

## DESAIN DALAM GAYARAGAM KERAJINAN SESUAI KONSTELASI ZAMAN

oleh  
I Ketut Sunarya

### Abstrak

Pola kehidupan masyarakat yang tumbuh dan berkembang berusaha menyesuaikan diri dengan konstelasi modern sejalan dengan era globalisasi dewasa ini. Kebutuhan akan sesuatu produk semakin meningkat, kebutuhan masyarakat semakin kompleks yang cenderung sebagai masyarakat konsumtif praktis. Cenderung orang menuntut suatu produk yang enak dilihat maupun dipakai dengan pengeluaran anggaran yang sangat terbatas, yakni suatu produk yang sering disebut dengan barang murah meriah. Salah satu produk yang tidak lepas dari pendapat di atas adalah kerajinan.

Pada dasarnya kelahiran kerajinan terkonsep dari suatu kebutuhan baik untuk kebutuhan diri sendiri si pembuat atau kebutuhan lingkungannya, sampai pada dewasa ini peranan kerajinan merupakan salah satu andalan penambah devisa negara selain non migas.

Terbentuknya kerajinan tidak bisa lepas dari keprigelan tangan, ketekunan (sabar), namun pada perkembangan dewasa ini keprigelan tangan dan ketekunan perajin sedikit demi sedikit sudah diganti dengan mesin, seperti mesin bubut, mesin pelobang, (jigsaw) bahkan sampai pada mesin ukir.

Semakin berkembangnya masyarakat tuntutan akan gaya ragam kerajinan sebagai suatu kebutuhan semakin meningkat. Maka keterbatasan mesin sebagai alat untuk menciptakan kerajinan yang berbentuk, baru (motif baru) merupakan tanggung jawab Empu atau Kriyawan.

Empu atau Kriyawan sebagai perancang kerajinan (designer) yang dibantu oleh Perajin harus tanggap terhadap perkembangan zaman, selain itu tanggung jawab melestarikan seni tradisional yang bersifat adiluhung jangan ditinggalkan.

Keberadaan Empu atau Kriyawan dan Perajin sangat diperlukan untuk setiap menjadi pelari beranting tanggung jawab atas warisan kerajinan yang bersifat adiluhung. Tanggung jawab sebagai pelestari dan mengembangkan gayaragam kerajinan berorientasi zaman.

## Pendahuluan

Sejalan dengan istilah yang dipakai dalam perdagangan "Pembeli adalah raja", raja yang berhak memilih dan menentukan keinginannya, maka produk kerajinan tidak satu perkembangannya tidak bisa lepas dari pasar atau konsumen. Produk yang diciptakan dan disiapkan dijual kepada konsumen/pembeli harus juga mengikuti hukum istilah tersebut. Hal ini merupakan suatu tantangan yang harus dijawab oleh Empu atau Kriyawan dituntut untuk kreatif, kreatif yang inovatif dengan tidak meninggalkan bahkan merembutkan diri atau acuh tak acuh sebagai generasi penerus estetik warisan yang bersifat adhi luhung tersebut. Karena generasi sekarang bertanggung jawab selain pelestari juga mengembangkan dalam arti kekayaan bentuk dengan perkembangan zaman.

### A. Pengertian Desain Hubungannya dengan Kerajinan

Kerajinan sendiri merupakan karya yang membawakan aspek budaya bangsa atau estetika pada benda-benda pakai juga memiliki kompetensi yang mengangkut berbagai kualitas yang mengantarkan terjadinya peristiwa masa lalu. Kerajinan tercipta karena tuntutan kebutuhan akan fungsi atau kegunaan, sehingga kerajinan juga disebut dengan seni guna atau seni pakai, maka dalam pembuatan atau pun penciptaan kerajinan harus baik. Baik yang dimaksud disini adalah kerajinan harus memenuhi kriteria-kriteria yaitu kegunaan, estetika dan juga ekonomis (M. Soehadji, 1988: 1), maka penciptaan kerajinan tidak bisa lepas dari desain atau perancangan. Desain akan menghasilkan bentuk-bentuk obyek yang bernilai dan dibutuhkan oleh masyarakat, nilai tersebut tidak saja semata-mata terletak pada bentuk visualnya saja, tetapi terjadi karena adanya hubungan struktur dengan fungsional sebagai sistem yang terpadu (But Muchtar, 1985:3). Lebih lanjut dijelaskan oleh Joko Mulyono (1977:63) bahwa desain (berasal dari Bahasa Inggris design) yang berarti rencana atau rancangan atau perancangan karya yang menghasilkan daya guna, daya tarik dan daya jual yang dapat dipertanggung jawabkan. Desain akan mencari jawaban permasalahan serta untuk apa dan bagaimana membuatnya dengan proyeksi yang luas (Kenji Ekuon, 1986 : 89)

