

## DESAIN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT DESA ARJOWILANGUN

Prisca Amelia<sup>1</sup>, Harijati Purwaningsih<sup>2</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Indonesia<sup>1</sup>  
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Indonesia<sup>2</sup>

E-mail:

[prisca\\_amelia@student.umaha.ac.id](mailto:prisca_amelia@student.umaha.ac.id)<sup>1</sup>

[harijati\\_purwaningsih@student.umaha.ac.id](mailto:harijati_purwaningsih@student.umaha.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*Indonesia is a country with many cultures, one of which is folklore. There are many ways to preserve folklore by attracting the interest of the younger generation, one of which is to turn the folklore into a comic. One of them is by bringing up folklore stories from Arjowilangun Village, Malang. In an increasingly advanced era, the use of gadgets is increasing rapidly, by using gadgets it is easier to preserve folklore. The creation of a comic in digital form so that it is easier for younger people to read, access and distribute it.*

*To create digital comics, qualitative methods are used to obtain data sources. Qualitative methods are easy to find data results that are in accordance with the wishes of the researcher, because by describing them in detail. To obtain appropriate data, data were collected by means of interviews with residents in Arjowilangun Village, observations around the village, and documentation. After getting the data, data analysis was carried out, then a SWOT analysis was used to find the advantages and disadvantages in making digital comics about Arjowilangun Village.*

*The results of this design are in the form of digital comics by raising the culture that exists in Arjowilangun Village. This work shows the culture of Arjowilangun Village at the beginning of the formation of Arjowilangun Village with the use of colors, typography and backgrounds that are in accordance with Arjowilangun Village. This design is in the form of a digital comic, with supporting media, namely books, t-shirts, pins and stickers, which are expected to provide a form of education about Arjowilangun Village.*

**Keyword:** *Arjowilangun, Comics, People, Stories*

### ABSTRAK

Indonesia adalah negara dengan banyak kebudayaan, salah satunya adalah cerita rakyat. Banyak cara untuk melestarikan cerita rakyat dengan menarik minat generasi muda, salah satunya adalah cerita rakyat tersebut dijadikan sebuah komik. Salah satunya adalah dengan mengangkat kisah cerita rakyat dari Desa Arjowilangun, Malang. Di zaman yang semakin maju, penggunaan gawai kian meningkat pesat, dengan memanfaatkan gawai maka pelestarian cerita rakyat lebih mudah. Diciptakannya sebuah komik dalam bentuk digital agar mudah membaca, mengakses dan menyebarkan lebih muda.

Untuk menciptakan komik digital, dilakukan metode kualitatif untuk mendapatkan sumber data. Metode kualitatif mudah menemukan hasil data yang sesuai dengan keinginan peneliti, karena dengan menjabarkannya secara rinci. Untuk mendapatkan data yang sesuai, dilakukan pengumpulan data dengan cara wawancara warga di Desa Arjowilangun, observasi di sekitar desa, dan dokumentasi. Setelah mendapatkan data maka dilakukan analisis data, maka digunakannya analisis SWOT agar dapat ditemukan kelebihan dan kekurangan dalam pembuatan

komik digital mengenai Desa Arjowilangun.

Hasil perancangan ini berupa komik digital dengan mengangkat budaya yang ada di Desa Arjowilangun. Karya ini menampilkan budaya dengan Desa Arjowilangun pada masa awal mula terbentuknya Desa Arjowilangun dengan penggunaan warna, *typografi* dan latar belakang yang sesuai dengan Desa Arjowilangun. Perancangan ini berupa komik digital, dengan media pendukung yaitu buku, kaos, pin dan stiker, yang diharapkan dapat memberi suatu bentuk edukasi mengenai Desa Arjowilangun.

**Kata kunci:** Arjowilangun, Cerita, Komik, Rakyat

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara dengan berbagai macam kebudayaan dari Sabang hingga Merauke. Ragam budaya yang dimiliki oleh Indonesia adalah karena merupakan negara kepulauan dengan berbagai macam suku, budaya, bahasa dan keanekaragaman alam. Salah satu budaya dimiliki oleh setiap daerah adalah cerita rakyat.

Cerita rakyat (*folklore*) adalah bagian dari sastra lisan. Sastra lisan adalah kesusastraan yang mencakup ekspresi kesusastraan warga suatu kebudayaan yang disebarkan dan diturunkan secara lisan (dari mulut ke mulut). Bentuknya dapat beraneka ragam, misalnya berupa puisi, drama, maupun prosa. Cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan besar, diantaranya: Mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Cerita rakyat memiliki kelebihan khusus selain menjadi suatu ikon ataupun identitas suatu kelompok masyarakat, yaitu media pendidikan budi pekerti. Peran yang harus dimiliki baik dari sisi pemerintah maupun masyarakat adalah menciptakan kesempatan bagi cerita rakyat untuk kembali sejajar dan relevan dengan cerita-cerita lain yang bersifat lebih modern (Anugrah & Indrojarwo, 2018). Cerita rakyat yang berisikan aspek budaya dari suatu daerah akan menambah kekayaan yang dimiliki suatu bangsa. Cerita rakyat diharapkan dapat meningkatkan wawasan pendidikan terutama pada peserta didik, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran baik formal maupun informal, di samping itu untuk pelestarian budaya bangsa yang memberikan bekal dalam mengaplikasikan nilai-nilai moral dan budi pekerti (Aditama & Lesmana, 2020).

