

## Abstrak

Penelitian ini mengungkapkan dinamika pertumbuhan kerajinan kayu di Desa Singakerta yang terkenal dengan motif binatang. Kerajinan kayu motif binatang yang dimaksud disini adalah kegiatan kerajinan kayu yang mengambil tema bentuk-bentuk binatang kaki empat dan binatang laut. Bentuk-bentuk binatang tersebut dibuat ke dalam bentuk tiga dimensi (patung) dan relief dengan menggunakan bahan dasar kayu bentuk papan. Proses perwujudan kerajinan kayu motif binatang tersebut merupakan perpaduan antara kemampuan ketrampilan tangan dan alat-alat mesin.

Untuk menganalisis dinamika pertumbuhan kerajinan kayu tersebut dilakukan berdasarkan indikator-indikator kajian meliputi : Identifikasi bentuk, jenis binatang yang diangkat sebagai tema atau motif dalam pembuatan kerajinan kayu, dinamika perubahan dan pertumbuhan bentuk, jenis kerajinan kayu dari tahun 1970-an sampai 2010, mengkaji proses kerja dan teknik para pengerajin dalam memproduksi patung dan relief binatang dengan bahan kayu yang berkembang saat ini.

Aspek yang teliti dalam penelitian ini meliputi patung dan relief hasil produksi kerajinan kayu dengan tema bentuk-bentuk binatang kaki empat seperti bentuk binatang gajah, tokek atau cecak, dan binatang laut antara lain: bentuk ikan lomba-lumba (dolpin), penyu (kura-kura), ikan Pari, ikan Paus, dll.

Subyek yang diteliti dalam penelitian ini : pengerajin patung dan relief kayu, distributor, Tokoh/pemuka Desa Singakerta. Wilayah penelitian mencakup Desa Singakerta yang terdiri dari 14 banjar/dusun. Oleh karena kerajinan kayu bentuk binatang tersebut tidak berkembang di semua dusun wilayah Singakerta, maka pengambilan data dengan teknik *survey*.

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini : kerajinan kayu yang dapat dijadikan sumber informasi keilmuan tentang bentuk, fungsi, teknik, serta proses pembuatannya.

Kata Kunci : Dinamika dan Kerajinan

## Abstrac

The study reveals the dynamics of growth of wood crafts in the Village which is famous Singakerta animal motifs. Woodcraft animal motif is meant here is the wooden craft activities with a theme other forms of animal and marine animals four legs. Animal forms are made into the form of three-dimensional (sculpture) and relief by using basic materials of wood form boards. The process of embodiment woodcraft animal motif is ablend of abilities and skills of hand machine tools.

To analyze the dynamics of growth of the wood crafts is done based on assessment indicators include: Identification of shape, type of animal which was adopted as a theme or motif in the manufacture of wooden craft, the dynamics of change and growth form, type of wood craft from the 1970s until 2010, the review process work and technique of the craftsmen in producing statues and reliefs of animals with wood materials developed at this time.

Careful aspect in this study include sculptures and reliefs produced woodcraft by theme animal forms such as forms of animal foot four elephants, geckos or lizards, and marine animals, among others: the shape of fish and dolphins race (Dolph), turtle (turtle turtles), fish Pari, fish Pope, etc..

The subjects examined in this study: the craftsmen of wood sculptures and reliefs, distributors, leaders/elders Singakerta Village. Areas of research include Singakerta Village consisting of 14 banjo/hamlet. Therefore, wood craft shape the animals were not developed in all hamlets Singakerta region, the survey data retrieval techniques.

The results achieved in this study: wood craft that can be used as a source of scientific information about form, function, technique, and the manufacturing process.

Keywords: Dynamics and Crafts

## **BAB I**

### **Pendahuluan**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kerajinan merupakan ladang mata pencaharian bagi masyarakat Bali disamping sektor pertanian. Masyarakat Bali menekuni kerajinan, sehingga masyarakat Bali disebut masyarakat perajin. Hal ini dapat dilihat dari kesibukan perajin dalam menciptakan berbagai jenis kerajinan baik untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, keperluan perlengkapan upacara, maupun untuk perdagangan.

Dengan didorong oleh kebutuhan, serta memiliki keterampilan tangan dalam menciptakan bentuk-bentuk kerajinan secara terus menerus menyebabkan sifat tersebut menjadi mengental dan mentradisi dalam kehidupannya. Sehingga kerajinan yang diciptakan tidak lepas dari kebutuhan hidup manusia sehari-hari. Dalam memproduksi benda-benda kerajinan tidak terlepas dari unsur estetik, keunikan, memiliki nilai pakai sehingga melahirkan kerajinan yang khas. Dalam perkembangannya, kerajinan bukan hanya dipandang sebagai benda pakai, tetapi ada juga sebagai hiasan dan cenderamata. Produk kerajinan seperti ini banyak ditemui di daerah Bali, salah satunya dapat dilihat di Desa Singakerta. Singakerta salah satu desa pengerajin yang ada di wilayah Ubud. Saat ini Desa Singakerta terkenal dengan kerajinan kayu motif binatang. Walaupun di daerah ini banyak tumbuh kerajinan yang lain seperti kerajinan lukis, kerajinan anyaman rontal, kerajinan patung batu padas, kerajinan ukir kayu. Namun sebagian besar masyarakatnya menekuni dibidang kerajinan kayu, sehingga Desa Singakerta dikenal sebagai sentra kerajinan kayu motif binatang.

Kerajinan kayu motif binatang yang dimaksud disini adalah kegiatan kerajinan kayu yang mengambil tema bentuk-bentuk binatang kaki empat dan binatang laut. Bentuk-bentuk binatang tersebut dibuat ke dalam bentuk tiga dimensi (patung) dan relief dengan menggunakan bahan dasar kayu bentuk papan. Sesuai dengan proses pembuatannya kerajinan kayu tersebut lebih banyak menggunakan tenaga tangan trampil manusia. Walaupun dalam proses pembuatannya ada menggunakan alat bantuan mesin, namun hal itu sangat terbatas pada tahap pembelahan kayu menjadi papan dan pembuatan *bentuk pola saja*. Peranan ketrampilan tangan dalam kerajinan tersebut lebih dominan. Proses perwujudan kerajinan kayu motif binatang tersebut merupakan perpaduan antara kemampuan ketrampilan tangan dan alat-alat mesin. Perpaduan antara kedua hal tersebut dapat melahirkan bentuk kerajinan tangan sebagai hasil kerajinan potensi daerah. Karena bentuk kerajinan tangan seperti ini tidak ada di daerah lain. Walaupun di desa tetangganya adalah daerah kerajinan, namun bentuk kerajinannya tidak sama dengan yang ada di desa Singakerta. Kerajinan kayu ini merupakan ciri khas Desa Singakerta yang tidak ada di daerah lain. Kerajinan kayu bentuk-bentuk binatang kaki empat tersebut seperti bentuk binatang gajah, tokek atau cecak, dan binatang laut antara lain: bentuk ikan lumba-lumba (dolpin), penyu (kura-kura). Kerajinan kayu tema ini hanya di produksi oleh masyarakat Desa Singakerta.

Kerajinan di desa Singakerta mengalami pertumbuhan yang sangat dinamis seiring dengan pertumbuhan kepariwisataan di daerah Bali. Pertumbuhan kerajinan kayu di desa Singakerta ini dimulai semaraknya sekitar tahun 1966-an. Walaupun sesungguhnya cikal bakalnya sudah ada sejak 1930-an.

Untuk memperoleh jawaban pertumbuhan kerajinan kayu motif binatang di Desa Singakerta sebagai potensi daerah perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dinamika Pertumbuhan kerajinan kayu di Desa Singakerta sebagai potensi daerah dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana dinamika pertumbuhan kerajinan kayu di Desa Singakerta sebagai potensi daerah ?.
2. Bagaimana proses perwujudan kerajinan kayu tersebut merupakan perpaduan antara ketrampilan tangan dan alat-alat mesin ?.
3. Jenis binatang kaki empat dan binatang laut apa yang diambil dalam perwujudan kerajinan kayu ?.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berangkat dari hasil studi lapangan, berkembang berbagai jenis kerajinan dan banyaknya media yang dipakai oleh pengerajin, maka dalam penelitian ini dibatasi hanya meneliti kerajinan patung dan relief kayu dengan motif binatang laut dan binatang kaki empat yang diproduksi di Desa Singakerta , Ubud, Gianyar.

## **BAB II**

### **Tinjauan Pustaka**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Dalam subab ini dibahas dan dikaji beberapa pustaka (buku, artikel dalam majalah, hasil-hasil penelitian) yang memuat kajian-kajian tentang kerajinan, sehingga dapat dipergunakan sebagai acuan untuk mendukung penelitian ini.

Untuk memperjelas dan memudahkan dalam melaksanakan penelitian ini, yang mengambil judul “*Dinamika Pertumbuhan Kerajinan Kayu Di Singakerta Ubud Gianyar Bali* ” dan tidak terjadi salah penapsiran dalam penelitian, maka perlu dijelaskan beberapa pengertian terkait dengan penelitian ini antara lain :

“Dinamika”, Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan, *dinamika* artinya gerak yang dapat menimbulkan perubahan dalam tata hidup masyarakat (2001, 265).

Dalam *Ensklopedi Nasional Indonesia* (Alvin Zondler dan Darwin Carturight ,2004: 357) disebutkan, “*dinamika*” berarti “gerak”. Selanjutnya dijelaskan pertumbuhan dari waktu ke waktu yang menyebabkan terjadinya perubahan dengan cepat. Berdasarkan pengertian “*dinamika pertumbuhan*” dimaksud dalam judul penelitian ini adalah: gerak yang mengalir dari waktu ke waktu, mengalami pertumbuhan atau perkembangan dan dapat memberikan suatu peningkatan.

Perkembangan yang terjadi tidak lepas dari adanya suatu perubahan. Gustami menjelaskan, perubahan dan perkembangan berarti bergerak dari suatu titik ke titik yang lain, bergerak dan mengalir dengan arus yang semakin meningkat. Tidak sekedar berubah, tetapi dengan perubahan memberikan suatu peningkatan di segala

aspek. Perubahan dan perkembangan merupakan proses perjalanan yang mengalir bergerak menuju titik yang dituju. (Gustami, 1984: 25).

“Kerajinan”, Dalam Kamus Basar Bahasa Indonesia, artinya: barang yang dihasilkan melalui ketrampilan tangan, biasa mengandung unsur seni (Tim, 2001, 922). Pertumbuhan kerajinan kayu di Desa Singakerta berangkat dari bentuk-bentuk seni tradisi yang merupakan kekayaan budaya sebagai landasannya. Dalam buku yang berjudul *Seni Hias Damar Kurung* membahas tentang *seni tradisi. Seni Tradisi* dijelaskan merupakan kekayaan budaya yang dipergunakan sebagai landasan pertumbuhan seni daerah yang tumbuh dengan subur sejak jaman dulu menjadi kekuatan lokal (Ika, 2002, 26-27). Penjelasan buku tersebut sangat penting artinya dalam penelitian ini karena terkait dengan pembahasan tentang bentuk-bentuk seni tradisi yang berkaitan dengan landasan seni kerajinan yang berkembang di Singakerta.

Gustami dalam bukunya *Seni Kerajinan Mebel Jepara* menjelaskan tentang bentuk-bentuk seni ukir yang dipergunakan pada mebel yang diambil dari bentuk tradisi atau seni hias tradisi (Gustami, 2000, 273).

Penjelasan buku di atas sangat penting artinya dalam penelitian ini, karena dipergunakan sebagai acuan dalam membahas dasar-dasar seni kerajinan, dan melihat fungsi masing-masing serta pemafaatannya.

Kerajinan kayu artinya pembuatan barang-barang bahan kayu yang dihasilkan melalui ketrampilan tangan manusia. Terkait dengan penelitian ini adalah pembuatan barang-barang bahan kayu yang berupa relief dan patung dengan motif bentuk binatang kaki empat dan binatang laut yang dihasilkan melalui ketrampilan tangan manusia.

## 2.2 Landasan Teori

Selain pengertian diatas juga membutuhkan teori sebagai pendekatan masalah agar sasaran yang diinginkan dapat tercapai. Penggunaan beberapa teori selalu ada kaitannya dengan sasaran yang telah ditentukan.

Dalam sebuah penelitian, teori sangat dibutuhkan untuk mendekati masalah dengan hasilnya agar sasaran yang diinginkan dapat tercapai. Penggunaan beberapa teori selalu ada kaitannya dengan sasaran yang telah ditentukan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* dijelaskan, teori adalah pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan, didukung oleh data dan argumentasi (Poerwadarminta, 2001:1177).