Sementara itu Imam Buchori Zainuddin (1986 : 81) menyatakan bahwa desain pada hakikatnya merupakan pencaharian mutu yang

lebih baik, baik dari segi material maupun bahan, teknik, performasi, bentuk dan semuanya baik secara bagian perbagian atau secara keseluruhan. Sehingga kesempurnaan dari kerajinan dapat dilihat dari kesempurnaan desainnya. Desain yang baik merupakan yang tak ada satupun lagi yang dapat ditambahkan ataupun dikurangi tanpa menyebabkan suatu kehampaan ataupun kehilangan bahkan kekurangan dalam suatu karya (Kennet F. Bates, 1970. Dikutip oleh : M Soehadji, 1973 : 13).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa: peranan perancangan (desain) dalam kerajinan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Keberhasilan perancangan (desain) merupakan kunci keberhasilan dalam penciptaan kerajinan. Karena merancang (mendesain) merupakan kegiatan untuk pemecahan masalah yang diarahkan untuk mencapai tujuan atau sasaran.

## **B. Dimensi Gerak Desain**

Kegiatan merancang (mendesain) pada garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua yaitu desain benda-benda praktis atau non fungsional dan benda-benda nonpraktis atau non fungsional yang sering disebut dengan desain dekoratif. Perancangan (desain) praktis merupakan desain yang selalu berurusan dengan kegunaan secara fisik manusia atau disebut juga dengan barang pakai seperti pakaian, lampu, gelang, meja, kursi, topi, sepatu, dan lain sebagainya. Sedangkan desain dekoratif atau nonfungsional merupakan desain (rancangan) sebagai elemen pembantu dan penghias untuk mencapai keindahan baik yang secara sendiri ataupun yang diterapkan pada benda pakai. Penerapan ini diharapkan dapat menambah nilai suatu produk kerajinan, baik keindahannya, kemegahan sehingga dapat meningkatkan harganya.

Kalau diperhatikan perkembangan dewasa ini Perancang (desain) secara sadar ataupun tidak sadar mengelompokkan menjadi dua kelompok, seperti diungkapkan oleh John S. Nimpoeno (1986 : 59) bahwa:

Perancang tradisional dengan wawasan serta orientasi pada nilai-nilai kebudayaan daerah, yang berkaitan dengan bentuk, warna, gerak dan strukturnya.

Kelompok yang kedua yaitu yang menamakan dirinya perancangan seni guna modern, yang melandasi proses perancangan-

nya atas dasar fungsionalisme dan strukturalisme, yang bagi mereka identik dengan pengertian modern.

Namun pada dasarnya kedua kelompok tersebut mempunyai tanggung jawab masing-masing. Perancang (Desainer) yang berwawasan tradisional merupakan perancang (desainer) yang bertanggung jawab sebagai pelestari seni kerajinan yang bersifat *adhiluhung*, areal penggarapannya berkisar pada lingkungan adat dan agama. Perancang ini mengungkapkan atau menggali seni-seni kerajinan yang hampir hilang, sedangkan perancang (desainer) seniguna modern menciptakan kerajinan sesuai kebutuhan pasar, tuntutan konsumen menjadi dasar pikir penciptaan kerajinan.

Lebih jauh Adi Wicaksono (1993 : 8), menyatakan bahwa : Produk yang bertitik tolak pada adat dan agama disebut dengan produk yang berdimensi filosofis, sedangkan yang bertitik tolak pada pasar atau tuntutan zaman disebut dengan produk yang berdimensi kultural. Pada dimensi filosofis kemudian disebut dengan gerakan holisme dan pada dimensi kultural disebut dengan gerakan post modern. Post modern perkembangannya pada wilayah kreatif yakni semua produk yang disebut suatu rasional dari budaya massa atau masyarakat konsumtif.