Dalam perancangan ini penulis mengambil cerita rakyat mengenai Asal Usul Desa Arjowilangun. Desa ini mengisahkan tentang pengembara kakak adik yang bernama Kromo dan Mertowijoyo, beliau berasal dari Mataram. Beliau memutuskan untuk

mengembara ke daerah timur ( Jawa Timur ). Dalam pengembaraannya Kromo dan Mertowijoyo sampai pada suatu daerah dan mereka *membabat* atau membersihkan daerah tersebut dan memberi nama sesuai dengan kelebihan dan ciri khas yang dimiliki oleh tempat atau daerah yang telah dibersihkan. Daerah tersebut dipimpin oleh Mertowijoyo dan diberi nama dengan Desa Arjowilangun. Setiap kisah rakyat selalu memiliki keunikan ciri khas masing-masing daerah dan makna yang tersirat dalam kisah tersebut, tanpa terkecuali juga kisah Asal Usul Desa Arjowilangun.

Setelah melakukan wawancara dengan remaja yang tinggal di Desa Arjowilangun, remaja disana mengetahui kisah Asal Usul Desa Arjowilangun dan mengetahui kisah tersebut setelah dibacakan oleh kepala desa setiap satu tahun sekali setiap perayaan bersih desa. Kisah tersebut hanya dibacakan dan diketahui oleh penduduk setempat saja. Namun, tidak ada buku cetak tentang kisah Desa Arjowilangun yang dapat dibagikan kepada orang lain. Setelah melakukan pengamatan, ditemukan satu website yang berisi tentang kisah asal usul Desa Arjowilangun, namun hanya berisi tulisan dan foto Desa Arjowilangun dan itu terlihat monoton tanpa adanya visual sebagai penunjang kisah tersebut. Berdasarkan hal tersebut, menjadi alternatif yang diperlukan untuk mengangkat cerita rakyat Asal Usul Desa Arjowilangun menjadi sebuah komik, karena belum pernah diangkat menjadi sebuah cerita bergambar dalam bentuk buku, ilustrasi, maupun komik. Generasi penerus bangsa untuk meletarikan kebudayaan cerita rakyat Indonesia adalah generasi muda, penulis menargetkan komik Asal Usul Desa Arjowilangun kepada Generasi Muda dengan umur 15 tahun – 25 tahun.

Untuk menarik minat pembaca generasi muda atau masyarakat umum, maka diperlukan sebuah penyajian visual untuk mengisahkan Asal Usul Desa Arjowilangun, dengan memodifikasi karakter, suasana dan menambahkan elemen tambahan untuk menarik perhatian serta alur yang tepat. Visual yang akan diciptakan adalah melalui media komik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik memiliki sifat yaitu: banyak mengandung unsur humor yang sehat, berisi unsur kegairahan, mengandung elemen hiburan, handy, berfokus pada manusia. Komik memiliki beberapa jenis, yaitu komik *book* dan komik digital.

Komik yang diciptakan pada perancangan dengan menggunakan komik digital, dalam Langkah tersebut diambil karena perkembangan teknologi yang pesat, gawai yang

telah banyak digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat. Keunggulan yang dimiliki oleh gawai adalah mempermudah atau memperlancar komunikasi, mudah mengakses Informasi, wawasan yang bertambah, sebagai hiburan untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan dan gaya hidup, dengan memanfaatkan gawai dapat memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya dan supaya tidak ketinggalan trend terkini, apalagi dengan adanya *CoronaVirus-19*, masyarakat lebih banyak menghabiskan waktu dirumah dan menggunakan gawai sebagai hiburan karena pembatasan pergi keluar. Dengan memanfaatkan kelebihan gawai sebagai alat untuk memperkenalkan komik dalam bentuk digital akan lebih mudah, karena tanpa keluar rumah untuk membeli dan tanpa berinteraksi dengan orang lain. Kelebihan gawai sangat mendukung dalam perancangan komik digital ini, karena merupakan revolusi dalam penyampaian sebuah cerita komik yang digemari saat ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka memanfaatkan kelebihan yang dimiliki oleh komik digital untuk cerita rakyat Asal Usul Desa Arjowilangun dapat mudah di akses dan dibaca oleh berbagai kalangan serta dimanapun pembaca berada. Terciptanya komik digital Asal Usul Desa Arjowilangun, diharapkan dapat menaikkan cerita rakyat dari Desa Arjowilangun ke permukaan supaya tetap lestari dan lebih jauh lagi dapat berpengaruh untuk komikus lainnya dalam mengangkat berbagai cerita rakyat daerah yang dilindungi. Dalam upaya mendukung media pokok perancangan komik, akan diciptakan media pendukung yaitu buku dan media pendukung berupa stiker, kaos dan pin. Hal ini sebagai bagian dari upaya mendukung efektivitas pengenalan Desa Arjowilangun kepada semua orang. Dengan terciptanya komik Asal Usul Desa Arjowilangun, diharapkan mampu menarik minat anak-anak hingga remaja untuk lebih mengenal budaya Indonesia serta dapat menjadi pembelajaran pesan moral yang positif.

