain itu, perajin, tukang, atau teknisi lazimnya juga tidak begitu berperan dalam proses *desain* secara intensif. Dalam dunia perencanaan, akhirnya dikenal adanya pemisahan secara tegas dalam tugas, peran, tanggung jawab, dan wewenang *desainer*, *enjinier*, dan ilmuwan. Secara umum, perbedaan tugas, peran, dan wewenang masing-masing adalah sebagai berikut Disainer Berperan menganalisis, meneliti, menghitung, memperkirakan, menentukan, merencanakan, dan membuat benda (produk) berdasar azas pemenuhan berbagai fungsi hubungan (relasi) yang selaras antara benda (produk) yang direncanakannya dengan manusia sebagai penggunaannya. Dalam masa sekarang, hal ini seringkali disebut dengan istilah "hubungan antara manusia dengan mesin" (*man to machine relation*). Selain itu, juga harus mempertimbangkan dan memperkirakan berbagai hal yang berkaitan dengan dampak keberadaan benda (produk) tersebut secara fisik dan psikologis terhadap pengguna dan lingkung sekitarnya, dan juga harus mempertimbangkan dan memperkirakan berbagai hal yang berkaitan dengan dampak keberadaan benda (produk) tersebut secara teknis terhadap pengguna dan lingkung sekitarnya serta memberikan berbagai masukan (input) berupa pertimbangan, solusi, sesuai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikuasainya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedemikian cepat, pada akhirnya juga menghendaki adanya pemilahan dalam bidang pendidikan. Dengan demikian, melalui suatu jenjang pendidikan tertentu, seorang ilmuwan, enjinier, atau disainer secara bertahap, dapat menjadi seorang ahli, pakar, atau spesialis (*specialist*) dalam suatu bidang tertentu.

Desain produk atau dalam bahasa keilmuan disebut juga *Desain* Produk Industri adalah sebuah bidang keilmuan atau profesi yang menentukan bentuk atau *form* dari sebuah produk manufaktur, mengolah bentuk tersebut agar sesuai dengan pemakaiannya dan sesuai dengan kemampuan proses produksinya pada industri yang memproduksinya. Sebagai contoh: *desainer* produk yang mendesain kursi, Ia tidak hanya membuat agar kursi tersebut tampak bagus atau indah, tetapi juga dibuat agar nyaman diduduki dan mudah untuk diproduksi.

Tujuan dasar dari segala upaya yang dilakukan oleh sebuah *team desainer* produk dalam kerjanya, adalah untuk membuat hidup lebih nyaman, menyenangkan, dan efisien. Misalnya kursi kantor yang nyaman, pisau dapur yang nyaman dipakai oleh orang berusia lanjut dan mainan yang aman dimainkan dan dapat merangsang kreativitas anak-anak. *Desainer* selalu belajar dan mengikuti *trend* yang berkembang dimasyarakat. Contoh-contoh hasil kreasi para *desainer* produk, dihasilkan dengan mempelajari manusia pada saat melakukan aktivitasnya, dalam kerja, baik dalam rumah (ruangan dalam / *interior*), maupun di luar rumah (*eksterior*) ataupun dilain tempat. Dengan mempelajari bagian-bagian produk, yang langsung berinteraksi dengan manusia pemakainya tersebut, diharapkan selain dapat menghasilkan produk-produk yang nyaman terhadap penggunaannya juga aman terhadap lingkungan. Pada akhirnya dari sentuhan seorang *desainer / team desainer* produk lahirlah sebuah produk yang *elegant* yang membuat masyarakat ingin untuk membelinya.

Para *desainer* produk juga dapat bekerja diluar lingkup sebuah produk, meliputi *packaging*, pameran, *interior*, dan pada beberapa kasus *corporate identity*. Lebih jauh, dengan teknologi Informasi yang semakin berkembang menjadi kompleks, *desainer* produk juga dapat bekerja untuk menyederhanakan *software* yang menjalankan berbagai

macam produk. Seorang *desainer* produk dibekali dengan pola pikir untuk mencari jalan yang lebih baik dan inovatif untuk mengerjakan sesuatu. Mereka melakukan berbagai pendekatan pada kerjanya dan sebuah system pemecahan masalah dengan mengajukan pertanyaan yang harus dijawab secara ilmiah dan masuk akal. Untuk menjawab pertanyaan semacam itu, *desainer* produk mengembangkan dan menjelajahi ruang lingkup alternatif yang lebar melalui gambar dan model, kemudian menyempitkan *desainnya* secara terarah dengan melakukan seleksi alternatif melalui tes tolok ukur kebutuhan kebutuhan pengguna akan manufaktur. Istilah *desain* produk muncul pada awal abad 20 sebagai pendeskripsian dari proses pendahuluan secara kreatif yang dilakukan oleh artis individu terhadap barang-barang yang diproduksi secara massal. Untuk mengatasi rumitnya sebuah produksi massal, desain produk bekerja sama dengan profesi lain yang terlibat untuk menghasilkan, mengembangkan, dan memanufaktur produk. Profesi tersebut diantaranya adalah ahli marketing, mekanik, teknisi *desain* manufaktur dan *programmer software*. Bersama dengan spesialis ilmu factor manusia, desainer produk menyelenggarakan tes daya guna produk untuk membuat produk-produk lebih efisien untuk memproduksi dan mudah untuk di rakit, diperbaiki dan didaur ulang.

Desain produk menghubungkan pengetahuan tentang teknologi dan seni visual dengan pengetahuan tentang manusia. Sebagai pelengkap dari pemahaman secara umum tentang sains fisika, prinsip-prinsip teknik, ergonomik, estetika, dan material dan pro-desain. Desainer produk harus memiliki dasar yang kuat dalam ilmu pengetahuan sosial, seperti psikologi, sosiologi dan antropologi dan seni komunikasi, seperti fotografi, video, cetak, dan media elektronik. Keahlian yang harus dimiliki dan harus dipunyai oleh seorang desainer meliputi: Keahlian memecahkan masalah secara kreatif; Dan kemampuan untuk menuangkan konsep dengan sketsa cepat.

Seseorang mengerti ilmu desain produk, memiliki kemampuan dalam hal sebagai berikut:

1) Intelektual (kemampuan berfikir ilmiah, kreatif-alternatif-inovatif); 2) Talenta (konsep produk, gambar, model, computer); 3) Participatif (konsep pemecahan masalah, rencana dan *review*, mengambil keputusan); 4) *Speak Up* (mampu mengutarakan pendapat); Dan 5) *Open Mind* (mampu menerima perubahan dan masukan).



Desainer produk mempunyai kesempatan bekerja **dalam area kerja yang luas dalam berbagai macam dan** tingkatan industri seperti desain transportasi, produk medis, produk elektronik, *special effect* untuk industri hiburan, animasi computer, desain *furniture*, dan desain lingkungan meliputi interior bangunan dan *sign*.

Pada dasarnya lingkungan kerja yang memberikan kesempatan bagi desainer produk terbagi menjadi 3 tingkat :

a. Tingkat produksi

Industri manufaktur (pabrik, bengkel – karoseri) mengambil peranan besar dalam tingkat ini. Fungsi kerja seorang desainer produk pada tingkat ini adalah : *drafter, product engineering,- product planning, material adviser, detail design, packaging*

development baik untuk *display* atau untuk *shipment* (pengiriman).

b. Tingkat perantara

Disini yang banyak terlibat adalah *industri trading*, industri yang menghubungkan antara produsen dan konsumen dan *supliernya* (pabrik) dimana produk itu dibuat dan dimanufaktur, dan industri konsultan desain. Untuk konsultan desain, pada beberapa kasus, lingkup kerja mereka terkadang juga berada pada tingkat principal. Fungsi kerja seseorang *desainer product* pada tahap ini adalah : *Drafter*, *Packaging development* untuk *display*, dan *Ergonomic concept*.

c. Tingkat Principal

Dalam tingkat ini, industri yang terlibat beraneka ragam, mulai dari *took* (yang memiliki desainer sendiri), konsultan desain, bahkan kadang-kadang juga menjadi satu dengan industri manufaktur apabila Industri manufaktur itu juga memiliki jalur langsung yang berhubungan dengan konsumen akhir (*end user*). Ditingkat ini proses yang memiliki peranan utama adalah perencanaan sebuah produk mulai awal, dimana konsep guna, konsep produksi, sampai konsep *marketing* terlibat secara *intens*. Fungsi kerja seorang desainer produk juga pada tingkat ini adalah : *Product concept* (studi kelayakan, *trend*), *Market concept and development* (*segment-target-positioning*), dan *Product planning*.

Sebenarnya ada satu tingkat lagi yang tidak terkait dan sedikit hubungannya dengan 3 tingkat diatas yaitu: Tingkat Edukasi dan Riset Ilmiah, dimana pada tingkat ini fungsi kerja utama adalah sebagai pendidik atau peneliti Ilmiah yang banyak bernaung dibawah Universitas dan Institusi Pendidikan.

Situasi ini sangat berlawanan dengan pola dan sistem pendidikan jaman dahulu, khususnya sebelum abad kedua puluh, yang lebih cenderung kepada dihasilkannya sarjana atau ilmuwan yang mempunyai keahlian yang bersifat luas, umum, tidak begitu dalam, dan cenderung mencakup beberapa cabang disiplin ilmu pengetahuan sekaligus; yang lebih lazim disebut "generalis" (*generalist*). Tetapi keadaan ini tidak dapat dipertahankan secara terus-menerus. Dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terjadi sedemikian cepatnya, sehingga tidak memungkinkan lagi bagi seseorang untuk mempelajari, menguasai, dan mendalami berbagai hal sekaligus. Para perencana yang bekerja sendiri atau berkelompok, seperti telah diuraikan, peran dan kemampuan perencana untuk bisa menghasilkan produk yang baik, sangat dipengaruhi oleh tinggi - rendahnya tingkatan pendidikan, penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan wawasan. Selain itu, tentu saja dipengaruhi juga oleh tinggi-rendahnya tingkat kerumitan suatu produk yang direncanakan hendak dibuat.

Secara umum, cara kerja perencana dapat dikategorikan sebagai berikut

- a). Perencana yang bekerja secara mandiri dan tidak mempunyai kelompok kerja tertentu (*freelance designer*).
- b). Perencana yang bekerja secara berkelompok bersama - sama orang lain, yang mempunyai bidang keahlian yang sama.
- c). Perencana yang berkerja berkelompok bersama-sama orang lain, yang mempunyai bidang keahlian berlainan (tidak sama).

Pada perencanaan untuk membuat suatu produk yang relatif sederhana, seluruh kegiatan perencanaan mungkin

dapat dilakukan oleh seorang perencana. Dalam hal ini, bahkan tugas dan peran *engineer* sering pula "dirangkap". Tetapi hal ini hanya dapat dilaksanakan pada berbagai jenis produk yang relatif amat sangat sederhana. Dalam kasus sebuah produk direncanakan (atau mungkin juga dibuat) oleh seorang perencana, maka karya desain tersebut memang dapat dikatakan sebagai hasil karya seseorang (hasil karya satu orang). Disebabkan tingkat penguasaan manusia atas suatu keahlian, teknologi, ilmu pengetahuan, wawasan, dan pengalaman bersifat amat sangat terbatas, maka pada jenis jenis produk tertentu yang sangat rumit, proses perencanaannya tidak dapat dilaksanakan oleh satu orang perencana saja. Dalam hal ini, diperlukan kerja-sama antar pakar (akhli, spesialis) dari berbagai disiplin ilmu yang berbeda-beda untuk melakukan seluruh proses perencanaan. Kenyataannya, banyak produk yang hanya dapat dibuat berdasar proses perencanaan yang dilakukan dengan cara bekerja-sama antar pakar (akhli, spesialis) yang berasal dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang berda-beda. Para perencana yang berasal dari berbagai disiplin ilmu ini, bergabung dalam suatu kelompok kerja atau regu kerja (*team work*). Jika pola seperti ini yang diterapkan, maka produk yang dihasilkan tidaklah dapat dipandang sebagai hasil kerja seorang perencana saja; melainkan harus dipandang sebagai hasil kerja (hasil karya) sekelompok perencana yang tergabung dalam suatu regu kerja (*team work*). Setiap orang dalam regu kerja itu, mempunyai peran dan sumbangan masing-masing. Peran dan sumbangan setiap orang dalam regu kerja tersebut, tidaklah dapat dikatakan sama (tidak setara). Setiap anggota regu kerja tersebut, berperan dan menyumbangkan berbagai bahan pemikiran dan alternatif pemecahan masalah sesuai dengan keahlian masing-masing dalam proses perencanaan. Tetapi yang pasti, semuanya bekerja untuk mencapai sasaran akhir (target) yang sama, yaitu dihasilkannya suatu produk

tertentu, seperti yang dikehendaki; berdasar suatu konsep, ide (gagas), dan fungsi tertentu; yang telah disepakati sebelumnya.

Perencanaan produk sejauh ini, sudah diuraikan berbagai hal yang berkait dengan perencanaan secara umum. Tetapi, karena buku ini bertujuan memberikan gambaran yang berkait dengan perencanaan produk (*product design*) yang dimasukkan ke dalam kategori perencanaan yang bersifat mikro, maka untuk selanjutnya pembahasan akan dibatasi pada segala sesuatu yang berkait dengan proses desain (proses perencanaan) dalam pembuatan suatu produk. Pengertian desain produk (*product design*), adalah suatu proses perencanaan (proses desain) yang dilakukan oleh "perencana produk" (*product designer*), untuk membuat suatu produk (barang); yang digunakan untuk memenuhi fungsi kebutuhan hidup manusia. Dalam hal ini, pembahasan dilepaskan dari berbagai spesialisasi tertentu yang menyangkut proses perencanaan untuk membuat suatu produk tertentu, misalnya: perencana mebel (*furniture designer*), perencana kendaraan (*automotive designer*) dan sebagainya. Sehingga dengan demikian, yang dimaksud dengan "perencana" (*designer*) dalam buku ini, untuk selanjutnya adalah perencana yang melakukan proses perencanaan (proses desain) dalam rangka pembuatan suatu produk secara umum yakni yang lebih dikenal dengan istilah "perencana produk" atau "desainer produk" (*product designer*).

Dalam dunia perencanaan suatu produk, dikenal adanya dua istilah perencana (desainer), yaitu "perencana produk" (*product designer*) dan "perencana barang industri" (*industrial designer*). Pada dasarnya, kedua jenis perencana ini berperan melaksanakan proses perencanaan (proses desain) dalam rangka pembuatan suatu produk tertentu. Perbedaan mendasar yang terjadi di antara keduanya, pada dasarnya hanya terletak kepada cara, sistem, atau pendekatan yang

digunakan untuk merealisasikan pembuatan produk. Perencana produk Perencana/desainer produk (*product designer*) bekerja melaksanakan suatu proses perencanaan (proses desain) dalam rangka pembuatan suatu produk tertentu, dengan lingkup kerja yang lebih luas dan menggunakan metoda serta pendekatan yang belum tentu bersifat industri; melainkan bisa menggunakan berbagai jenis pendekatan yang berbeda. Perencana barang industri (perencana / desainer barang industri (*industrial designer*) bekerja melaksanakan suatu proses perencanaan (proses desain) dalam rangka pembuatan suatu produk tertentu, dengan lingkup kerja yang lebih sempit, spesifik (khas), dan menggunakan metoda serta pendekatan yang bersifat industri (*industrial approach*). Dalam hal ini, yang dimaksud pendekatan industri, adalah sistem pembuatan produk secara massal. Disebabkan pembahasan dalam buku ini tidak dibatasi oleh metoda dan pendekatan industri (*industrial approach*) tertentu, maka untuk keduanya, digunakan satu istilah saja, yaitu "perencana" atau *designer* yang berlaku secara umum. Dengan demikian, tidak perlu dipersoalkan perbedaan yang ada di antara kedua istilah tersebut yaitu istilah "perencana produk" dan "perencana barang industri". Istilah perencana (*designer*) yang digunakan dalam buku ini tidak membedakan perencana yang berasal dari berbagai kalangan yang berbeda. Perencana yang berasal dari kalangan *engineer*, ilmuwan, desainer, seniman, teknisi, tukang, perajin, karyawan atau bahkan orang biasa. Ini didasarkan kenyataan bahwa mereka ini, dapat juga bertindak dan berperan sebagai perencana (desainer), jika dalam pelaksanaan kegiatannya menggunakan kaidah-kaidah desain. Meskipun demikian, umumnya untuk menjadi seorang perencana (*designer*) dan untuk bisa melaksanakan fungsinya dengan baik, seseorang harus mengikuti tahap dan jenjang pendidikan yang bersifat khusus selama bertahun-tahun untuk menjadi seorang

perencana produk. Secara singkat, khususnya perencana produk haruslah menguasai sejumlah hal, sebagai berikut:

- a. Mempunyai bakat (*talent*), ini merupakan salah satu syarat yang bisa dikatakan terpenting. Tanpa adanya bakat, sangatlah diragukan bahwa seseorang bisa menjadi seorang perencana produk yang baik.
- b. Menguasai sistem/cara untuk menyatakan gagasan, konsep, atau rencana, dengan baik dan jelas serta sistematis dalam bentuk bahasa gambar (*drawing*). Untuk itulah harus menguasai berbagai teknik menggambar, terutama menggunakan media dua dimensi, misalnya menyatakan rencananya dalam bentuk gambar di atas selembar kertas. Atau pun menggunakan media lainnya, seperti menggunakan komputer grafis dan audio-visual. Persyaratan ini, agaknya bersifat penting bahkan bisa mutlak dan wajib.
- c. Menguasai sistem/cara untuk menyatakan gagasan, konsep, atau rencana, dengan baik dan jelas dalam bentuk bahasa tulis (*text*). Untuk ini, haruslah menguasai dengan baik cara mendeskripsikan, cara mengkomunikasikan dengan menggunakan bahasa tulis, menguasai bahasa tertentu, menguasai tata bahasa, cara menulis dengan bahasa menarik, dan sistematika menulis secara ilmiah.
- d. Menguasai sistem/cara untuk menyatakan gagasan, konsep, atau rencana, dalam bentuk bahasa lisan (verbal). Untuk hal ini harus menguasai berbagai cara untuk mengkomunikasikan hasil kerjanya kepada orang lain dengan cara berbicara lisan (*talking*).
- e. Menguasai sejumlah pengetahuan (*knowledge*) dan cara (*knowhow*), yang diperlukan untuk melaksanakan proses perencanaan. Tanpa penguasaan atas pengetahuan

minimal yang diperlukan, maka sangatlah disangsikan bahwa seorang perencana produk bisa bekerja dengan baik untuk menghasilkan suatu rencana (desain) yang baik pula.

- f. Bekerja secara sistematis, ilmiah dan bermetoda. Tanpa ketiga hal ini, sangatlah disangsikan bahwa seorang perencana produk bisa menghasilkan suatu rencana (desain) yang baik. Termasuk ke dalam hal ini, adalah bekerja menggunakan berbagai kaidah disain dan melakukan berbagai percobaan (experiment) untuk menguji berbagai gagasan yang hendak diungkapkannya.
- g. Bisa menyatakan gagasan, konsep, atau rencananya dalam bentuk bahasa tiga dimensi, untuk mempermudah pemahaman orang lain atas hasil kerjanya. Hal ini, misalnya bisa dilakukan dengan cara membuat model, *mok-ap*, atau *prototipe*. Berbagai persyaratan tersebut di atas, pada dasarnya bersifat mengikat dan mutlak harus dipenuhi oleh seorang perencana produk. Sedangkan persyaratan lainnya, digolongkan sebagai persyaratan tambahan yang bersifat tidak mengikat dan tidak mutlak harus dipenuhi. Jika seseorang tidak memenuhi salah satu persyaratan di atas, maka besar kemungkinan akan mengalami banyak kesulitan dalam merealisasikan berbagai gagasannya menjadi sebuah benda atau produk tertentu.
- h. Bidang kerja perencana produk pada masa sekarang, dikenal adanya berbagai jenis bidang kerja (spesialisasi) bagi para perencana produk dan perencana barang industri.

Di bawah ini, dicontohkan berbagai bidang kerja yang memungkinkan untuk digeluti oleh seorang desainer produk, misalnya:

- a. Desain mebel (*furniture design*). Ini menyangkut bidang perencanaan yang meliputi berbagai barang, produk atau

peralatan kelengkapan mebel (*furniture*). Misalnya : kursi, meja, lemari, tempat tidur, dan sebagainya. Secara umum, bidang ini biasanya menangani berbagai -kelengkapan rumah tangga, kantor, gedung, atau bangunan, yang diletakkan di dalam ruang (*in door*).

- b. Desain barang industri (*industrial goods design*). Ini merupakan bidang perencanaan yang meliputi berbagai barang, produk, atau peralatan kelengkapan industri dan pabrik. Misalnya: traktor, *buldozer*, katrol, peralatan tambang, peralatan pertanian, peralatan perkebunan, peralatan kehutanan, peralatan geologi, dan sebagainya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bidang kerja seorang perencana atau desainer produk, pada dasarnya sangat terbuka luas. Bahkan pada masa sekarang, pembagian bidang kerja ini ada kecenderungan menjadi semakin sempit dan semakin spesifik (khas), sehingga menjadi semakin banyak dan semakin luas pilihannya.

Proses perencanaan dan pembuatan produk (barang) suatu produk tertentu, apapun jenisnya, dengan tidak memandang apakah produk tersebut sederhana atau rumit, besar atau kecil, canggih atau tidak canggih, berdiri sendiri atau merupakan kelompok pasangan, merupakan suatu *serf* produk atau tidak; pada dasarnya selalu melalui dua rangkaian proses yaitu pertama rangkaian proses perencanaan (proses desain) dan kedua adalah rangkaian proses pembuatan (proses produksi). Kedua proses ini, berlangsung sejak produk tersebut belum ada (belum direalisasikan), sampai produk tersebut menjadi kenyataan perwujudan (direalisasikan). Untuk dapat merealisasikan keberwujudan suatu produk, diperlukan dukungan berbagai unsur desain, yang berfungsi mendukung berlangsungnya proses perencanaan dan proses pembuatan meliputi yaitu :

- a. Adanya masalah (problem), yang digunakan sebagai pemicu awal dimulainya proses perencanaan (proses desain); ini merupakan bagian terpenting dari awal proses desain. Secara umum, tanpa adanya masalah lebih dahulu, perencana tidaklah dapat bekerja. Masalah, bisa mempunyai "sumber" (*source*) atau "asal" (*originate*) yang berbeda - beda.
- b. Adanya gagasan (idea) dan jalan ke luar (*solution, way out*), yang digunakan sebagai dasar awal bagi pemecahan / penyelesaian suatu masalah (*problem solving*) yang dihadapi. Ini merupakan bagian terpenting dari sistem untuk menghasilkan jalan ke luar (*way out, solution*) bagi sejumlah masalah yang dihadapi perencana. Gagasan (idea), bisa dikemukakan dalam bentuk lisan, tulis, gambar, sketsa, model, dan sebagainya.
- c. Adanya dukungan berbentuk data dan fakta (*fact*), yang berkait erat dengan berbagai aspek desain; yang nantinya akan digunakan sebagai bahan untuk melakukan proses analisis atas berbagai aspek / faktor desain, guna membuat berbagai keputusan yang diperlukan dalam pelaksanaan proses perencanaan (proses desain).
- d. Adanya dukungan berbentuk proses analisis, yang dilaksanakan dengan cara mengurai, meneliti, melacak, memperhitungkan, memperkirakan, dan / atau mengamati secara sistematis, ilmiah, dan bermetoda, atas berbagai masalah, gagas, serta aspek desain; yang hasilnya akan digunakan untuk membuat berbagai keputusan, membuat konsep, dan menentukan berbagai pilihan yang diperlukan dalam proses desain.
- e. Adanya konsep desain (*design concept*), yang akan digunakan sebagai pegangan, patokan, atau acuan (*term of reference, TOR*) oleh perencana selama proses

perencanaan (proses desain) dilaksanakan, dan oleh pelaksana selama proses pembuatan (proses produksi) dilaksanakan; yang disusun atas sejumlah kesimpulan yang dihasilkan dari proses analisis atas berbagai aspek desain.