Selanjutnya dalam buku *Teori Budaya* dijelaskan, bahwa pengetahuan teoretik artinya pengetahuan yang berusaha menjelaskan fenomena empirik. Dengan demikian, teori bukanlah sekedar ikhtisar data yang ringkas, melainkan merupakan generalisasi fenomena namun bercorak khusus (Kaplan, 2000: 15).

Menurut Siswojo, teori dapat diartikan sebagai seperangkat konsep dan definisi yang saling berhubungan yang mencerminkan suatu pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menerangkan dan meramalkan fenomena. Teori menjalin hasil pengamatan ke dalam suatu pengertian utuh yang memungkinkan ilmuwan untuk membuat pernyataan umum tentang variabel-variabel dan hubungannya (dalam Mardalis, 2003:42).

Terkait penelitian ini dengan analisis bentuk, fungsi, teknik, proses dalam kerajinan kayu di Desa Singakerta Ubud, Gianyar digunakan beberapa teori antara lain :



### 2.2.1 Teori Bentuk

Bentuk dalam konteks kerajinan merupakan wujud fisik. Bentuk dapat ditangkap atau dilihat oleh panca indera pengelihatan (mata). Menurut Mikke Susanto, bentuk artinya gambaran, bangun. Bentuk ada yang lengkung, lentur, kuku, busur. Bentuk adalah rupa, wujud, dan dalam karya seni rupa dikaitkan dengan matra seperti dwi matra (bentuk dua dimensi), dan tri matra (bentuk tiga dimensi) (2002: 21). Dharsono Sony Kartika menjelaskan, *shape* (bangun) bisa berupa : (a) yang menyerupai wujud alam (*figur*), dan (b) yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (*non figur*). Keduanya akan bisa terjadi menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek sehingga bisa terjadi perubahan wujud yang sering disebut stilisasi, distorsi, transformasi, dan deformasi (2004: 102).

Selanjutnya Dharsono juga menjelaskan dalam buku *Seni Rupa Modern*, yang dimaksud dengan bentuk (*form*) adalah totalitas dari sebuah karya seni. Bentuk merupakan satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Bentuk ada dua macam : pertama visual *form*, bentuk fisik dari sebuah karya seni atau kesatuan dari unsur-unsur karya tersebut. Kedua spesial *form*, bentuk yang diciptakan dengan adanya hubungan timbal balik nilai-nilai yang dipancarkan oleh bentuk fisik terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya (2004: 30).

Menurut Djelantik, wujud adalah kenyataan yang tampak secara konkret dan juga kenyataan yang tidak tampak secara konkret, tetapi secara abstrak wujud itu dapat dibayangkan. Dalam sebuah karya seni, wujud mengandung dua unsur yaitu bentuk (*form*) dan susunan (struktur). Bentuk yang paling sederhana adalah *titik*, apabila titik-titik berkumpul memanjang akan menjadi bentuk *garis*, kemudian garis

dikumpulkan akan menjadi *lapang*, dan lapang dapat menyusun diri menjadi *ruang*. Bentuk merupakan unsur dasar dari sebuah wujud (1990: 17).

Bentuk yang dimaksud adalah *form* yang dibangun oleh struktur dari elemen garis, ruang, warna dan elemen lain yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu wujud yang dapat ditangkap oleh indera pengelihatan. Herbert Read mengatakan, bahwa bentuk merupakan kesatuan utuh dan serasi dari semua elemen estetis, garis, ruang, warna terjalin dalam satu kesatuan (dalam Soedarso. SP. (ed), But Muchtar, Jim Supangkat, Sidharta, Kasman, 1992:23).

Selanjutnya Jakop Sumardjob menjelaskan, bahwa benda seni harus memiliki wujud agar dapat diterima secara indrawi oleh orang lain. Karya seni merupakan benda seni yang memiliki dua nilai yaitu nilai bentuk (inderawi) dan nilai isi (di balik inderawi). Nilai bentuk yang berupa indrawi ini yang ditangkap oleh penerima atau penikmat karya seni. Melalui bentuk ini penikmat akan dapat melihat nilai isi yang ditawarkan dalam karya seni tersebut (2000: 115). Teori bentuk yang telah dijelaskan diatas digunakan sebagai pedoman atau pijakan untuk menganalisis bentuk seni kerajinan secara indrawi agar dapat diketahui nilai seni kerajinan yang diproduksi di Desa Singakerta.

### **2.2.2 Teori Estetika**

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, “Estetika” diartikan cabang filsafat yang menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya, kepekaan terhadap seni dan keindahan (Poerwadarminta, 2001: 308).

Dalam buku *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*, dijelaskan bahwa estetika adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, semua aspek dari yang disebut *ke-indahan*.

Misalnya apakah artinya *indah?*, apakah yang menumbuhkan rasa indah itu?, Dari mana datangnya rasa indah itu?, Apa yang menyebabkan barang yang satu indah dan yang lain tidak?, Dan apa sebabnya yang dirasakan oleh orang yang satu indah dan tidak dirasakan keindahannya oleh orang yang lain? (Djelantik, 1990: 6).

Selanjutnya Djelantik juga menyatakan, benda seni yang menjadi sasaran analisis estetika atau keindahan setidaknya mengandung tiga aspek dasar seperti *wujud* atau *rupa* yang mempunyai dua unsur utama ; bentuk/*form*, dan susunan/*structure*, *bobot* atau *isi* yaitu aspek utamanya suasana/*mood*, gagasan/*idea*, ibarat, pesan/*message*, dan *penampilan* (hasil dari tiga unsure; bakat/*talent*, ketrampilan/*skill*, sarana/*medium* (1990: 14). Sedangkan Murdana (2001: 19) menjelaskan, estetika menyangkut persoalan-persoalan keindahan yang dapat menimbulkan pengalaman tertentu dan dapat memuaskan jiwa penikmatnya.

Dalam *Hermeneutika, Estetika, Dan Religius Esai-Esai Sastra Sufistik dan Seni Rupa* juga dijelaskan, estetika membicarakan objek-objek estetika, kualitas karya seni serta pengaruhnya terhadap jiwa manusia yaitu perasaan, imajinasi, alam pikiran dan intuisi. Apabila karya seni tersebut dikaitkan dengan spiritual dan agama tertentu, pencipta mestilah memahami dan menghayati spiritual dan agama tersebut (Hadi, 2004: 227). Dalam konteks tersebut, Melvin Rader menjelaskan, bahwa keindahan itu dihasilkan oleh hakikat yang diungkapkan atau berhasilnya cara pengungkapan. Cara pengungkapan itu yang harus indah, seni (dalam Somardjo, Jakob 2000: 26).

Djelantik (1990: 2) menjelaskan, *indah* dapat menimbulkan pada jiwa manusia rasa senang, rasa bahagia, rasa tenang, rasa nyaman, dan bila kesannya lebih kuat akan membuat terpaku, terharu, dan timbul keinginan untuk menikmati kembali.

Terkait dengan pernyataan tersebut, pengalaman estetis itu mencakup di dalamnya nilai-nilai keindahan yang dapat memberikan pengertian bahwa cakupan estetis bisa beraneka ragam nilai. Nilai yang dimaksud disini adalah suatu ciri yang melekat pada sesuatu yang dapat menimbulkan perasaan terganggu. Apabila sebuah benda disebut indah, hal itu berarti ciri suatu nilai yang dapat melekat padanya. Teori estetika di atas dalam konteks penelitian ini digunakan untuk mengkaji keindahan hasil produksi seni kerajinan di desa Singakerta. Karena seni kerajinan merupakan bentuk ungkapan keindahan dan ketrampilan tangan, maka dalam menganalisisnya juga menyangkut keindahannya dari aspek ilmiah (misalnya hubungan antar elemen atau unsur yang ada untuk membangun struktur seni kerajinan).

### **BAB III**

#### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Setiap kegiatan yang dilaksanakan tentu memiliki tujuan dan manfaat jelas yang telah ditentukan sebelumnya, apalagi dalam mengadakan penelitian ilmiah. Dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan diperlukan metode-metode tertentu sesuai dengan topik penelitiannya. Karena penelitian yang dilaksanakan penelitian ilmiah, kejelasan tujuan dan manfaat sangat diperlukan. Adapun tujuan dan manfaat yang diinginkan dalam dalam penelitian ini sebagai berikut :

##### **3.1 Tujuan Penelitian**

- 3.1.1 Identifikasi bentuk, jenis : mengidentifikasi bentuk-bentuk dan jenis binatang yang diangkat sebagai tema atau motif dalam pembuatan kerajinan kayu di desa Singakerta.
- 3.1.2 Dinamika : mengkaji perubahan dan pertumbuhan bentuk, jenis kerajinan kayu di Desa Singakerta dari tahun 1970-an sampai 2010.
- 3.1.3 Kualitas : mengkaji proses kerja dan teknik para pengerajin dalam memproduksi patung dan relief binatang dengan bahan kayu yang berkembang di desa Singakerta saat ini.

##### **3.2. Urgensi Penelitian**

Bali ditetapkan sebagai daerah pariwisata Indonesia bagian timur, dalam implementasinya memerlukan berbagai sarana penunjang salah satunya adalah penunjang dalam bentuk souvenir yang merupakan kebutuhan dalam kepariwisataan. Kerajinan kayu merupakan salah satu bentuk souvenir yang dibutuhkan wisata yang

datang ke Bali maupun untuk diekspor. Terlebih lagi saat ini pemerintah telah mencanangkan industri kreatif dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat melalui ekonomi kerakyatan. Untuk mencapai hal tersebut dinamika pertumbuhan kerajinan kayu sangat dibutuhkan sehingga dengan ekonomi kerakyatan dapat terwujud. Dinamika pertumbuhan yang dimaksud disini adalah perubahan yang mengarah kebaikan, kemajuan. Penelitian dinamika pertumbuhan kerajinan kayu merupakan implementasi sifat kreatif untuk mencapai perubahan yang lebih maju melalui perencanaan sistematis untuk mencapai peningkatan kualitas produksi.

### **3.3. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai data dasar dan untuk menambah khazanah teoretis serta perbendaharaan keilmuan tentang seni kerajinan, khususnya tentang seni kerajinan kayu dan dapat juga dijadikan salah satu sumber informasi keilmuan tentang bentuk, fungsi, teknik, dalam kerajinan. Secara praktis bagi masyarakat dapat mengetahui proses pembuatan kerajinan kayu sebagai wujud potensi daerah.

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

Setiap pelaksanaan penelitian pasti memiliki tujuan tertentu. Untuk pencapaian tujuan yang telah dirumuskan diperlukan adanya sebuah metode. Karena metode merupakan cerminan ilmiah dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang mengangkat tentang Dinamika Pertumbuhan Kerajinan Kayu di Desa Singakerta dilakukan beberapa tahapan yaitu membuat rancangan penelitian, penentuan lokasi penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data.

#### **4.1 Rancangan Penelitian**

Masalah yang diteliti menekankan telaah dinamika, proses, bentuk, dan teknik terhadap kerajinan patung, relief kayu di Desa Singakerta, maka jenis pendekatan yang digunakan yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif yang dimaksud di sini adalah data yang diperoleh dari sumber informasi sangat menentukan kualitas data.

Mantra (2004: 28) menjelaskan penelitian dengan pendekatan kualitatif adalah memahami makna atau menuju pemahaman yang mendalam.

Penerapan metode kualitatif ini dengan kajian teks melalui gambar atau foto kerajinan kayu yang dideskripsikan. Kualitas data yang dibutuhkan adalah empiris berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan.

Bogdan dan Taylor menjelaskan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Penelitian ini dirancang melalui tiga tahapan :

- Tahap Pertama, survey mengidentifikasi karakteristik data di lapangan melalui subyek penelitian yaitu pengerajin, tokoh masyarakat/kepala Desa, distributor, dll.
- Tahap kedua, analisa dinamika pertumbuhan, hasil produksi kerajinan patung, kerajinan relief, yang berkaitan dengan nilai seni dan fungsi yang terkandung di dalamnya.
- Tahap ketiga, analisa proses, teknik, tema hasil produksi kerajinan kayu di Desa Singakerta.