Metode yang digunakan dalam perancangan komik Asal Usul Desa Arjowilangun adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Menurut Agus Setiawan (2018) Metode kualitatif adalah kegiatan secara khusus dalam ilmu pengetahuan social yang secara fundamental bergantung pada pengamatan dan interaksi dalam objek penelitian. Metode kualitatif adalah metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna dari sejumlah individu tau sekelompok orang. Penelitian kualitatif menggunakan upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data dari narasumber, menganalisis data, dan menafsirkan makna data. Prosedur metodologi penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan

perilaku yang diamati. Kualitatif lebih memfokuskan perhatiannya kepada data dan mengalisanya secara teliti dari perspektif yang dipilih.

## **1. Pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan penelitian, dengan teknik ini peneliti akan memahami data yang dibutuhkan dan menemukan sumber data untuk menyelesaikan permasalahan. Adapun teknik pengumpulan data penelitian kualitatif, yaitu Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Metode untuk pengumpulan data dibagi menjadi dua yaitu Data Primer dan Data Sekunder.

### **a. Data primer**

Data primer ialah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan memerlukannya. Data primer di dapat dari sumber informan yaitu individu atau perseorangan seperti hasil observasi, wawancara, dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yang akan dilakukan meliputi hal berikut:

#### **1). Observasi**

Observasi merupakan metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, lingkungan, atau situasi secara tajam dan terperinci serta mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara. Observasi yang dilakukan pada perancangan ini yaitu dengan melakukan observasi pada tempat terjadinya penelitian yang akan dilakukan, yaitu di Desa Arjowilangun, Kecamatan Kalipare, Kabupaten Malang, Jawa Timur.

#### **2). Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dapat digambarkan sebagai sebuah interaksi yang melibatkan antara pewawancara dan narasumber, dengan maksud mendapatkan informasi yang sah dan dapat dipercaya. Adapun wawancara yang akan dilakukan yaitu dengan mewawancarai narasumber di Desa Arjowilangun yaitu Mbah Saimun yang merupakan seorang Juru Kunci di Desa Arjowilangun.

#### **3). Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu,

seseorang, suatu lingkungan, atau situasi secara tajam terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara. Dokumentasi dapat dilakukan dengan 4 cara yakni, teknik fotografi, video dan audio untuk merekam hasil gambar ataupun dengan wawancara yang perlu untuk direkam.

## **b. Data Sekunder**

Data Sekunder yaitu data yang mendukung data primer, mencakup data lokasi penelitian dan data lain yang mendukung masalah penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu berupa dokumen. Data Sekunder diperoleh dari Studi Pustaka yang bersumber dari referensi penelitian terdahulu dan dari media internet ataupun media cetak. Kajian untuk mencari sumber data adalah dengan mencari data dari sumber buku cetak, buku elektronik yang berkaitan dengan perancangan, Literatur yang digunakan adalah Tipografi, Warna, Desain Karakter, Layout dan Aplikasi Visual, Budaya dan Komik.

## **2. Instrumen/ Alat Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data verbal adalah note book, bolpoin, dan buku gambar. Sedangkan instrumen dalam pengumpulan data visual adalah kamera digital. Proses pembuatan desain dikerjakan menggunakan perangkat komputer diantaranya hardware (perangkat keras) berupa PC, laptop, *table tracing*, dan *scanner* serta software (perangkat lunak) berupa program grafis seperti Adobe Illustrator, Corel Draw dan Adobe Photoshop. Selain itu, pedoman observasi, pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi juga digunakan sebagai instrument yang akan membantu pada pengumpulan data.

## **3. Analisis Data**

Analisis data yang digunakan penulis yaitu analisis SWOT menurut Kotler (2006) adalah identifikasi berbagai faktor yang disusun secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat menganalisis kekuatan (*Strenght*) dan peluang (*Opportunity*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weakness*) dan ancaman (*Threat*). Analisis SWOT berpedoman pada 2 konsep dasar bahwa dalam perusahaan terdapat dua titik pandang yang harus selalu diperhatikan oleh pihak manajemen, yaitu bidang-bidang yang pada dasarnya berada pada kendali manajemen yang harus selalu disiasati, serta

bidangbidang yang berada diluar jangkauan manajemen, akan tetapi memiliki dampak terhadap kinerja manajemen. Analisis SWOT membandingkan antara faktor eksternal berupa peluang dan ancaman, dengan faktor internal yaitu kekuatan dan kelemahan.

#### **a. Kekuatan (*streght*)**

Komik digital yang mengambil cerita rakyat dari Desa Arjowilangun membawa pengaruh positif karena tokoh yang diceritakan didalam komik pantang menyerah dan selalu berpikiran positif dalam setiap keadaan apapun. Budaya lokal yang dicantumkan dalam komik berasal dari daerah di Jawa dan dapat memunculkan kebudayaan Indonesia pada saat terjadinya peristiwa itu.