- f. Adanya proses perencanaan atau proses desain (*design process*), yang merupakan suatu proses untuk merealisasikan gagasan (idea) menjadi suatu "rencana produk" (rencana pembuatan suatu produk) yang bersifat realistis dan masuk akal (ilmiah), yang didasarkan atas suatu konsep desain tertentu dalam rangka pencarian penyelesaian (*problem solving*) bagi satu atau sejumlah masalah tertentu.
- g. Adanya proses produksi (*production process*) atau proses pabrikasi (*fabrication process, manufacturing process*), yang digunakan untuk merealisasikan suatu "rencana produk", sehingga menjadi produk yang berwujud nyata, seperti yang telah direncanakan lebih dahulu. Unsur-unsur inilah yang menjadi pendukung pelaksanaan proses perencanaan dan pelaksanaan proses produksi, yang pada dasarnya merupakan gabungan dua proses yang akan membuat suatu produk menjadi dapat diwujudkan (direalisasikan) keberadaannya.

Unsur-unsur tersebut di atas, merupakan unsur-unsur yang sifatnya mutlak dan harus ada dalam setiap proses pembuatan suatu produk. Para perencana, baik secara sadar atau secara tidak sadar, selalu menggunakan unsur-unsur tersebut di atas. Mungkin ada suatu proses yang tidak terlihat secara nyata oleh orang lain; karena proses tersebut tidak dinyatakan dalam bentuk tulis, gambar, sketsa, diskusi, atau tidak dinyatakan secara visual atau verbal kepada orang lain oleh perencananya. Tetapi bagaimanapun juga, setiap perencana selalu menggunakan unsur-unsur tersebut. Masalah (problem), merupakan awal dari seluruh proses perencanaan

(proses desain) dan bersifat sebagai pemicu bagi berlangsungnya sebuah proses perencanaan (proses desain). Tanpa adanya suatu masalah tertentu, perencana tidak dapat (dan tidak perlu) berbuat apa-apa, karena tidak ada yang harus dikerjakan (tidak ada yang harus diselesaikan). Dengan demikian, adanya suatu masalah, merupakan suatu hal yang mutlak harus ada lebih dahulu.

Dalam sejumlah kasus, masalah sering terlihat seakan-akan seperti tidak ada masalah (*no problem*). Karenanya, masalah harus digali, diangkat, dipahami, dan kemudian dinyatakan; sehingga menjadi jelas keberadaan dan kebenarannya. Hal ini, seringkali merupakan kesulitan tersendiri. Untuk dapat melaksanakan hal tersebut, bahkan diperlukan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan yang bersifat khas atau khusus.

Gagasan (idea), merupakan suatu pemikiran awal yang pada dasarnya berisi cara atau metoda pemecahan suatu masalah. Untuk mencari atau 'menemukan' suatu gagasan (idea), diperlukan masalah terlebih dahulu yang tentunya akan dicarikan pemecahannya. Tanpa adanya suatu masalah tertentu, tidak akan ada gagasan (idea) yang diperlukan. Gagasan juga merupakan awal dari seluruh proses desain dalam arti yang nyata. Kemampuan untuk dapat menghasilkan berbagai gagasan (idea) yang akan digunakan dan dikembangkan untuk menyelesaikan suatu masalah atau pun beberapa masalah sekaligus, merupakan salah satu kemampuan yang mutlak harus dimiliki oleh seorang desainer (perencana).

Dukungan berbagai jenis data dan fakta, sangat berperan sebagai bahan yang akan digunakan untuk melakukan analisis dan pembuatan keputusan dalam seluruh rangkaian proses desain. Data-data yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung, akan sangat menentukan apakah proses desain yang akan dilaksanakan tersebut, bisa

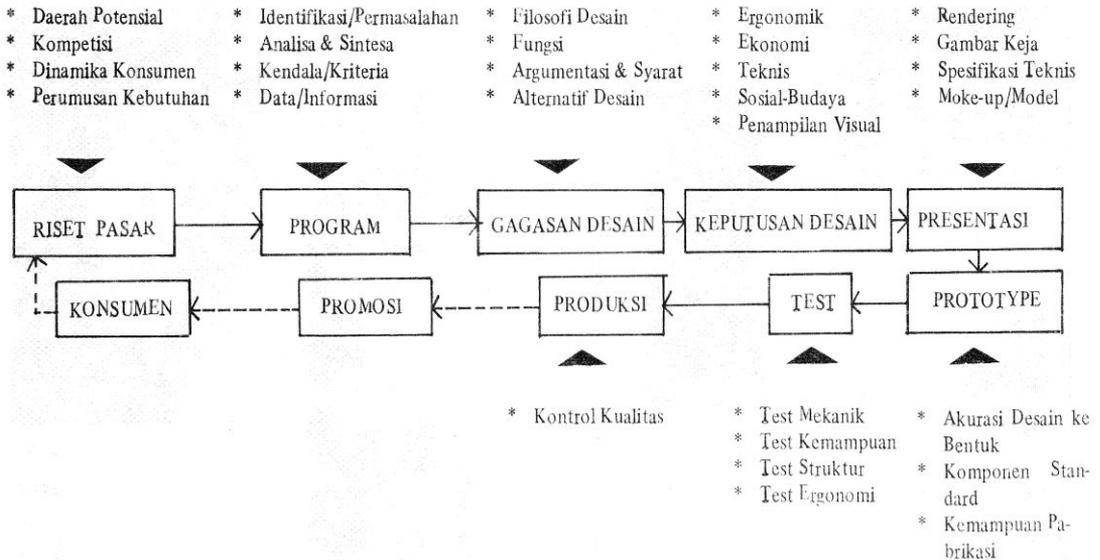
dikatakan lengkap atau tidak. Artinya, baik atau buruknya dukungan, berupa jenis, mutu, validitas dan jumlah data, secara langsung akan sangat berpengaruh kepada baik atau buruknya mutu proses desain yang dilaksanakan. Jika mutu proses perencanaan (proses desain) rendah (buruk), maka umumnya akan dihasilkan suatu produk yang bermutu rendah pula. Demikian pula sebaliknya. Berbagai data yang diperlukan oleh para perencana atau desainer, seringkali harus dicari dan tidak tersedia begitu saja. Karenanya, kemampuan untuk menggali, mengumpulkan, menganalisis, mengolah, merangkum dan menyimpulkan berbagai jenis data dan fakta, merupakan salah satu kemampuan yang mutlak harus dimiliki oleh seorang perencana (desainer). .

Proses analisis (*analysis process*), merupakan salah satu proses yang sangat penting dalam pelaksanaan proses desain. Berbagai keputusan, pertimbangan dan konsep; sebagian besar didasarkan atas hasil kesimpulan atas berbagai analisis. Disebabkan oleh tingkat kepentingannya itu, maka adalah mutlak bahwa seorang perencana atau desainer harus mempunyai kemampuan untuk melakukan proses analisis secara sistematis, obyektif, dan rasional. Proses analisis, umumnya merupakan bagian yang sulit bagi para perencana, karena berdasar berbagai hal yang dihasilkan oleh proses ini, sejumlah keputusan desain (*design decision*) yang penting harus dibuat. Artinya, kemampuan dari seorang perencana dalam berpikir, mengolah, dan memutuskan suatu hal akan diuji dalam pelaksanaan proses ini.

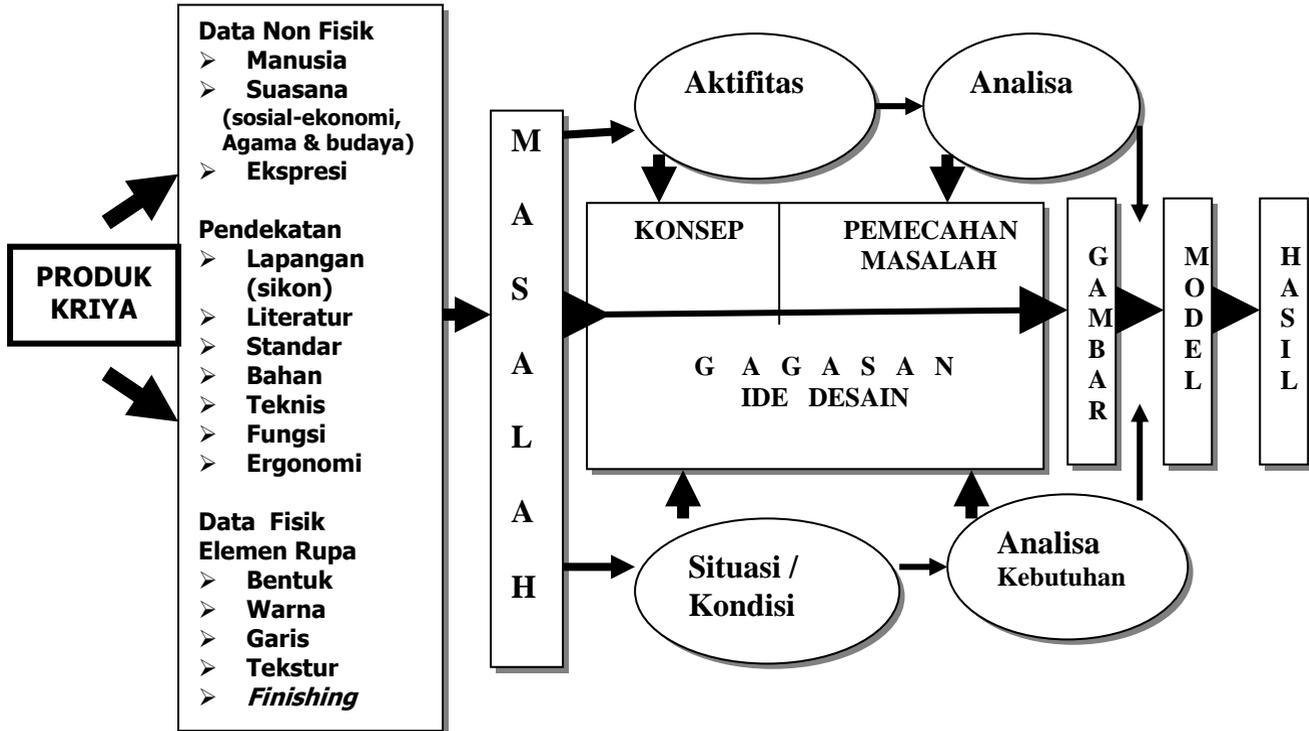
Konsep desain (*design concept*), merupakan pegangan atau acuan yang digunakan oleh perencana sebagai "patokan" atau "acuan" (*term of reference, TOR*) dalam pembuatan berbagai keputusan yang dilakukan selama pelaksanaan seluruh proses desain. Didukung oleh berbagai masalah (problem), gagasan (idea), pemikiran, serta analisis atas berbagai

aspek/faktor; konsep desain berperan sebagai "nyawa dari sebuah disain" (*the spirit of design*). Dalam konsep desain, berbagai pemikiran, gagasan, kemampuan, wawasan, seorang perencana dicurahkan, untuk menyatakan suatu konsep. Karenanya, kemampuan seorang perencana untuk dapat menyusun, menyatakan, dan menyampaikan suatu konsep desain secara baik dan sistematis, merupakan salah satu faktor yang sangat penting dan mutlak harus dimiliki.

PROSES DESAIN



PROSES PERENCANAAN PRODUK KRIYA



Disiplin ilmu yang mempelajari kegiatan perancangan barang pakai diatas adalah Desain Produk Industri. Dan orang yang ahli dan berkecimpung dalam dunia desain disebut sebagai praktisi desain atau desainer. Bagi yang secara khusus menguasai keahlian merancang pembuatan barang-barang kebutuhan manusia disebut sebagai Desainer Produk. Mereka bekerja di berbagai sektor usaha misalnya pada industri manufaktur, industri kecil, sektor pendidikan, pusat riset atau pusat penelitian dan pengembangan teknologi, dan sebagainya.

Dalam memecahkan masalah produk yang kompleks seperti misalnya *furniture*, dimana Desainer Produk menyadari keterbatasan kemampuannya dalam hal-hal lain diluar keilmuan desain. Untuk itu dalam rantai produksi manufaktur Desainer Produk bekerja sama dengan para insinyur dan ahli-ahli yang menjalankan mesin agar barang yang dihasilkan memenuhi kualitas yang sesuai dengan rancangan Desainer Produk. Dalam proses penciptaan furnitur tidak semata - mata mengejar fungsi saja. akan tetapi harus mempertimbangkan juga segi ergonomi yakni keamanan dalam pemakaian, nyaman ketika digunakan, efisien dalam penggunaan bahan, dan bentuk yang menarik atau keindahan dipandang (estetis). Para Desainer Produk mempunyai kemampuan menggali kreatifitas untuk menemukan gagasan-gagasan baru yang disesuaikan dengan perkembangan sosial masyarakat.

Perusahaan-perusahaan besar yang bekerja sama dengan pihak asing pada umumnya menyadari tentang pentingnya desain sebagai aspek penting dalam memenangkan kompetisi pasar. Lain halnya dengan industri di tanah air, mereka lebih merasa untung jika meniru atau memproduksi barang yang laku dalam jangka pendek, dan pola ini harus segera diperbaiki. Bagi mereka yang berpikiran ilmiah, desain adalah sebagai pusat riset dan pengembangan produk untuk

jangka waktu panjang, juga merupakan investasi yang mahal dan membuang biaya, semua untuk kepentingan yang lebih besar dan berkesinambungan sesuai kebutuhan yang senantiasa juga berkembang.

Pada proses *desain* umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang datanya didapatkan dari riset (penelitian), pemikiran, *brainstorming*, maupun dari *desain* yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah "perancangan proses". Salah satu contoh dari perancangan proses adalah perancangan proses dalam industri kimia, dll.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan seefektif mungkin. Dalam *desain* grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. *Desain* grafis diterapkan dalam *desain* komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis *desain* produk lainnya, *desain* grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan yaitu *desain*. Karena ilmu semakin berkembang, maka penajaman masing-masing diperlukan untuk membedakan spesialisasi keahlian.

Dalam interior desain, yang merupakan disiplin desain yang didalamnya bersangkut-paut dengan persoalan seni merancang atau menyusun kelompok mebel / perabot rumah, permadani, gorden, hiasan dalam ruang dan dinding serta yang lainnya dalam suatu ruangan bangunan. Apabila persoalan interior berkait dengan system penyusunan, sudah tentu

melalui perencanaan, terhadap elemen-elemen berupa barang atau benda yang ditujukan sebagai pendukung tampilannya, maka berbagai jenis produk kriya dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kepentingan tersebut. Oleh karena hubungan antara interior dengan produk kekriyaan seperti sebuah wadah dengan isinya, maka sering kali wadah yang bernama interior itu, walaupun tidak selalu, akan menentukan isinya, dalam hal ini jenis produk tertentu yang sesuai untuk kepentingannya. Dengan kata lain dapatlah dikatakan bahwa kesesuaian produk kriya yang dibutuhkan untuk mendukung tampilan interior mengacu kepada jenis, sifat, dan karakter bangunannya. Elemen pendukung interior itu dapat bermacam-macam jenisnya seperti gorden, gambar / lukisan, perabotan rumah tangga, mebel, almari, jam dinding, pas bunga, cermin, asbak, *tableware*, patung, dan lain-lain, yang masing-masing elemen tersebut dibutuhkan keberadaannya dalam mengisi ruang dalam. Ada kalanya kehadiran benda-benda tersebut dipertimbangkan aspek-aspek keserasian antar berbagai elemen dan interiornya, tetapi ada juga yang sekedar menempatkannya tanpa pertimbangan estetik, kecuali aspek fungsinya. Oleh karena itu dalam membuat produk kriya untuk interior perlu mencermati persoalan yang bertalian dengan jenis dan karakter interior sesuai dengan aspek-aspek yang melingkupinya. Aspek-aspek itu mencangkup: sosial, kultural, ekonomi dan psikologis.

Dalam membuat produk kekriyaan untuk keperluan mengisi ruang bagian dalam bangunan, penerapan perlu kecermatan dalam berbagai aspek akan berpengaruh terhadap jenis, bentuk, fungsi, bahan, teknik, *finishing* dan lain-lain. Identifikasi produk yang didasarkan pada pertimbangan semacam itu akan bermanfaat dalam upaya mencapai kesenangan, kenyamanan, dan kesesuaiannya.

Arsitektur eksterior, merupakan tampilan luar atau sisi luar dari bangunan, yang keberadaan mulai tampak bagunanan dari luar, halaman, teras, dan tamannya menjadi bagian dari keseluruhan bangunan. Apabila elemen eksterior terdiri dari teras, halaman, jalan, dan juga taman, maka masing-masing elemen tersebut membutuhkan sejumlah bahan atau produk penghias (atap dan lantai) dan perabot pendukungnya misalnya teras yang biasa dipakai tempat relaksasi dan rekreasi seperti untuk membaca koran di sore hari membutuhkan prabotan mebel. Pada teras juga sering kali dapat dijumpai sejumlah pot atau tempat vas bunga dengan beragam jenis, tempat koran dan lain-lain. Pada halaman dan taman dapat dijumpai patung, lampu taman, kotak surat, mebel taman atau jenis produk lainnya. Dengan demikian cakupan produk kriya untuk kelengkapan eksterior memiliki banyak jenis sesuai dengan karakter eksterior masing-masing.

3.5 Pengertian Produk

Produk adalah merupakan hasil dari kegiatan produksi yang berujud barang atau benda, desain dan jasa. Merupakan variabel pertama daripada pemasaran dan dianggap cukup penting serta yang dapat mempengaruhi terhadap kepuasan konsumen adalah produk, karena produk merupakan sesuatu yang ditawarkan ke pasar untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen.

Produk menurut **Kotler** (1997: 430) yaitu: *A Product is anything that can be offered to be a market for attention, acquasition, use or consumption that might satisfy a want or need.* Definisi di atas menjelaskan bahwa produk adalah apa saja yang ditawarkan ke pasar untuk dipertahankan, diperoleh,

digunakan atau dikonsumsi yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan. **Ahyari** menyatakan bahwa produk sebagai hasil dari kegiatan produksi akan mempunyai wujud tertentu, mempunyai sifat – sifat fisik dan atau kimia tertentu. Disamping itu akan terdapat tenggang waktu (yang betapapun kecilnya) antara saat diproduksinya produk tersebut dengan saat dikonsumsi produk yang bersangkutan oleh konsumen produk tersebut (Ahyari, 1996: 8).

Menurut **Stanton** dalam Angipora (2002 : 152), produk mempunyai definisi yang sempit dan luas. Definisi tersebut adalah sebagai berikut :

- 1. Definisi sempit:** Produk adalah sekumpulan atribut fisik nyata (*tangible*) yang terkait dalam sebuah bentuk yang dapat diidentifikasi.
- 2. Definisi luas:** Produk adalah sekumpulan atribut yang nyata (*tangible*) dan tidak nyata (*intangible*) di dalamnya sudah tercakup warna, harga, kemasan, prestive pabrik, prestive pengecer dan pelayanan di pabrik serta pengecer yang mungkin diterima oleh pembeli sebagai sesuatu yang bisa memuaskan keinginannya.

Produk adalah sesuatu yang dapat ditawarkan pada suatu pasar untuk mendapatkan perhatian dan untuk dimiliki, digunakan ataupun dikonsumsi yang bisa memuaskan keinginan atau kebutuhan (Angipora, 2002 : 4) Jadi produk merupakan segala sesuatu yang ditawarkan ke dalam pasar untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan konsumen. Produk juga merupakan seperangkat kepuasan yang diperoleh konsumen jika melakukan transaksi (jual beli) (Hadi dalam *google*, akses 3/08/210).

Menurut **Gitosudarmo** (1994: 177) produk adalah segala sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan manusia. Produk dapat mencakup benda fisik, jasa, prestise, tempat, organisasi maupun idea. Produk yang berwujud biasa disebut sebagai barang atau benda, sedangkan yang tidak berwujud disebut jasa. Berdasarkan atas pengertian produk tersebut di atas, maka terdapat tiga aspek dari produk yang perlu diperhatikan agar memudahkan dalam mempelajari strategi pembuatan produk. Adapun strategi tersebut ada tiga aspek yaitu :

1. **Produk Inti** (*Core Products*): yaitu produk yang merupakan manfaat inti yang ditampilkan oleh suatu produk kepada konsumen dalam memenuhi kebutuhan serta keinginannya.
2. **Produk yang diperluas** (*Augmented product*): produk yang diperluas mencakup berbagai tambahan manfaat yang dapat dinikmati oleh konsumen dari produk inti yang dibelinya. Perluasan manfaat suatu produk dapat dilakukan dengan memahami serta kemudian menerapkan suatu konsep yang disebut konsep "*Generic Need*" atau "Pangkal Kebutuhan". Selain konsep yang telah dijelaskan di atas ada pula konsep yang lain yaitu : "*Generic Product*" atau "Pangkal Produk". *Generic Product* atau pangkal produk adalah merupakan pangkal manfaat dari produk itu atau dapat pula dikatakan sebagai aspek atau manfaat teknis dari produk itu. Sedangkan pangkal kebutuhan atau *Generic need* adalah manfaat riil yang dibutuhkan dan diharapkan oleh pembeli terhadap produk yang dibelinya itu. Dalam membahas *augment product* ini, kita perlu membedakannya dengan suatu pengertian yang sering membingungkan yaitu konsep "**Diversifikasi Produk**". Konsep diversifikasi produk merupakan upaya untuk mengusahakan atau

memasarkan beberapa produk yang sejenis dengan produk yang sudah dipasarkan sebelumnya.

3. **Produk Formal** (*Formal Product*) : Produk formal adalah produk yang merupakan penampilan atau perwujudan dari produk inti maupun perluasan produknya. Produk formal inilah yang lebih dikenal oleh kebanyakan pembeli sebagai daya tarik yang tampak langsung atau *tangible offer* di mata konsumen.

Tingkat kategori produk

Produk memiliki tingkat kategori untuk meningkatkan penjualan. Tingkat kategori tersebut adalah sebagai berikut : a) Produk konsumsi, produk yang dibeli oleh konsumen pemakai akhir. b) Produk industri, produk yang digunakan untuk keperluan operasional industri. c) Produk jasa, produk yang bersifat *intangible*

Hubungan kualitas dengan penjualan

Keuntungan yang didapatkan oleh suatu perusahaan karena menyediakan barang yang berkualitas, adalah perolehan pendapatan dari penjualan yang lebih tinggi dengan biaya yang lebih rendah, yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan profitabilitas dan pertumbuhan perusahaan.

Perusahaan yang memiliki kualitas yang lebih baik akan memberikan *customer value* yang lebih baik. Dengan cara ini perusahaan dapat mempertahankan konsumen yang sudah ada, menarik konsumen baru, dan mengalihkan perhatian konsumen pesaing. Upaya ini pada akhirnya akan mampu meningkatkan pangsa pasar total penjualan. Dengan kualitas yang baik sesuai harapan konsumen akan memberikan

keuntungan perusahaan dalam menetapkan harga yang lebih tinggi yang pada akhirnya akan menyebabkan naiknya penjualan total yang merupakan indikasi suatu pertumbuhan pangsa pasar (Ahmar, 2002 : 9).