Dimensi kultural dengan gerakan post modern yang perkembangannya pada wilayah kreatif sejalan dengan tuntutan pasar-pasar disebut dengan "Kitch". Munculnya kitch seiring dengan kemajuan industri (Sumartono, 1989 : 5).

Kitch merupakan seni bungkus, komersial yang spesial dibikin untuk selera penduduk kota yang setengah-setengah ( Umar Kayam, 1981:1-2). Konsumen kerajinan / kitch membeli kerajinan tidak melakukan ritual konfirmasi penuh, tetapi hanya sekedar untuk hiburan, rindu atau nostalgia pada suasana lama.

Kitch merupakan kerajinan yang dijajakan, diperdagangkan atau digelar pada daerah-daerah wisata, nampaknya produk ini tidak dapat dielakkan dalam kebutuhan orang-orang kota, bahkan dalam perkembangan dewasa ini produk kerajinan (kitch) merupakan salah satu andalan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan.

### **C. Kerajinan dan Wisatawan**

Adapun yang dimaksud dengan wisatawan dalam kajian ini adalah setiap orang yang bepergian dari tempat tinggalnya untuk berkunjung ke tempat lain, dengan menikmati perjalanannya dan tempat yang menjadi obyek kunjungannya. Aktivitasnya dalam kunjungan tersebut bisa saja sekedar menghabiskan waktu liburan atau pun melakukan perjalanan yang ada hubungannya dengan adat dan agama, mencari kesegaran jasmani dan rokhani. Wisatawan tidak ada sangkut pautnya dengan mencari nafkah atau mencari untung (berdagang), karena berwisata pada hakekatnya mencari kesenangan.

Makin banyak wisatawan berkunjung ke obyek-obyek wisata, peranan kerajinan sebagai pelengkap pemenuh kepuasan wisatawan tak bisa dilepaskan. Hal ini dapat dibuktikan dengan makin bertambahnya warung seni (art shop), pedagang kaki lima, dagang asongan sampai kepada banyaknya gallery-gallery yang menyediakan produk kerajinan di setiap jalur pariwisata.

Mengingat kegiatan wisatawan yang selalu ingin mengetahui atau berkunjung ke banyak obyek, dan karena terbatasnya waktu maka, suatu produk kerajinan yang formatnya tidak terlalu besar dan mudah dibawa merupakan dasar pikir Empu/Kriyawan dalam merancang kerajinan. Untuk menyasati kerajinan yang cukup besar dan agar mudah dibawa dalam perjalanan atau pun pengiriman barang tersebut ke tempat tinggalnya semakin mahal yang harus dikeluarkan.

Di samping hal-hal tersebut diatas, hasil yang dilakukan oleh Direktorat Jendral Pariwisata dan Direktorat Industri Kecil melalui Proyek Bimbingan Industri Kecil (BIPIK) tahun 1978 membuktikan hal-hal berikut :

- a. Menurut katagori souvenir, benda-benda yang banyak digemari oleh para pembeli (dalam dan luar negeri) adalah benda-benda hiasan yang berbentuk benda seni serta mempunyai motif tradisional.
- b. Benda-benda souvenir yang banyak digemari wisatawan asing adalah benda-benda yang proses pembuatannya melalui keterampilan tangan dan seni kerajinan tradisional dengan peralatan yang sederhana.
- c. Dilihat dari segi mendesain, benda-benda souvenir yang digemari ialah benda-benda yang mempunyai ciri-ciri khas

daerah/kerakyatan serta benda-benda klasik. (Soekarsono, 1981:4).

Namun kurangnya wawasan Empu atau Kriyawan dan Perajin serta kurangnya tanggung jawab terhadap perkembangan kerajinan yang hanya mengandalkan menjiplak atau memperbanyak bentuk-bentuk yang sudah ada tanpa memperhatikan kualitas mengakibatkan kerajinan di pasaran menjadi menumpuk dan terjadilah persaingan harga yang dengan konsep penting laku, hal ini mengakibatkan merosotnya harga kerajinan.