#### **b. Kelemahan (*Weakness*)**

Komik digital Asal Usul Desa Arjowilangun hanya menarik pembaca yang berasal dari Desa Arjowilangun dan sekitarnya, sedikit yang tertarik dengan cerita rakyat yang berasal dari tempat yang jarang diketahui oleh orang awam.

#### **c. Peluang (*Opportunity*)**

Komik digital Asal Usul Desa Arjowilangun dapat menjadi alternatif sebagai media promosi tentang kebudayaan yang terdapat di Desa Arjowilangun, melestarikan salah satu kebudayaan Indonesia yaitu cerita rakyat dan dapat dijadikan sebagai motivasi untuk komikus dimasa yang akan datang.

#### **4. Ancaman (*Treath*)**

Komik digital Asal Usul Desa Arjowilangun dapat menjadi alternatif sebagai media promosi tentang kebudayaan yang terdapat di Desa Arjowilangun, melestarikan salah satu kebudayaan Indonesia yaitu cerita rakyat dan dapat dijadikan sebagai motivasi untuk komikus dimasa yang akan datang.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam pembuatan komik digital, tidak hanya sekedar melakukan sketsa gambar, tetapi juga ada proses yang panjang dalam pembuatannya. Untuk mendapatkan hasil gambar yang diinginkan, dilakukan beberapa tahap-tahap penting dalam prosesnya. Dari pencarian data dengan melakukan observasi dan wawancara untuk melengkapi data-data dalam pembuatan komik agar dapat menciptakan hasil komik yang mempunyai manfaat dalam pendidikan dan kesenian, maka penulis membuat komik digital dengan mengungkap kembali konsep kebudayaan Indonesia. Daya sensitifitas setiap perupa atau kreator sebagai pencipta karya dalam merespon situasi lingkungan memiliki perbedaan,

yang disampaikan melalui proses kreatif dengan bukti wujud berupa karya visual (Ernawati, 2019).

Membuat komik dengan mengusung konsep budaya lokal tentu harus disesuaikan dengan asal daerah tersebut, salah satu contoh adalah cerita rakyat yang berasal dari Desa Arjowilangun, Kecamatan Kalipare, Kabupaten Malang. Budaya yang akan diterapkan pada komik yaitu pada tokoh yang didesain sedemikian rupa seperti warga yang berasal Mataram, pakaian adat atau ciri khas dari Mataram, dan latar belakang terjadinya berbagai peristiwa pada masa itu dan terjadi di sepanjang jalan Mataram, Jawa Tengah menuju Malang, Jawa Timur.

## **A. Analisis Data Lapangan**

### **1. Analisis Profil Pembaca**

Pembaca komik digital Asal Usul Desa Arjowilangun ini adalah generasi muda dengan umur 15 – 25 tahun, dan yang berasal dari desa Arjowilangun, Kecamatan Kalipare, Kabupaten Malang.

### **2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan Komik yang Dirancang**

#### **a. Segi Bentuk Komik**

Komik digital bila tanpa bimbingan dan pengarahan yang baik, akan memberikan pengaruh buruk bagi pembaca, komik digital juga tidak dapat diakses apabila berada ditempat yang tidak terdapat sinyal jaringan, isi dari komik digital tidak dapat dijadikan koleksi dalam bentuk buku cetak, orang yang tidak memiliki gawai tidak dapat mengaksesnya kecuali harus ke tempat warnet.

Namun, Komik digital dapat di akses dimanapun dan kapanpun selama terdapat sinyal, dengan pengarahan yang baik komik digital dapat meningkatkan minat baca pada anak, tidak perlu mengeluarkan uang untuk membeli buku komik karena komik digital dapat diakses dengan mudah, penyebaran informasi komik digital dapat dengan mudah melalui aplikasi yang sering digunakan masyarakat masa ini.

#### **b. Segi Ide Cerita Komik**

Ide cerita yang diangkat merupakan asal usul dari Desa Arjowilangun yang mana cerita tersebut kurang menarik minat untuk dibaca oleh generasi muda selain dari muda-mudi yang berasal dari daerah tersebut. Isi cerita komik tidak diketahui oleh orang lain yang berasal dari luar daerah tersebut. Dengan mengangkat cerita rakyat di Indonesia

agar tetap lestari dan menggugah komikus lain agar mengangkat cerita rakyat dari daerah lainnya.

### **c. Segi Visual Komik**

Visual yang ditampilkan terkadang tidak sesuai dengan kejadian yang sesungguhnya. Akan tetapi, dengan visual yang terdapat pada komik dapat menarik minat pembaca karena tidak monoton yang hanya berisi tulisan saja, dan dengan visual dapat membantu pembaca mengingat adegan dan percakapan yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita.

### **d. Segi *Content of the Message***

Pesan yang terkandung dalam komik berbentuk tersirat, apabila kesalahan dalam pengambilan pesan yang ingin disampaikan bisa menjadi salah. Namun, banyak pesan tersirat dapat dituangkan kedalam komik melalui Tindakan dan ekspresi tokoh komik tanpa menjelaskan melalui kalimat.

## **3. Analisis Prediksi Dampak Positif Komik yang Dirancang**

Dampak positif dari dirancangnya komik adalah Desa Arjowilangun dapat muncul ke permukaan dan dikenali oleh masyarakat lainnya.