Menurut **Stanton**, (1996:222), "*A product is asset of tangible and intangible attributes, including packaging, color, price quality and brand plus the services and reputation of the seller*". Artinya suatu produk adalah kumpulan dari atribut-atribut yang nyata maupun tidak nyata, termasuk di dalamnya kemasan, warna, harga, kualitas dan merk ditambah dengan jasa dan reputasi penjualannya. Dan menurut **Tjiptono** (1999:95) secara konseptual produk adalah pemahaman subyektif dari produsen atas "sesuatu" yang bisa ditawarkan sebagai usaha untuk mencapai tujuan organisasi melalui pemenuhan kebutuhan dan keinginan konsumen, sesuai dengan kompetensi dan kapasitas organisasi serta daya beli. Produk menurut **Amstrong** (1996:274), sama dengan **Kotler** adalah : "*A product as anything that can be offered to a market for attention, acquisition, use or consumption and that might satisfy a want or need*". Yang artinya produk adalah segala sesuatu yang ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, dipergunakan dan yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan konsumen.

Ada lima tingkatan produk menurut **Kotler** (2003:408) kelima tingkatan produk tersebut yaitu: *core benefit, basic product, expected product, augmented product* dan *potential product*. Penjelasan tentang kelima tingkatan produk adalah :

- a. **Core benefit** (*namely the fundamental service of benefit that costumer really buying*) yaitu manfaat dasar dari suatu produk yang ditawarkan kepada konsumen.

- b. **Basic product** (*namely a basic version of the product*) yaitu bentuk dasar dari suatu produk yang dapat dirasakan oleh panca indra.
- c. **Expected product** (*namely a set of attributes and conditions that the buyers normally expect and agree to when they purchase this product*) yaitu serangkaian atribut-atribut produk dan kondisi-kondisi yang diharapkan oleh pembeli pada saat membeli suatu produk.
- d. **Augmented product** (*namely that one includes additional service and benefit that distinguish the company's offer from competitor's offer*) yaitu sesuatu yang membedakan antara produk yang ditawarkan oleh badan usaha dengan produk yang ditawarkan oleh pesaing.
- e. **Potential product** (*namely all of the argumentations and transformations that this product that ultimately undergo in the future*) yaitu semua argumentasi dan perubahan bentuk yang dialami oleh suatu produk dimasa datang.

Banyak klasifikasi suatu produk yang dikemukakan para ahli pemasaran, diantaranya pendapat yang dikemukakan oleh **Kotler** (2002: 451), dimana produk dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

1. Berdasarkan wujudnya, produk dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu: a) Barang
Barang merupakan produk yang berwujud fisik, sehingga bisa dilihat, diraba atau disentuh, dirasa, dipegang, disimpan, dipindahkan, dan perlakuan fisik lainnya. b) Jasa merupakan aktivitas, manfaat atau kepuasan yang ditawarkan untuk dijual (dikonsumsi pihak lain). Seperti halnya bengkel reparasi, salon kecantikan, hotel dan sebagainya. **Kotler** (2002: 486), juga mendefinisikan jasa sebagai berikut : " Jasa adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain,

yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apa pun. Produknya dapat dikaitkan atau tidak dikaitkan dengan suatu produk fisik.

2. Berdasarkan aspek daya tahannya suatu produk dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu: a) Barang tidak tahan lama (*non-durable goods*). Barang tidak tahan lama adalah barang berwujud yang biasanya habis dikonsumsi dalam satu atau beberapa kali pemakaian. Dengan kata lain, umur ekonomisnya dalam kondisi pemakaian normal kurang dari satu tahun. Contohnya: sabun, pasta gigi, minuman kaleng dan sebagainya. b) Barang tahan lama (*durable goods*). Barang tahan lama merupakan barang berwujud yang biasanya bisa bertahan lama dengan banyak pemakaian (umur ekonomisnya untuk pemakaian normal adalah satu tahun lebih). Contohnya lemari es, mesin cuci, pakaian dan lain-lain.
3. Berdasarkan tujuan konsumsi yaitu didasarkan pada siapa konsumennya dan untuk apa produk itu dikonsumsi, maka produk diklasifikasikan menjadi dua, yaitu: a) Barang konsumsi (*consumer's goods*). Barang konsumsi merupakan suatu produk yang langsung dapat dikonsumsi tanpa melalui pemrosesan lebih lanjut untuk memperoleh manfaat dari produk tersebut. b) Barang industri (*industrial's goods*). Barang industri merupakan suatu jenis produk yang masih memerlukan pemrosesan lebih lanjut untuk mendapatkan suatu manfaat tertentu. Biasanya hasil pemrosesan dari barang industri diperjual belikan kembali. Menurut **Kotler** (2002: 451), "barang konsumen adalah barang yang dikonsumsi untuk kepentingan konsumen akhir sendiri (individu dan rumah tangga), bukan untuk tujuan bisnis".

Pada umumnya barang-barang konsumen dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu:

- a) *Convenience goods*, merupakan barang yang pada umumnya memiliki frekuensi pembelian tinggi (sering dibeli), dibutuhkan dalam waktu segera, dan hanya memerlukan usaha yang minimum (sangat kecil) dalam perbandingan dan pembeliannya. Contohnya antara lain produk tembakau, sabun, surat kabar, dan sebagainya.
- b) *Shopping goods*. Barang-barang yang dalam proses pemilihan dan pembeliannya dibandingkan oleh konsumen diantara berbagai alternatif yang tersedia. Contohnya alat-alat rumah tangga, pakaian, furniture, mobil bekas dan lainnya.
- c) *Specialty goods*. Barang-barang yang memiliki karakteristik dan/atau identifikasi merek yang unik dimana sekelompok konsumen bersedia melakukan usaha khusus untuk membelinya. Misalnya mobil Lamborghini, pakaian rancangan orang terkenal, kamera Nikon dan sebagainya.
- d) *Unsought goods*. Merupakan barang-barang yang tidak diketahui konsumen atau walaupun sudah diketahui, tetapi pada umumnya belum terpikirkan untuk membelinya. Contohnya asuransi jiwa, ensiklopedia, tanah kuburan dan sebagainya.

Berbicara mengenai produk maka aspek yang perlu diperhatikan adalah kualitas produk. Menurut **American Society for Quality Control**, kualitas adalah "*the totality of features and characteristics of a product or service that bears on its ability to satisfy given needs*", artinya keseluruhan ciri dan karakter-karakter dari sebuah produk atau jasa yang menunjukkan kemampuannya untuk memuaskan kebutuhan yang tersirat. Definisi ini merupakan pengertian kualitas yang berpusat pada konsumen sehingga dapat dikatakan bahwa seorang penjual telah memberikan kualitas bila produk atau pelayanan penjual telah memenuhi atau melebihi harapan konsumen.

Kualitas produk merupakan suatu pemahaman bahwa produk yang ditawarkan oleh penjual mempunyai nilai jual lebih (nilai plus) yang tidak dimiliki oleh produk pesaing. Oleh karena itu perusahaan berusaha memfokuskan pada kualitas produk dan membandingkannya dengan produk yang ditawarkan oleh perusahaan pesaing. Akan tetapi, suatu produk dengan penampilan terbaik atau bahkan dengan tampilan lebih baik bukanlah merupakan produk dengan kualitas tertinggi jika penampilannya bukanlah yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pasar. **Kotler dan Armstrong** (2004: 283), menyebut arti dari kualitas produk adalah "*the ability of a product to perform its functions, it includes the product's overall durability, reliability, precision, ease of operation and repair, and other valued attributes*" yang artinya kemampuan sebuah produk dalam memperagakan fungsinya, hal itu termasuk keseluruhan *durabilitas, reliabilitas, ketepatan, kemudahan pengoperasian dan reparasi produk* juga atribut produk lainnya.

Dimensi kualitas produk, menurut **Mullins, Orville, Larreche, dan Boyd** (2005: 422) apabila perusahaan ingin mempertahankan keunggulan kompetitifnya dalam pasar, perusahaan harus mengerti aspek dimensi apa saja yang digunakan oleh konsumen untuk membedakan produk yang dijual perusahaan tersebut dengan produk pesaing. Dimensi kualitas produk tersebut terdiri dari :

1. *Performance* (kinerja), berhubungan dengan karakteristik operasi dasar dari sebuah produk.
2. *Durability* (daya tahan), yang berarti berapa lama atau umur produk yang bersangkutan bertahan sebelum produk tersebut harus diganti. Semakin besar frekuensi pemakaian konsumen terhadap produk maka semakin besar pula daya tahan produk.
3. *Conformance to specifications* (kesesuaian dengan spesifikasi), yaitu sejauh mana karakteristik operasi dasar dari sebuah

produk memenuhi spesifikasi tertentu dari konsumen atau tidak ditemukannya cacat pada produk.

4. *Features* (fitur), adalah karakteristik produk yang dirancang untuk menyempurnakan fungsi produk atau menambah ketertarikan konsumen terhadap produk.
5. *Reliabilty* (reliabilitas), adalah *probabilitas* bahwa produk akan bekerja dengan memuaskan atau tidak dalam periode waktu tertentu. Semakin kecil kemungkinan terjadinya kerusakan maka produk tersebut dapat diandalkan.
6. *Aesthetics* (estetika), berhubungan dengan bagaimana penampilan produk bisa dilihat dari tampak, rasa, bau, dan bentuk dari produk.
7. *Perceived quality* (kesan kualitas), sering dibilang merupakan hasil dari penggunaan pengukuran yang dilakukan secara tidak langsung karena terdapat kemungkinan bahwa konsumen tidak mengerti atau kekurangan informasi atas produk yang bersangkutan. Jadi, persepsi konsumen terhadap produk didapat dari harga, merek, periklanan, reputasi, dan Negara asal.

Menurut **Tjiptono** (1997: 25), yang memerinci bahwa dimensi kualitas produk meliputi :

- 1) Kinerja (*performance*) yaitu karakteristik operasi pokok dari produk inti (*core product*) yang dibeli, misalnya kecepatan, konsumsi bahan bakar, jumlah penumpang yang dapat diangkut, kemudahan dan kenyamanan dalam mengemudi dan sebagainya.
- 2) Keistimewaan tambahan (*features*) yaitu karakteristik sekunder atau pelengkap, misalnya kelengkapan interior dan eksterior seperti *dash board, AC, sound system, door lock system, power steering*, dan sebagainya.
- 3) Keandalan (*reliability*) yaitu kemungkinan kecil akan mengalami kerusakan atau gagal dipakai, misalnya mobil tidak sering ngadat atau macet atau rewel atau rusak.

- 4) Kesesuaian dengan spesifikasi (*conformance to specifications*) yaitu sejauh mana karakteristik desain dan operasi memenuhi standar-standar yang telah ditetapkan sebelumnya. Misalnya standar keamanan dan emisi terpenuhi, seperti ukuran as roda untuk truk tentunya harus lebih besar daripada mobil sedan.
- 5) Daya tahan (*durability*) berkaitan dengan berapa lama produk tersebut dapat terus digunakan. Dimensi ini mencakup umur teknis maupun umur ekonomis penggunaan mobil.
- 6) Estetika (*asthetic*) yaitu daya tarik produk terhadap panca indera. Misalnya bentuk fisik mobil yang menarik, model atau desain yang *artistik*, warna, dan sebagainya.

Produk adalah segala sesuatu yang ditawarkan kepada suatu pasar untuk memenuhi keinginan atau kebutuhan . Segala sesuatu yang termasuk ke dalamnya adalah barang berwujud, jasa, *events*, tempat, organisasi, ide atau pun kombinasi antara hal-hal yang baru saja disebutkan. **Siswanto Sutojo** mengemukakan bahwa (2005:78) ada beberapa faktor penting yang wajib diperhatikan perusahaan dalam menyusun strategi produk mereka. Faktor pertama, adalah strategi pemilihan *segmen* pasar yang pernah mereka tentukan sebelumnya. Adapun faktor kedua, adalah pengertian tentang hakekat produk di mata pembeli. Faktor ketiga, adalah strategi produk pada tingkat kombinasi produk secara individual, pada tingkat seri produk dan pada tingkat kombinasi produk secara keseluruhan. Adapun faktor keempat adalah titik berat strategi pemasaran pada tiap tahap siklus kehidupan produk.

Berdasarkan fungsinya produk dibedakan menjadi tiga level. Level pertama, adalah *core product* yaitu suatu produk yang fungsinya merupakan alasan dasar konsumen untuk membelinya. Contoh sederhana dari *core product* adalah pakaian, fungsinya dasarnya untuk melindungi tubuh manusia.

Actual product adalah fitur-fitur yang ada pada produk untuk menambah nilainya. Misal desain yang menarik, nama merk, dan kemasan. *Augmented product* adalah tambahan manfaat-manfaat yang tidak terpikirkan oleh konsumen tapi akan memberi kepuasan bagi mereka, seperti garansi.

Produk juga digolongkan berdasarkan tujuan konsumen membeli barang secara umum. Produk yang dibeli oleh konsumen untuk kepentingan sendiri disebut *consumer product*. Produk yang dibeli oleh konsumen untuk kepentingan organisasi atau bisnisnya disebut *business* atau *industrial product*. Produk bisnis bisa dikatakan sebagai produk yang dibeli untuk dijual lagi. *Consumer product* dibedakan menjadi empat yaitu : *convenience product*, *shopping product*, dan *specialty product*. *Convenience product* adalah produk yang sering dibeli langsung, harganya rendah, biasanya kegiatan promosi dilakukan melalui *mass advertising*. *Shopping product* adalah produk sekunder yang harganya lebih mahal daripada *convenience product*. Produk jenis ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan sekunder manusia. Dalam proses pembeliannya, orang memerlukan waktu untuk membandingkan baik dengan cara survey maupun tes. *Unsought product* adalah produk yang sering tidak terpikir untuk dibeli konsumen, contohnya asuransi, tanah kuburan, dan ensiklopedi. Barang industrial dibagi menjadi tiga golongan yaitu bahan baku dan bahan pembantu, bahan pendukung, dan barang modal. Dari berbagai faktor yang diperhatikan perusahaan dalam menyusun strategi produk tingkat produk individual, tiga diantaranya perlu mendapat perhatian khusus. Ketiga faktor tersebut adalah atribut produk, penggunaan merek dagang, dan kemasan. Sebagian besar perusahaan menghasilkan lebih dari satu seri produk. Tiap seri produk seringkali terdiri lebih dari satu jenis produk. Sayangnya tidak semua seri dan jenis produk memberikan sumbangan hasil

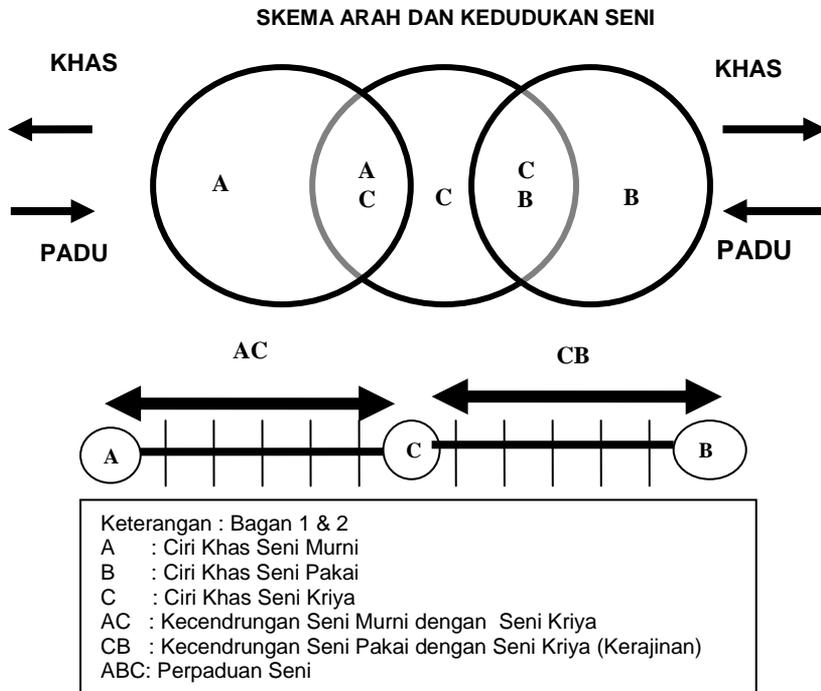
penjualan dan keuntungan yang sama. Oleh karena itu, pengelolaan tiap seri dan jenis produk juga tidak sama.

Kapasitas produk menyumbangkan keuntungan dan ditentukan oleh jumlah satuan produk yang terjual tiap masa tertentu dan besarnya *contribution margin*. *Contribution margin* adalah selisih antara harga jual per satuan produk dan biaya variabelnya. Karena berbagai macam alasan, suatu perusahaan dapat memutuskan memperluas usaha bisnisnya. Upaya perluasan bisnis tersebut dapat dilakukan dengan memproduksi produk-produk baru dengan mutu, bentuk, ukuran dan harga yang lebih rendah dari produk lama. Strategi menambah jenis produk baru seperti ini disebut *downward stretching* yaitu memproduksi produk yang mutu, bentuk dan harganya lebih tinggi dari produk lama. Di samping itu perusahaan juga dapat memperluas usahanya dengan jalan *product line-filling*, yaitu menambah jenis produk baru pada seri-seri produk yang sudah berjalan sebelumnya. Hal lain yang wajib diperhatikan perusahaan dalam menyusun produk adalah adanya kenyataan bahwa setiap jenis produk mempunyai siklus kehidupan yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap pertumbuhan, tahap kematangan dan tahap penurunan. Masing-masing tahap siklus kehidupan produk memerlukan strategi pemasaran yang juga berbeda.

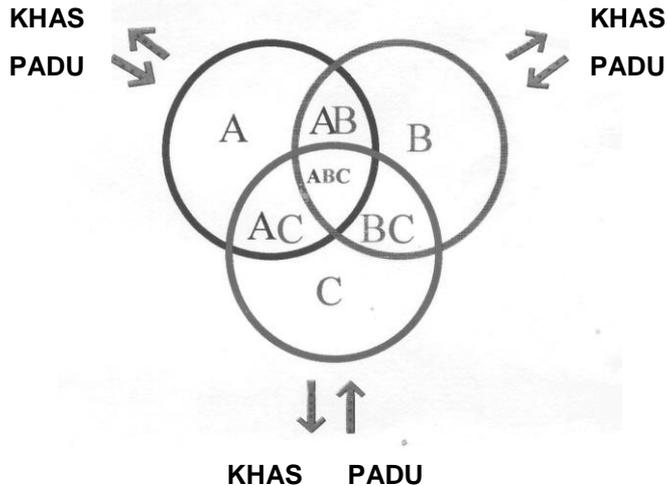
Bab 4 KONSEP PENCIPTAAN PRODUK KEKRIYAAN

Pandangan dan pengertian dalam masyarakat awam terhadap produk kriya sampai saat ini masih dirasakan "tumpang tindih" (*overlapping*) atau "terpadu" yang masuk pada ranah pengertian senirupa. Umumnya masyarakat belum banyak mempersoalkan ciri khas seni, perbedaan seni, kecenderungan-kecenderungan seni dalam pembuatan produk kriya. Berdasarkan pada kecenderungan yang ada dan melatarbelakangi sifat-sifatnya dapat digambarkan pada bagan berikut ini:

Bagan 1



Bagan : 2
Pandangan Seni



Keterangan:

A = Ciri khas Seni Murni (Ekspresi)
 B = Ciri Khas Desain (Fungsi/Guna-Pakai)
 C = Ciri Khas Kriya (Kerajinan/Hias)
 AB, AC dan BC = Kecenderungan-
 kecenderungan
 ABC = Perpaduan
 A, B, C = Ditarik keluar semakin Khas
 A, B, C = Ditarik kedalam semakin Padu

Konsep penciptaan produk kekriyaan seperti arah kedudukan seni yang diuraikan bagan di atas, memiliki tiga arah pengembangan — pertama sebagai **produk ekspresi** (ungkapan seni); Kedua, sebagai **produk kriya murni** yang

menekankan *craftsmanship* (*handicraft / craft*); Dan ketiga, sebagai **produk pakai** yang bernilai fungsi-guna.

Pada dasarnya ketiga bagian seni tersebut mempunyai ciri khas dan penonjolan masing-masing secara terpisah. Apabila ciri khas dikembangkan, simak dalam analisis pada bagan 1 & 2, harus ditarik keluar untuk memiliki ciri khas, maka konsep penciptaan produk kekriyaan dapat berdiri sendiri tanpa ada unsur-unsur kecenderungan dan keterpaduan dalam pandangan seni. Suasana tumpang tindih seperti itu kadangkali memang dapat memberi gambaran betapa kompleksnya cara pandang dan kontribusi positif bagi pelaku seni dan masyarakat. Namun kurang mendukung perkembangan perkembangan ciri seni kriya itu sendiri. Kedudukan seni kriya yang berada ditengah-tengah menunjukkan seni ini umumnya lebih berupa kecenderungan, baik ke seni murni atau ke seni pakai, tergantung dari wawasan para kriyawan itu sendiri dan bila ingin memiliki ciri khas haruslah berdiri sendiri.

Pengembangan seni diperlukan semacam *spesialisasi*, karena penyempitan bidang garapan akan memudahkan dalam mempelajari dan mendalami serta pengembangannya. Dengan arah pengembangan yang jelas dan terarah tentu mutunya pun akan bisa meningkat dan dapat segera dipertanggungjawabkan sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakat yang juga semakin berkembang. Sikap yang semakin jelas tersebut dalam pengembangan seni, memang sangat diperlukan, khususnya dalam dunia pendidikan tinggi yang bersifat formal dan pembinaan seni di masyarakat pada umumnya.

Pengembangan konsep penciptaan produk kekriyaan yang terarah dan berwawasan ke depan kini memang dirasakan perlu untuk meningkatkan kreativitas, produktivitas dan kualitas produk. Kebutuhan dan minat terhadap produk kekriyaan juga perlu ditumbuh kembangkan serta didorong

kepermukaan untuk masuk *millennium* ketiga dan pasar bebas. Dengan terpenuhinya kebutuhan masyarakat dan selera pasar melalui seni dan desain, akan dengan sendirinya masa depan produk kekriaan, produksi dan penciptaan kriya akan semakin cerah. Sentuhan tangan-tangan trampil yang berwawasan ke depan dan bercitarasa tinggi, serta menguasai teknologi mempunyai harapan, terutama untuk bersaing dalam kehidupan global dan pasar Dunia.

4.1 Produk Ekspresi Seni

Benda-benda kriya seni yang dibuat untuk tujuan yang murni bernilai ungkap termasuk sebagai "seni murni" atau *fine art*, yang lazim disebut sebagai " seni ekspresi" karena identitas dan emosi penciptaannya menonjol serta tidak mengulang-ulang (tidak digandakan secara massal) yang dibuat oleh individu atau pribadi yang bebas tidak terikat (merdeka). Karya jenis ini melayani kebutuhan atau kehidupan jiwa seperti adanya suasana hati atau batin atau perasaan, hasrat dan ekspresi atau ungkapan serta emosi, secara sadar atau tidak merupakan perwujudan nilai-nilai tertentu dari kehidupan manusia itu sendiri. Bisa dikatakan ini sebagai "seni bebas" yang pembuatannya tidak terikat oleh kegunaan atau fungsi pakai tertentu, tetapi muncul sebagai karya itu sendiri.