#### **4.2 Lokasi dan waktu penelitian**

Lokasi penelitian dilaksanakan di seluruh Desa Singakerta, antara lain :

Banjar Jukutpaku, Banjar Dangin-labak, Banjar Dauh-labak, Banjar Tengah, Banjar Lobong, Banjar Katiklantang, Banjar Tebongkang, Banjar Buduk, Banjar Demayu, Banjar Tewel, Banjar Lodtunduh, Banjar Tunon, dan Banjar Semana, Banjar Kengetan. Pengamatan di banjar Jukutpaku peneliti lakukan pada hari minggu tanggal 6 Juni 2010 melakukan wawancara dengan pengerajin patung I Gusti Ketut Suastika, kemudian hari Sabtu tanggal 12 Juni 2010 pengamatan dan wawancara dilakukan di rumah pengerajin patung I Gusti Nyoman Lilir, hari Rabu siang di rumah pengerajin I Wayan Gatra dan pengerajin lain di banjar Jukutpaku. Di Banjar Dangin-labak pengamatan dan wawancara dilakukan pada hari minggu tanggal 13 Juni 2010 dirumah pengeraji patung I Nyoman Sudiarta, hari Sabtu tanggal 19 Juni 2010 melakukan pengamat dan wawancara di rumah pengerajin patung I Wayan Tinggal, I Dana, hari minggu tanggal 20 Juni 2010 di rumah pengerajin patung I Manta. Banjar Dauh-labak pengamatan langsung dilakukan di rumah pengerajin relief I Dewa Putu Cakra pada hari Sabtu tanggal 26 Juni 2010, hari Rabu siang



tanggal 30 Juli 2010 di rumah pengerajin relief I Nyoman Sunia, Minggu tanggal 4 Juli 2010 di rumah Pande Made Karsa. Pengamatan dan wawancara di Banjar Tengah dilakukan pada hari Sabtu tanggal 10 Juli 2010 di tempat kerja perajin relief I wayan Sabar, tanggal 11 Juli 2010 bertemu dengan pengerajin relief Bambang Wayan Gede dan I Nyoman lambih. Pengamatan di Banjar Lobong, dan Banjar Katiklantang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 18 Juli 2010 di dua banjar ini tidak banyak memerlukan waktu, ternyata dua banjar ini yang lebih dominam berkembang kerajinan lukis flora dan fauna. Banjar Tebongkang, Banjar Buduk, Banjar Demayu, Banjar Tewel, Banjar Lodtunduh, Banjar Tunon, dan Banjar Semana, Banjar Kengetan dilakukan pengamatan tanggal 24 Juli 2010. Di Wilayah tersebut tidak banyak berkembang kerajinan kayu bentuk binatang kaki empat dan binatang laut. Sesuai dengan kenyataan keadaan pengerajian di lapangan peneliti lebih banyak terjun di Desa Singakerta bagian timur khususnya di banjar Jukutpaku, Dangin Labak, banjar Tengah dan banjar Dauh Labak, karena kerajinan kayu dominan diproduksi di empat banjar tersebut. Walaupun di banjar yang lain tetap ada, namun jumlahnya sangat sedikit. Karena di banjar yang lain seperti banjar Katik Lantang dan banjar Lobong dominan kerajinan lukis flora dan fauna, banjar Kengetan kerajinan patung padas, ukir padas dan ukir kayu, banjar Tonon ukir padas dan kayu, banjar Delod Tunduh, Buduk, Semana, Tewel, Demayu jumlah pengerajinnya sedikit.

#### **4.3 Instrumen penelitian**

Mardalis menjelaskan, kegiatan penelitian menggunakan istilah instrumen Artinya instrumen dalam penelitian adalah alat ukur, yaitu dengan menggunakan

instrument yang dipakai berguna sebagai alat untuk mengumpulkan dan pengukuran data agar mendapatkan data yang valid (2003: 60).

Instrumen penelitian merupakan pedoman wawancara yang berupa daftar pertanyaan yang nantinya dikembangkan dan diperdalam di lapangan. Daftar pertanyaan tersebut menjadi alat bantu dalam penelitian yang berupa ancap-ancang pertanyaan yang akan ditanyakan sekaligus menjadi panduan atau pedoman wawancara (*interview guide*). Daftar pertanyaan tersebut di lapangan bisa berubah atau dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi, karena daftar pertanyaan tersebut bukan bersifat kaku atau ketat (Sudikan, 2001: 91). Selanjutnya Sudikan juga menjelaskan, penelitian kualitatif bersifat deskriptif yaitu mencatat secara teliti segala gejala atau fenomena yang didapat di lapangan melalui pendengaran, dan pengelihatian dalam wawancara (2001: 85).

Mantra (2004: 27) menyatakan, dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan alat pengumpul data utama karena peneliti sendiri yang akan memahami secara mendalam masalah objek yang diteliti dan peneliti dapat berhubungan langsung secara intensif.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, tahap pengumpulan data didukung dengan menggunakan peralatan antara lain buku catatan, alat tulis, dan alat perekam gambar (*camera*), *tape recorder* (alat perekam suara).

Selanjutnya Hamidi menjelaskan, penelitian kualitatif memiliki instrument berupa manusia (2004: 16). Dalam penelitian ini peneliti sendiri bertindak sebagai instrumennya yang dapat beradaptasi, berkomunikasi secara bebas dengan informan.

Daftar pertanyaan tersebut di lapangan tidak peneliti baca didepan pengerajin karena situasi dan kondisi sangat berbeda. Peneliti tidak mau mengganggu kerja pengerajin yang sedang dikejar penyelesaian pesanan.

#### **4.4 Jenis dan Sumber Data**

Sesuai dengan jenis penelitian ini sebagai penelitian kualitatif, jenis data yang dibutuhkan berupa kerajinan kayu dan ungkapan kata-kata atau kalimat dari informan yang mempunyai pengetahuan tentang kerajinan kayu.

Dalam buku *Metode Research* dijelaskan, data yang dapat diperoleh langsung dari lapangan disebut sumber primer. Data yang didapat dari sumber bahan bacaan disebut sumber sekunder. Sumber-sumber sekunder bisa berasal dari surat-surat pribadi, kitab harian, natulen rapat, dokumen resmi dari instansi pemerintahan, (Nasution, 2003: 143).

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan dari pengamatan terhadap :

1. Kerajinan kayu dalam bentuk relief dan patung yang dilihat dari proses, bentuk, dan teknik pembuatannya.
2. Dinamika : perubahan dan pertumbuhan bentuk, jenis kerajinan kayu di Desa Singakserta dari tahun 1970-an sampai 2010.
3. Jenis binatang kaki empat dan binatang laut yang diambil sebagai tema.

Data yang tidak kalah pentingnya adalah data berupa informasi yang bersumber dari informan seperti tokoh masyarakat dan pengerajin. Disamping itu peneliti juga menggunakan data sekunder yang diperoleh melalui buku-buku yang ada hubngannya dan relevan dengan penelitian ini.

## **4.5 Teknik Pengumpulan Data**

### **Observasi**

Metode ini dilakukan dengan mendatangi langsung ke tempat pembuatan kerajinan relief di Desa Singakerta, Ubud. Data diperoleh dengan melakukan observasi di masyarakat pengerajin. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung pada pengerajin yang sedang bekerja di Desa Singakerta dan sekaligus melihat langsung proses kerjanya serta hasil produksinya yang berupa relief gajah, dolpin, cecak dan patung kayu tempat minuman, tempat buah, patung dolpin yang besar kombinasi dengan penyu, ikan pari dll.

### **Wawancara**

Wawancara yang digunakan adalah wawancara langsung pada pengerajin secara terstruktur dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa memperoleh data yang cepat dan lengkap dari pengerajin. Cara ini untuk menggiring informan tidak keluar dari topik dan dapat menjangkau data mengenai bentuk, teknik, dan proses pembuatan kerajinan relief dan patung kayu. Saat peneliti ketemu pengerajin langsung komunikasi sambil pengerajin bekerja. Karena situasi di lapangan pengerajin sangat sibuk bekerja, maka peneliti ngomong-ngomong sambil bergurau agar perajin tidak merasa jenuh dan terganggu. Karena para pengerajin secara umum dikejar oleh penyelesaian order. Seperti wawancara yang peneliti lakukan pada pengerajin I Gusti Ketut Suastika di Banjar Jukutpaku. Saat itu I Gusti Ketut Suastika sedang mengerjakan barang kerajinan tempat buah dengan motif penyu. Dia dengan bebas bekerja membuat bentuk detail tempat buah sambil memberikan penjelasan yang peneliti butuhkan.

## **Kepustakaan dan Dokumentasi**

Teknik kepastakaan atau studi *literature* adalah untuk memperoleh referensi yang dipandang memadai, agar mendapatkan landasan teori dan konsep yang tepat, terkait telaah bentuk, teknik, dan proses pembuatan kerajinan relief kayu yang diperlukan dalam penelitian ini. Studi kepastakaan (*library research*) tersebut dilakukan untuk mendapatkan sumber data melalui buku, tulisan ilmiah, jurnal seni, hasil penelitian yang terkait dan sebagainya. Dokumentasi pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memotret sumber-sumber data seperti lokasi pengerajin, jenis, bentuk , teknik, dan prosesnya

### **4.6 Teknik Analisa Data**

Penelitian ini dilakukan pada sumber datanya yang meliputi berbagai proses, bentuk, teknik, pembuatan kerajinan relief dan patung kayu.

Untuk mendata kerajinan yang dihasilkan oleh masing-masing pengerajin di Desa Singakerta, memakai pendekatan *survey*. Data yang dapat dikumpulkan berupa data kualitatif dan data berupa foto-foto atau gambar. Analisis data dilakukan secara deskriptif analitik terus menerus pada setiap tahapan.

## **BAB V**

### **Hasil Dan Pembahasan**

#### **5.1 GAMBARAN UMUM DESA SINGAKERTA**

##### **5.1.1 Letak Geografis**

Desa Singakerta merupakan sebuah desa terletak di wilayah Kecamatan Ubud, Kabupaten Daerah Tingkat II Gianyar. Desa Singakerta berada di ketinggian 200 M di atas permukaan laut. Secara administrasi Desa Singakerta terdiri atas 14 (empat belas) banjar/dusun yaitu: Banjar Jukutpaku, Banjar Dangin Labak, Banjar Tengah, Banjar Dauh Labak, Banjar Lobong, Banjar Katik Lantang, Banjar Tebongkang, Banjar Buduk, Banjar Tewel, Banjar Demayu, Banjar Semana, Banjar Delod Tunduh, Banjar Tunon, Banjar Kengetan dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

Di sebelah utara Desa Sayan, di sebelah timur Sungai Wos, di sebelah selatan Desa Singapadu Kaler, di sebelah barat Sungai Ayung dan Semana Kabupaten Badung.

Desa Singakerta memiliki wilayah dengan tipografi datar dan tanahnya termasuk jenis egosol dan struktur lempung berliat. Luas tanah yang termasuk wilayah Singakerta 674.99 Ha, yang terdiri dari 445,26 Ha dimanfaatkan sebagai tanah pertanian (sawah), 71,5 Ha digunakan untuk tanah pekarangan, 133,85 Ha untuk tanah tegalan, dan 24,50 dimanfaatkan untuk lain-lain

Pusat Pemerintahan Desa Singakerta berjarak 8 kilometer dari Kecamatan Ubud, kemudian jarak dari pusat Pemerintahan Kabupaten Daerah Tingkat II Gianyar 15 Kilometer, sedangkan dari Pemerintahan Ibu Kota Propinsi Daerah TK I Bali dengan jarak 17 Kilometer.

Wilayah Desa Singakerta dibagi menjadi 14 (empat belas) banjar masing-masing memiliki luas wilayah yang berbeda.

Wilayah Desa Singakerta terdiri atas 14 banjar dengan jumlah penduduk 8793 jiwa.

Sebagai Desa definitif Desa Singakerta juga memiliki lambang Desa yang resmi.

Lambang Desa Singakerta berbentuk prisai segi lima sama sisi memiliki pandangan hidup yang berdasarkan pancasila. Warna biru tua dan bertepi biru muda melambangkan pengabdian yang tak kunjung putus dengan memiliki pandangan hidup yang mendalam. Gambar bintang bersudut lima warna kuning emas diatas sebagai simbul Ketuhanan. Rantai berjumlah 14 dengan warna coklat melambangkan Desa Singakerta terdiri dari 14 banjar. Singa warna merah dan kuning mempunyai keberanian yang luhur tiada tanding. Padi dan kapas lambang kemakmuran. Untaian padi jumlahnya 17 melambangkan tanggal 17, biji jumlahnya 45 dengan warna kuning emas tahun berdirinya Negara Republik Indonesia, dan kapas jumlahnya 8 biji berwarna putih melambangkan bulan Agustus. Pita putih bertepi hitam berarti kesucian dan kekekalan serta keserasian. Tulisan hitam berbunyi “Dharma Singa Raksaka Buana Kerta”. Gambar No. 1 adalah lambang Desa Singakerta.