### **a. Buku Komik Dirancang**

#### **1). Ide dan Tema Cerita**

Ide Komik berasal dari cerita rakyat yang telah diturunkan melalui lisan (mulut ke mulut) dan tetap dijaga dengan lestari oleh warga Desa Arjowilangun, Kecamatan Kalipare, Kabupaten Malang.

Tema Cerita adalah tentang kisah pengembara bernama Mertowijoyo yang membat alas (membersihkan hutan) hingga menjadi sebuah desa yang dapat ditinggali.

#### **2). Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis/Dasar**

Aspek filosofis yang didapatkan dari komik digital ini dalam kehidupan sehari-hari adalah dapat mengingatkan pembaca kepada kebudayaan Indonesia, dimulai dari terbentuknya sebuah desa hingga ke wilayah yang lebih luas. Dengan memahami dan mengetahui bagaimana awal terbentuknya daerah yang kita tempati, diharapkan pembaca dapat lebih menyukai dan mencintai budaya daerah sendiri dan menyebarkannya ke khalayak umum lainnya. Dengan mengusung salah satu kisah awal terbentuknya sebuah Desa, tepatnya Desa Arjowilangun, Kecamatan Kalipare, Kabupaten Malang dapat memberikan motivasi lebih kepada komikus untuk

kedepannya.

### **3). Tinjauan Faktor Eksternal**

Tinjauan eksternal pada komik digital adalah generasi muda sekarang lebih tertarik kepada komik yang berasal dari luar negeri, daripada komik dalam negeri. Komik dalam negeri yang mengusung tema cerita dari salah satu kebudayaan Indonesia hanyalah sedikit, diharapkan dengan adanya komik digital yang mengusung kebudayaan Indonesia dapat dijadikan sebagai bahan edukasi untuk dan pembelajaran bagi generasi muda (Sukmanasa et al., 2017).

### **4). Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik**

Sebagai Media Penyampaian pesan menyematkan pesan yang terkandung dalam sebuah cerita kedalam komik dapat memudahkan komikus dalam menyampaikannya, pesan yang terkandung dapat disampaikan melalui perkataan tokoh, sikap atau Tindakan yang dilakukan tokoh.

## **B. Konsep Budaya Lokal pada Visual Komik**

Menurut Edwad Burnett (1832-1917) yang dikutip oleh Mahdi Bahar (1993) mendefinisikan bahwa budaya adalah keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat dan kemampuan yang lain dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kemudian, komik merupakan bagian dari cipta manusia dari hasil kebudayaan, yang berasal dari pengamatan fenomena budaya. Perkembangan komik di Indonesia tentu membawa nilai dan pesan moral yang ditujukan oleh komikus melalui komik ciptaanya. Karena itu, dengan menciptakan komik dengan konsep budaya lokal dan diterapkan pada visual komik, maka pembaca juga diharapkan dapat menangkap budaya lokal yang telah di visualisasikan dalam komik asal usul Desa Arjowilangun.

Visual yang akan ditonjolkan untuk menunjukkan budaya lokal adalah terletak pada sketsa wajah tokoh yang akan dibuat terlihat lokal. Kemudian, ditunjukkan pula melalui pakaian yang akan dikenakan, disesuaikan dengan keadaan pada saat zaman lampau. Dan yang terakhir adalah, pada latar tempat terjadinya peristiwa tersebut, akan divisualisasikan menjadi lebih tradisional.

## **C. Konsep Kreatif**

### **1. Tujuan kreatif**

Menggugah minat seni pada generasi muda untuk membuat karya yang dapat membangun budaya yang dimiliki Indonesia, meningkatkan kreatifitas generasi muda dalam membuat karya untuk kedepannya, generasi muda dapat menjadi komikus atau budayawan lainnya agar dapat mengangkat budaya Indonesia dan tetap melestarikan budaya Indonesia.

## **2. Strategi Kreatif**

### **a) Target Audiences**

Demografi : Remaja atau generasi muda dengan umur 15 tahun -25 tahun

Geografi : Desa Arjowilangun dan daerah sekitar Desa Arjowilangun, Kabupaten Malang.

Psikografi : Menyukai hal-hal yang berhubungan dengan seni.

### **b) Format Dan Ukuran Komik Digital**

Format : *Vertical*

Arah baca : Memanjang kebawah

Ukuran layout : 700 pixel x 1000 pixel

Jenis warna : RGB

Resolusi : 100 dpi

### **c) Isi dan Tema Cerita Komik Digital**

Isi cerita adalah tentang awal mula terbentuknya sebuah Desa. Tema cerita adalah tentang kisah pengembara bernama Mertowijoyo yang mem-*babat alas* (membersihkan hutan) hingga menjadi sebuah desa yang dapat ditinggali.

### **d) Jenis Komik**

Jenis komik yang digunakan untuk mengangkat cerita Asal Usul Desa Arjowilangun adalah Komik Online (*Web Comic*).

### **e) Gaya Penulisan Naskah**

Gaya penulisan naskah yang dibuat adalah dengan naskah tulis, karena naskah tulis lebih mudah dibuat karena tidak memerlukan gambar kasar sehingga mudah dalam proses editing, dan ketika ingin memperbaiki naskah dapat dilakukan dengan cepat karena tidak ide dikepala tidak terhambat.