Pencetus gaya ini, seperti *L'art pour l'art* atau "seni untuk seni" adalah seorang Perancis yang bernama **Theophile Gautier (Lionella Venturi, 1964:237-266)**. **Gautier** bereaksi terhadap keadaan zamannya, dimana seni dimanfaatkan untuk tujuan dan tendensi politik, komersial materialistik maupun moralistik. Ia menginginkan agar seni "dimurnikan", dinikmati dan dihargai bukan karena alasan lain diluar seni itu sendiri. Demikian pula yang terjadi pada zaman **LEKRA**, dimana politik adalah sebagai panglima, maka seni harus mengabdikan

kepadanya. Seni yang “murni” harus bebas propaganda dan tendensi di luar seni. Demikian pula kehadiran “seni murni” dalam kriya, merupakan suatu perwujudan yang *original* dan mengandung kejujuran emosional secara individual, berdiri sendiri, secara khusus bereksistensi mandiri, merupakan proyeksi *preferensi*, apresiasi dan kesadaran akan nilai-nilai kehidupan dan kepribadian, baik secara *rasional* maupun *irasional (intuitif)*.

Pembuatan produk kriya “seni murni” mempunyai maksud untuk mengkomunikasikan pemikiran atau penyampaian ekspresi melalui bahasa rupa, lewat bahan, tekstur, warna, bentuk, ruang, bidang, garis, simbol, teknik dan lain sebagainya, yang menjadi suatu susunan dan dapat membangkitkan masyarakat apresiasi. Pembuatan karya jenis ini atas dasar kesenangan dan telah menjadi ciri khas yakni dibuat dalam jumlah terbatas, bahkan sebagai benda satu-satunya di Dunia. Dengan demikian kehadiran “seni murni” ini patut untuk diperhitungkan dan direnungi sebagai manifestasi kebudayaan bangsa, sebagai bagian dari kehidupan, yang juga ikut berperan dalam mencerdaskan masyarakat, dapat sebagai media untuk menyalurkan hasrat, emosi atau ekspresi atau pikiran sehingga kehidupan menjadi selaras dan seimbang, baik material maupun spiritual. Lebih lanjut pada perkembangannya, seni murni tidak lagi terkotak-kotak, bersifat universal, *plural*, bebas dan hidup dalam dinamika masyarakatnya.

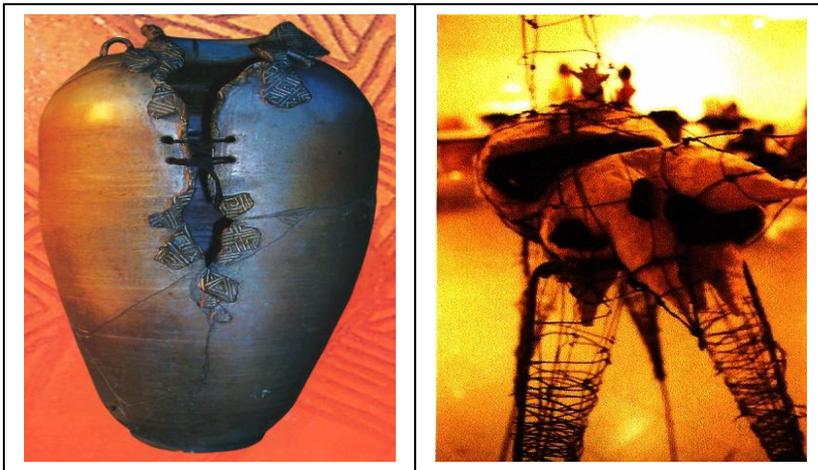
Pada karya **Kimiyo Mishima**, dari Jepang, yang merupakan keramik kontemporer Jepang, yaitu dengan mencetak berbagai bahan seakan realistis mengingatkan akan kejadian dan kehidupan sehari-hari seperti adanya sobekan kertas koran dan majalah serta kadus bekas yang berantakan, telah berhasil melepaskan diri dari bentuk keramik tradisional yang terikat fungsi. Suatu peniruan yang lihai dari **Kimiyo**,

terlihat ketelitiannya dari tulisan, iklan serta karakter kertas dan karton sangat kuat ditampilkan, menunjukkan Ia sangat dekat dengan kehidupan lingkungan sehari-hari. Penguasaan teknologi dikuasai **Kimiyo** sehingga mendukung karya-karyanya sebagai ungkapan atau ekspresi pribadi yang selanjutnya untuk direnungi bersama. Keramikus Jepang lainnya, seperti **Takako Araki**, yang mencoba mengekspresikan citra dari sebuah kitab suci *injil*, sebagai simbol, yang digambarkan lapuk dimakan waktu atau usia pada era-nuklir dan komputerisasi. Ia mencoba mengkomunikasikan pandangannya terhadap suatu keadaan di zamannya, dimana ketidak acuhan masyarakat akan nilai-nilai keagamaan dan nilai-nilai kebenaran yang dirasakan mulai menipis. Pencarian akan nilai kebenaran dan kebaikan dirasakan jauh dan berdebu ditelan zaman. Suatu peringatan yang terasa menggelitik, membawa penonton tertegun sejenak dan kemudian terhentak setelah merenunginya, ada apa yang terjadi dalam kehidupan ini. Bentuk yang sangat mirip detail dari kitab *injil* yang dimakan bubuk ini, menunjukkan **Takako** begitu sensitif perasaannya dalam penampilan karakter bahan dan penuangan ide-idenya.



Gambar:
Foto Karya Kimiyo Mishima dan Karya Takako Araki,
Berbahan Keramik, Jepang, 1991 (katalogus)





Karya Produk Kriya Ekspresi

4.2 Produk Kriya Murni

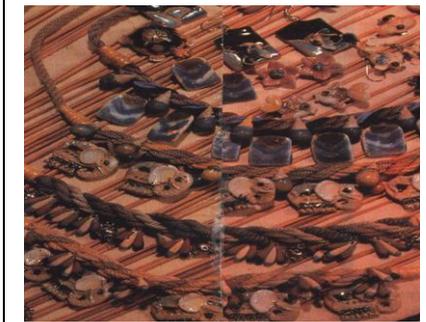
Kriya murni memiliki ciri khas sebagai pekerjaan tangan (*handicraft*). Sedangkan masyarakat pada umumnya menyebut sebagai “kerajinan”. Karena produk kriya memiliki *fleksibilitas* yang tinggi, bisa memiliki ciri khas, bisa berupa kecenderungan-kecenderungan, bisa berada ditengah-tengah sebagai perpaduan seni dan tergantung dari cara mendudukkan serta wawasan yang dipergunakan, yang bisa berada di wilayah atau kubu dari seni murni atau seni pakai (seni terapan /desain).

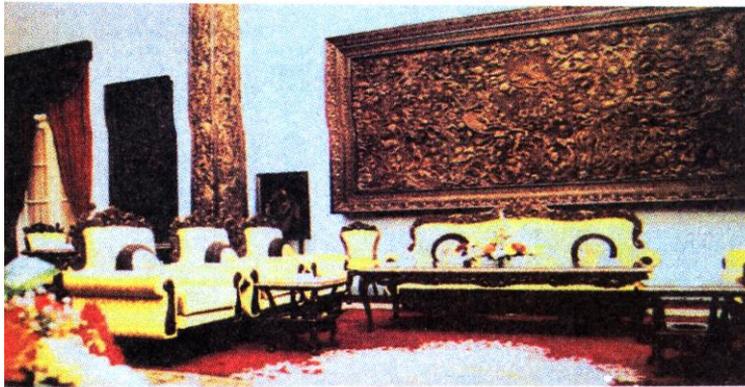
Sudarso SP, mengatakan bahwa seni kriya adalah cabang seni rupa yang sangat memerlukan kekriaan (*craftmanship*) yang tinggi, seperti ukir kayu, logam, keramik, tekstil dan anyaman, dsbnya (1988:14). Sedangkan **Wardiman Djoyonegoro**, mantan Mendikbud R.I. yang dalam sambutan Pameran Seni Terapan 1994, menyatakan

bahwa seni tersebut tidak hanya mengandalkan kerajinan dan ketrampilan tangan belaka, melainkan hasilnya mengandung makna sebagai karya cipta seni yang kreatif dan inovatif. Seni kriya pada hakekatnya tertuju pada penekanan bobot kekriaan (*craftsmanship*) yang memungkinkan lahirnya nilai seni terapan atau dalam bentuk ekspresi baru sesuai tuntutan budaya masa kini. Seni kriya ini sering pula disebut sebagai "seni rakyat" karena pendukungnya banyak dari kalangan rakyat biasa, dan disebut "seni tradisional" karena banyak menghidupkan seni-seni tradisional. Juga disebut pula "industri rumah-tangga" atau *home-industry* yang memproduksi secara terbatas dengan peralatan sederhana. Dan disebut sebagai "seni ladanan" karena sering membuat atau melayani pesanan, yang segala sesuatunya (sedikit atau banyak) ditentukan oleh pemesan, baik motif, bentuk, warna, desain maupun teknologinya.

Contoh Hasil Produk Kriya







Gambar 40

Produk mebel ukir Jepara banyak terdapat di Ruang Jepara Istana Merdeka yang dapat mempercantik suasana ruang. Kehadiran produk itu secara tidak langsung merupakan sarana promosi yang sangat berpengaruh pada perkembangan mebel ukir Jepara. Sumber: Katalog Istana Presiden Republik Indonesia Jakarta.



Gambar 41

Mebel ukir hasil karya perajin Jepara yang terdapat di Ruang Upacara Istana Negara Jakarta. Sumber: Katalog Istana Presiden Republik Indonesia Jakarta.

**Gambar
Ruang Jepara Istana Merdeka dan Ruang Upacara Istana Negara
Presiden R.I Jakarta Yang Penuh Dengan Karya Kriya dan Mebel
Ukiran Jepara**



**Foto Karya Keramik 5 Mahasiswa Kriya ISI Denpasar & Karya
Vert Nienhuis (1875-1960) Berjudul "Vegetasi"
(Koleksi Museum Nasional Belanda)**

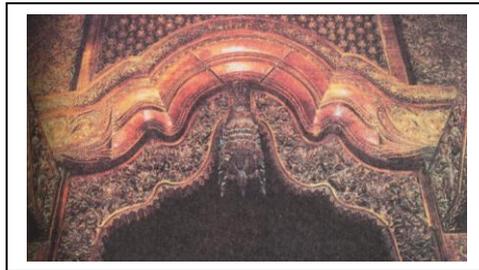
Barang-barang kriya bisa saja dipakai untuk kegunaan tertentu, tetapi bukanlah tujuan yang utama. Seringkali hadir sebagai benda yang bersifat dekoratif atau cenderamata. Karena ketidakjelasan batasan dari seni ini, terjadi perpaduan antara seni pakai, seni murni dan seni kriya. Untuk menciptakan seni kriya yang khas, diperlukan wawasan agar dapat mendudukkan posisinya secara mandiri dan dapat mengembangkan ciri-ciri yang menonjol dari visualisasi kegiatan kriya tersebut. Ciri khas yang sangat menonjol dari seni kriya ini adalah mengutamakan segi keindahan (dekorasi) yang menghibur mata, sebagai pajangan, pekerjaan tangan-tangan trampil luar biasa dengan produksi terbatas (*manual-tradisional*). Prinsip dasar dari seni keramik kerajinan ini menampilkan hal-hal berikut: a) Bentuknya indah; b) Dapat difungsikan sebagai benda pakai, tetapi bukan menjadi tujuan yang utama; c) Fungsi benda mengikuti bentuk dan keindahannya; d) Sebagai benda dekoratif atau aksesoris atau cenderamata (*souvenir*) atau pajangan; e) Dibuat dengan tangan-tangan trampil sebagai pekerjaan tangan tradisional; f) Menampilkan unsur-unsur seni tradisional atau ciri khas daerah; g) Memperlihatkan sifat-sifat rajin, tekun, sabar, rumit, *artistik*, trampil, halus dan unik; Dan terakhir, h) Dapat menjadi tradisi (mentradisi) sebagai kepandaian yang turun-temurun atau diwariskan.

Banyak kalangan merasakan bahwa seni kriya atau kerajinan sebagai pengulangan-pengulangan bentuk yang sudah ada, baik yang tradisional atau yang klasik, dan pada umumnya memperlihatkan atau mempertahankan nilai-nilai lama. Kerajinan juga menunjukkan konotasi negatif sebagai jenis suatu pekerjaan yang "mengulang-ulang" dari bentuk yang sama dan positifnya memiliki sifat "rajin" atau "teliti". Kenyataan ini membuat perkembangan seni kriya termasuk lambat, terutama mengulang bentuk-bentuk yang laris dan laku dijual (selera massa) yang menambah kelambatan dalam

pengembangannya, perubahan hanya sekitar bahan baku saja. **Wiyoso Yudoseputro**, ahli seni rupa, mengatakan dalam pengantar pameran seni terapan (1994) bahwa dalam pengembangan seni kriya Indonesia sebagai seni terapan masa kini, diharapkan mampu menampilkan nilai-nilai guna baru berdasarkan imajinasi dan daya kreasi atau ekspresi para perupa. Kecenderungan untuk memandangi produk kriya sebagai hasil produksi massal dan karya ulang sering mengecilkannya dari kandungan nilai sebagai karya seni terapan. Lebih lanjut **Wiyoso** mengharapkan lahirnya bentuk-bentuk baru dan orisinal tanpa harus mengulang-ulang kaidah seni lama yang tidak sesuai dengan kebutuhan budaya masa kini. Jadi makna dasar kriya tertuju pada penekanan pada "bobot kekriaan" (*craftsmanship*) yang melahirkan nilai seni terapan baru sesuai tuntutan zaman. Ciptaan-ciptaan tangan ini sering "jatuh" sebagai benda "iseng" atau *kitsch* tanpa arti, tanpa tujuan yang jelas, yang tidak lagi menarik bagi orang yang memiliki intelektualitas tinggi dan bagi mereka yang haus akan arti kehidupan dan ilmu pengetahuan. Namun demikian sentuhan tangan-tangan trampil ini justru merupakan daya tarik terbesar, karena menghasilkan barang yang tidak kaku dan "dingin" seperti buatan mesin, terasa "hangat" dan akrab serta sangat manusiawi. Walau di zaman teknologi komputer canggih seperti sekarang ini dimana dapat dengan mudah memprogram barang dengan baik, indah dan sempurna, namun tetap saja berkesan "tidak hidup" dan terasa "kering" akibat buatan mesin-mesin serta jauh dari manusia. Kerinduan manusia modern terhadap sentuhan tangan, membuat seni lama hidup kembali atau mengalami perubahan dan pengembangan atau ada semacam himbauan untuk "kembali ke alam" (*back to nature*).

Benda-benda kerajinan, apabila difungsikan sebagai benda pakai belum tentu mengikuti standar mutu yang telah ditetapkan pemerintah dalam (**SII** atau **SNI**), karena dibuat

dengan tangan yang sulit dikontrol dan sering terjadi penyimpangan-penyimpangan serta bukan buatan mesin (pabrik) yang mudah diawasi. Umumnya produk jenis ini dibuat dengan peralatan sederhana (*manual*) dan bahan bakunya dibuat berdasarkan pengalaman semata, bahkan hanya berdasarkan perasaan belaka; Sehingga proses pengerjaannya terkadang tidak terencana dan tidak tercatat pula serta tidak mudah untuk dikendalikan. Semua itu berdasarkan kepekaan semata, yang berdampak negatif, dimana kemungkinan produk dapat membahayakan (keracunan) bagi kesehatan atau keselamatan konsumen maupun perajin itu sendiri, terutama penggunaan bahan-bahan yang beracun untuk tempat makanan dan minuman (cairan). Hasil karya kriya atau kerajinan yang bermutu tinggi adalah dambaan, kriyawan dan perajin dituntut untuk memiliki citarasa yang tinggi, ketrampilan yang tinggi, dapat mengembangkan seni lama dengan citarasa baru, unik dan eksklusif, dan hasilnya tentu tidak mustahil menjadi duta-duta seni dan budaya bangsa yang membanggakan. Kebutuhan *artistik* dan estetik baru dalam kriya masa kini menjadi tugas pakar-pakar seni dan kriyawan akademisi sehingga produk yang dihasilkan menjadi komoditi ekspor non-migas yang handal serta mampu bersaing di pasar global.



**Ukiran Pintu Di
Gedung
Bentara
Budaya
Yogyakarta**

4.3 Produk Fungsional

Produk kriya ada yang dipakai atau dibuat untuk tujuan yang bersifat praktis dan fungsional, terutama untuk kebutuhan sehari-hari. Sebagai “seni pakai-guna”, jenis benda ini merupakan produk hasil dari suatu rancangan atau desain, baik untuk keperluan yang bersifat fisik atau material seperti peralatan rumah tangga (wadah atau perabotan), maupun sebagai bahan dan komponen suatu rancang bangun.

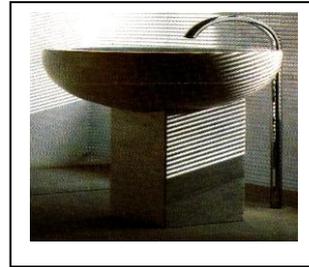
Produk kriya pakai bersifat umum dengan kegunaan khusus atau bervariasi, dimana setiap produknya mementingkan segi praktis dan fungsi yang optimal serta *efisien*. Karena bersifat umum yaitu untuk kepentingan masyarakat luas, maka produk kriya fungsional pakai harus memenuhi standar industri yang berlaku di setiap negara. Kalau dalam negeri disebut Standar Industri Indonesia (**SII**) atau Standar Nasional Indonesia (**SNI**), ada pula Standar Industri Internasional yang berlaku, misalnya **ISO**, dll. Semua itu untuk melindungi kepentingan konsumen atau produsen, apalagi kini telah ada undang-undang (**HaKI**) yang mengatur hal itu (paten dan industri). Dan para pengusaha harus melaporkan secara kontinyu hasil produksinya ke Departemen terkait disamping untuk pengendalian mutu dan pengontrolan serta sebagai obyek pajak. Benda-benda pakai diproduksi oleh mesin-mesin (pabrik) yang menghasilkan produk massal dengan bentuk serupa (standar) dan diawasi oleh pemerintah atau lembaga konsumen. Untuk dapat bersaing dipasaran, produk kriya pakai menawarkan keterjangkauan (murah), kepraktisan, pemenuhan kebutuhan dan perlindungan konsumen. Karena itu harus direncanakan sedemikian rupa memperhatikan segi keamanan atau keselamatan, kenyamanan, kebersihan atau kesehatan dalam pemakaian produk. Pertimbangan lainnya dalam mendesain adalah dari sudut pandang ekonomi, sosial, budaya, *fisiologis (ergonomi)*,

psikologi, teknologi dan estetikanya. Seni pakai dalam memenuhi tuntutan fungsinya menerapkan prinsip-prinsip sebagai berikut ini:

- a) Bentuk sesederhana mungkin dan estetis atau indah;
- b) Bentuk pakai yang dihasilkan minim dari unsur ekspresi dan imajinasi (minimalis);
- c) Dapat menampilkan keindahan yang mengikuti fungsinya;
- d) Keindahan muncul dengan sendirinya secara wajar disaat benda tersebut dipergunakan;
- e) Adanya hubungan antara barang dengan si pemakai.

Kebutuhan masyarakat senantiasa berkembang dan semakin kompleks sifatnya, maka desain-desain kriya alternatif dan baru selalu akan mengikuti. Seringkali terjadi, benda pakai ini jarang dipergunakan karena bentuknya teramat indah atau hiasannya (dekorasi) berlebihan, sehingga fungsinyapun beralih menjadi benda pajangan di ruang tamu, tidak sesuai dengan fungsi sebenarnya. Tampaknya tanggungjawab desainer cukup besar dan penting, terutama pada masyarakat konsumen, produsen dan kesempatan kerja. Sudah selayaknya hasil karya *desainer* dihargai dan layak diberi perlindungan seperti yang diatur dalam Undang-undang **HaKI** (Hak akan Kekayaan Intelektual) seperti Hak Cipta, *Paten*, Produk Industri, dllnya.

Pada contoh *closet porselin*, dengan alternatif penghematan air, dengan memberikan suatu perbandingan data pemakaian air sebagai daya tarik pemakai, sebagai suatu penawaran akan *efisiensi*. Untuk itu para *desainer* dituntut untuk peka terhadap prinsip kebutuhan dan pertimbangan pasar, selalu mempelajari dan menganalisa dalam rangka menciptakan bentuk-bentuk baru yang lebih bermutu serta lebih *efisien*.