Perindustrian membentuk suatu wadah untuk mengangkat atau meningkatkan mutu kerajinan baik dari segi kualitas, maupun kekayaan gaya-ragam (bentuknya, fungsinya, warnanya dan lain sebagainya). Wadah ini bernama Dewan Kerajinan Nasional (DEKRANAS), walaupun jauh sebelumnya di Daerah Istimewa Yogyakarta sudah ada wadah yang menangani kerajinan, hal ini dijelaskan oleh : RJ. Katamsi, lewat Tashadi dan B.Sularto (1981 : 84) bahwa pada tahun 1929 di Yogyakarta sudah berdiri sebuah yayasan yang menangani peningkatan mutu kerajinan, yayasan ini bernama Yayasan Pakaryan Ngayogyakarta. Yayasan ini pada dasarnya mendorong pertumbuhan kerajinan di masyarakat, yang harapannya kerajinan dapat dipakai sebagai sumber penghidupan bagi masyarakat luas.

Dewasa ini dalam wadah DEKRANAS diharapkan tumbuh perancang (desainer) kerajinan yang potensial, kreatif dan penuh tanggung jawab terhadap pembinaan nilai-nilai budaya bangsa, karena menurut TAP MPR No.II/MPR/1983. Tentang GBHN dijelaskan bahwa :

Nilai budaya bangsa Indonesia yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa harus dibina dan dikembangkan guna memperkuat penghayatan dan pengamalan Pancasila, mempertebal kepribadian bangsa, mempertebal rasa harga diri dan kebangsaan nasional serta meperkokoh kesatuan.

Hal ini tercermin dalam salah satu kegiatan tahunan DEKRANAS yaitu mengadakan limbah kerajinan dengan mencari ciri khas daerah, *Lomba Cenderamata Khas Daerah*.

Selain itu tak kalah pentingnya juga diadakannya seminar-seminar tentang kerajinan, pameran kerajinan baik dari tingkat daerah sampai tingkat internasional, pemberian penghargaan dari Pemerintah daerah maupun Pusat, semuanya itu untuk memacu Empu atau Kriyawan dan Perajin untuk menciptakan kerajinan-kerajinan baru yang bertolak dari konsep khas daerah berpacu dengan arus perkembangan zaman yang berpandangan pasar wisatawan.

Sehingga produk kerajinan yang tercipta tersebut bukan saja

merupakan tanggung jawab Empu atau Kriyawan dan Perajin sebagai pelestari seni kerajinan yang bersifat *adhiluhung* namun juga merupakan tanggung jawab terhadap perkayaan gayaragam kerajinan yang sesuai dengan konstelasi pasar.

#### **D. Desain Produk dalam Industri kerajinan**

Industri lahir karena adanya tuntutan kebutuhan akan bahan ataupun barang jadi yang lebih murah serta cepat dibandingkan dengan cara produksinya secara konvensional atau tradisional yang sering disebut dengan cara manual (Bondan H.S., 1988 : 1-2). Akibat makin berkurangnya kontribusi di sektor pertanian, maka sektor kerajinan menjadi motivasi yang sangat diandalkan untuk dapat dipakai sebagai sumber industri baik yang berskala kecil sampai besar. Ahadiat Joedawinata (1990 : 11) menyatakan bahwa untuk dapat membuat sektor kerajinan berperan sebagai sumber penghasilan yang cukup, maka sektor ini perlu diperbaiki dan diperkuat agar meningkatkan jumlah kualitas produksinya, disamping tersedianya pasar yang menampungnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, lebih lanjut di kemukakan pula oleh Imam Buchori Zainuddin (1990 : 7) sebagai berikut :

Bila kita simak perjalanan sejarah industri di berbagai negara seperti : Jepang, Skadinavia, Inggris, Jerman Barat, Amerika Serikat, Perancis, umumnya perjalanan industrinya dimulai dengan rasionalisasi kerajinan (*craft*), yakni bagaimana memproduksi benda yang dibuat dengan kecermatan, keterampilan, kehalusan, dan kespesifikasikan buatan tangan itu menjadi produk yang dapat dilipat gandakan tetapi dengan tetap sama.