### **f) Gaya Visual/Grafisi**

Gaya visual yang digunakan untuk memvisualisasikan tokoh dalam cerita adalah dengan menggunakan gaya gambar realis (*Realism Style*). *Realism Style* adalah gaya menggambar untuk menciptakan sesuatu yang akan dikenali oleh pikiran sebagai 'nyata' atau 'hampir nyata'.

### **g) Teknik Visualisasi**

Teknik yang digunakan peneliti dalam pembuatan komik asal usul Desa Arjowilangun adalah dengan menggunakan teknik Digital. Menggunakan teknik digital memudahkan peneliti dalam menciptakan sebuah karya karena cepat dan memudahkan dalam pewarnaan, penyusunan rangka komik digital dan tidak membutuhkan banyak alat. Alat yang digunakan peneliti dengan menggunakan teknik digital yaitu laptop, *handphone* dan pen tablet. *Software* yang digunakan adalah *Ibis Paint*, *Corel Draw*, *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.

Pembuatan produk ini melalui beberapa tahapan yaitu: (1) Pembuatan skenario komik menggunakan aplikasi microsoft word, (2) Visualisasi skenario menggunakan layanan internet yaitu pixton ([www.pixton.com](http://www.pixton.com)), (3) Desain layout komik menggunakan aplikasi corel draw X7, dan (4) Digitalisasi menggunakan aplikasi flipbook maker dan PDF (Kanti et al., 2018).

## **3. Program Kreatif**

### **a). Judul Komik**

“ Asal Usul Desa Arjowilangun ”

### **b). Sinopsis**

Pada zaman dahulu kala, hiduplah adik kakak Bernama Mertowijoyo dan Kromo yang merupakan putra dari seorang pertapa sakti bernama Eyang Gimbal dan bertempat tinggal di Mataram (Yogyakarta). Setelah kepergian Eyang Gimbal, mereka memutuskan mengembara ke daerah timur ( Jawa Timur ).

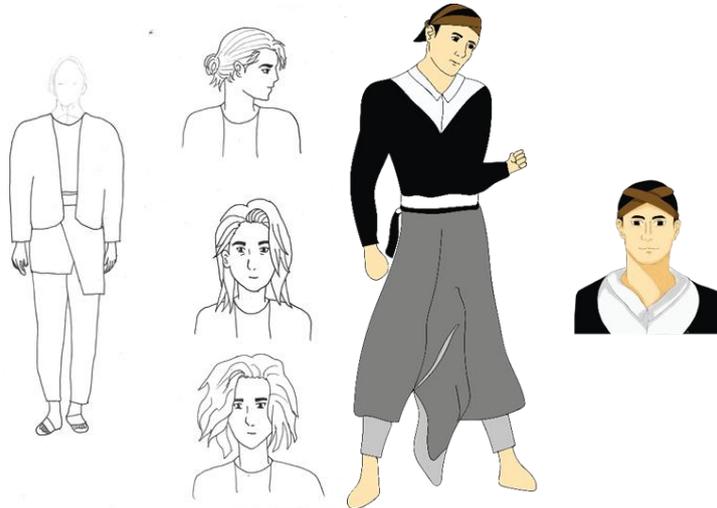
Saat dalam perjalanan, Mertowijoyo mendapatkan sebuah petunjuk yang diberikan oleh wanita cantik melalui mimpinya dan ketika terbangun Mertowijoyo dan Kromo meneruskan perjalanan sesuai dengan petunjuk yang diberikan hingga mereka sampai pada suatu tempat yang kemudian mereka *babat* hingga dapat menjadi tempat pemukiman dan terbentuk sebuah Desa.

Ketika *membabat alas*, banyak kejadian-kejadian yang tidak terduga namun kejadian tersebutlah menjadi alasan terbentuknya sebuah nama untuk setiap tempat tersebut. Kromo dan Mertowijoyo ketika *membabat alas* dibantu oleh Eyang Tandu serta pengikutnya.

### c). Diskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

#### 1). Kromo

Kromo adalah laki-laki yang tegas, semangat, sabar, penuh semangat juang, pantang menyerah dan bijaksana.



Gambar 01. Desain awal (kiri) dan desain yang dipilih (kanan)

#### 2) Mertowijoyo

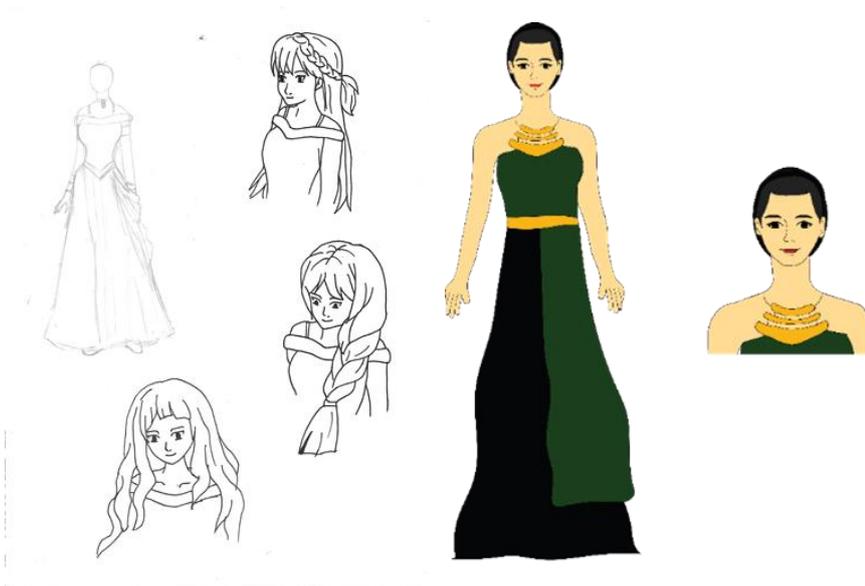
Mertowijoyo adalah laki-laki yang tegas, semangat, sabar, penuh semangat juang, bijaksana, pantang menyerah dan pandai memimpin.