Usaha Pengembangan
atau Penyederhanaan
Bentuk Menjadi Berbeda
Berstandar mutu

Hemat Air

Perbandingan pemakaian air (Gedung Perkantoran)

	CLOSET BIASA	C703/S703V1
ASUMSI PEMBILASAN CLOSET / HARI	20 KALI	20 KALI
TIAP KALI PEMBILASAN KONSUMSI AIR	12 LITER	6 LITER
PEMAKAIAN AIR / BULAN (25 HARI KERJA)	6.000 LITER	3.000 LITER
ASUMSI ADA 200 CLOSET KONSUMSI AIR/BULAN	1.200 m ³	600 m ³
*BIAYA KONSUMSI AIR / BULAN	Rp. 1.762.500	Rp. 862.500
BIAYA KONSUMSI AIR / TAHUN	Rp. 21.150.000	Rp. 10.350.000
PENGHEMATAN / TAHUN	Rp 10.800.000	

*TARIF PAM JAYA 1 sd 50 m³ @ Rp. 750 / m³
50 m³ Keatas @ Rp. 1.500 / m³

Untuk mendesain fasilitas tempat duduk, misalnya salah satu fasilitas duduk adalah kursi, yang fungsinya untuk

diduduki. Posisi duduk sangat dipengaruhi oleh struktur anatomi manusia. Adanya gravitasi menyebabkan tubuh manusia memiliki berat. Pada saat duduk, tulang duduk menyangga keseluruhan anggota tubuh bagian atas melalui poros tulang belakang. Tulang duduk bersentuhan langsung dengan alas duduk. Hal itu mengakibatkan daerah di sekitar organ duduk mengalami pembebanan kerja secara statik. Pada posisi duduk yang tetap atau diam dalam rentang waktu yang cukup lama mengakibatkan terjadinya tekanan pada sekitar pembuluh darah akibat berat tubuh bagian atas. Pada situasi ini, otot akan merasa lelah. Itulah sebabnya banyak dijumpai orang pemakai kursi melakukan aktivitas bergerak sebagai selingan pada saat duduk. Perubahan posisi duduk ini memang dianjurkan supaya pembuluh darah tidak mengalami penyempitan dan memberi kesempatan darah mengalir dengan lancar. Dengan lancarnya peredaran darah berarti pula memperlancar distribusi oksigen dan nutrisi sehingga resiko penimbunan *asam laktat* yang mengakibatkan rasa lelah dapat dikurangi. Bentuk kursi sangat dipengaruhi oleh anatomi tubuh dan kebutuhan akan komponen-komponen penyangga organ tubuh. Ini bertujuan agar beban tubuh dapat terdistribusi secara merata ke bidang sandaran dan alas duduk. Kursi yang ergonomis mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja manusia. Berbeda dengan posisi berdiri, seluruh beban anggota tubuh akan terbeban pada tulang tungkai. Pada saat berdiri seluruh anggota tubuh relatif berada pada satu garis vertikal (garis berat) dan berakhir pada tungkai kaki. Hal ini memberi resiko pada betis untuk cepat lelah karena harus terus-menerus berkontraksi menjaga keseimbangan dan menahan beban tubuh. Bentuk posisi anatomi, dimana kurva tulang belakang membentuk lengkungan ke arah dalam pada saat berdiri. Lengkungan tersebut menjadi berkurang pada saat duduk dengan posisi tegak. Pada kenyataannya, duduk dengan tenggang waktu lama mengakibatkan kelelahan yang

berakibat tulang belakang melengkung ke arah luar (Pheasant, 1996). Sebuah fasilitas duduk yang didesain khusus agar dapat menopang seluruh badan mulai dari kepala hingga kaki. Produk didesain tidak seperti hal di atas, karena berbeda dengan posisi terlentang. Pada posisi tersebut, tubuh berada pada posisi relatif horisontal. Darah akan mengalir dengan lancar dan anggota tubuh tidak lagi berada dalam satu garis berat vertikal. Tubuh sepenuhnya disangga oleh alas tidur. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada tubuh relatif tidak lagi terjadi pembebanan kerja yang besar pada posisi istirahat tersebut. Perbedaan yang cukup besar adalah apabila kita berada di ruang tanpa bobot (*zero g*). Para astronot melakukan istirahat cukup dengan tubuh yang melayang di udara. Aliran darah cukup mengalir hanya dengan mengandalkan tekanan yang dilakukan oleh jantung. Tiadanya gravitasi menyebabkan tingkat kelelahan relatif rendah karena tubuh tidak mengadakan reaksi terhadap gaya tarik bumi. Tubuh secara otomatis membentuk konfigurasi bentuk yang alami pada saat tidak terjadi kontraksi otot (relaks / lemas). Jika kita perhatikan, konfigurasi alami yang terjadi mempunyai kesamaan bentuk dengan posisi duduk yang diperkenalkan oleh Kursi. Pinggul dan paha akan membuka membentuk sudut yang lebar lebih besar dari 90°. Seseorang akan sangat lelah jika harus menahan lengannya secara horisontal terus-menerus. Akan tetapi, pada kondisi tanpa bobot, dia tidak perlu mengeluarkan tenaga untuk menahan lengannya secara horisontal. Di sini, lengan akan "melayang" karena tidak ada perasaan berat. Namun demikian, lamanya kehilangan bobot di angkasa dapat menyebabkan gangguan pada kesehatan. Sel-sel darah merah berkurang jumlahnya, terjadinya pengumpulan darah dalam rongga dada, dan tulang - tulang kehilangan *kalsium* yang dapat menimbulkan kerapuhan. Duduk memerlukan sedikit energi daripada berdiri karena hal itu dapat mengurangi banyaknya beban otot statis pada kaki. Posisi duduk relatif

memberikan kesempatan istirahat dan secara potensial lebih produktif. Kemampuan bekerja dapat ditingkatkan dan daya tahan menjadi lebih lama. Adakalanya sikap duduk ' yang salah dapat menyebabkan masalah pada organ tubuh bagian belakang terutama daerah sekitar punggung. Tulang belakang melakukan penekanan ke bawah sehingga terjadi ketegangan otot dan kekakuan pada daerah sekitar belakang pinggang. Dari penelitian yang pernah dilakukan didapat suatu kesimpulan bahwa posisi duduk yang terlalu tegak mengakibatkan peningkatan tekanan dan kontraksi otot sebesar 40%, bahkan pada saat menulis dan merebahkan kepala di atas meja kerja tekanan tersebut naik 90%. Tak kalah pentingnya adalah dimensi dan ukuran tempat duduk yang sesuai dengan ukuran dan dimensi tubuh pemakainya. Umumnya disesuaikan dengan *antropometri* manusia penggunaannya, misal orang Eropa berbeda dengan orang Asia, untuk itu perlu mencari standard yang tepat dan perhitungan yang juga tepat agar nyaman digunakan dan tidak menjadikan beban tambahan bagi tubuh.

Klasifikasi fasilitas duduk, menurut kegunaannya dalam penempatan *furniture* dalam suatu ruang dapat dibedakan menjadi:

1. *Furniture* / mebel rumah (*home furniture*), yaitu segala produk *furniture* yang dipakai di dalam rumah (*indoor furniture*) seperti kursi tamu, sofa, kursi makan (*dining chair*), kursi belajar, kursi santai, kursi teras dan sebagainya.
2. *Furniture* / mebel kantor (*office furniture*), yaitu segala produk *furniture* yang dipakai di ruang kantor (*indoor furniture*) seperti kursi eksekutif, kursi sekretaris, dan bangku kerja.

3. *Furniture* / mebeler luar ruangan (*street. furniture*), yaitu segala produk *furniture* yang dipakai untuk menunjang kegiatan di luar ruangan (*out door ,furniture*) seperti di tepi jalan, trotoar atau di taman kota, misalnya kursi taman dan kursi tunaraga di dalam *haltd an* tempat umum.

Sistem dan cara konstruksi *furniture*, ada beberapa macam diantaranya sebagai berikut:

1. *Build in Furniture*, adalah suatu sistem konstruksi *furniture* yang memanfaatkan bangunan rumah atau gedung sebagai bidang penguat konstruksi. Konstruksi *furniture* menempel pada dinding yang khusus dibangun untuk penempatan *furniture*. Sepintas akan tampak bahwa *furniture* tersebut rata dengan dinding dari langit-langit sampai lantai. Umumnya dipakai untuk pembuatan lemari atau rak. Keuntungan dari konstruksi ini adalah kemudahan perawatan dan kebersihan karena sedikit sekali adanya celah yang terbuka. Namun, kelemahannya mudah terserang lapuk bila dinding bangunan terlampau lembab dan berjamur.
2. *Knock Up Furniture*, konstruksi *furniture* ini menggunakan sistem sambungan konstruksi mati (*fixed construction*). Seluruh sambungan tergabung secara permanen oleh bahan lem, paku, atau bahkan tertanam dalam konstruksi bangunan. Contohnya, kursi tamu, bangku belajar di sekolah, kursi panjang di ruang tunggu, dan *streett furniture*. Dengan teknik ini pemakai tidak memiliki peluang membongkar kembali *furniture* menjadi komponen-komponen lepas.
3. *Knock Down Furniture* (*Furniture* Sistem Lepas Pasang). Manusia (kita) sering menemui problema ruang yang

sempit dan terbatas. Keuntungan sistem ini adalah dapat dilepas pasang untuk memudahkan penyimpanan dan pengemasan. Komponen - komponen dasarnya dapat diuraikan menurut kesamaan bidang. Penyambungannya membutuhkan mur-baut khusus yang dapat disetel. Ligna (PT Hadinata Brothers and Company), merek yang cukup dikenal dalam memproduksi mebel telah menerapkan sistem ini. Dengan teknik ini *furniture* dibuat dalam unit terpisah - pisah yang dapat dengan mudah dirakit saat mencapai tujuan akhir. Perakitan biasanya bisa dilakukan oleh tenaga kerja tidak terampil dan bisa dilakukan oleh pengecer atau kadang-kadang oleh konsumen dengan sedikit petunjuk pemasangan. Dengan menggunakan teknik ini, pemakaian ruang (container) dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin pada saat pengapalan ke lain tempat, dan memberi kemudahan lepas pasang pada saat pengepakan.

4. *Folding Chair* (Kursi Lipat). Alternatif lain dalam penyelesaian problema ruang adalah pendekatan sistem lipat. Konstruksi yang dapat dilipat, selain ringkas juga dapat menghemat pemakaian ruang pada saat penyimpanan. Dalam mendesain *folding chair* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain:
 - a. Prosedur operasional melipat dan membuka kursi.
 - b. Keamanan dalam melipat dan membuka kursi agar tidak terjadi resiko terjepitnya tangan atau kaki pemakai. Gambar yang menunjukkan *Folding Chair* mempunyai kekhususan tersendiri dalam bentuk teknik pelipatan (Jacson, 1997)

5. *Stacking Chair* (Kursi Susun). Selain sistem lipat di atas, konstruksi kursi dapat didesain dengan pendekatan susun. Dalam sistem susun, bagian kaki kursi yang berada di atas akan masuk ke bagian badan kursi yang berada di bawahnya. Desain konstruksi *stacking* menuntut perhitungan yang presisi pada saat dua atau lebih kursi disusun. Adapun kemungkinan penyusunannya adalah:

- a. Tumpukan mengarah ke atas (*vertical arrangement*).
- b. Tumpukan mengarah miring (*diagonal arrangement*).
- c. Tumpukan mengarah ke sejajar dengan permukaan lantai (*horizontal arrangement*).

Yang perlu diperhatikan dalam desain kursi sistem susun adalah:

- a. kekuatan struktur kursi yang menghasilkan perhitungan berapa jumlah maksimum kursi yang dapat ditumpuk.
- b. pemilihan material dan finishing yang tepat agar permukaan kursi yang ditumpuk tahan gores dan tidak terjadi cacat, dan *Stacking Chair* dapat ditumpuka dengan susunan yang bervariasi (Jacsoh, 1997).

Aspek fundamental desain kursi yaitu tujuan dari fasilitas duduk sebagai menyangga tubuh manusia sehingga kestabilan postur tubuh dapat terjaga dengan baik. Dengan demikian, didapatkan rasa nyaman untuk beberapa waktu lamanya dan secara psikis merasakan kepuasan. **Pheasant**, 1988, memberikan acuan sebagai titik tolak dalam mendesain sebuah kursi sebagai berikut:

- a. Tinggi alas duduk (*Seat Height*), adalah jarak yang didapat dari lantai ke arah permukaan alas duduk. Bila alas duduk memakai bantalan busa, jarak dihitung sampai permukaan busa tersebut kempes ketika diduduki. Penting sekali mengetahui ukuran rata-rata panjang kaki bagian bawah (*popliteal*). Pertimbangan lainnya adalah alas kaki yang dipakai oleh pemakai, misalnya sepatu atau sandal. Tinggi *outsole* (*haq* sepatu) cukup berpengaruh pada penentuan tinggi alas duduk. Jika ukuran tersebut terlalu tinggi, posisi kaki akan menggantung dan mengakibatkan pembebanan statik yang berlebih pada lipatan lutut bagian dalam. Namun sebaliknya, jika alas duduk terlampau rendah, kaki akan terlipat. Akibatnya, distribusi beban mengalir ke arah pinggul dan mengakibatkan kelelahan pada otot di sekitar tulang duduk. Energi yang dibutuhkan untuk berdiri pun relatif lebih besar dibanding dengan tinggi alas duduk normal. Karena bentuk kaki manusia yang organis dan alami, kontur permukaan alas duduk sangat berpengaruh pada kenyamanan. Bentuk alas duduk paling dasar adalah *flat* / datar. Namun, dengan desain yang berbentuk kurva yang mengikuti kontur paha akan terasa lebih nyaman karena bagian kaki sebagian besar disangga oleh alas duduk tersebut. Fasilitas kerja yang menuntut tingkat kenyamanan kerja yang tinggi lebih merekomendasikan tinggi alas duduk yang mudah diatur (*adjustable*) sehingga dapat disesuaikan dengan *antropometri* pemakai. Rentang dimensinya diharapkan dapat dipakai oleh populasi pria dan wanita. Oleh karena itu disarankan untuk memakai acuan awal ukuran pemakai pendek, dengan demikian masih bisa diperkirakan untuk pemakai dengan ukuran tinggi, sehingga dapat juga memakai kursi. Asumsinya, telapak kaki harus terletak pada permukaan lantai dan tinggi duduk dapat diatur sedemikian rupa sehingga tidak terjadi tekanan pada bagian bawah paha. Pemanfaatan bantalan

busa (*cushion*) sangat disarankan dalam melapis permukaan alas duduk. Bahan ini sangat membantu dalam distribusi beban ke seluruh bagian paha. Konsensus Perkumpulan Ergonomi Internasional (*The International Ergonomics Association*) dan *The Human Factors Society* memberikan aturan untuk pemakaian bantalan (*padding*) tersebut sebagai berikut: Permukaan alas duduk harus datar dan bagian ujung yang menyentuh lutut bagian dalam dibuat melengkung (*rounded edge*). Elastisitas bahan busa diusahakan tidak terlalu empuk, tetapi padat. Meski demikian, jangan terlampau keras sehingga dapat diperkirakan pemakai yang berbobot besar tidak membuat lapisan busa tersebut kempes atau turun sedalam 25 mm.

- b. Kedalaman alas duduk (*Seat Depth*), jarak ini diukur dari ujung alas duduk sampai ke belakang menyentuh sandaran punggung. Jarak ini bergantung pada ukuran rata-rata panjang paha pemakai. Jika terlalu panjang, ujung alas duduk akan menekan daerah lutut bagian dalam (*popliteal*). Semakin dalam ukuran alas duduk, akan mempersulit penggunaan kursi untuk duduk dan berdiri.
- c. Sandaran duduk (*Backrest*), pada prinsipnya, sandaran punggung berfungsi untuk menahan beban anggota tubuh bagian atas (*torso*). Hal ini yang membedakan dengan bangku tanpa sandaran (*stool*). Secara ideal posisi sandaran duduk tidak tegak lurus terhadap alas duduk, melainkan agak condong ke belakang. Ini berguna agar pinggul tidak menahan secara langsung tubuh bagian atas, melainkan sebagian didistribusikan ke arah sandaran (garis berat menjadi mundur). Oleh karena mobilitas gerakan bahu yang tinggi, ada beberapa variasi sandaran punggung yang dapat direkomendasi dalam desain:

1. Sandaran *lumbar* (*low-level back rest*). *Lumbar* adalah bagian tubuh yang terletak di daerah punggung bagian bawah dan di atas pinggang. Pendekatan ini ditujukan untuk mengurangi usaha otot yang diperlukan untuk menjaga suatu sikap duduk yang kaku dan tegang. Hal ini juga dapat mengurangi kecenderungan tulang belakang berubah konfigurasi bentuknya. Umumnya, kursi kantor banyak memakai pendekatan ini, karena fungsi kerja menjadi lebih optimal. Hal itu disebabkan oleh posisi tubuh yang cenderung terus tegak dan tidak mengakibatkan posisi duduk melorot atau meluncur ke arah depan.
2. Sandaran bahu (*medium - level back rest*). Sandaran yang dirancang untuk menyangga punggung dan berakhir sampai ke bahu. Tinggi idealnya adalah 645 mm dengan pertimbangan pria 95`x '% tile (paling tinggi), dapat duduk dengan nyaman.
3. Sandaran penuh bahu dan kepala. Pendekatan ini banyak dipakai pada kursi eksekutif. *The Swan* dan *The Egg* karya desainer **Arne Jacobsen** memanfaatkan sandaran kepala (*head rest*) agar pengguna dapat menyangkan kepala untuk istirahat tanpa harus meluncurkan badan ke bawah. Tinggi idealnya 900 mm dengan pertimbangan pria 95`x '% tile (paling tinggi) dapat menyangkan kepalanya dengan nyaman.
- d. Lebar alas duduk (*Seat Width*). Pada prinsipnya, sejauh tulang duduk dapat tersangga dengan baik oleh alas duduk, dapat dikatakan telah duduk dengan baik. Akan tetapi, dari perhitungan kenyamanan, hal tersebut belum dapat dikatakan sepenuhnya nyaman karena ada bagian pantat yang harus disangga. Dengan sendirinya jarak minimal

antar tulang duduk (*ischial tuberosities* / IT) harus diperlebar.

- e. Sudut sandaran (α). Agar beban terdistribusi secara merata, sandaran perlu dibuat sedikit condong ke belakang. Jika pengukuran sudut rebah lebih besar dari yang direkomendasikan, akan terjadi kemungkinan kesulitan untul: berdiri karena badan harus ditarik ke depan terlebih dahulu.
- f. Sudut alas duduk (β). Sudut ini dibentuk oleh bidang alas duduk terhadap permukaan lantai. Fungsi sudut alas duduk ini adalah memperbesar bidang tekan dan sentuh antara permukaan sandaran dengan punggung dan memperkecil resiko tergelincir ke depan pada saat duduk (*slide out*).
- g. Sandaran lengan (i). Komponen ini tidaklah terlalu mutlak harus ada pada setiap desain kursi. Untuk beberapa kasus memang diperlukan adanya sandaran tangan sebagai alas istirahat tangan dan tumpuan pada saat pengguna berdiri. Lebih disarankan ujung sandaran yang tidak terlalu tajam (*wide rounded edge*).

Aspek fundamental dalam desain kursi perlu dipelajari (Pheasant, 1996). Estetika, konstruksi dan setiap material mempunyai aturan sendiri dalam penanganannya. Suatu konstruksi kayu bisa saja cocok dalam satu jenis material, tetapi belum tentu cocok dipakai untuk jenis material yang lain. Kemampuan *craftmanship* dan pemilihan material yang baik harus berpadu menjadi satu. Pada dekade sekarang, banyak sekali dijumpai kombinasi konstruksi perabot yang muncul sebagai gabungan antara bahan kayu dengan material artifisial lain. Tidak perlu takut dengan material baru sejauh penggunaan material tersebut sesuai (Danish Furnituremaker, Hans J. Wegner). Di masa lalu, membuat alas duduk kursi dari

jalanan pita kain, linen dan kanvas, atau rambut kuda. Berdasarkan hal tersebut terbentuklah kemudian bantalan duduk. Akan tetapi, sekarang bantalan dapat dibuat dengan lebih sederhana, yaitu dengan sistem laminasi *finir* (*laminated veneer*) dan dilapis dengan busa karet sebagai bantalan (*upholstered foam rubber*). Selain konstruksinya kuat, proses produksinya pun lebih cepat. Dalam kaitannya dengan penciptaan desain sebuah kursi, **Wegner** memberikan beberapa pedoman *craftmenships* yang sekiranya dapat diaplikasikan dalam desain-desain *furniture* (Bernsen, 1995).

Pemakaian kayu hasil sortiran memerlukan kejelian tersendiri. Memilih kayu sortiran yang tepat merupakan hal yang sangat penting karena setiap jenis kayu mempunyai karakter sendiri - sendiri, ada kelebihan dan kelemahannya. Dengan adanya *quality control* yang ketat memungkinkan karya desain tampil dengan kualitas terjamin. Kayu oak merupakan contoh kayu yang sangat cocok untuk konstruksi kayu. Selain ringan, kayu tersebut kokoh. Akan tetapi, jika ingin mendapatkan kualitas permukaan yang bebas debu atau kotoran, kayu jati adalah pilihan paling tepat. Bervariasinya jenis kayu memberi peluang yang banyak bagi desainer untuk memilihnya. Namun, pilihan yang tepat adalah jika yakin akan konstruksi, hasil yang bernilai tinggi, dan tahan lama. Jangan memilih kayu dengan mata kayu (*knot van*) besar. Penanganan fabrikasinya agak sulit, karena bagian tersebut sangat keras dan mudah pecah.

Pertimbangan proses produksi (*Form follows function*), yaitu 'bentuk mengikuti fungsi', demikian menurut **Louis Sullivan**. Karya desain harus direncanakan menurut fungsinya dan struktur tidak perlu ditutup-tutupi. Dengan demikian, dalam konteks perwujudan bentuk, penampilan visual dapat secara langsung diidentifikasi bagaimana proses

produksinya. Dalam pemikiran *craftman*, hal pertama yang terlintas adalah bagaimana mewujudkan desain ke dalam *prototip* produk dengan menggunakan kemampuan kerja manual yang sederhana sebelum diproduksi secara massal. Segalanya harus dipikirkan dari proses produksi yang sederhana, pemakaian materialnya tepat dan mudah dibawa-bawa (ringan). Seperti semboyan **Danish Cabinetmaker, Shaker**: "*Kursi yang baik adalah ringan, sederhana konstruksinya, dan mudah diproduksi. Anda harus mengetahui benar apa yang dapat diperbuat oleh kemampuan manual dan industri manufaktur. Simulasi teknis sebelum dimulainya proses produksi akan memberikan hasil yang maksimal daripada harus membuang biaya kerja di tengah berjalannya produksi*". **Wegner** pun menilai, bahwa proses dan bentuk merupakan aspek- aspek yang terikat satu sama lain dalam sistem proses produksi. *Prototip* kursi yang terlebih dahulu dibuat dengan cara *craftmanship*, akan memudahkan analisis pelaksanaan produksi untuk menentukan mesin-mesin apa saja yang akan digunakan.

Pemilihan jenis kayu yang tepat, yaitu dengan memahami sifat atau karakter dari setiap jenis kayu adalah juga suatu hal yang sangat penting. Pendalaman terhadap segenap aspek kayu mulai pertama kali tumbuh sampai siap terbang memegang peranan penting dalam menentukan komponen mana dari *furniture* yang diambil dari bagian pohon. Intuisi seorang desainer harus tajam dalam mempergunakan setiap bagian kayu pada batang pohon. Dua negara yang sangat ahli dalam pengetahuan tentang kayu adalah Jepang dan Denmark. Dua negara tersebut sangat konsisten dalam mempergunakan kayu sebagai produk andalan. Beda kayu, berbeda pula kegunaannya. Itulah asas yang perlu dipegang teguh dalam menentukan kualitas produk. **Beech**, nama kayu yang populasi tumbuhnya banyak ditemui di Skandinavia, akan

menjadi bahan yang membosankan jika diciptakan dalam permukaan perabot yang lebar. Namun, *beech* sangat mudah dibentuk (*machinable*) dan dirangkai dengan komponen lain menjadi konstruksi yang kokoh. *Wood steam forming bending* diperkenalkan sekitar awal abad ke-19. Meskipun metode ini bukanlah teknik tekuk yang menciptakan basil dengan presisi tinggi, namun metode tersebut merupakan sebuah lompatan besar dalam teknik membentuk kayu. Harus diingat bahwa kayu adalah bahan hidup (*living material*). Hal ini memberi peluang perubahan bentuk dan dimensi yang cukup besar. Jika ingin basil yang lebih akurat, metode *lamiasi* dan pengeleman akan lebih baik dibandingkan metode *steam forming*. Kombinasi antara jenis kayu besar dan jenis kayu lunak adalah salah satu prinsip desain *furniture* dalam menampilkan kesan visual yang estetik. Dalam penggunaannya pun akan lebih sesuai jika penempatan jenis kayu keras ditempatkan pada sisi muka dan kayu lunak untuk konstruksi dalam, misalnya *slot* laci.

Mununjukkan bagaimana proses produksi dari sebuah konstruksi, dimana dalam membangun konstruksi sebaiknya mengikuti satu aturan, yaitu: rapi, kuat, dan benar. Konstruksi yang benar tidak saja nampak indah dan kokoh. Akan tetapi, lebih dari itu, memberi kemudahan kepada orang lain untuk paham bagaimana konstruksi tersebut terbentuk. "*A good construction can tell a story about the idea of embodied in design*". Sebuah konstruksi yang baik diwujudkan dengan ide dari dalam sesuatu mengenai desain. Sekali lagi, kombinasi dari jenis kayu yang berbeda akan memperjelas susunan konstruksi kursi. Misalnya, *dowel* yang diekspos tembus keluar secara presisi akan memberikan informasi bahwa konstruksi tersebut diperkuat oleh *dowel*. Permainan arah serat yang berlawanan dan warna yang berbeda memberikan kesan tersendiri pada konstruksi, contohnya *dowel* dari kayu jati dikombinasi dengan komponen dari kayu ramin.

Konteks ini sangat berpengaruh terhadap bagaimana seseorang memperlakukan kursi pada saat diduduki. Pemisahan komponen-komponen yang akan diproduksi menurut jenisnya. Prinsip-prinsip arsitektur klasik yang menyatakan bahwa mendesain sebuah kursi harus mengikuti kaidah wadah dan apa yang diwadahi (Woodson, 1984). Hal itu berarti memisahkan elemen konstruksi kerangka dengan elemen sandaran dan dudukan. Setiap elemen tersebut dapat dikerjakan secara terpisah dan dirakit pada saat semua komponen sudah lengkap serta selesai di-*finish*. Akan tetapi, jika desain kursi terbuat dari material plastik, kaidah di atas bisa saja dilampaui. Dengan sistem *injection plastic moulding*, semua komponen kursi akan terbentuk dari cukup satu cetakan saja.