Gambar No.1 Lambang Desa Singakerta  
Sumber data : Kantor Desa Singakerta

### 5.1.2 Penduduk dan Mata Pencaharian

Pada saat ini Desa Singakerta memiliki jumlah penduduk 8793 orang. Kelompok umur penduduk Desa Singakerta ditunjukkan pada tabel .1

Tabel .1

Rincian penduduk Desa Singakerta berdasarkan umur

<b>No</b>	<b>Gol. Umur</b>	<b>Jumlah</b>
1	0 - 4 tahun	582 jiwa
2	5 – 9 tahun	544 jiwa
3	10 -14 tahun	699 jiwa
4	15 -19 tahun	900 jiwa
5	20 -24 tahun	32 jiwa
6	25 -29 tahun	1160 jiwa
7	30 -34 tahun	876 jiwa
8	35 -39 tahun	593 jiwa
9	40 -44 tahun	553 jiwa
10	45 -49 tahun	459 jiwa
11	50 -54 tahun	431 jiwa
12	55 -59 tahun	308 jiwa
13	60 -64 tahun	251 jiwa
14	65 -69 tahun	179 jiwa
15	70 ..... tahun	236 jiwa
	<b>Jumlah</b>	<b>8793 jiwa</b>

Sumber data : Kantor Desa Singakerta 2010

Untuk menopang atau memenuhi kebutuhan hidupnya dalam bidang pangan dan papan masyarakat di Desa Singakerta memanfaatkan dan mengolah alam lingkungannya sesuai dengan kebutuhan. Mata pencaharian masyarakat Desa Singakerta dapat dikelompokkan dalam berapa bidang seperti petani 2238 orang, Pengerajin 2018 jiwa, pegawai negeri/ABRI 340 jiwa, Pengusaha 709 jiwa, jasa lain 1284 jiwa. Di bidang pertanian meliputi petani sawah, ladang, petani perkebunan. Di daerah ini petani yang dominan adalah petani sawah, karena di daerah ini tanah



kebun dan ladang sangat sedikit. Walaupun demikian, potensi lain bukan tidak berkembang. Peternakan merupakan pekerjaan sambilan dan sekaligus sebagai penghasilan tambahan bagi petani. Potensi yang lain sebagai potensi kedua setelah pertanian adalah kerajinan tangan dan pemahat. Potensi ini juga sebagai sumber kehidupan masyarakat Desa Singakerta. Kerajinan tangan atau industri kecil (*home industri*) yang berkembang disini meliputi kerajinan kayu, seni patung, seni lukis, ukir padas, ukir kayu, anyaman rontal, dll. Berikut pada tabel 2 disajikan perincian penduduk Desa Singakerta berdasarkan jenis mata pencaharian.

Tabel 2

Perincian penduduk Desa Singakerta berdasarkan mata pencaharian

<b>No</b>	<b>Mata Pencaharian</b>	<b>Jumlah</b>
1	Petani	2238
2	Pengerajin	2018
3	Pegawai Negeri/ ABRI	340
4	Pengusaha	709
5	Jasa lainnya	1284

Sumber data : Kantor Desa Singakerta  
2010

Tabel 2 diatas memperlihatkan matapencaharian penduduk sebagai pengerajin dan petani hampir seimbang, sedangkan sebagai pegawai Negeri/ABRI tidak banyak jumlahnya.

Selain jumlah penduduk berdasarkan matapencaharian, selanjutnya juga disajikan jumlah penduduk Desa Singakerta berdasarkan tingkat pendidikannya yang digambarkan pada tabel 3

Tabel : 3

Jumlah penduduk Desa Singakerta berdasarkan tingkat pendidikan

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah
1	TK	205
2	SD	2633
3	SLTP	1698
4	SLTA	1332
5	Perguruan Tinggi	392
6	Pascasarjana	8

Sumber data : Kantor Desa Singakerta  
2010

Pada Tabel 3 di atas terlihat tingkat pendidikan penduduk yang paling besar SD, sedangkan SLTP dan SLTA masih seimbang dan tingkat sarjana cukup.

### 5.1.3 Sistem Religi

Dalam masyarakat Desa Singakerta kehidupan religi terjadi untuk menjaga keseimbangan antara kemajuan fisik dan non fisik, maka pembinaan yang bersifat spiritual juga dilakukan melalui ajaran agama sesuai dengan keyakinan yang dimiliki. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* dijelaskan bahwa, religi merupakan kepercayaan kepada Tuhan, kepercayaan akan adanya kekuatan adikodrati di atas manusia (2001: 945).

Kehidupan religi masyarakat Desa Singakerta dilakukan melalui agama yang merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia sebagai pembentuk jati diri pemeluknya. Dalam hal ini masyarakat Desa Singakerta secara keseluruhan memeluk agama Hindu sebagai landasan spiritual.

Desa Singakerta yang merupakan suatu desa *Pekraman* atau desa adat, dimana masyarakatnya secara keseluruhan memeluk agama Hindu. Walaupun di Desa

tersebut ada yang memeluk agama lain dari Hindu, namun mereka bukan penduduk asli desa tersebut. Penduduk non Hindu yang tinggal di Desa Singakerta hanya bersifat sementara (penduduk pendatang). Para penduduk pendatang tersebut tinggal sementara selama mencari kerja didaerah itu.

Menurut Bendesa adat Desa Singakerta, sebagai sebuah Desa *Pekraman* memiliki sistem kepercayaan atau religi yang berpedoman pada *panca srada* sebagai pokok kepercayaan dan *panca yadnya* sebagai pokok-pokok pelaksanaan upacara keagamaan.

Terkait dengan hal tersebut, Koentjaraningrat (1987: 54) menjelaskan religi merupakan segala sistem tingkah laku manusia untuk mencapai suatu maksud dengan cara menyadarkan diri kepada kemampuan dan kekuasaan makhluk halus yang menempati alam ini (Sulistiyani, 2005: 109).

Apa yang dijalani dan dipercaya oleh warga masyarakat Desa Singakerta adalah wujud dari religi berdasarkan keyakinannya, namun tetap tidak menyimpang dari ajaran agama Hindu. Bentuk-bentuk ritual yang dilakukannya dalam kepercayaan yang dilakukan dapat mempertebal keyakinan keagamaan. Dalam kehidupan bermasyarakat para warga masyarakat Singakerta menghimpun diri dalam satu organisasi banjar dan desa adat yang khusus menangani dibidang kegiatan adat. Desa Singakerta terdiri dari 14 banjar dinas, menghimpun diri dalam adat menjadi sebuah kelompok yang disebut desa adat. Di Desa Singakerta terdapat 5 desa adat antara lain : Desa Adat Singakerta, Desa Adat Tebongkang, Desa Adat Kengetan, Desa Adat Demayu. Desa Adat Tunon yang masing-masing desa adat dipimpin oleh seorang Bendesa Adat. Tatanan kehidupan berdasarkan nilai-nilai yang ada dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat dijadikan norma-norma yang

mengatur kehidupan masyarakat, melalui kelembagaan, baik banjar dinas maupun desa adat setempat.

#### 5.1.4 Kesenian

Desa Singakerta mempunyai potensi kesenian yang cukup tinggi. Di Desa Singakerta sekarang berkembang berbagai jenis kesenian seperti seni tari, seni karawitan, seni tembang (pesantian), seni ukir, seni patung, seni kerajinan. Seni tari, seni karawitan, seni tembang (pesantian) yang ada di Singakerta fungsinya lebih dominan untuk seni persembahan. Maksudnya keberadaan kesenian di Desa tersebut fungsinya untuk kepentingan melangkapi pelaksanaan upacara keagamaan, seperti upacara *dewa yadnya* (odalan di pura atau *sangghah*), *pitra yadnya* (*ngaben*), *manusa yadnya* (perkawinan, potong gigi, dan lain-lain), *bhuta yadnya*. Namun demikian hal itu tidak tertutup kemungkinan difungsikan juga sebagai seni *bebali* dan *balih-balihan* sesuai dengan fungsi seni pertunjukan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat yang dapat digolongkan manjadi tiga yaitu tari wali, tari bebali, dan tari balih-balihan (Dibia, 1999: 9).

Selain itu juga seni rupa yang ada di Desa Singakerta berkembang sangat subur seperti seni ukir, seni patung, kerajinan kayu, dan seni lukis.

Menurut Kepala Desa Singakerta I Nyoman Raka :

“seni kerajinan kayu yang berkembang di Desa ini berfungsi untuk menopang perekonomian masyarakat. Karena warga masyarakat banyak yang menggantungkan kehidupan dari hasil seni kerajinan Bahkan perekonomian masyarakat disini banyak ditopang dari kehidupan kerajinan kayu/pemahat, ukir kayu, seni ukir batu padas, dan juga seni patung padas sehingga kehidupan kesenirupaan sangat subur” ( wawancara, Mei 2010, Kantor Desa).

Di Desa Singakerta berkembang *tabuh*/karawitan, *tembang/pesantian*, seni kerajinan ukir kayu dan batu padas. Seni lukis yang berkembang di desa tersebut, ada seni lukis modern, dan seni lukis Bali modern (seni lukis flora dan fauna). Melihat dari data yang ada di lapangan sesungguhnya Desa Singakerta memiliki potensi yang besar dalam bidang kesenian. Berikut ini tabel 4 gambaran tentang kesenian yang berkembang di Desa Singakerta.

Tabel 4

Data kesenian yang berkembang di Desa Singakerta Tahun 2010

No	Jenis Kesenian	Jumlah
1	Tari	50
2	Tabuh	65
3	Tembang/Pesantian	38
4	Kerajinan tangan	1468
5	Pelukis	258
6	Pamahat	1457
7	Wayang	1
8	Angklung	3
9	Joged	1
10	Barong	2

Sumber data : Kantor Desa Singakerta 2010

Pada tabel di atas digambarkan kerajinan tangan, pemahat, pelukis potensinya sangat besar, tari, tabuh, pesantian jumlahnya seimbang, dan lain masih kecil. Berdasarkan data, Desa Singakerta memiliki berbagai jenis kesenian, tidak terkecuali jenis kesenian *wali* yang berkaitan upacara di pura seperti *barong*, *tari rejang*, dan *seni tembang* (pesantian). Disamping itu juga kesenian *bebali* (penunjang upacara) yaitu seni yang dipertunjukkan berkaitan dengan upacara *dewa yadnya* seperti *wayang lemah*, *topeng sidakarya*. Selain itu kesenian *balih-balihan* juga berkembang subur

di daerah ini seperti tari *penyembrama*, *baris*, *manukrawa*, *cendrawasih* dan lain-lain.

Sesuai dengan data pada tabel di atas, Desa Singakerta memiliki potensi kesenian yang sangat besar yang sangat mempengaruhi kehidupan sosial budaya desa tersebut.

## **5.2 Dinamika Pertumbuhan Kerajinan Kayu Di Desa Singakerta**

Kerajinan kayu di desa Singakerta mengalami pertumbuhan yang sangat dinamis. Pertumbuhan kerajinan kayu di desa Singakerta tidak terlepas dari pengaruh perkembangan seni kerajinan di wilayah sekitarnya. Kehidupan dan budaya masyarakatnya yang dijiwai oleh agama hindu dengan didasari logika, etika, dan estetika sangat memungkinkan mendorong berkembangnya suatu kesenian. Kegiatan keagamaan yang disertai dengan aktivitasnya seperti menghias bangunan pura, membuat pratima, melaksanakan upacara *pitra yadnya* (*ngaben*) merupakan dasar pertumbuhan seni kerajinan kayu di desa Singakerta. Karena kegiatan berkesenian ini merupakan kekuatan lokal yang telah dimiliki sebagai modal dasar.

Dalam buku yang berjudul *Seni Hias Damar Kurung* membahas tentang *seni tradisi*. *Seni Tradisi* dijelaskan merupakan kekayaan budaya yang dipergunakan sebagai landasan pertumbuhan seni daerah yang tumbuh dengan subur sejak jaman dulu menjadi kekuatan lokal (Ika, 2002, 26-27).

Gustami dalam bukunya *Seni Kerajinan Mebel Jepara* menjelaskan tentang bentuk-bentuk seni ukir yang dipergunakan pada mebel diambil dari bentuk tradisi atau seni hias tradisi. Dalam buku ini juga dijelaskan tentang cara membuat bentuk *mebel* dan cara pemanfaatan bentuk seni hiasan tradisi agar lebih mencirikan kekuatan lokal (Gustami, 2000, 273).

Melalui dorongan aktivitas tersebut diatas sekitar tahun 1930-an di desa Singakerta telah muncul seorang undagi yang bernama Ida Bagus Kebek (almarhum). Menurut keterangan Ida Bagus Ketut Geriya putra almarhum Ida Bagus Kebek menjelaskan, Ida Bagus Kebek sebelum menjadi undagi pernah belajar memahat kayu pada Ida Bagus Ketut Griya dan Ida Bagus Letong di Desa Sanur Denpasar (Wawancara; tgl. 5 Juni 2010).