Gambar 02. Desain awal (kiri) dan desain yang dipilih (kanan)

#### 3) Gadung Melati

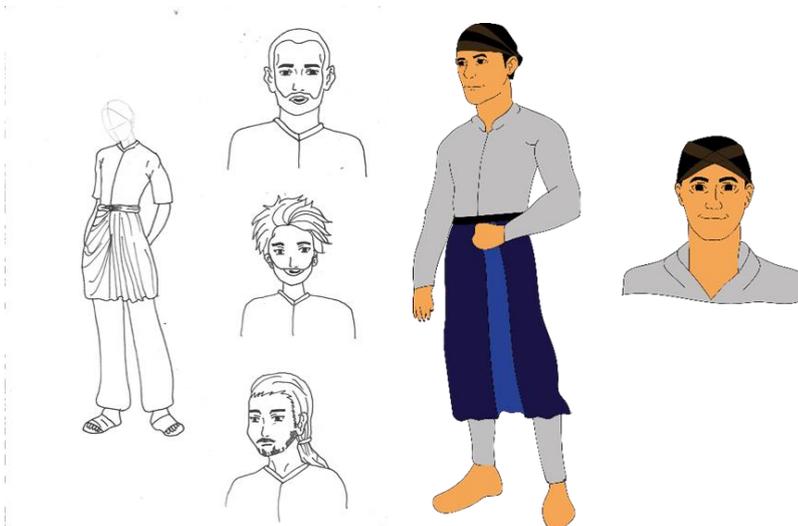
Gadung Melati adalah sosok wanita cantik, lemah lembut dan baik.



Gambar 03. Desain awal (kiri) dan desain yang dipilih (kanan)

#### 4) Kiai Kasan

Kiai Kasan adalah sosok laki-laki yang baik, bijaksana dan pengertian.



Gambar 04. Desain awal (kiri) dan desain yang dipilih (kanan)

#### 5) Eyang Tandu

Eyang tandu adalah sosok laki-laki yang baik, bijaksana, setia, pantang menyerah dan sabar.



Gambar 05. Desain awal (kiri) dan desain yang dipilih (kanan)

#### d. Gaya *Layout* / Panel / balon

*Layout* yang digunakan dalam komik digital Asal Usul Desa Arjowilangun adalah memanjang, dan cara baca yang digunakan dari atas kebawah.

Gaya panel yang digunakan pada komik adalah panel tertutup, karena panel tertutup menggunakan garis sebagai pembatas untuk peralihan dari satu panel ke panel lain yang setiap panel berisi perubahan waktu, aksi, subjek, adegan, aspek dan transisi yang terdapat dalam komik.

Gaya balon yang digunakan adalah balon kata normal yang digunakan untuk percakapan antar tokoh dalam komik.

#### e. Tone Warna

Warna yang digunakan adalah RGB (*Red*, *Green* dan *Blue*) karena warna yang dihasilkan dari warna *primer* menjadi berbagai kombinasi untuk menciptakan *spektrum* warna yang lebih luas. Warna merupakan bagian dari unsur rupa dan desain yang secara cepat dapat tertangkap oleh indra mata. Warna dapat digunakan untuk menekankan pola-pola tertentu dalam menata komposisi komik (Ernawati, 2020).

#### f. Tipografi

Penggunaan jenis tipografi mempengaruhi visual yang ditampilkan dan penyampaian cerita yang akan ditangkap oleh pembaca.

Narasi : MV Boli

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx  
Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

*Font* MV Boli memiliki porsi *font* yang sesuai dengan bentuk yang sedikit *italic*, membuat *font* MV Boli sesuai untuk digunakan menjadi narasi.

Percakapan : Modern No.20

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

*Font* MV Boli memiliki porsi *font* yang sesuai dengan bentuk yang sedikit *italic*, membuat *font* MV Boli sesuai untuk digunakan menjadi narasi.

Percakapan : Modern No.20

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Bentuk *font* yang dimiliki Modern No.20 terlihat tegas, jelas dan oleh karena itu lebih cocok digunakan sebagai *font* untuk percakapan karena dapat dibaca dengan lebih jelas oleh pembaca dari segala usia.