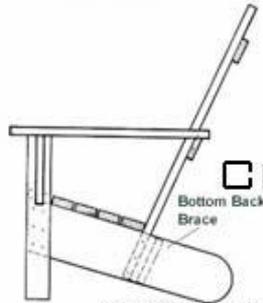
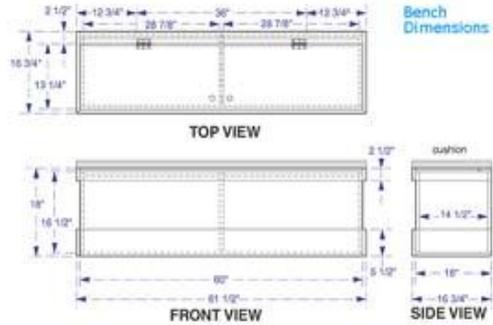
Sambungan pada kayu adalah penentu konstruksi. Setiap konstruksi mempunyai kekuatan dan kelemahan di dua tempat, struktur komponen dan sambungan. Sambungan menentukan kekuatan konstruksi sebagai satu keseluruhan. Sebagai contoh, jika menggabungkan komponen kaki dengan rangka, akan didapat struktur yang sangat kuat jika komponen kaki masuk sebagian ke dalam komponen rangka (*mortise and tenon joint*). Metode ini sebenarnya telah teruji lebih kuat jika dibandingkan dengan *butted joint*. Dalam menentukan arah sambungan, yang perlu diperhitungkan adalah arah dan besar gaya yang bekerja pada titik dan lengan sambungan. Pada dasarnya, jika suatu gaya berat bekerja pada sebuah konstruksi, beban akan didistribusikan ke segala arah sepanjang komponen-komponen yang menopangnya. Kondisi ini dikenal sebagai statika gaya. Perhitungan yang salah terhadap gaya-gaya yang bekerja pada konstruksi dapat menyebabkan kursi / perabot kayu pecah dan lepas antar sambungannya.

Points of contact adalah sebagai cara untuk menentukan kualitas permukaan. Sukses tidaknya proses akhir (*finishing*) dengan sistem reka les sangat bergantung pada proses pembentukan komponen (*machining*) pada saat diproduksi. Untuk bentuk-bentuk tertentu sering kali terjadi adanya radius yang banyak pada permukaan kursi. Akibatnya, pada saat permukaan diuji sentuh dengan rabaan tangan, didapat satu permukaan yang kurang mulus atau bergelombang. Semakin luas titik sentuh jari tangan (*points of contact*) terhadap permukaan, dapat dikatakan *furniture* tersebut mempunyai kualitas permukaannya yang kurang bagus. Sudah barang tentu kemampuan *feeling* di atas hanya bisa dilakukan oleh orang yang berpengalaman dalam pembuatan kursi (*cabinet maker atau craftman*) tanpa harus melihat langsung satu persatu permukaan yang tidak rata (*hi lite test*). *Cabinet maker atau craftman*, pada kursi terlihat proporsional dari segala arah. Aktivitas mendesain sebaiknya dilakukan secara total. Artinya segala aspek yang terkait dengan desain harus menjadi pertimbangan utama. Aspek bentuk merupakan hal penting dalam penampilan. Pencapaian bentuk kursi merupakan kompromi antara konstruksi dengan gaya desain (*style*). Desain kursi harus mudah dimengerti oleh konsumen, sebagaimana sebuah desain juga harus berawal dan berakhir. Dengan demikian, tuntutan bentuk yang indah dan proporsional harus terlihat dari segala arah.



**Desain
Produk
Fungsional**

BENCH

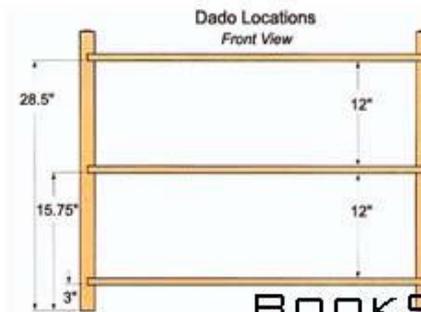


original style

CHAIR



update style



BOOKSH

**Contoh Beberapa Gambar
Desain Furniture**

PERANGKAT SAJI HIDANGAN PENUTUP

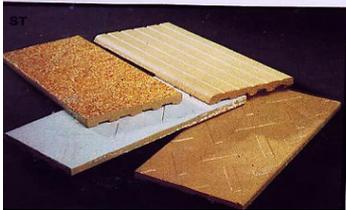
Pada pertengahan abad 18, hidangan penutup yang disajikan setelah bersantap menjadi umum. Hidangan penutup ini bisa berupa buah, kacang, es, puding, dan lain-lain. Perangkat saji hidangan penutup diproduksi secara khusus, sebab perangkat tersebut tidak harus menahan berat lauk dari daging. Itulah sebabnya, peralatan ini cenderung menjadi paling anggun dan paling mengesankan di antara perangkat makan lainnya.

Perangkat saji hidangan penutup biasanya terdiri dari keranjang dan piringan untuk buah dan manisan, mangkuk, baki, dan piring yang lebih kecil daripada piring makan. Hiasannya meliputi pemandangan, bunga, dan burung, sering berupa sepuhan yang rumit. Set berlukisan bagus dengan pinggiran kuning, bernilai istimewa, ini karena warnanya sulit dibakar.

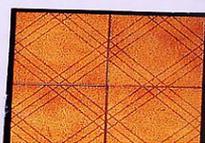
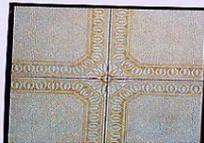


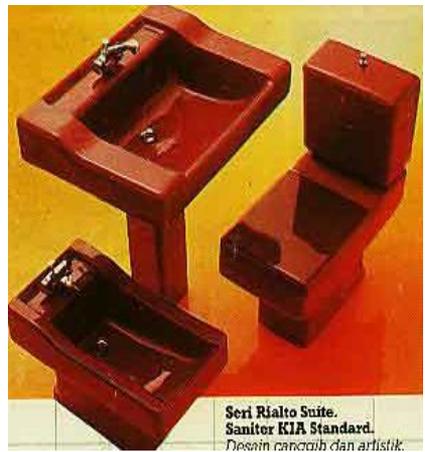
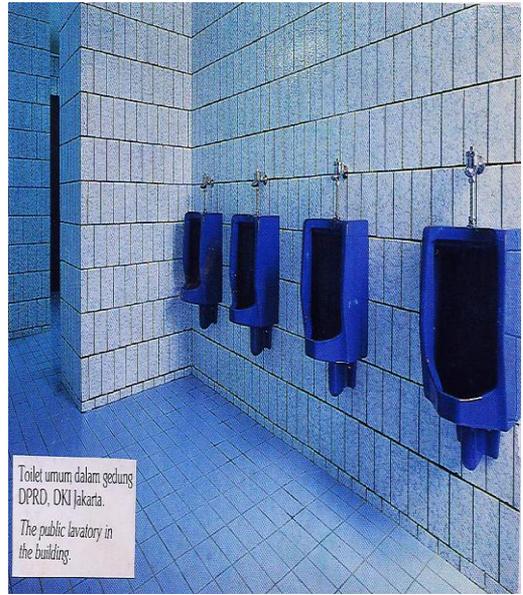
△ **PERANGKAT DERBY** Pabrik Derby menjadi terkenal karena hiasan pada porselennya yang bermutu tinggi. Pada akhir abad 18 dan awal abad 19, lukisan tumbuhan adalah model yang khas, dengan contoh lukisan tumbuhan dalam detail besar dan warna yang hidup. Di

antara perangkat saji hidangan penutup ini terdapat model dari John Brewer, salah satu seniman yang ahli dalam bidangnya di pabrik, di balik setiap perangkat memuat nama umum maupun nama ilmiah bunga tersebut. Tahun 1800, £35.000-£45.000.



Genteng keramik berglazur
Kokoh, indah dan eksklusif.





Beberapa Macam Produk

Bab 5 PRODUK KEKRIYAAN

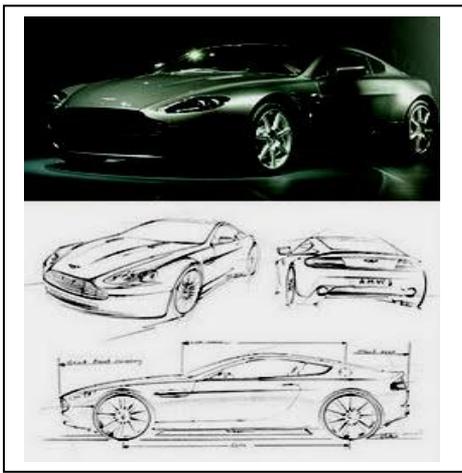
Memahami produk dan kekriyaan perlu juga mengerti tentang proses dan konsep desain. Unsur-unsur dalam *desain* untuk produk kekriyaan sama seperti unsur-unsur dasar dalam disiplin *desain* lainnya. Unsur-unsur tersebut meliputi *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna serta *finishing* yang membentuk prinsip-prinsip dasar desain *visual*. Prinsip-prinsip tersebut meliputi keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi ("*proportion*") dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Membahas tentang Desain Produk Industri (Industrial Design) disisi yang lain, menurut **Victor Papanek** dalam bukunya "*Design For The Real World* (1971) ", Desain industri (*Industrial design*) adalah seni terapan di mana estetika dan *usability* (kemudahan dalam menggunakan barang) suatu barang disempurnakan. Desain industri menghasilkan kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna atau garis dan warna atau gabungannya, yang berbentuk 3 atau 2 dimensi, yang memberi kesan estetis, dapat dipakai untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan". Sedangkan menurut situs milik jurusan Desain Produk ITS, adalah sebuah bidang keilmuan atau profesi yang menentukan bentuk / *form* dari sebuah produk manufaktur, mengolah bentuk tersebut agar sesuai dengan pemakainya dan sesuai dengan kemampuan proses produksinya pada industri yang memproduksinya.

Dan juga perlu diketahui Sebuah karya desain dianggap sebagai kekayaan intelektual karena merupakan hasil buah pikiran dan kreatifitas dari desainernya, sehingga

dilindungi hak ciptanya oleh pemerintah melalui **Undang-Undang No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri**. Tujuan dasar seorang desainer produk berkarya adalah membuat hidup lebih mudah, nyaman dan efisien melalui karya-karya produknya yang menyelesaikan suatu masalah penggunaan suatu barang *eksisting* atau menciptakan inovasi dengan membuat penemuan suatu produk yang belum ada sebelumnya dan atau memperbaiki produk yang sudah ada menjadi lebih bermutu dan tentunya memiliki nilai jual yang layak untuk masyarakat.

Istilah "Desain Produk Industri" atau "Industrial Design" muncul pertama pada awal abad 20 sebagai pendeskripsian dari proses pendahuluan secara kreatif yang dilakukan oleh artis individu terhadap barang-barang yang diproduksi secara massal. Untuk mengatasi rumitnya sebuah proses produksi massal, desainer produk bekerja sama dengan profesi lain yang terlibat (dilibatkan) untuk menghasilkan, mengembangkan, dan memmanufaktur produk. Profesi tersebut diantaranya adalah ahli ekonomi dan *marketing*, mekanik, teknisi, desain manufaktur, ergonomi dan *programmer software* serta senirupa - desain. Bersama dengan spesialis ilmu faktor manusia (fisiologi kerja, psikologi, sosial-budaya), desainer produk menyelenggarakan tes daya guna produk untuk meyakinkan bahwa sebuah produk dapat memenuhi kebutuhan, keinginan, dan harapan penggunanya.



Desain Produk industri menghubungkan pengetahuan tentang teknologi dan senirupa atau seni visual dengan

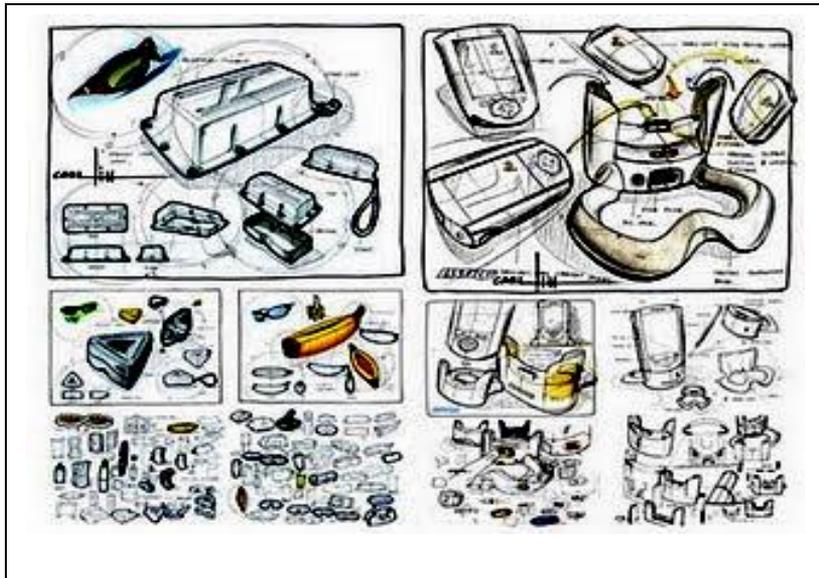


pengetahuan tentang manusia. Sebagai pelengkap dari pemahaman secara umum tentang *sains* fisika, prinsip-prinsip teknik, ergonomi, estetika, ekonomi dan material serta proses desain industri. Desainer produk industri harus memiliki dasar yang kuat dalam ilmu pengetahuan sosial, juga seperti psikologi, sosiologi dan *anthropologi* dan seni rupa, komunikasi, mengerti fotografi, video, cetak, dan media elektronik. Bahwa ada 3 tingkatan level di dunia kerja yang memberikan kesempatan kepada para desainer produk.

Bidang Kerja Desainer Produk

1. Level tingkat produksi industri manufaktur (pabrik, bengkel-karoseri) mengambil peranan besar dalam tingkat ini. Fungsi kerja seorang desainer produk pada tingkat ini adalah: *drafter, product engineering, product planning, material adviser, supplier management related to product development, costing related to product development, construction related to product development, detail design, packaging development* baik untuk *display* atau untuk *shipment* (pengiriman), *ergonomic concept, CAD expert*.
2. Level tingkat perantara, disini yang banyak terlibat adalah industri *trading*, industri yang menghubungkan antara toko yang merupakan jembatan antara produsen dan konsumen dan *suppliernya* (pabrik) dimana produk itu dibuat dan dimanufaktur dan industri konsultan desain. Untuk konsultan desain, pada beberapa kasus, lingkup kerja mereka terkadang juga berada pada tingkat principal. Fungsi kerja seorang *desainer product* pada tahap ini adalah: *drafter, merchandising* atau *outsourcing, packaging development* untuk *display, stylist, ergonomic concept, material development, CAD expert*.

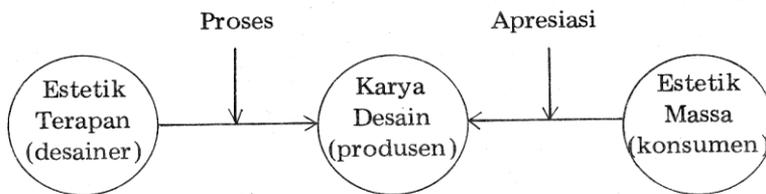
3. Lebih tingkat principal, dalam tingkat ini, industri yang terlibat beraneka ragam, mulai dari toko (yang memiliki desainer sendiri), konsultan desain, bahkan kadang-kadang juga menjadi satu dengan industri manufaktur apabila industri manufaktur itu juga memiliki jalur langsung yang Fungsi kerja seorang desainer produk pada tingkat ini adalah: *product concept* (studi kelayakan, *trend*), *market concept* dan berhubungan dengan konsumen akhir (*end user*). Di tingkat ini proses yang memiliki peranan utama adalah perencanaan sebuah produk mulai awal, dimana konsep guna, konsep produksi, sampai konsep *marketing* terlibat secara *intens. development (segment-target-positioning)*, *stylist, style concept and development*, *product planning* dan juga tingkatan (level) tambahan yaitu: Tingkat Edukasi dan Riset Ilmiah, dimana pada tingkat ini fungsi kerja utama adalah sebagai pendidik, atau peneliti ilmiah yang banyak bernaung dibawah Universitas dan Institusi pendidikan.



5.1 Proses dan Konsep Desain Produk

Keputusan penting dalam manajemen operasional, adalah menentukan desain produk seperti apa yang akan dihasilkan oleh perusahaan atau lembaga produksi. Adapun alur dan proses kerja untuk menjadikan produk jadi, bisa melibatkan beberapa pihak. Mengapa demikian ? Hal ini dikarenakan kegiatan dari manajemen operasional adalah melakukan transformasi *input* menjadi *output*, sehingga apa saja tindakan transformasi yang akan dilakukan mencacu pada *output* yang seperti apa atau bagaimana yang akan dihasilkan perusahaan. Biasanya pengusaha padat modal bisa bermitra dengan pengusaha kecil atau perajin seperti terlihat bagan proses berikut di bawah ini. Dengan memberi sarana bahan baku, produksi dan permodalan serta pemasaran, umumnya perajin kecil akan terbantu.

Berkaitan dengan keputusan desain adalah juga keputusan dalam menentukan kualitas seperti apa yang akan diwujudkan oleh perusahaan. Hal ini merupakan konsekuensi logis bagi perusahaan yang ada, mengapa demikian ? Jawabannya cukup sederhana yaitu pada kenyataan dalam dunia bisnis terjadi persaingan, artinya setiap perusahaan yang menghasilkan produk baik berupa barang maupun jasa hampir selalu menghadapi persaingan dari perusahaan lain. Sehingga agar dapat mempertahankan diri dalam dunia persaingan secara jangka panjang maka kualitas merupakan konsep penting yang harus dipahami oleh manajer atau pimpinan operasional dalam menjalankan aktifitasnya.



Bagan: Sistem komunikasi estetik terapan antara desainer – produsen – konsumen.

Konsep desain produk dan berbagai hal, terkait mengenai kualitas (mutu). Dan secara singkat dipaparkan dalam uraian berikut

1. Mengerti dan memahami tentang apa yang dimaksudkan dengan produk, yang bisa diartikan sebagai kepuasan yang ditawarkan produsen (perusahaan) kepada konsumen. Untuk dapat mencapai maksud tersebut maka sudah selayaknya perusahaan memfokuskan diri pada pengembangan keunggulan bersaing melalui strategi bisnis, diantaranya pembedaan (diferensiasi), biaya rendah (kepemimpinan biaya) , respon cepat (rapid respon) atau kombinasi diantaranya ketiga strategi tersebut. Tahapan strategi pada awal pertumbuhan, kematangan dan penurunan. Penjelasan dari proses tersebut ada priode:

- **Perkenalan** (*introduction*), masih menyesuaikan pasar dan banyak biaya untuk melakukan 1) Riset, 2) Pengembangan produk, 3) Modifikasi proses, dan 4) Pengembangan pemasok.
- **Pertumbuhan** (*growth*), desain produk sudah dalam keadaan stabil sehingga perlu peramalan kebutuhan kapasitas yang efektif dan perlu peningkatan kapasitas agar dapat memenuhi permintaan konsumen.
- **Kematangan** (*maturity*), dimana pesaing sudah dapat dipastikan dan memerlukan inovasi, pengendalian biaya harus lebih baik, meningkatkan keuntungan dengan pembatasan lini produk.
- **Penurunan** (*decline*), produk ketinggalan dan hampir mati (kurang laku), maka dimungkinkan untuk perlu menghentikan produksi produk tersebut dan menggantinya dengan desain produk baru.

2. Mengerti dan memahami berbagai keadaan yang bisa memunculkan kesempatan untuk penciptaan produk baru, dengan menganalisa produk berdasarkan nilai (*product by value analysis*). Berdasarkan prinsip *pareto* yaitu *focus* pada permasalahan yang sedikit tetapi penting, maka memilih desain produk yang cocok seharusnya mengacu pada prinsip tersebut. Sehingga perlu menerapkan analisa produk berdasarkan nilai (*product by value analysis*) yaitu mengurutkan produk dari nilai yang tertinggi ke nilai yang terendah, berdasarkan kontribusi nilai uang dari masing-masing produk bagi perusahaan. Analisis tersebut juga mengurutkan kontribusi pendapatan total tahunan dari tiap produk, sehingga apabila kontribusi per-unit rendah kemungkinan akan terlihat berbeda jika tingkat penjualannya tinggi.

3. Mengerti dan memahami system pengembangan produk. Produk yang dihasilkan perusahaan, dalam perjalanannya tentu akan mengalami tahapan sesuai siklus hidupnya, sehingga pemilihan produk, pendefinisian produk maupun desain produk perlu secara terus menerus diperbaharui. Oleh karenanya mengetahui bagaimana menciptakan dan mengembangkan produk baru hingga berhasil sudah merupakan suatu kewajiban perusahaan yang ingin terus hidup. Peluang penciptaan produk baru harus terus digali. Keadaan yang memberikan peluang munculnya produk-produk baru diantaranya adalah:
 - 1). Pemahaman konsumen
 - 2). Perubahan ekonomi
 - 3). Perubahan sosiologis dan demografis
 - 4). Perubahan Teknologi
 - 5). Perubahan Politik atau Peraturan (undang-undang)

- 6). Perubahan yang lain seperti adanya: a. Praktek di pasar, b. Standar profesi, c. *Supplier*, dan d. Distributor
4. Mengerti dan memahami berbagai isu yang berkaitan dengan desain produk, mengerti dan memahami persaingan berdasarkan waktu, mengerti dan memahami dokumentasi produksi, mengerti dan memahami konsep desain jasa, mengerti dan memahami tentang pengertian kualitas, mengerti dan memahami konsep ISO, mengerti dan memahami konsep TQM, mengerti dan memahami konsep pengawasan atau inspeksi.

Pentingnya produk baru bagi perusahaan, adalah upaya mengantisipasi kompetitor. Perusahaan perlu terus menerus melakukan upaya penciptaan produk baru atau pembaharuan produk untuk dapat mengimbangi persaingan yang dihadapi, diantaranya produk substitusi maupun perubahan kebutuhan dan keinginan konsumen. Walaupun pada kenyataannya seringkali produk baru banyak yang gagal untuk dapat dipasarkan, akan tetapi usaha yang terus-menerus untuk memperkenalkan produk baru (promosi) harus tetap dilakukan. Oleh karenanya seleksi produk, pendefinisian produk maupun desain produk sangat penting dilakukan terus menerus sehingga manajer operasi dan organisasinya harus memahami benar resiko kegagalan yang mungkin terjadi. Dan harus menampung banyak produk baru, sementara aktifitas yang dijalankan tetap dilakukan.