Setelah selesai belajar di Desa Sanur Ida Bagus Kebek mulai aktif membuat seni patung di Desa Singakerta. Tema-tema karya patung yang dibuatnya masih berkisar bentuk-bentuk kehidupan alam dewa-dewi seperti patung dewa Siwa, patung Brahma, patung Bidadari dari kahyangan, dan patung janger. Bentuk-bentuk karyanya tetap mengambil dari pola-pola patung tradisi Bali klasik yang selanjutnya pengembangannya tetap berangkat dari pola tersebut. Selain patung kayu Ida Bagus Kebek juga sering membuat patung rangda dari batu padas yang digunakan pada pintu masuk pura, salah satu karya patung rangda terakhir dibuat sebelum beliau meninggal masih terpasang sampai saat ini terdapat di Pura Mas Maketel Dusun Katiklantang. Karya patung rangda tersebut dibuat kira-kira tahun 1972.

Bahan baku yang dipergunakan oleh Ida Bagus Kebek untuk membuat seni patung saat itu mengambil kayu lokal seperti kayu *gentawas*, *kayu panggal buaya*, dan *kayu sawo* (*kayu sabo*) yang diperoleh dari alam lingkungan Desa Singakerta.

Pemasaran hasil karya patungnya dilakukan sendiri dengan membawa ke Wangaya Denpasar pada salah seorang pedagang patung yang bernama Maak Acung seorang keturunan Arab, dan kadang Maak Acung sendiri yang datang mencari pada Ida Bagus Kebek di Desa Singakerta.

Akibat dari lancarnya pemasaran, maka dapat merangsang generasi yang lain untuk mengikuti belajar membuat patung pada Ida Bagus Kebek. Murid pertama yang belajar membuat patung adalah Ida Bagus Nama dari banjar Jukutpaku. Setelah anak-anak Ida Bagus Kebek dewasa seperti Ida Bagus Ketut Geriya, Ida Bagus Made Rai, Ida Bagus Anom, menyusul mengikuti jejak ayahnya. Generasi ini belajar memahat dengan jalan mengikuti pola-pola yang telah dibuat oleh ayahnya. Pada awalnya belajar bagian demi bagian mengikuti contoh yang telah diberikan oleh guru. Selama proses belajar anak-anaknya ini langsung dibimbing oleh Ida Bagus Kebek sendiri dengan dibantu Ida Bagus Nama (bekas muridnya).

Setelah memasuki jaman pendudukan Jepang, pertumbuhan kerajinan kayu di desa Singakerta cenderung menurun. Hal ini disebabkan pemasaran yang satu-satunya bertumpu pada Maak Acung mulai tidak aktif lagi sebagai pemasok barang kerajinan. Sehingga berpengaruh juga terhadap produktivitas kerajinan patung kayu di Desa Singakerta.

Setelah jaman kemerdekaan, kerajinan kayu di desa Singakerta mulai berkembang lagi. Banyak para generasi yang mulai terjun belajar seni patung kayu pada Ida Bagus Kebek seperti I Wayan Kumpul (almarhum), I Reteg (almarhum), Dewa Ketut Madri (almarhum), bahkan ada yang datang dari banjar Kengetan wilayah Singakerta bagian selatan antara lain I Gst Nyoman Laker, I Gst Ketut Nolan, dan I Gst Putu Tilem. Para murid-murid Ida Bagus Kebek yang telah bisa membuat patung sendiri mulai memisahkan diri mengembangkan kerajinan kayu di banjarnya masing-masing dengan menampung teman-temannya yang ingin terjun sebagai perajin patung kayu. Sehingga muncullah kelompok-kelompok pengerajin patung kayu dan bahkan masing-masing berani mengembangkan ke bentuk, tema dan bahan yang lain. Di



Desa Kengetan disamping patung kayu juga berkembang patung batu padas, pemahat relief kayu dan relief batu padas.

Di masa tahun 1966-an disamping kerajinan patung kayu sebelumnya berkembang kerajinan relief kayu dengan tema tokoh pewayangan dari cerita mahabrata yaitu Kresna. Tokoh pewayangan Kresna ini diwujudkan dalam bentuk relief yang hanya dibuat kopnya saja dengan bermata satu, sehingga terkesan seperti kop wayang kulit. Relief kop kresna ini dalam penampilannya dibuat berpasangan laki perempuan saling berhadapan. Bentuk relief kop kresna ini oleh pengerajin disebut tapel kresna. Berangkat dari bentuk relief kop kresna ini para pengerajin mengembangkan berbagai kreasi sehingga melahirkan variasi bentuk relief kop kresna seperti relief kop kresna dengan bentuk mahkota candi kesuma, relief kop kresna dengan bentuk mahkota ekor ikan (disebut tapel duyung), relief kop kresna kastok (dibuat berjejer dua dan dibawah lehernya dihias bentuk bunga teratai dengan tangkai melengkung menyerupai kastok), relief kop kresna besar lengkap dengan variasi badong (gambar no. 2)



Gambar no. 2 Relief Kop Kresna, Kayu Ebone  
Foto : I Made Berata



Gambar no. 3 Relief Duyung  
Foto : I Made Berata



Gambar no. 4 Relief Kresna dengan Variasi Badong  
Foto : I Made Berata

Berangkat dari bentuk relief kop kresna sebelumnya, berkisar tahun 1970-an muncul relief kayu dengan tema pewayangan juga yaitu kop Rama dan Sinta. Relief kop Rama dan Sinta ini ditampilkan dengan bentuk wajah saling berhadap-hadapan serta leher melengkung menyatu tanpa badan. Untuk menambah keindahan bentuk tampilan dibawah lehernya dihias dengan bentuk bunga teratai yang sedang mekar. Relief Rama dan Sinta ini dibuat dengan berbagai variasi sesuai dengan kreativitas pengerajinnya masing-masing (gambar no. 5).



Gambar no.5 Relief Rama dan Sinta Kayu Ebone  
Foto : I Made Berata



Gambar no.6 Relief Rama dan Sinta Duyung  
Foto : I Made Berata

Dalam kurun waktu empat tahun-an terjadi dinamika pertumbuhan bentuk kerajinan relief kayu yang sangat cepat. Dalam *Ensklopedi Nasional Indonesia* (Alvin Zondler dan Darwin Carturight ,2004: 57) disebutkan, “*dinamika*” berarti “gerak”. Selanjutnya dijelaskan pertumbuhan dari waktu ke waktu yang menyebabkan terjadinya perubahan dengan cepat. Terjadinya suatu perkembangan tidak lepas dari adanya perubahan. Gustami menjelaskan, perubahan dan perkembangan berarti bergerak dari suatu titik ke titik yang lain, bergerak dan mengalir dengan arus yang semakin meningkat. Perubahan bukan sekedar berubah, tetapi dengan perubahan itu memberikan suatu peningkatan di tinjau dari segala aspek. Dengan adanya tingkat-tingkat perubahan itu terjadi perkembangan, merupakan proses perjalanan yang mengalir bergerak menuju titik yang dituju.

(Gustami, 1984: 25). Gerak pertumbuhan yang terjadi pada bentuk kerajinan kayu di desa Singakerta untuk mencapai peningkatan kuantitas dan kualitas.

Dinamika pertumbuhan terus terjadi, sekitar tahun 1975-an patung kayu penari janger dikembangkan menjadi bentuk kerajinan relief kop janger. Panampilan relief kop janger ini tidak dapat berdiri sendiri, karena sesuai dengan desainnya difungsikan sebagai hiasan pada dinding/tembok. Bentuk kop janger ini dibuat mukanya menghadap ke depan lengkap dengan hiasan rambut dan gelung. Pada bahu atau leher hanya dilengkapi dengan hiasan badong, hiasan kelet bahu melengkung menyatu dengan hiasan rambut pada gelung tanpa bentuk badan. Untuk memudahkan dalam penampilan dibelakangnya dibuatkan lubang tempat tali untuk menggantung pada tembok/dinding (lihat gambar no. 7).



Gambar no. 7. Patung Kop Janger Kayu Ebone  
Foto : I Made Berata



Gambar no. 8. Relief Kop Janger Kayu Ebone  
Foto : I Made Berata

Tahun 1980-an mulai berkembang kerajinan relief kayu dengan tema flora dan fauna. Pada masa itu terjadi kelesuan pemasaran hasil produksi kerajinan kayu sebelumnya, maka salah seorang pengerajin muda yang bernama I Nyoman Sudiarta bertemu dengan Dewa Nyoman Batuan dari Desa Pengosekan yang sebelumnya telah mengembangkan kerajinan tersebut dengan pengembangan dari bentuk-bentuk seni lukis flora dan fauna Pengosekan. Dalam perkenalan itu Dewa Nyoman Batuan menyarankan pada Sudiarta untuk membuat kerajinan relief kayu tema flora dan fauna. Mulai saat itu Sudiarta mencoba membuat relief kayu flora dan fauna. Pada awalnya sudiarta melakukan sendiri dari mengerjakan sampai memasarkan. Akibat dari lancarnya pemasaran hasil produksi relief flora dan fauna tersebut dan meningkatnya pesanan, maka pertumbuhan jumlah perajin semakin meningkat. Melalui proses ini para perajin di desa Singakerta semakin mengembangkan seni kerajinan tersebut. Kerajinan kayu tema flora dan fauna tersebut diproduksi dengan

berbagai desain seperti bingkai cermin, sketsel (penyekat ruang), hiasan dinding dll (gambar no. 9).



Gambar no. 9. Relief Flora dan Fauna  
Foto : I Made Berata



Gambar no. 10 Relief Flora dan Fauna pada Sketsel  
Foto : I Made Berata

Kira-kira tahun 1990-an di desa Singakerta berkembang jenis kerajinan patung jenis burung seperti patung bangau. Berkembangnya kerajinan patung jenis burung ini mendapat pengaruh dari seni patung jenis fauna di dusun Nyuh Kuning yang berada di sebelah timur Desa Singakerta. Hal ini diawali dari belajarnya beberapa orang pemahat Desa Singakerta ke Banjar Nyuh Kuning dan berupaya mengembangkan kerajinan tersebut di desanya. Perajin yang mengembangkan kerajinan tersebut seperti Dewa Made Putra, I Gst Putu Mutiara (banjar Jukutpaku) dan banyak juga yang lainnya. Tidak cukup sampai disana, kemudian kerajinan patung jenis burung ini dikembangkan ke dalam bentuk kerajinan kayu binatang laut seperti ikan lumba-lumba (dolpin), patung kura-kura dengan desain tempat botol minuman, tempat buah, hiasan ruang dll. Tema binatang laut dan binatang kaki empat ini juga dikembangkan dalam bentuk relief diantaranya : relief penyu/kura-kura, relief lumba-lumba, relief ikan paus, relief kuda laut, dll. Bentuk relief binatang kaki empat diantaranya relief gajah, relief tokek/cecak) dll. Berdasarkan kenyataan sekarang semua kerajinan jenis fauna ini tetap berkembang, dan selalu mengalami perubahan-perubahan desain sesuai dengan kebutuhan pasar. Dinamika pertumbuhan kerajinan di Desa Singakerta sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan di lapangan dari tahun ke tahun ada perubahan desain, tema, motif, yang selalu berpegang pada prinsip-prinsip pertumbuhan. H. Spencer menjelaskan (dalam Anthony Giddens), melalui analoginya dengan perkembangan seluruh makhluk hidup, masyarakat akan berevolusi menurut prinsip-prinsip pertumbuhan, diferensiasi dan reintegrasi (2004,323). Dinamika pertumbuhan kerajinan kayu di desa Singakerta didukung pula oleh berbagai pengaruh seni kerajinan dari desa terdekat yang memberikan suatu kekayaan dan variasi dalam perkembangan kerajinan kayu



fauna dan fauna di Desa Singakerta. Sehingga sampai saat ini Desa Singakerta dikenal sebagai sentra kerajinan kayu motif binatang. Kerajinan kayu ini merupakan ciri khas produksi Desa Singakerta yang tidak ada di daerah lain (gambar no. 11)



Gambar no. 11 Patung Dolpin Kayu Suar  
Foto : I Made Berata

### **5.2.1 Proses pembuatan Seni kerajinan kayu**

#### **Bahan baku**

Hasil pengamatan di lapangan untuk mewujudkan bentuk kerajinan patung dan relief di desa Singakerta para pengerajin/tukang membutuhkan bahan baku kayu. Bentuk kerajinan ini sangat ditentukan oleh jenis bahan baku kayu sebagai bahan utamanya, sehingga bisa melahirkan bentuk kerajinan yang baik. Adapun bahan-bahan yang digunakan untuk membuat kerajinan ini antara lain: kayu jempinis dan kayu suar adalah bahan yang paling murah dan lebih mudah mengolahnya. Bahan

baku kayu tersebut yang paling pokok digunakan karena lebih mudah mengolah dalam membuat bentuk global maupun bentuk detailnya (lihat gambar no . 12).