Dalam hal ini upaya yang ditempuh dalam merasionalisasikan kerajinan yakni dengan cara-cara revolusi kerajinan, dengan upaya yang ditempuh sebagai berikut:

1. Kerajinan dikerjakan perbagian, yang dimaksudkan yaitu dalam proses pelaksanaan pembuatan kerajinan sistem pembagian tugas disesuaikan dengan keahlian tiap-tiap perajin, seperti ahli pahat, ahli meraut, ahli mengampas, ahli mengecat dan lainnya, sehingga pemanfaatan tingkat keahlian perajin dapat dicapai secara optimal.
2. Pemanfaatan tenaga mesin yang tepat, yang dimaksudkan yaitu pengejaan kerajinan peranan mesin sebagai alat penunjang dalam kelancaran pelaksanaan kerja sangat penting. Pemanfaatan tenaga mesin dengan maksud agar tercapai suatu produk yang cepat dalam model yang sama, seperti membubut, memotong, melobang, mengampas bahkan sampai pada pewarnaan kerajinan. Namun bagian-

bagian tertentu yang tidak seperti perakitan, pemberian asesoris atau hiasan yang tidak dapat dikerjakan dengan mesin dikerjakan secara manual.

### Penutup

Dengan bertitik tolak dari uraian sederhana di atas dapat di kemukakan bahwa kerajinan tercipta terkonsep dari kebutuhan baik untuk diri pribadi maupun untuk masyarakat. Peranan desain dalam penciptaan kerajinan tidak dapat dipisahkan, karena keberhasilan perancangan (desain) merupakan kunci keberhasilan dalam penciptaan kerajinan. Merancang (mendesain) merupakan kegiatan untuk pemecahan masalah yang diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Mekanisme industri kerajinan yang tumbuh karena tuntutan pasar mengharuskan perajin tidak saja memakai tenaga manusia namun juga tenaga mesin, sehingga hal ini merupakan salah satu tantangan bagi perancang kerajinan dalam perwujudannya menyesuaikan dengan keterbatasan mesin, dengan hasil tetap menampilkan ciri khas suatu daerah.

Keberadaan Empu atau Kriyawan dan Perajin untuk siap menjadi pelari beranting yang bertanggung jawab atas warisan seni kerajinan yang adiluhung. Bertanggung jawab sebagai pelestari dan juga memperkaya gayaragam kerajinan yang selalu sesuai dengan konstelasi zaman.

### Daftar Pustaka

- Adi Wicaksono. 1993. *"Seni Ritual dan Budaya Massa"*. Kedaulatan Rakyat. Minggu Legi, 11 Jili.
- Agus Sachari (ed), 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Ahadiat Joedawinata. 1990. *"Sejarah dan Pendidikan Kriya di Indonesia"*. Makalah. ISI, 28-29 Mei.
- Bondan HS. 1988. *Desain Interior dan Perkembang Industri Bangunan*. Yogyakarta : STKMISI.
- But Muchtar. 1985. *"Pertemuan Konsorsium Pendidikan Tinggi"*. Makalah. Jakarta : Tanpa Penerbit.

- Hassan Shadily. 1982. *Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta : Ichtiar Baru Van Hoeve.
- Kasjanto dan Sapardi Djoko Damono (ed). 1991. *Tifa Budaya*. Jakarta : Lembaga Penunjang Pembangunan Nasional (LEPPENAS).
- Soedarso, RM. 1986. "*Dampak Pariwisata Terhadap Seni di Indonesia*". Pidato Dies ISI. Yogyakarta : Tanpa Penerbit.
- Soehadji, M. 1979. *Desain Dan Masalahnya. Paper*. Yogyakarta : STSRI "ASRI".
- Soekarsono. 1989. *Peranan Pariwisata Dalam Membina Seni Kerajinan Sebagai Barang Souvenir*. Jakarta : Direktorat Jendral Pariwisata.
- Sumartono. 1989. "*Aspek Bentuk Dalam Desain Pasca Modern Yang Tak Dapat Terikat Pada Zaman*". Makalah dibacakan saat Dies ISI II. Yogyakarta : Tanpa Penerbit.
- Tashadi dan B. Sularso. 1981. RJ. Katamsi Martorahardjo. "*Laporan Hasil Kerja Pengabdian*". Yogyakarta : Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional, Depdikbud.
- Umar Kayam. "*Kreativitas Dalam seni dan Masyarakat Suatu Dimensi Dalam Proses Pembentukan Nilai Budaya Dalam Masyarakat*". Analisis Kebudayaan. Jakarta : Departemen P dan K.