Sistim pengembangan produk bukan hanya demi keberhasilan suatu produk tetapi juga untuk kepentingan masa depan perusahaan. Oleh karena itu dalam melakukan pengembangan produk memerlukan tahapan sebagai berikut:

- **Ide** yang bisa berasal dari berbagai sumber dari dalam perusahaan misalnya dari bagian riset dan pengembangan, dan dari luar melalui pemahaman perilaku konsumen, persaingan, teknologi, pekerja, persediaan. Tahapan ini menjadi dasar untuk memasuki pasar dan biasanya mengikuti strategi pemasaran yang dilakukan perusahaan.
- **Kemampuan** yang dimiliki perusahaan untuk dapat merealisasikan ide. Dengan melakukan koordinasi dari berbagai bagian yang terkait di perusahaan yang bersangkutan.
- **Permintaan** konsumen, untuk bisa menang dalam persaingan dilakukan dengan cara mengidentifikasi posisi dan manfaat produk yang diinginkan konsumen melalui atribut tentang produk.
- **Spesifikasi fungsional:** Bagaimana suatu produk bisa berfungsi? Dengan melalui identifikasi karakteristik *engineering* produk, kemungkinan untuk bisa diperbandingkan dengan produk dari pesaingnya.
- **Spesifikasi produk:** Bagaimana produk tersebut dibuat? Melalui spesifikasi fisik seperti menurut ukuran, dimensi, dll.
- **Review desain:** Apakah spesifikasi produk sudah yang terbaik dalam memenuhi kebutuhan konsumen ?
- **Test pasar:** Apakah produk sudah memenuhi harapan konsumen? Untuk memastikan prospek ke depannya adalah melalui penjualan dalam jumlah besar.
- **Perkenalan** di pasar dengan memproduksi secara massal untuk dipasarkan, dengan promosi dan pameran.
- **Evaluasi:** untuk mengukur sukses atau gagal, karena apabila gagal secara cepat bisa diganti produk lain yang lebih menguntungkan secara ekonomi.

Tahapan berikut mengenai apa yang disebut *quality function deployment* (QFD). Adalah suatu proses menetapkan keinginan pelanggan tentang “apa yang diinginkan konsumen” dan menterjemahkannya menjadi atribut “bagaimana agar tiap area fungsional dapat dipahami dan dilaksanakan. Alat yang digunakan dalam QFD adalah rumah kualitas (*house of quality*) yaitu merupakan teknik grafis untuk menjelaskan hubungan antara keinginan konsumen dan produk (barang atau jasa). Ada enam langkah dasar untuk membuat rumah kualitas yaitu:

- Identifikasi keinginan konsumen.
- Identifikasi tentang bagaimana produk akan memuaskan keinginan konsumen.
- Hubungkan langkah 1 dan 2.
- Identifikasi hubungan diantara sejumlah hal dalam tata perusahaan pada konsep bagaimana profil perusahaan.
- Kembangkan tingkatan kepentingan.
- Evaluasi produk pesaing.

Pengorganisasian pengembangan produk, di banyak perusahaan ada membuat departemen tersendiri untuk bagian penelitian dan pengembangan produk, kemudian departemen rekayasa *manufaktur* untuk merancang produk, dilanjutkan departemen produksi yang memproduksi secara massal produk tersebut. Cara seperti itu mempunyai kelebihan yaitu adanya tugas dan tanggung jawab yang tetap tetapi mempunyai kelemahan yaitu kekurangan yaitu pemikiran ke masa depan. Cara lain yang dapat dilakukan adalah dengan menugaskan seorang manajer produk untuk “memenangkan” produk melalui system pengembangan produk dengan organisasi terkait atau dengan sayembara (lomba). Ada juga pendekatan yang terbaru yaitu dengan menggunakan tim yang dikenal sebagai:

- a. Tim pengembangan produk yang bertanggung jawab untuk menerjemahkan permintaan pasar menjadi sebuah produk yang dapat mencapai keberhasilan, produk dalam arti dapat dipasarkan (laku), dapat diproduksi dan mampu memberikan pelayanan.
- b. Tim desain produk yang bertanggung jawab dalam membuat desain produk sesuai keinginan konsumen dan sesuai dengan kemampuan perusahaan untuk bisa memproduksinya.
- c. Tim rekayasa nilai yang biasanya terbentuk dari gabungan semua unsur yang berpengaruh yang dikenal dengan lintas fungsional sehingga pengembangan produk yang lebih cepat dilakukan melalui kinerja simultan dari aspek yang beragam.

Banyak pula dilakukan oleh perusahaan yaitu *manufacturability* dan *value engineering*, adalah aktifitas yang menolong memperbaiki desain, produksi, pemeliharaan dan penggunaan sebuah produk. Hal ini dilakukan dengan tujuan antara lain:

- a. Mengurangi kompleksitas produk.
- b. Standardisasi tambahan dari komponen.
- c. Perbaiki aspek fungsional produk.
- d. Memperbaiki desain pekerjaan dan keamanan pekerjaan.
- e. Memperbaiki kemudahan pemeliharaan produk.
- f. Desain yang tangguh

Untuk dapat mengembangkan system dan struktur organisasi yang efektif, maka ada beberapa isu penting yang harus dipahami yaitu antara lain:

- Desain yang tangguh (*Robust Design*), adalah sebuah desain yang dapat diproduksi sesuai dengan permintaan

walaupun pada kondisi yang tidak memadai pada proses produksi.

- Desain modular (*Modular Design*), adalah bagian atau komponen sebuah produk dibagi menjadi komponen yang dengan mudah dapat ditukar atau digantikan.
- *Computer Aided Design* (CAD), adalah penggunaan sebuah computer secara interaktif untuk mengembangkan dan mendokumentasikan sebuah produk.
- *Computer Aided Manufacturing* (CAM), adalah penggunaan teknologi informasi untuk mengendalikan mesin.
- Teknologi *Virtual Realitas* (*Realty Virtual Technology*), adalah bentuk komunikasi secara tampilan dimana gambar menggantikan kenyataan dan biasanya pengguna dapat menanggapi secara interaktif.
- Analisis Nilai (*Value Analysis*), merupakan kajian dari produk sukses yang dilakukan selama proses produksi.
- Desain yang ramah lingkungan (*Environmentally Friendly Design*), merupakan perancangan produk yang telah memasukkan unsure kepekaan terhadap permasalahan lingkungan yang sangat luas pada proses produksi.
- Cara yang bisa dilakukan antara lain dengan:
 - Membuat produk yang dapat didaur ulang
 - Menggunakan bahan baku yang dapat di daur ulang.
 - Menggunakan komponen yang tidak membahayakan.
 - Menggunakan komponen yang lebih ringan.
 - Menggunakan energi yang lebih sedikit.
 - Menggunakan bahan baku yang lebih sedikit.

Pemimpin atau manajer operasi yang menguasai seni pengembangan produk secara bertahap akan dapat memenangkan persaingan dari para pesaingnya, dan yang lebih lambat itu berarti bisa disebut manajer yang menguasai konsep persaingan berdasarkan waktu.

Aktifitas dalam perusahaan diusahakan agar dapat terjadi kesinambungan, maka perlu ada dokumentasi yang memadai, oleh karena itu dokumentasi produksi perlu sekali dilakukan dalam program pengembangan produk. Adapun dokumentasi yang lazim dilakukan antara lain:

1. Gambar perakitan (*Assembly Drawing*) yaitu pandangan produk yang dilepas masing-masing komponennya biasanya melalui gambar tiga dimensi atau isometris.
2. Diagram perakitan (*Assembly Chart*) yaitu sebuah grafik sebagai jalan untuk menerangkan bagaimana komponen mengalir menjadi sub perakitan dan akhirnya menjadi produk jadi.
3. Lembar rute (*Route Sheet*) yaitu merupakan daftar operasi yang dibutuhkan untuk memproduksi komponen dengan bahan yang dirinci dalam *bill of material*.
4. Perintah kerja (*Work Order*) yaitu sebuah instruksi untuk membuat sejumlah kuantitas produk tertentu biasanya untuk jadwal tertentu.
5. *Engineering Change Notices* (ECN) yaitu sebuah perbaikan atau perubahan dari gambar teknik atau *bill of material*.
6. Manajemen konfigurasi (*Configuration Management*) yaitu suatu system dimana sebuah produk direncanakan dan perubahan konfigurasi diidentifikasi secara akurat sementara pengendalian dan pertanggungjawaban suatu perubahan tetap terjaga.

Situasi dan kondisi yang ada selamanya tidak selalu sama atau berubah-ubah, demikian pula yang terjadi dalam dunia bisnis. Sehingga konsep manajemen operasional juga harus beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi pada dunia bisnis dan *trend* pasar yang menghasilkan barang dan jasa. Untuk produk jasa seperti perbankan, keuangan, asuransi, transportasi, komunikasi, kesehatan dan berbagai

jasa lainnya pada tahap perancangan mempunyai tantangan tersendiri karena karakteristiknya juga unik. Salah satu alasan produktifitas jasa susah diperbaiki adalah karena desain produk jasa memasukkan unsur interaksi konsumen.

Dalam situasi tertentu konsumen dapat diajak berpartisipasi dalam hal berikut:

1. Desain jasa, misalnya dengan spesifikasi desain dapat berupa kontrak atau penjelasan tertulis, perjajian (kesepakatan), dengan foto pilihan atau alternatif (seperti misalnya mebel, motif, model, tata busana atau tata rambut).
2. Desain dan pengantaran jasa seperti konseling, pendidikan, manajemen, menata interior (ruang dan perabotan).

Ada berbagai teknik yang dapat diterapkan pada produk jasa dan barang, untuk mengefisienkan biaya dan meningkatkan produk dan nilai diantaranya:

1. Penyelarasan selera (*customization*) yang ditunda sedapat mungkin.
2. *Modulirize* dengan menyediakan paket-paket.
3. *Automatisasi* atau mengurangi interaksi konsumen dengan menggunakan mesin untuk mengganti tenaga manusia.
4. *Moment of Truth* adalah saat penting antara penyedia jasa dan konsumen yang berkesan meningkatkan atau menurunkan harapan konsumen.

Dengan strategi produk yang efektif, diperlukan pemilihan desain produk yang kemudian diimplementasikan dalam suatu kegiatan produksi. Apabila strategi ini dijalankan secara efektif maka fungsi produksi akan memberikan kontribusi maksimum pada organisasi. Manajer operasional

selayaknya membangun system pengembangan produk yang memiliki kemampuan dalam merancang dan memproduksi sehingga perusahaan mempunyai keunggulan kompetitif.

5.2 Kualitas Produk

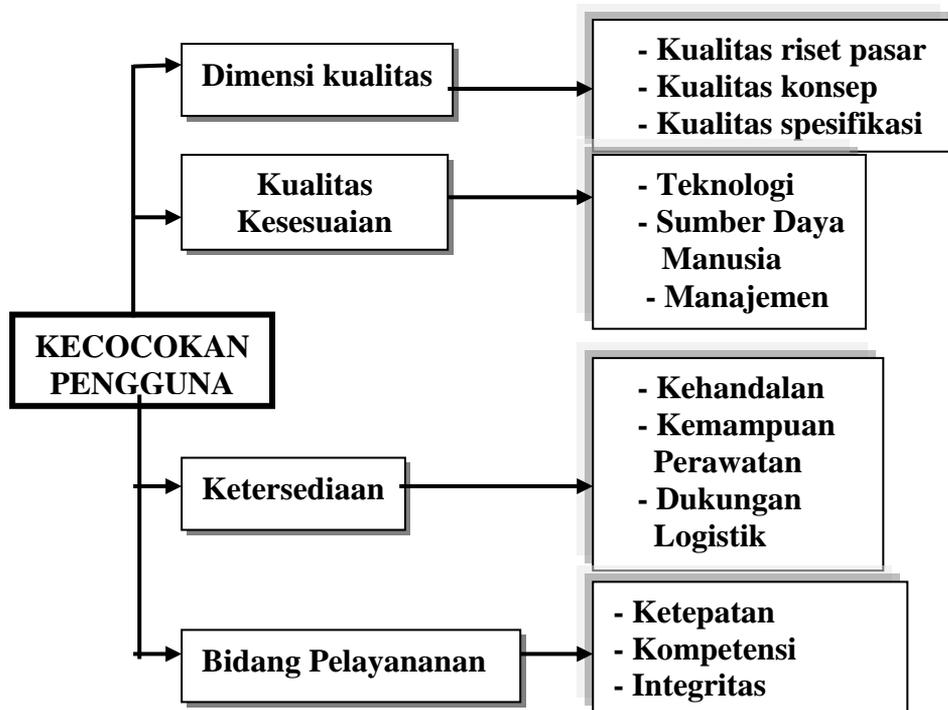
Untuk mempertahankan keberadaannya di pasar dalam jangka panjang, maka perusahaan yang bergerak di sektor barang maupun jasa harus berorientasi pada kualitas. Mengapa demikian ? karena kualitas dapat diartikan sebagai kemampuan suatu produk baik barang maupun jasa dalam memenuhi kebutuhan konsumen. Sehingga dengan demikian perusahaan akan tetap bertahan.

Perusahaan yang bergerak di sektor barang menghasilkan produk nyata yang berwujud sedangkan di sektor jasa menghasilkan produk yang merupakan pelayanan. Dengan demikian kegiatan ekonomi yang biasanya menghasilkan sesuatu yang wujudnya tidak nyata seperti pendidikan, hiburan, transportasi, administrasi, layanan keuangan, kesehatan disebut kegiatan di sektor jasa. Namun sekarang ini kecenderungan banyak produk yang merupakan kombinasi dari barang maupun jasa yang biasanya dikenal dengan istilah *mix service*. Akan tetapi apapun jenis produk yang dihasilkan perusahaan, sekarang ini harus memfokuskan pada kualitas (mutu), karena bagi konsumen produk yang berkualitas akan memberikan kepuasan sehingga kepercayaan untuk mengkonsumsi atau membeli produk tersebut akan terus menjadikan loyalitas para konsumen akan produk tersebut. Kualitas dapat didefinisikan sebagai kecocokan atau melebihi kebutuhan konsumen akan penggunaan produk. Memahami kualitas produk biasa dilihat dari empat dimensi, kecocokan konsumen sebagai pengguna dapat dilihat diagram gambar dimensi kualitas.

Ada tiga alasan kualitas merupakan sesuatu yang penting untuk diperhatikan yaitu:

1. Reputasi perusahaan.
2. Keandalan produk
3. Keterlibatan global

Diagram Dimensi Kualitas:



Sumber: **Scroeder (1993, 94)**

Selain itu ada empat kategori biaya kualitas yang disebut *cost of quality* yaitu:

- *Prevention cost*, yaitu biaya yang terkait dengan pengurangan komponen atau jasa yang rusak, contoh: pelatihan, program peningkatan kualitas.
- *Appraisal cost*, yaitu biaya yang dikaitkan dengan proses evaluasi produk, proses, komponen dan jasa, contoh: biaya percobaan, laboratorium, pengujian.
- *Internal failure*, yakni biaya yang diakibatkan proses produksi yang menyebabkan kerusakan sebelum dikirim ke konsumen, contoh: *rework*, *scrap*, *downtime*.
- *External failure*, yaitu biaya yang terjadi setelah pengiriman produk ke konsumen, contoh: *retur*, biaya sosial.

Kualitas yang berkaitan dengan *ISO (INTERNATIONAL STANDARD ORGANIZATION)*, setiap perusahaan yang telah memutuskan untuk *go internasional*, lazimnya sudah memahami bahwa produk yang dihasilkan harus memenuhi standar kualitas internasional. Oleh karena itu dikenal standar kualitas tunggal (*Single Quality Standard*) yang mulai diterapkan sejak tahun 1987 oleh ISO (*International Standart Organization*) yang beranggotakan 91 negara dengan mempublikasikan *a series of quality standard*. Adapun yang telah ada diantaranya:

1. **ISO 9000**: yang memfokuskan standar kualitas pada prosedur manajemen, kepemimpinan, dokumentasi secara rinci, instruksi kerja dan pelaporan.
2. **ISO 9001**: terdiri dari 2.000 komponen untuk melihat kualitas.

3. **ISO 14000**: yang memasukkan unsur standar manajemen lingkungan yang berisi lima elemen dasar yaitu:
 - a. Manajemen lingkungan
 - b. *Auditing*
 - c. Evaluasi kinerja
 - d. Pelabelan
 - e. Penaksiran siklus hidup

Keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan standar kualitas tersebut diantaranya adalah:

1. Citra positif dari masyarakat dan mengurangi eksploitasi pada pertanggung-jawaban.
4. Pendekatan sistimatis yang bagus pada pencegahan terhadap polusi melalui minimisasi dampak *ekologi* pada produk dan aktifitas.
5. Memenuhi ketentuan yang berlaku dan kesempatan memperoleh keunggulan bersaing.
6. Mengurangi kebutuhan *audit* yang bermacam-macam.

Kualitas yang menyangkut *TQM (TOTAL QUALITY MANAGEMENT)*, dalam rangka mempertahankan dan meningkatkan kualitas, maka banyak perusahaan menerapkan konsep yang dikenal dengan TQM (Total Quality Management) yaitu manajemen organisasi keseluruhan yang menjadikannya unggul dalam semua aspek produk barang dan jasa yang penting bagi konsumen. TQM penting karena keputusan kualitas mempengaruhi setiap keputusan utama dalam manajemen operasional yang dibuat. Adapun konsep ini sebetulnya mengacu pada 14 prinsip dari **W. Edwards Deming** yang kemudian dikembangkan menjadi enam konsep program TQM yang efektif. Adapun 14 Poin **Deming** adalah sbb:

- Membuat tujuan yang konsisten.
- Memimpin dalam mempromosikan perubahan.
- Membangun kualitas pada produk dan menghentikan ketergantungan pada inspeksi untuk menangkap permasalahan.
- Membangun hubungan jangka panjang berdasarkan kinerja bukan pada harga.
- Meningkatkan produk, kualitas, dan jasa secara terus menerus.
- Memulai pelatihan.
- Menekankan kepemimpinan.
- Membuang rasa takut.
- Mendobrak batasan antar departemen.
- Menghentikan pidato panjang lebar pada pekerja.
- Mendukung, membantu dan memperbaiki.
- Mendobrak penghalang untuk bangga atas kinerja masing- masing.
- Menberi program pendidikan yang kuat dan perbaikan mandiri.
- Menempatkan orang di perusahaan untuk bekerja pada suatu transformasi.

Disamping itu ada eman konsep program TQM yang efektif adalah:

1. Perbaikan yang terus menerus dengan menggunakan model diantaranya:
 - PDCA (*Plan Do Check Act*) yaitu suatu model dalam melakukan perbaikan terus menerus dengan merencanakan, melakukan, memeriksa dan melakukan tindakan.
 - *Six Sigma* atau *Kaizen* yaitu menjelaskan proses dari suatu perbaikan yang tidak pernah berhenti dengan

penetapan pada pencapaian tujuan yang lebih tinggi. Konsep ini banyak diterapkan di Amerika maupun Jepang.

- *Zero defect* yaitu *prosrds* produk tanpa cacat yang juga digunakan untuk menjelaskan usaha perbaikan yang terus menerus. Konsep ini banyak diterapkan di Amerika Serikat.
2. Pemberdayaan Karyawan. Adalah memperluas pekerjaan karyawan sehingga tanggung jawab dan kewenangan tambahan dipindahkan sedapat mungkin pada tingkat terendah dalam organisasi. Teknik yang digunakan termasuk:
- Membangun jaringan komunikasi yang melibatkan karyawan.
 - Membentuk penyelia yang terbuka dan mendukung.
 - Memindahkan tanggung jawab dari manajer dan staf pada karyawan di bagian operasi.
 - Membangun organisasi yang memiliki moral yang tinggi.
 - Menciptakan struktur organisasi formal sebagai tim dan lingkaran kualitas.
3. *Benchmarking*, yaitu pemilihan standar kinerja yang mewakili kinerja terbaik sebuah proses atau aktifitas.
4. *Just in Time* (JIT). JIT berkaitan dengan tiga hal yaitu:
- JIT memangkas biaya kualitas
 - JIT meningkatkan kualitas
 - Kualitas yang lebih baik berarti persediaan yang lebih sedikit, serta system JIT yang lebih baik dan mudah digunakan.

5. Konsep *Taguchi*, dalam konsep ini disediakan tiga hal pula yang bertujuan memperbaiki kualitas produk dan proses yaitu:
 - Ketangguhan kualitas (*quality robustness*)
 - Fungsi kerugian kualitas (*quality loss function-QLF*)
 - Kualitas berorientasi target (*target oriented quality*)

6. Pengetahuan mengenai alat-alat TQM , yang paling umum ada tujuh macam yaitu:
 - Lembar Pengecekan (*Check Sheet*), adalah formulir yang didisain untuk mencatat data.
 - Diagram Sebar (*Scatter Diagram*), yang menunjukkan hubungan antar-dua perhitungan.
 - Diagram Sebab-Akibat (*Cause and Effect Diagram*) atau diagram *ishikawa* atau diagram 'tulang ikan' (*Fish Bone Diagram*), adalah teknik skematis yang digunakan untuk menemukan lokasi yang mungkin pada permasalahan kualitas.
 - Diagram *Pareto* (*Pareto Chart*), adalah sebuah cara menggunakan diagram untuk mengidentifikasi masalah yang sedikit tetapi kritis tertentu dibandingkan dengan masalah yang banyak tetapi tidak penting.
 - Diagram Alir (*Flow Chart*), adalah diagram balok yang secara grafis menerangkan sebuah proses atau system.
 - *Histogram*, menunjukkan cakupan nilai sebuah perhitungan dan frekuensi dari setiap nilai yang terjadi.
 - *Statistical Process Control* (SPC), adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengawasi standar, membuat pengukuran dan mengambil tindakan perbaikan selagi sebuah produk atau jasa sedang diproduksi.

Untuk memastikan bahwa sitem menghasilkan kualitas yang diharapkan, maka perlu dilakukan pengendalian proses yang seringkali dengan cara pengawasan atau inspeksi yaitu

jalan untuk dapat memastikan bahwa sebuah operasi menghasilkan tingkat kualitas yang diharapkan. Dua masalah dasar yang berkaitan dengan inspeksi adalah kapan dan dimana inspeksi dilakukan, biasanya terjadi pada salah satu titik berikut:

- Pada pabrik *supplier* saat sedang memproduksi
- Di tempat penerimaan produk dari *supplier*
- Sebelum dilakukan proses yang mahal dan tidak dapat dirubah.
- Selama tahap proses produksi.
- Saat proses akhir atau selesai.
- Sebelum produk diantar
- Pada titik kontak konsumen.

Inspeksi terbaik selalu dilakukan pada sumbernya, sehingga dikenal istilah Inspeksi Sumber yaitu pengendalian atau pengawasan pada titik produksi atau pada pembelian pada sumbernya. Adapun alat sederhana yang sering digunakan untuk melakukan inspeksi adalah *poka yoke* yaitu "bebas dari kesalahan" berat, suatu teknik yang dapat memastikan produksi sebuah produk yang baik setiap saat.

Atribut Inspeksi, pada saat melakukan inspeksi karakteristik kualitas dibagi dalam dua hal yaitu:

- Inspeksi atribut: menggolongkan barang baik dan barang cacat.
- Inspeksi variabel: menghitung dimensi seperti berat, kecepatan, tinggi, kekuatan untuk melihat apakah produk masuk kriteria batas yang dapat diterima.

Ada juga TQM di sektor jasa. Kualitas jasa susah untuk diukur dan tergantung pada persepsi pada *ekspektasi* dibandingkan kenyataan serta persepsi pada proses dan

outputnya. Adapun kualitas jasa digolongkan dalam dua hal yaitu:

- Normal yaitu pengantarabn jasa secara rutin.
- Eksepsional yaitu bagaiman dapat mengatasi permasalahan.

Manajer operasional, turut memainkan peranan penting dalam mengatasi beberapa aspek utama kualitas jasa yaitu:

- Komponen terukur dari banyak jasa yang penting.
- Proses jasa.
- Manajer dapat mempengaruhi harapan jasa.
- Manajer harus dapat diharapkan pengecualian.