Gambar no. 12. Kayu Suar Bahan Baku Patung  
Foto : I Made Berata



Gambar no. 13. Kayu Jempinis Bahan Baku Relief  
Foto : I Made Berata

### **Alat**

Berdasarkan dari hasil pengamatan di lapangan, alat untuk membuat kerajinan kayu di Desa Singakerta terdiri dari jekso, berbagai bentuk dan jenis pahat, palu kayu, pemutik, ketam (serut yuyu). Masing-masing alat tersebut memiliki fungsi sesuai dengan bentuknya. Apabila diperhatikan secara keseluruhan jenis alat yang

digunakan, pahat, palu kayu, pemutik, ketam, dan alat mesin memiliki fungsinya dan peran yang berbeda. Proses pembuatan kerajinan patung kayu banyak dapat dibentuk dengan alat mesin. Proses pengolahan kerajinan tersebut dari membuat bentuk global sampai dengan menghaluskan menggunakan perpaduan alat-alat manual dan mesin. Proses pembuatan kerajinan patung kayu untuk membuat bentuk globalnya dibantu dengan menggunakan gergaji sensor tangan sesuai dengan besar kecilnya patung. Biasanya pengerajin patung kayu di Desa Singakerta paling sedikit memiliki dua jenis sensor untuk pembuatan bentuk global (gambar no. 14)



Gambar no. 14 Gergaji Mesin/Jekso Tangan  
Foto : I Made Berata



Gambar no. 15  
Palu kayu, Pahat, Siku, Pemutik, Serut Yuyu  
Foto : I Made Berata



Gambar no. 16. Jekso Tangan kecil dan Bor  
Foto : I Made Berata

#### **5.2.1.1 Proses Pembuatan kerajinan patung kayu**

Proses pembuatan merupakan langkah untuk mendapatkan kerajinan patung kayu yang diinginkan. Adapun tahapan yang dilakukan dalam proses pembuatan kerajinan patung kayu ini sebagai berikut :

##### **a. Pemilihan bahan**

Sebelum proses pembuatan dilaksanakan pemilihan bahan merupakan awal dari perwujudan. Pemilihan bahan yang tepat akan sangat menentukan kualitas kerajinan patung kayu, baik kualitas dalam artian kekuatan material maupun nilai artistik yang dikandung dalam material tersebut. Dalam kerajinan patung kayu ini menggunakan kayu suar dan kayu jempinis dengan alasan kayu ini memiliki tampilan serat yang sangat indah dan menarik serta harganya lebih murah. Kayu yang telah disiapkan dibelah atau dipotong sesuai dengan kebutuhan desain patung yang akan dibuat

## b. Makalin

Makalin sama dengan membuat bentuk global. Dalam tahapan ini adalah proses pembuatan bentuk global, maksudnya membuat bentuk-bentuk ikan atau kura-kura secara global pada kayu yang telah disiapkan. Mewujudkan bentuk disain ke dalam sebuah media kayu sehingga bentuk global kerajinan patung tersebut benar-benar terwujud. Semua bentuk, gerak, komposisi ikan atau penyu pada desain diwujudkan sehingga bentuk keseluruhannya dapat dilihat jelas. Proses pembuatan bentuk global ini di masa sekarang menggunakan gergaji mesin/jekso tangan. Pada masa yang lalu pekerjaan makalin/membuat bentuk global ini menggunakan alat Kapak, gergaji tangan, sehingga proses makalin sangat lambat. Sekarang hampir lima puluh persen pekerjaan pembuatan bentuk global dapat diselesaikan dengan alat gergaji mesin (jekso tangan) dengan proses yang sangat cepat. Misalnya pembuatan makalin patung dolpin setinggi dua meter dengan menggunakan alat mesin membutuhkan waktu hanya satu setengah hari. Proses membuat bentuk global dengan alat mesin (jekso tangan) dan hasil patung bentuk global dapat dilihat pada gambar no. 17).



Gambar no. 17  
Pengerajin I Made Jara Makalin Patung Dolpin dengan Jekso  
Foto : I Made Berata

### c. Bentuk detail

Tahap ini merupakan kelanjutan dari bentuk global. Pada tahapan ini membuat bentuk-bentuk yang lebih detail. Pembuatan bentuk detail ini masih dikerjakan secara manual. Dalam proses ini dominan menggunakan pahat dengan berbagai jenis dan palu kayu/semati (pengotok). Pekerjaan ini berkaitan dengan keahlian dan ketrampilan tangan yang berperan penting dalam proses ini. Masing-masing pengerajin memperlihatkan ketrampilan dan keahliannya dalam menggunakan alat. Proses pembuatan bentuk detail ini dan hasilnya dapat dilihat pada gambar no. 18).



Gambar no. 18  
Pengerajin I Suana Pembuatan bentuk detail Patung Penyus  
Foto : I Made Berata

### d. Ngerot

Tahap ini masih dalam pembuatan bentuk detail yang halus. Pada tahap ini masa dulu menggunakan pemutik (semacam pisau kecil) dan pahat saja. Namun para pengerajin sekarang menggunakan serut yuyu (ketam) alat sebagai tambahan untuk mempercepat pekerjaan. Disebut serut yuyu, karena ketam tersebut bentuknya

seperti kepiting. Serut yuyu ini digunakan untuk menghaluskan pada bagian yang lebar, cembung dan agak datar. Pekerjaan ngerot ini hampir 40 % bisa diselesaikan dengan menggunakan serut dan proses kerjanya lebih cepat. Untuk menghaluskan pada bagian yang rumit menggunakan pemutik dikombinasikan dengan pahat, sehingga pada bagian-bagian yang rumit dapat juga dihaluskan. Karena tahap ini lebih banyak mengandalkan kemampuan dan keahlian teknik menggunakan serut, pemutik dan pahat, maka tahap ini disebut ngerot. Bentuk-bentuk detail sirip ikan, mata, mulut, atau cangkang kura-kura diselesaikan pada tahap ini sehingga wajah patung ikan atau kura-kura menjadi jelas dan terkesan selesai (lihat gambar no. 19).



Gambar no. 19  
Pengerajin I Wayan Dana Ngerot Patung Penyu  
tinggi 2 m.dengan alat Pemutik  
Foto : I Made Berata

e. Ngamplasin

Sebelum proses pewarnaan diawali dengan pengamplasan yang bersih, sehingga semua bagian dan permukaan betul-betul halus. Pengamplasan yang sempurna sangat memudahkan dalam finishing berikutnya. Pengamplasan yang

sempurna akan menghasilkan permukaan yang rata dan sangat halus serta mengkilat. Amplas atau glass paper yang digunakan no. AA 120 (gambar no. 20).



Gambar no. 20  
Pengerajin Sedang Ngamplasin Patung Ikan Paus kecil  
Foto : I Made Berata

f. Nyemir

Nyemir/*finishing* adalah proses terakhir dalam proses pembuatan kerajinan patung kayu. *Finishing* sangat menentukan kesempurnaan sebuah kerajinan patung. *Finishing* dalam kerajinan patung kayu ini menggunakan semir MAA. Sebelumnya semir terlebih dulu dicampur bensin agar mudah dalam menggunakan. Semir dioleskan secara transpsran sehingga serat kayu tetap muncul. Setelah kering digosok dengan sikat halus dan semir terkesan muncul dari dalam serta serat kayu kelihatan masih utuh (lihat gambar no. 21).





Gambar no. 21  
Ni Wayan Kesiman Sedang Nyemir Penyu tempat buah  
Foto : I Made Berata

#### **5.2.1.2 Proses Pembuatan kerajinan relief kayu**

Proses pembuatan kerajinan relief kayu ini melalui beberapa tahapan :

##### **a. Penyiapan bahan**

Sebelum proses pembuatan dilaksanakan diawali dengan penyiapan bahan baku. Pemilihan bahan yang tepat akan sangat menentukan kualitas kerajinan relief kayu. Dalam kerajinan relief kayu ini ada yang menggunakan kayu suar dan ada pula kayu jempinis karena miliki serat yang sangat indah dan menarik serta harganya murah. Kayu yang telah disiapkan dibelah atau dipecah dalam bentuk papan sesuai dengan kebutuhan/ukuran desain yang akan dibuat (gambar no. 22).



Gambar no. 22 Kayu Jempinis Bahan Baku Relief  
Foto : I Made Berata

b. Pembuatan sket/mal

Untuk memudahkan dalam pembuatan bentuk global kerajinan relief ini, maka diawali dengan pembuatan sket diatas karton sesuai dengan ukuran desain kerajinan diinginkan. Kemudian sket tersebut dipotong atau ditoreh/dilubangi sesuai dengan bentuk binatang yang dibuat, sehingga kelihatan seperti seluwet binatang (lihat gambar no. 23).



Gambar no. 23. Mal/Sket Relief Gajah  
Foto : I Made Berata



Gambar no 24.  
Bentuk Mal/Sket Relief Bingkai Cermin Motip Penyu  
Foto : I Made Berata

c. *Ngemal*

*Ngemal* (bahasa Bali) maksudnya menempelkan sket yang telah dilubangi diatas kayu papan yang telah disiapkan, dan goreskan dengan spidol mengikuti bentuk binatang sehingga gambar sket tadi tersalin diatas papan (teknik sablon). (Lihat gambar no. 25).



Gambar no. 25  
*Ngemal*/memindahkan sket diatas kayu papan Jempinis  
Foto : I Made Berata

#### d. Bentuk Global

Dalam tahapan ini adalah proses pembuatan bentuk global, maksudnya membuat bentuk-bentuk ikan atau kura-kura dengan cara melubangi atau memotong celah-celah bentuk binatang pada kayu papan dengan alat bor mesin, gergaji/jekso tangan. Untuk memudahkan prosesnya diawali dengan melubangi latar binatang yang akan hilang dengan menggunakan alat bor mesin. Selanjutnya memotong latar binatang tersebut sehingga kelihatan bentuk global relief binatang yang akan dibuat (lihat gambar no. 26).



Gambar no. 26  
Bentuk Global Relief Dolpin dengan bahan Kayu Jempinis  
Foto : I Made Berata



Gambar no 27. Bentuk Global Relief Motip Gajah  
Foto : I Made Berata

e. Bentuk detail

Tahap ini kelanjutan dari pembuatan bentuk global. Pada tahapan ini membuat bentuk-bentuk yang lebih detail. Dalam proses ini ketrampilan tangan sangat berperan. Masing-masing pengerajin memperlihatkan ketrampilan dan keahliannya dalam menggunakan alat. Dalam proses pembuatan bentuk detail ini dominan menggunakan pahat dengan berbagai jenis dan palu kayu/semati (*pengotok*) (lihat gambar no. 28).



Gambar no.28  
Ketut Pedas Membuat Bentuk Detail Relief Dolpin  
Foto : I Made Berata



Gambar no.29  
Bentuk Detail Relief dengan bahan Kayu Jempinis  
Foto : I Made Berata

f. *Ngerot*

Tahap ini masih dalam pembuatan bentuk detail yang halus dan alat yang digunakan adalah pemutik (semacam pisau kecil) yang dikombinasikan dengan menggunakan pahat, serut yuyu (kepiting). Karena tahap ini lebih banyak mengandalkan kemampuan dan keahlian teknik menggunakan ketam/serut, pemutik, maka tahap ini disebut *ngerot*. Ketem (serut yuyu) ini dipakai menghaluskan pada bagian-bagian yang cembung, lebar dan datar. Bentuk-bentuk detail sirip ikan, mata, mulut, atau cangkang kura-kura diselesaikan pada tahap ini sehingga wajah relief ikan atau kura-kura menjadi jelas dan terkesan selesai (lihat gambar no. 30)



Gambar no.30 Proses *Ngerot*  
Foto : I Made Berata



Gambar no.31 Relief Dolpin hasil Proses *Nerot*.  
Foto : I Made Berata

g. Ngamplasin

Sebelum proses pewarnaan diawali dengan pengamplasan, sehingga semua bagian dan permukaan menjadi halus. Pengamplasan yang sempurna sangat memudahkan dalam finishing berikutnya dan alat yang digunakan amplas/glass paper no. AA 120 (gambar no. 32)



Gambar no. 32. Pengerajin Sedang Ngamplasin Relief Kayu  
Foto : I Made Berata

h. *Nyemir*

*Nyemir/finishing* adalah proses terakhir dalam pembuatan kerajinan relief kayu. *Finishing* sangat menentukan kesempurnaan sebuah kerajinan relief tersebut. *Finishing* dalam kerajinan relief kayu ini menggunakan semir MAA. Sebelum dipakai semir MAA dicampur dengan bensin agar mudah dalam menggunakan. Semir dioleskan secara transparan sehingga serat kayu tetap muncul dan selanjutnya setelah kering digosok dengan sikat halus sehingga permukaan mengkilat dan serat kayu kelihatan masih utuh

### 5.2.2 Bentuk Produksi Kerajinan Patung, Relief Kayu di Desa Singakerta

Seni kerajinan kayu yang berkembang di Desa Singakerta berawal dari pengalaman pengerajin belajar dan melihat contoh yang telah ada dari pengerajin yang lebih duluan dengan melihat hasil karya seperti melihat hasil kerajinan yang telah ada. Melalui belajar dan melihat kerajinan tersebut dicoba membuat sket-skets dalam kertas, sehingga dapat menghasilkan desain bentuk dan jenis kerajinan yang kreatif untuk dapat diterapkan dalam produk kerajinan kayu. Bentuk dasar kerajinan kayu di desa Singakerta dibuat berbentuk ikan dan binatang kaki empat. Bentuk desain kerajinan yang dihasilkan ada yang dalam bentuk patung (tiga demensional) dan ada juga dalam bentuk relief dengan bahan dasar papan (dwi matra). Bentuk dalam konteks kerajinan patung dan relief merupakan wujud fisik karya seni rupa. Bentuknya dapat ditangkap atau dilihat secara visual oleh panca indera pengelihatan/mata (Mikke Susanto, 2002: 21).

Kerajinan patung dan relief yang tumbuh di desa Singakerta merupakan hasil olah kreatif para perajin yang diambil dari bentuk binatang kaki empat dan binatang laut. Kemampuan pengerajin mengolah bentuk-bentuk alam yang ada sehingga menghasilkan suatu perubahan wujud dengan berbagai kreasinya. Sony Kartika menjelaskan, *shape* (bangun) bisa berupa : (a) yang menyerupai wujud alam (*figur*), dan (b) yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (*non figur*). Keduanya akan bisa terjadi menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek sehingga bisa terjadi perubahan wujud yang sering disebut stilisasi, distorsi, transformasi, dan deformasi (2004: 102).



Kerajinan kayu yang merupakan kreasi pengrajin di desa Singakerta, menunjukkan adanya perubahan wujud yang berangkat dari stilisasi, transformasi sehingga menghasilkan produk dengan berbagai desain. Produksi kerajinan kayu di Desa Singakerta terdiri dari bentuk kerajinan patung dan kerajinan relief.

Produksi kerajinan kayu bentuk Patung (tiga dimensi) dan relief antara lain:

### **5.2.2.1 Kerajinan Kayu Bentuk Patung (tiga dimensi)**

#### **a. Tempat Botol Minuman Motip Kura-Kura**

Kerajinan ini diwujudkan dalam bentuk patung dengan motif kura-kura, ada yang dibentuk dengan dua ekor kura-kura yang saling berhadapan dengan sikap tangan yang sedang merangkul, dan ada pula yang dibentuk dengan seekor kura-kura. Bentuk tempat botol minuman ini dibuat dengan berbagai ukuran (lihat gambar no.33)



Gambar no 33. Tempat Minuman  
Foto : I Made Berata



Gambar no 34. Tempat Minuman satu ekor kura-kura  
Foto : I Made Berata

#### Bentuk Meja Hiasan

Bentuk kerajinan ini mengambil motif kura-kura dikombinasikan dengan bentuk permukaan meja. Meja hiasan ini diwujudkan dengan bentuk kura-kura yang sedang berdiri diatas batu karang serta siripnya dibuat melengkung keatas sebagai penyangga meja. Bentuk meja hias motif kura-pura ini diproduksi dengan berbagai ukuran dan tidak terbatas pada seekor kura-kura, namun ada juga dibuat dua atau tiga ekor kura-kura bahkan lebih sesuai dengan bentuk desainnya (lihat gambar no .37)



Gambar no. 35 Bentuk Meja hias motif satu ekor kura-kura  
Foto : I Made Berata



Gambar no.36  
Bentuk Meja Hias Kaca dengan motif tiga kura-kura  
Foto : I Made Berata

Tempat Buah Motif Kura-Kura



Gambar no.37  
Bentuk Tempat Buah Motif Kura-Kura  
Foto : I Made Berata



Gambar no. 38 Bentuk Tempat Buah Motip Penyu  
Foto : I Made Berata

#### Tempat Botol Minuman Motip Dolpin

Kerajinan ini merupakan kombinasi dari ikan lumba-lumba (dolpin) dengan berbagai gerakan ada yang menghadap ke bawah dan ekor menghadap keatas terkesan seperti tangan sedang memegang botol minuman dan ada pula lumba-lumba yang sedang bermain saling mendekatkan moncongnya dengan posisi badan melengkung sehingga melahirkan lubang ditengah sebagai tempat memasukan botol minuman. Ditengah-tengah dibuat lubang tempat memasukan botol minuman. Tempat botol minuman motip dolpin ini diproduksi dengan berbagai ukuran dan variasi desain (lihat gambar no. 39).



Gambar no. 39. Bentuk tempat minuman motif dua dolpin  
Foto: I Made Berata



Gambar no.40. Bentuk tempat minuman motif dua dolpin

### Tempat Minuman Motip satu Dolpin



Gambar no.41  
Bentuk Tempat Minuman Motip Satu Dolpin  
Foto : I Made Berata

### Tempat Serbet Kura-Kura

Desain Tempat Serbet ini dibuat dari komposisi dua ekor penyu yang sedang berjalan melayang miring dengan posisi yang sejajar saling berhadapan menuju satu arah sehingga melahirkan desain tempat serbet yang simetris (lihat gambar no.42)



Gambar No.42. Tempat Serbet Motip Kura-Kura  
Foto : I Made Brata

### Tempat Serbet Motip Dolpin

Desain Tempat Serbet ini mengambil bentuk dari kombinasi dua ekor dolpin yang dibuat sejajar dengan posisi badan melengkung, kedua mulut dan ekornya menghadap keatas serta diantara dua ekor dolpin tersebut tersedia ruang sebagai tempat serbet (lihat gambar no.43).



Gambar No.43. Tempat Serbet Motip Dolpin  
Foto : I Made Brata

### 8. Bentuk Ganjal Pintu

Ganjal Pintu ini dibuat dari seekor penyu atau seekor cecak yang sedang berjalan dengan posisi menuju satu arah ditempelkan pada ujung kayu yang berbentuk ganjal pintu. Bentuk penyu atau cecak berfungsi sebagai hiasan dan pegangan ganjal pintu (lihat gambar no.44).



Gambar No.44 Ganjal Pintu Motip Penyu  
Foto : I Made Brata



Gambar no 45. Gamjal Pintu Motip Cecak  
Foto : I Made Berata

#### Hiasan Ruang Motip Dua Dolpin

Bentuk ini ditampilkan dengan komposisi dua dolpin yang sedang berkomunikasi dengan posisi moncong menghadap keatas saling berhadapan dan kedua ekor sebagai tumpuannya (lihat gambar no.46).

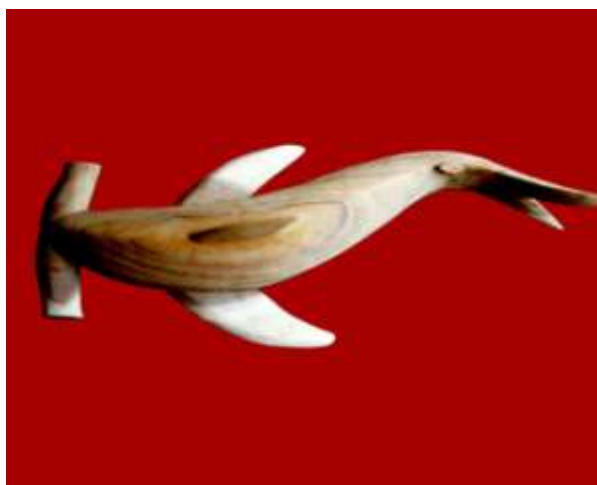




Gambar No.46. Hiasan Ruang Motip Dua Dolpin  
Foto : I Made Brata

#### Hiasan Ruang Motip Ikan Hiu Hamber

Bentuk hiasan ruang ini mengambil bentuk seekor ikan Hiu yang sedang menggeliat, ujung mulut dibuat seperti palang dang ekornya melengkung (lihat gambar no.47).



Gambar no.47 Hiasan Ruang Motip Ikan Hiu Hamber  
Foto : I Made Brata

### Bentuk Hiasan Ruang;

Mengambil bentuk beberapa ikan Hiu sedang bergerak dalam air menuju satu arah yang dikombinasi dengan karang laut sehingga mencerminkan suasana kehidupan laut yang damai ( lihat gambar no.48.



Gambar no.48. Desain Bentuk Hiasan Ruang Motip Ikan Paus  
Foto : I Made Berata

### Bentuk Hiasan Ruang Motip Dolpin

Mengambil beberapa bentuk ikan lumba-lumba dengan berbagai gerakan yang saling berkomunikasi satu sama lain disela-sela terumbu karang laut sehingga melahirkan komposisi yang dinamis, dan kerajinan ini dibuat dengan ukuran yang bervariasi ( lihat gambar no.49).



Gambar no.49. Bentuk Hiasan Ruang Motip Dolpin  
Foto : I Made Berata

Bentuk Hiasan Ruang,

Bentuk ini mengambil dari bentuk kura-kura dikombinasikan dengan bentuk ikan Pari yang bersayap lebar dengan ekor yang panjang sehingga melahirkan sebuah komposisi karya yang dinamis. Bentuk ini dibuat dengan berbagai ukuran ( lihat gambar no. 50).



Gambar no.50. Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu Dan ikan Pari  
Foto : I Made Berata



Gambar no.51. Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu  
Foto : I Made Berata



Gambar no. 52. Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu Dan ikan Paus  
Foto : I Made Berata



Gambar no.53 Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu Beralas  
Foto : I Made Berata



Gambar no.54. Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu Berukir  
Foto : I Made Berata



Gambar no.55. Hiasan Ruang Motip Paus Kombinasi akar Benalu  
Foto : I Made Berata



Gambar no.56. Bentuk Hiasan Ruang Motip ikan Hias  
Foto : I Made Berata



Gambar no.57. Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyu Tunggal dengan Relief  
Foto : I Made Berata



Gambar no.58. Bentuk Hiasan Ruang Motip Penyus Tiga  
Foto : I Made Berata

#### 5.2.2.2 Bentuk Produksi Kerajinan Relief Kayu

Bentuk Papan Nama Motip Kura-Kura

Papan nama ini mengambil bentuk lima ekor kura-kura dengan bervariasi gerakan yang dibuat saling berkaitan satu sama lain dan kura-kura yang di tengah paling besar sebagai tempat pahatan ALOHA sesuai dengan nama yang akan menggunakan papan nama ini (gambar no.59).



Gambar No.59. Papan Nama ALOHA Motip Kura-Kura  
Foto : I Made Brata



### Bentuk Papan Nama Motip Tokek

Papan Nama ini berwujud motif tokek dipahatkan pada punggungnya kombinasi pemandangan pantai dengan tulisan nama penggunanya (lihat gambar no.60).



Gambar no.60. Bentuk Papan Nama Motip Tokek  
Foto : I Made Berata

### Papan Nama Motip Dolpin

Papan ini dibuat dengan mengambil bentuk tiga ekor ikan lumba-lumba yang bergerak searah membentuk garis melengkung sehingga terkesan suasana kehidupan keluarga ikan yang damai. Pada badan ikan paling besar dipahatkan huruf sesuai dengan nama yang akan menggunakan papan nama ini (gambar no.61)



Gambar No.61. Bentuk Papan Nama Dolpin  
Foto : I Made Brata



Gambar no.62. Bentuk Papan Nama Motip Penyu  
Foto : I Made Berata

### **Relief Bingkai Cermin**

Relief ini sengaja dirancang oleh pengerajin untuk bingkai cermin yang mengambil motif ikan lumba-lumba, penyu, cecak/tokek, dikombinasikan dengan bentuk lain sehingga melahirkan bentuk bingkai cermin yang menarik dengan berbagai ukuran (lihat gambar no.63).