Keempat aspek utama tersebut di atas merupakan kunci jasa yang berkualitas. Adapun yang menentukan kualitas Jasa adalah:

- Reliabilitas berhubungan dengan konsistensi kinerja dan ketergantungan.
- Daya saing berhubungan dengan kesiapan karyawan menyediakan layanan jasa.
- Kompetensi berarti kepemilikan kemampuan yang dibutuhkan untuk menyelenggarakan jasa
- Akses mengandung arti mudah didekati dan kemudahan kontak.
- Kesopanan berhubungan dengan saling menghormati, keramahan.
- Komunikasi berarti dapat menggunakan bahasa yang mudah dimengerti konsumen.
- Kredibilitas mengandung arti dapat dipercaya jujur.
- Keamanan adalah bebas dari ketakutan dan keraguan.
- Memahami berhubungan dengan mengenal kebutuhan konsumen.
- Nyata termasuk bukti fisik dari jasa.

5.3 Menilai Karya Seni Rupa Terapan (Seni Kriya)

Seni kriya atau produk kekriyaan ini dapat disebut pula dengan seni kerajinan yang merupakan bentuk dari seni rupa terapan. Seni kriya merupakan bagian dari seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi kepuasan fisik (seni pakai) dan psikologis (seni hias / keindahan / rasa). Seni kriya dikerjakan dengan keterampilan atau kecekatan tangan.

Pada umumnya seni kriya yang dibuat cenderung sebagai barang produksi atau seni industri. Seseorang pengamat atau pecinta seni dapat menghargai dan menikmati karya seni kriya apabila telah mengerti, memahami dan menilai karya seni melalui kepekaan rasa estetis dan nilai guna. Kemampuan dalam kegiatan tersebut dinamakan dengan apresiasi seni. Kemampuan dalam memahami dan menilai karya seni terapan berupa produk kekriyaan disebut kemampuan mengapresiasi seni terapan. Apresiasi sangat penting bagi setiap orang yang mau mengerti terhadap karya seni karena dapat melatih kepekaan rasa, memberi kenikmatan, dan memperkaya jiwa serta memperhalus budi pekerti.

Menilai suatu karya seni kriya, harus memahami proses apresiasi seni rupa secara utuh. Proses tersebut adalah pengamatan, penghayatan terhadap karya, dan pengalaman berkarya seni sehingga dapat menumbuhkan rasa kagum, sikap empati, dan simpati yang pada akhirnya mempunyai kemampuan menikmati, menilai, dan menghargai karya seni.

1. Setiap karya seni rupa mempunyai nilai seni yang berbeda satu sama yang lainnya. Nilai suatu karya sangat ditentukan oleh kemampuan perupa karya seni itu sendiri yang meliputi:

- konsepsi atau gagasan;
- kreativitas dalam penciptaan karya;
- teknik pengerjaan yang menghasilkan corak tersendiri, namun tetap memperhitungkan sifat-sifat media/bahan;

- keunikan dalam pengaturan komposisi dan bentuk sehingga menghasilkan karya yang tampak unik (beda dengan yang lain).

Kualitas suatu karya selain tergantung dari perupanya juga ditentukan oleh kualitas dan sifat dari media / bahan yang digunakan. Misalnya sebuah topeng yang dikerjakan dengan bahan kayu *pule* akan jauh lebih berkualitas dibandingkan dengan menggunakan kayu *meranti*.

5.4 Kriteria Menilai Karya Produk Kriya

Suatu karya seni yang tergolong ke dalam seni rupa tentu dalam pengerjaannya memperhitungkan kaidah-kaidah seni rupa, maka dalam menilai atau memilih suatu karya seni rupa yang baik dan berkualitas diperlukan apresiasi seni rupa. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam berkarya seni rupa dan apresiasinya adalah sebagai berikut:

- a. prinsip seni;
- b. fungsi seni;
- c. komposisi atau unsur seni

Adapun prinsip seni atau rasa seni meliputi dua hal, yaitu sebagai berikut:

1) Komposisi (susunan)

Apa pun jenis karya seni rupa yang dikerjakan, tidak akan terlepas dari komposisi. Komposisi itu sendiri adalah susunan. Hasil karya itu akan baik dan indah apabila pengaturan atau penyusunan unsur-unsur seni rupa dalam satu kesatuan. Unsur-unsur pokok dalam seni rupa adalah titik, garis, bidang, arah, bentuk, ukuran, warna, gelap-terang, dan tekstur. Seseorang yang menyusun unsur tersebut berarti ia menciptakan bentuk atau mendesain.

Komposisi dapat dihasilkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengaturan atau penyusunan. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

- a) keseimbangan (*balance*);
- b) kesatuan (*unity*);
- c) irama (*ritme*);
- d) kontras (berbeda jauh)
- e) serasi (*harmony*).
- f) fokus (*point of interes*).

2) Unsur-unsur seni rupa

- **Garis** merupakan unsur yang dapat memberi batasan atau kesan suatu bentuk, seperti kesan garis tipis beda dengan garis tebal.
- **Arah** merupakan susunan suatu garis atau bentuk menuju kerah tertentu sehingga akan dapat memberi kesan stabil atau dinamis, seperti arah berbelok-belok berkesan dinamis dan arah horizontal berkesan stabil.
- **Bidang, ruang** (bentuk) juga merupakan kesan batasan suatu bentuk, seperti lingkaran, segitiga, benjolan, dll.
- **Ukuran** merupakan kesan perbandingan suatu bentuk, seperti panjang-pendek, besar- kecil, luas - sempit, dll.
- **Gelap terang** merupakan efek cahaya yang nampak pada bentuk yang dapat dicapai dengan warna gelap dan warna terang.
- **Warna** merupakan unsur yang dapat memberi kesan secara menyeluruh pada suatu bentuk. Warna dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu:
 - (1) **warna primer** (pokok), merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain, yaitu terdiri dari warna merah, kuning dan biru.

- (2) **warna sekunder**, merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru. Atau campuran dua warna primer):
- orange (merah dan kuning)
 - ungu (merah dan biru)
 - hijau (kuning dan biru)
- (3) **warna tersier**, merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Atau campuran warna primer dan sekunder: hijau muda, hijau tua, ungu muda, ungu tua, orange muda, orange tua.
- (4) **warna komplementer**, adalah warna-warna yang berlawanan atau berhadapan dalam susunan warna Merah, Orange Ungu, Kuning, Biru dan Hijau.
- (5) **warna netral**, merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.
- (6) **warna panas dan dingin**, lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau. Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sedang warna dingin sebaliknya. Suatu

karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.

Lingkaran warna, dalam <http://id.wikipedia.org>, Teori **Brewster** tentang warna pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral.



Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna Brewster. Lingkaran warna Brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad. Hubungan antar warna, terdiri dari:

a. Kontras komplementer

Adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180°) di lingkaran warna. Dua warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Misalnya jingga dengan biru.

b. Kontras split komplemen

Adalah dua warna yang saling **agak** berseberangan (memiliki sudut mendekati 180°). Misalnya Jingga memiliki hubungan split komplemen dengan hijau kebiruan.

c. Kontras *triad* komplementer

Adalah tiga warna di lingkaran warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut 60° .

d. Kontras *tetrad* komplementer

Disebut juga dengan double komplementer. Adalah empat warna yang membentuk bangun segi empat (dengan sudut 90°).

Penggunaan warna - warna dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

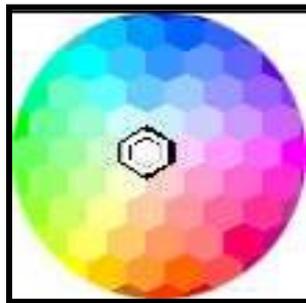
- a. **Warna Harmonis**, warna diterapkan secara naturalis seperti warna yang nampak di alam, misalnya daun berwarna hijau, langit berwarna biru, bunga berwarna merah, dsb.
- b. **Warna Heraldis**, warna yang digunakan dalam pembuatan symbol atau lambing, misalnya merah berarti berani, putih berarti suci, biru berarti damai, hijau berarti sejuk, kuning berarti jaya, ungu berarti berkabung, dll.
- c. **Warna Murni**, penggunaan warna secara bebas tidak terikat oleh alam atau makna tertentu, misalnya pada karya-karya seni modern.

Metode pemilihan warna untuk keserasian warna adalah keseimbangan yang dinamis, pada pemilihan warna sehingga memberi kesan menarik dan menyenangkan pada perasaan terdalam seseorang. Permasalahannya adalah bagaimana memilih warna-warna dan mengkombinasikannya sehingga menjadi perpaduan yang serasi. Berikut beberapa acuan pemilihan warna untuk keserasian :

- Metode warna beruntun terdiri atas tiga warna yang letaknya saling bersebelahan. Warna beruntun haruslah mengandung warna paling dominan. Metode

ini akan menghasilkan perpaduan warna lembut dan serasi. Kuning Kuning-hijau Hijau.

- Metode warna berlawanan:
Pada komposisi warna RGB (merah, hijau, biru) seperti pada gambar diatas, warna berlawanan adalah warna yang letaknya saling berseberangan.



Metode Warna Berlawanan

Misalnya antara biru dengan kuning, atau biru dengan orange. Komposisi warna berlawanan dapat memberi kesan ceria dengan kontras yang tinggi. Komposisi ini cocok untuk membuat situs dengan tema anak-anak (ABG), yaitu merah, biru' dan hijau.

- Metode dengan warna memudar. Metode warna memudar hampir sama dengan metode warna beruntun. Perbedaannya terletak pada penggunaan satu warna sebagai basisnya. Kemudian warna tersebut diturunkan intensitasnya menjadi lebih muda, misalnya 75%, 50% atau 25%. Kesan yang tampil pada menggunakan metode warna memudar adalah *compact* (situs) dan serasi.

Tekstur, merupakan nilai raba dari suatu permukaan atau bahan (kasar halusnya permukaan benda). Tekstur ada dua, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Sedangkan **Titik**, merupakan unsur yang dapat digunakan untuk memunculkan garis dan kesan suatu bentuk, seperti membuat gambar, ilustrasi atau lukisan *pointilisme* dan lainnya.

Setiap karya seni rupa mempunyai fungsi – fungsi tertentu, yaitu:

- 1) **Fungsi primer** atau fungsi pribadi, yaitu fungsi untuk kepuasan pribadi bagi perupanya;
- 2) **Fungsi Sekunder** atau fungsi sosial, yaitu fungsi untuk kepuasan bagi orang lain yang menikmatinya atau sebagai media komunikasi;
- 3) **Fungsi fisik atau pakai**, yaitu untuk memenuhi kebutuhan fisik atau sebagai benda fungsional.

5.5 Industri Kreatif

Pengembangan industri kreatif sejalan dengan pengembangan ekonomi kreatif Indonesia (Visi Indonesia 2025), merupakan wujud optimisme serta luapan aspirasi untuk mendukung mewujudkan visi Indonesia yaitu menjadi Negara yang maju. Di dalamnya terdapat pemikiran-pemikiran, cita-cita, imajinasi dan mimpi untuk menjadi masyarakat dengan kualitas hidup yang tinggi, sejahtera dan kreatif.

Ekonomi kreatif yang mencakup industri kreatif, di berbagai negara di dunia saat ini, diyakini dapat memberikan kontribusi bagi perekonomian bangsanya secara signifikan. Indonesia pun mulai melihat bahwa berbagai sub-sektor dalam industri kreatif berpotensi untuk dikembangkan, karena bangsa Indonesia memiliki sumber-daya insani kreatif dan warisan

budaya yang kaya. Ekonomi kreatif ini diyakini dapat menjawab tantangan permasalahan dasar jangka pendek dan menengah:

- 1). Relatif rendahnya pertumbuhan ekonomi pasca krisis (rata-rata hanya 4,5% per tahun);
- 2). Masih tingginya pengangguran (9-10%);
- 3). Tingginya tingkat kemiskinan (16-17%);
- 4). Rendahnya daya saing industri di Indonesia.

Selain permasalahan tersebut, industri produk kreatif dan ekonomi kreatif ini juga diharapkan dapat menjawab tantangan seperti isu *global warming*, pemanfaatan energi yang terbarukan, deforestasi, dan pengurangan emisi karbon, karena arah pengembangan industri kreatif ini akan menuju pola industri ramah lingkungan dan penciptaan nilai tambah produk dan jasa yang berasal dari intelektualitas sumber daya insani yang dimiliki oleh Indonesia, dimana intelektualitas sumber daya insani merupakan sumber daya yang terbarukan.

Sebagai langkah nyata dan komitmen pemerintah untuk mengembangkan ekonomi kreatif Indonesia Visi 2025, maka pemerintah telah melakukan kajian awal untuk memetakan kontribusi ekonomi dari industri produk kreatif yang merupakan bagian dari ekonomi kreatif. Hal ini, Kementerian Perdagangan RI kemudian menindak-lanjutinya dengan pembuatan **Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif 2009-2015** serta **Rencana Pengembangan 14 Subsektor Industri Kreatif 2009-2015**, dan akhirnya diharapkan **setiap departemen teknis terkait akan membuat rencana kerja** berupa program dan kegiatan nyata (rencana aksi) yang akan dilakukan untuk mengembangkan sektor industri kreatif ini.

Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif 2009-2015 ini akan memaparkan pengantar dan arah pengembangan ekonomi kreatif Indonesia, kerangka kerja pengembangan

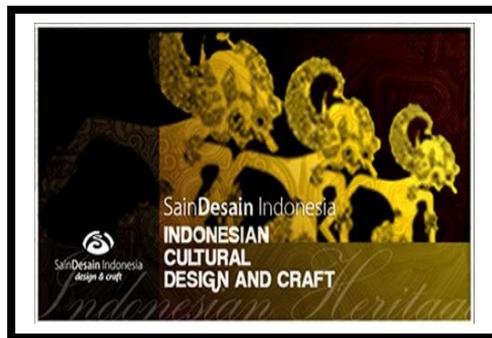
ekonomi kreatif, dan rencana strategis pengembangan ekonomi kreatif Indonesia 2009-2015. Rencana Pengembangan 14 Subsektor Industri Kreatif 2009-2015 akan memaparkan pemahaman umum, kontribusi ekonomi, analisis dan pemetaan kondisi, rencana strategis pengembangan, dan cerita sukses untuk masing-masing subsektor industri kreatif. Sedangkan Rencana Kerja Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015 di masing-masing departemen teknis terkait diharapkan dapat memuat rencana aksi yang mengacu kepada rencana pengembangan ekonomi kreatif 2009-2015 serta rencana pengembangan 14 subsektor industri kreatif. Rangkaian Rencana Pengembangan ekonomi kreatif Indonesia 2025 ini diharapkan dapat digunakan sebagai:

1. Pedoman operasional dan pembuatan kebijakan bagi aparaturnya pemerintah yang bertanggungjawab terhadap pengembangan ekonomi kreatif.
2. Rujukan bagi instansi yang terkait dengan pengembangan ekonomi kreatif sehingga tercipta kolaborasi serta sinergi yang positif dalam pembangunan negara Indonesia secara umum.
3. Arahan dan rujukan bagi pelaku industri, baik pengusaha, cendekiawan dan institusi lainnya yang bergerak di bidang industri kreatif ataupun bidang lain yang berkaitan.
4. Tolok-ukur pencapaian atau pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia.
5. Sumber informasi tentang ekonomi kreatif yang diharapkan dapat mendorong partisipasi masyarakat luas untuk berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pengembangan industri kreatif ini.

Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 ini diharapkan menjadi suatu wujud optimisme baru dalam menyongsong masa depan negeri ini dan dapat meningkatkan

kebanggaan sebagai bangsa Indonesia. Dengan adanya Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia ini diharapkan pula adanya arahan yang jelas mengenai pembangunan ekonomi kreatif dan merupakan dasar pelaksanaan pembangunan yang lebih terarah mendukung terwujudnya visi Indonesia 2025.

Desain produk berbahan daur ulang telah menjadi komitmen **Sain Desain Indonesia** dalam kepedulian yang akan dapat melestarikan lingkungan, kemudian diimplementasikan ke dalam desain-desain produk kreatif.



Beberapa contoh produk kreatif hasil daur ulang (*recycled*) serta yang ramah lingkungan (*eco-friendly*). Produk ini mempunyai nilai lebih karena unik dan memiliki nilai komersial yang diminati masyarakat dalam dan luar negeri.



Kantung Makanan dari Bahan Daur Ulang

Bahan baku utama pada gambar di atas, adalah bekas kemasan minuman-makanan dan sejenisnya yang bagian dalamnya berlapis *aluminium foil* serta ada laminasi plastik di bagian luar. Dengan lapisan tersebut sangat cocok untuk penyimpanan makanan yang aman serta menjaga temperatur (panas / dingin), bisa juga untuk tempat es krim, makanan hangat seperti gorengan dan makanan berkuah. Selain harganya murah (terjangkau), juga bentuk *fancy* dan *color full* serta unik, disukai para pemerhati lingkungan seluruh dunia.



Tas Berbahan Daur Ulang dari Katun dan *Poliester* yang Ramah Lingkungan



Pakaian Berbahan Daur Ulang



**Produk Industri Kreatif
Kancing dari Batok Kelapa**





TAS BATIK SILANG

Kode: TS

Size: 35 x 9 x 31,5 cm

Bahan: Suede warna hitam, coklat tua (dengan kombinasi patch batik yg matching dgn body tas), & kombinasi tali dari leather feel

Selling Point: permainan patch motif batik yg unik, tampilan tas bagi depan-belakang yg beda, berkesan sedikit edgy



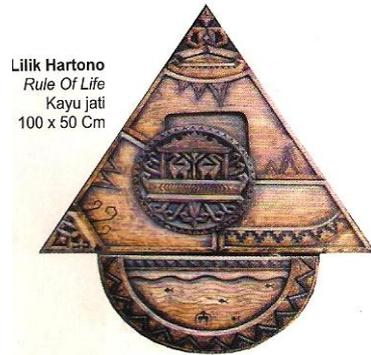
Seni Kriya Mancanegara



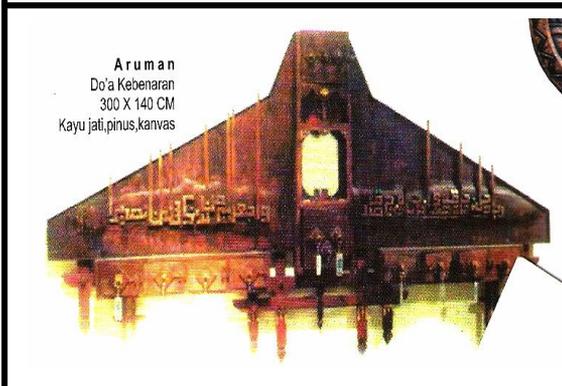
Karya Mahasiswa ISI



Zaki Fuad
Berlayar
Kayu jati
40 x 20 Cm



Lilik Hartono
Rule Of Life
Kayu jati
100 x 50 Cm



Aruman
Do'a Kebenaran
300 X 140 CM
Kayu jati, pinus, kanvas



Pustaka

- Anonim, 2006. **Jurnal Ilmu Desain**, dalam : Imam Buchori Zainudin, *Desain, Sains Desain dan Sains tentang Desain: Telaah Filsafat Ilmu*. hal. 17 – 34
- Anonim, 2006. **Jurnal Ilmu Desain**, Widagdo, *Estetika Dalam Perjalanan Sejarah: Arti dan Peranannya dalam Desain*. hal. 3-16
- Anonim, 1995. ***Creativity and Madness: Psychological Studies of Art and Artist Burbank***, Aimed Press, hal.18
- Anonim, 2005, *BAHASA DAN SENI, Tahun 33, Nomor 1, Februari 2005*
- Astuti, Ambar. 1997. *Pengetahuan Keramik*. Gajah Mada University Press, Yogyakarta.
- Atmosudiro, Sumijati, dkk, Jawa Tengah: **Sebuah Potret Warisan Budaya**, SPSP. Prv.JawaTengah dan Jur. Arkeologi FIB-UGM
- Atmosudiro, Sumijati. 1984. ***Notes on the Tradition of Pottery Making in the Region of Kasongan, Regency of Bantul***. dalam Satyawati
- Donald Tamplin. 1991. ***The Arts: A History of Expression in the 20th Century***. London: Harrap, hal. 7
- Enget,dkk, 2008. **Kriya Kayu untuk SMK, Jilid 2**, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, hal. 421 – 424.
- Francis, Abraham M. 1991. **Modernisasi di Dunia Ketiga: Suatu Teori Umum Pembangunan**. Yogyakarta.
- Feldman, B.F. 1967. ***Art As Image and Idea. Englewood Cliffs***, New Jersey, Prentice Hall Inc.
- Gustami, Sp. 1985. *et al.*, **Pola Hidup dan Produk Kerajinan Keramik Kasongan**. Yogyakarta,

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan, Proyek Penelitian Pengkajian Kebudayaan Nusantara.

Gustami, Sp. 1988. **Seni Kerajinan Keramik Kasongan. Yogyakarta: Kontinuitas dan Perubahannya** , Tesis S2 Universitas Gajah Mada.

<http://www.google.co.id/produk>, akses 3/08/2010

Haryono, Bedjo. 1995-1996. **Pembuatan Kerajinan Tanah Liat Tradisional**. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Bagian Proyek Pembinaan Permuseuman DIY.

Lury, Celia. 1998. **Budaya Konsumen**. (Terj. Hasti T. Champion), Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.

Manhei, Karl. 1985. **Sosiologi Sistematis**. (Terj: Soerjono Soekanto), Rajawali, Jakarta.

Manuaba, **Bunga Rampai Ergonomi Vol. 1**, Kumpulan Artikel PS Ergonomi – Fisiologi Kerja, Unud Denpasar, 1998, Hal. 1

Manuaba, Catatan Kuliah S-2 Ergonomi, 2006

Muchtar, Bud. 1991. **Daya Cipta di Bidang Kriya dalam Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni**. B.P. ISI. Yogyakarta.

Munro, Thomas, 1969. ***The Arts and Their Interrelations***. Cleveland and London: The Press of Case Western Reserve University

Soegondho, Santoso. 1995. **Tradisi Gerabah di Indonesia: Dari Masa Prasejarah Hingga Masa Kini**. Himpunan Keramik Indonesia, Jakarta.

Stark, Miriam T. and William A. Longacre. 1993. ***Kalinga Ceramics and New Technologies: Social and Cultural Contexts of Ceramics Change***, dalam W. D. Kingery (Ed), *Ceramics and Civilization: The Social*

and Cultural Contexts of New Ceramic Technologies.
Volume VI, The American Ceramic Society, Westerville,
OH.

Sritomo W. Subroto, ***Proceeding Seminar Nasional Ergonomi 2006***, 21-22 Nopember 2006, Auditorium Ged. A-D Usakti, Jakarta, hal. 11

Soedarso Sp., 1987. **Tinjauan Seni: Pengantar Apresiasi Seni**, Saku Dayar Sana, Yogyakarta

Tamplin, Donald, 1991. ***The Arts: A History of Expression in the 20th Century***. London: Harrap

Virshup, Evelyn, 1995. ***Jackson Pollok Art Versus Alcohol***. dalam Barry Panter dan Virshup. *Creativity and Madness: Psychological Studies of Art and Artist*. Burbank: Aimerd Press, 1995.

Wiyoso Yudoseputro, 1983. **Seni Kerajinan Indonesia**, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta

Wiyoso Yudoseputro, 1983. **Seni Kerajinan Indonesia**, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, hal.151.

Yuswadi Saliya, 1999. **Pendekatan Interdisiplin dalam Desain: Suatu Penjelajahan Awal**. Hal. 785 – 8