Bingkai Cermin Motip Dolpin



Gambar no.63. Bentuk Bingkai Cermin Kombinasi Dua Ekor Dolpin  
Foto : I Made Berata

### Bingkai Cermin Motip Kura-Kura



Gambar no.64. Bentuk Bingkai Cermin Komposisi Tiga Ekor Penyu  
Foto : I Made Berata

### Relief Hiasan Dinding Motip Dolpin

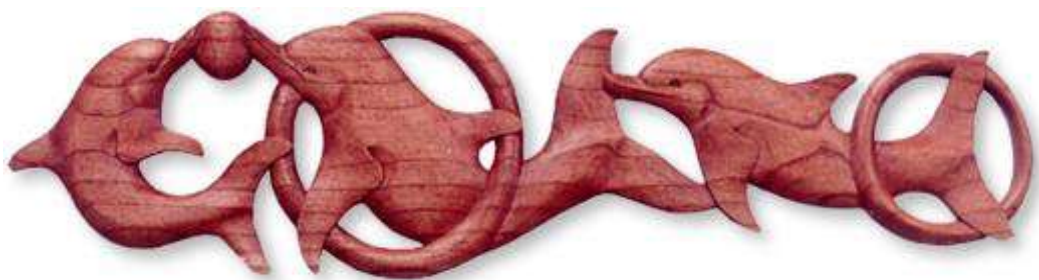
Mengambil motif sembilan ikan lumba-lumba dikomposisikan dengan gerakan yang searah. Bentuk ini ditampilkan untuk hiasan tembok yang oleh pengerajinnya sering disebut *be pitu* (tujuh ikan) dan selain itu ada juga diproduksi *be sia* (sembilan ikan), *be telu* (tiga ikan), *be besik* (satu ikan), *be lima* (lima ikan), Dolpin Main Bola, (gambar no.65).



Gambar no.65. Desain Relief Dolpin (*Be pitu*)  
Foto : I Made Berata

#### Desain Relief Dolpin hiasan dinding

Komposisi bentuk ikan lumba-lumba yang sedang masuk lingkaran ring dan yang menggambarkan gerak ikan-ikan yang sedang bermain bola sehingga melahirkan gerakan ikan yang lucu dan dinamis (gambar no.66).



Gambar no.66. Desain Relief Dolpin Hiasan Dinding  
Foto : I Made Berata



Gambar no.67. Bentuk Hiasan Ruang Motip ikan Paus Tiga  
Foto : I Made Berata

k. Desain Bentuk Relief Gajah

Relief ini menggambarkan segerombolan gajah sedang berjalan menuju satu tempat dengan motif gerak hampir sama. Untuk mencapai kesan indah bentuk gajah dibuat bervariasi dan dalam produksinya dibuat dengan berbagai ukuran (gambar no.68).



Gambar no.68 Bentuk Relief Gajah lima  
Foto: I Made Berata



Gambar no. 69. Bentuk Relief Gajah Telu  
Foto : I Made Berata



Gambar no.70. Bentuk Relief Gajah Induk dan Anak  
Foto : I Made Berata

### Relief Bentuk Kupu-Kupu

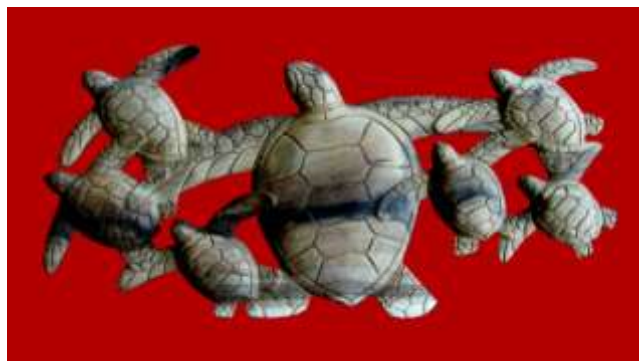
Relief kupu-kupu ini mengambil bentuk kupu-kupu yang sedang beterbangan menuju kearah yang berlawanan. Bentuk kupu-kupu dibuat hampir sama sejajar sehingga terkesan komposisinya simetris. Desain ini produksi dalam berbagai ukuran (gambar no.71).



Gambar no.71. Desain Relief Bentuk Kupu-Kupu  
Foto: I Made Berata

### Relief Motip Kura-Kura

Relief ini gambaran dari sekelompok induk kura-kura bersama anaknya di air dengan semua siripnya terbentang sehingga terkesan seperti sedang melayang menuju satu tempat dengan motif gerak hampir sama. Untuk mencapai kesan dinamis bentuk kura-kura dibuat bervariasi dan induk di tengah sebagai fokus. Dalam produksinya dibuat dengan berbagai ukuran (gambar no.72).



Gambar no.72. Relief Motip Kura-Kura  
Foto: I Made Berata

### 5.2.3 Fungsi Kerajinan kayu di Desa Singakerta

Seni Kerajinan adalah komponen produk seni yang dibuat melalui ketrampilan tangan untuk tujuan sebagai kebutuhan hidup manusia. Berdasarkan

pengertian itu, kerajinan merupakan hasil suatu produk ketrampilan seni yang dibuat oleh manusia. Bentuk-bentuk produksi kerajinan memiliki fungsi untuk memperindah ruangan atau barang penghias ruang. Benda produk kerajinan tersebut diharapkan menjadikan ruangan semakin indah. Barang-barang produk kerajinan kayu tersebut memiliki fungsi sebagai berikut :

### 5.3.1 Fungsi Estetis

Fungsi estetis merupakan fungsi murni untuk memperindah atau mempercantik suasana ruang. Fungsi yang demikian itu nampak jelas pada produk-produk kerajinan relief dan kerajinan patung yang diproduksi di daerah Singakerta, dan menggunakan media kayu yang banyak menekankan nilai estetisnya. Estetis yang dimaksud adalah keindahan yang tampak secara fisik dapat dinikmati oleh indria pengelihatannya secara nyata.

Dalam buku *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*, dijelaskan bahwa estetika adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, semua aspek dari yang disebut *ke-indahan*.

Misalnya apakah artinya *indah?*, apakah yang menumbuhkan rasa indah itu?, Dari mana datangnya rasa indah itu?, Apa yang menyebabkan barang yang satu indah dan yang lain tidak?, Dan apa sebabnya yang dirasakan oleh orang yang satu indah dan tidak dirasakan keindahannya oleh orang yang lain? (Djelantik, 1990: 6).

Selanjutnya Djelantik juga menyatakan, benda seni yang menjadi sasaran analisis estetika atau keindahan setidaknya mengandung tiga aspek dasar seperti *wujud* atau *rupa* yang mempunyai dua unsur utama ; bentuk/*form*, dan susunan/*structure*, *bobot* atau *isi* yaitu aspek utamanya suasana/*mood*, gagasan/*idea*,



ibarat, pesan/*message*, dan *penampilan* (hasil dari tiga unsure; bakat/*talent*, ketrampilan/*skill*, sarana/*medium* (1990: 14).

Sedangkan Murdana (2001: 19) menjelaskan, estetik menyangkut persoalan-persoalan keindahan yang dapat menimbulkan pengalaman tertentu dan dapat memuaskan jiwa penikmatnya.

Dalam *Hermeneutika, Estetika, Dan Religius Esai-Esai Sastra Sufistik dan Seni Rupa* juga dijelaskan, estetika membicarakan objek-objek estetik, kualitas karya seni serta pengaruhnya terhadap jiwa manusia yaitu perasaan, imajinasi, alam pikiran dan intuisi. Apabila karya seni dikaitkan dengan spiritual dan agama tertentu, pencipta mestilah memahami dan menghayati spiritual dan agama tersebut (Hadi, 2004: 227). Dalam konteks tersebut, Melvin Rader menjelaskan, bahwa keindahan itu dihasilkan oleh hakikat yang diungkapkan atau berhasilnya cara pengungkapan. Cara pengungkapan itu yang harus indah, seni (dalam Somardjo, Jakob 2000: 26).

Djelantik (1990: 2) menjelaskan, *indah* dapat menimbulkan pada jiwa manusia rasa senang, rasa bahagia, rasa tenang, rasa nyaman, dan bila kesannya lebih kuat akan membuat terpaku, terharu, dan timbul keinginan untuk menikmati kembali.

Terkait dengan pernyataan tersebut, pengalaman estetis itu mencakup di dalamnya nilai-nilai keindahan yang dapat memberikan pengertian bahwa cakupan estetik bisa beraneka ragam nilai. Nilai yang dimaksud disini adalah suatu ciri yang melekat pada sesuatu yang dapat menimbulkan perasaan tergugah. Apabila sebuah benda disebut indah, hal itu berarti ciri suatu nilai yang dapat melekat padanya. Teori estetika di atas dalam konteks penelitian ini digunakan untuk mengkaji keindahan hasil produksi seni kerajinan di desa Singakerta. Karena kerajinan kayu merupakan bentuk ungkapan keindahan dan ketrampilan tangan, maka dalam

menganalisisnya juga menyangkut keindahannya dari aspek ilmiah (misalnya hubungan antar elemen atau unsur yang ada untuk membangun struktur kerajinan kayu tersebut).

Fungsi estetis kerajinan kayu di desa Singakerta yaitu produk kerajinan patung kayu, relief kayu yang mengambil tema binatang kaki empat dan binatang laut. Kerajinan kayu tersebut banyak berfungsi sebagai hiasan interior bangunan. Nilai keindahan yang melekat pada hasil kerajinan kayu merupakan pengorganisasian unsur-unsur estetis yang ditimbulkan

## **2. Fungsi Pakai**

Fungsi pakai yang dimaksud adalah selain memperindah ruang, produk kerajinan kayu tersebut juga berfungsi pakai. Pada umumnya produk-produk kerajinan tersebut bersifat multi fungsi. Produk kerajinan kayu di Desa Singakerta tersebut tetap mempergunakan motif binatang kaki empat dan binatang laut seperti tempat minuman dengan motif kura-kura, motif dolpin, tempat abu rokok dengan motif kura-kura, dan lain-lainnya. Kerajinan kayu berfungsi pakai ini sampai sekarang oleh pengerajin di desa Singakerta masih tetap diproduksi dan bahkan lebih dikembangkan lagi desainnya.



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Pertumbuhan kerajinan kayu di Desa Singakerta mengalami peningkatan pergerakan dari tahun ke tahun mengalami perubahan bentuk yang sangat cepat. Dimana pergerakannya diawali dari tahun 1960-an baru berkembang bentuk kerajinan patung yang berangkat dari bentuk-bentuk tradisi, dan kerajinan relief kayu dengan tema tokoh pewayangan dari cerita mahabrata yaitu Kresna.

Berkisar tahun 1970-an berkembang relief kayu dengan tema pewayangan jugayaitu kop Rama dan Sita. Dalam kurun waktu empat tahun-an terjadi pertumbuhan desain kerajinan relief kayu yang sangat cepat.

Sekitar Tahun 1975-an patung kayu penari janger dikembangkan menjadi desain kerajinan relief kop janger. Panampilan relief kop janger ini tidak dapat berdiri sendiri, karena sesuai dengan desainnya difungsikan sebagai hiasan pada dinding/tembok. Tahun 1980-an berkembang kerajinan relief kayu bentuk flora dan fauna seperti bingkai cermin, sketsel (penyekat ruang) dll.

Kira-Kira tahun 1990-an di desa Singakerta berkembang jenis kerajinan patung jenis burung seperti burung bangau.

Kemudian kerajinan patung bentuk binatang laut seperti ikan lumba-lumba (dolpin), kura-kura, ikan pari, ikan paus, dll. Dari bentuk kerajinan patung binatang ini dikembangkan ke dalam bentuk kerajinan relief kayu binatang kaki empat seperti relief gajah, relief tokek/cecak), dan binatang laut; relief ikan lumba-lumba (dolpin), relief penyu/kura-kura) dengan berbagai desainnya.

Dinamika pertumbuhan kerajinan di Desa Singakerta sangat tinggi dari tahun ke tahun ada perubahan desain, tema, motif, yang selalu berpegangan pada prinsip-prinsip pertumbuhan. Sehingga sampai saat ini Desa Singakerta dikenal sebagai sentra kerajinan kayu motif binatang. Kerajinan kayu ini merupakan ciri khas produksi Desa Singakerta yang tidak ada di daerah lain.

**Saran.**

1. Setelah peneliti melakukan pengamatan di lapangan ternyata banyak bentuk-kerajinan patung motif binatang laut seperti ikan lumba-lumba (dolpin), kura-kura, ikan pari, ikan paus, dan kerajinan relief kayu motif binatang kaki empat; relief gajah, relief tokek/cecak), serta motif binatang laut; relief ikan lumba-lumba (dolpin), relief penyu/kura-kura) dengan berbagai desainnya. Hal ini perlu dipelihara, digali dengan cara melakukan penelitian lebih banyak dan mendalam, sehingga kita lebih banyak dapat memahami jenis kerajinan, khususnya kerajinan kayu yang menjadi kekuatan kehidupan ekonomi masyarakat.
2. Untuk mengantisipasi dan mempertahankan harga serta menghindari perang tarif diantara pengerajin, maka perlu dibentuk suatu wadah atau koperasi kerajinan yang anggotanya dari masyarakat pengerajin sendiri.
3. Khusus bagi Pemerintah daerah bidang Perindustrian perlu memperhatikan kehidupan seni kerajinan kayu ini, karena ini merupakan aset besar untuk kehidupan ekonomi masyarakat. Perindustrian perlu memberikan perhatian lebih banyak terhadap kerajinan kayu di desa ini.