### 3. Proses Desain

#### a. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

Busana yang dijadikan oleh peneliti sebagai studi visual untuk pembuatan busana pada komik disesuaikan dengan pakaian pada masa Kerajaan Mataram dan digunakan oleh warga dari kalangan rakyat dari Kerajaan Mataram



Gambar 06. Studi Visual Tokoh Laki-Laki. *Copy file* dari Yamamura Rypuji, 2021  
Studi Visual Tokoh Perempuan. *Copy File* dari butikjdd, 2021

#### **b. Studi Visual Properti**

##### Kapak Dua Sisi

Kapak dua sisi menjadi properti penting dalam komik karena kapak adalah alat yang digunakan oleh tokoh untuk *membabat alas*.

##### Karung Goni

Karung goni adalah properti penting dalam komik karena karung goni digunakan oleh tokoh sebagai tempat untuk membawa barang dan peralatan lainnya ketika mengembara.

##### Pohon Loh

Dalam kisah Asal Usul Desa Arjowilangun, ketika Mertowijoyo melanjutkan untuk memberihkan hutan, Mertowijoyo menemukan suatu tempat yang banyak ditumbuhi pohon loh dan dijadikan oleh warga setempat sebagai bahan utama dalam membuat pedaleman dan tempat tersebut diberikan nama oleh Mertowijoyo sesuai dengan pedaleman yang menggunakan pohon loh sebagai bahan utama. Oleh karena itu, pohon loh menjadi aspek penting yang berada didalam cerita.

##### Fauna (Ikan Lele)

Dalam kisah Asal Usul Desa Arjowilangun, ketika Mertowijoyo dan para pengikutnya merasa lelah dan lapar, mereka mencari ikan di sungai dan banyak mendapatkan ikan lele untuk memenuhi rasa lapar dan pengisi tenaga, tempat yang terdapat sungai dan banyak ditemukan lele, oleh Mertowijoyo dijadikan sebuah nama untuk tempat tersebut. Ikan Lele menjadi aspek penting yang berada didalam cerita.

#### **4. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon**

##### **Bentuk Panel**

Bentuk panel yang digunakan dalam komik digital Asal Usul Desa Arjowilangun adalah kotak atau persegi panjang dan ditempatkan acak di dalam sebuah layout karena disesuaikan dengan percakapan antar tokoh, aksi dan adegan yang ditampilkan dan waktu yang ditampilkan didalam komik.

##### **Bentuk Balon Percakapan**

Balon percakapan yang digunakan dalam komik digital Asal Usul Desa Arjowilangun adalah balon percakapan yang berbentuk oval dengan sedikit runcing pada bagian bawah guna sebagai arah yang ditujukan bahwa teks yang berada didalam balon percakapan diucapkan oleh salah satu tokoh.

##### **Bentuk Balon Narasi**

Bentuk narasi untuk menjelaskan suatu adegan dalam komik adalah kotak dengan garis berwarna hijau. Menggunakan warna hijau karena warna hijau identik dengan warna daun, dan sesuai dengan isi komik yang berceritakan tentang seorang pengembara yang membersihkan hutan agar dapat dijadikan sebagai tempat tinggal.

#### **5. Layout Komik Secara Keseluruhan**

Bentuk layout yang digunakan dalam komik digital Asal Usul Desa Arjowilangun adalah memanjang dari atas ke bawah, dengan cara membacanya dimulai dari panel 1 kemudian panel 2 dan seterusnya hingga panel yang ditampilkan didalam layout telah habis.

#### **D. GSM (*Graphic Standart Manual*)**

##### **1. Komik Digital (*Web Comic*)**

*Webcomic* adalah media utama dalam pembuatan komik digital “Asal-Usul Desa Arjowilangun” maka penempatannya berada di *web* dan menggunakan gawai untuk menelusurinya.

## 2. Kaos

Kaos dengan desain “Asal-Usul Desa Arjowilangun” dapat digunakan oleh warga setempat dan dipakai sebagai pakaian sehari-hari atau saat acara bersama.



Gambar 07. GSM Web Comoc (kiri) dan Kaos (kanan)

## 3. Stiker

Stiker yang dalam bentuk kecil dan mudah ditempel dimana-mana memudahkan sebagai media promosi.

## 4. Pin

Pin relative memiliki banyak fungsi, selain dapat sebagai hiasan juga dapat sebagai benda pakai. Bentuknya yang kecil dan mudah dibawa dan dipasang dimana-mana membantu dalam media promosi.

## SIMPULAN

Perancangan komik digital dengan judul “Asal-Usul Desa Arjowilangun” agar dapat menjadi media edukasi untuk generasi muda adalah dengan penciptaan sebuah karya yang menarik dan ekspresif untuk menarik minat. Pembuatan karakter tokoh dalam komik yang dibuat semirip mungkin dengan tokoh sesungguhnya, maka membuat

pembaca, terutama generasi muda tertarik, pembuatan pakaian yang disesuaikan dengan adat daerah setempat meningkatkan keingintahuan generasi muda akan kebudayaan bangsa Indonesia yang memiliki berbagai macam jenis. Latar belakang dalam komik dibuat dengan hasil observasi ke tempat Desa Arjowilangun, cara ini digunakan agar untuk generasi muda yang menempati wilayah Desa Arjowilangun merasa bahwa kejadian yang diceritakan didalam komik benar-benar terjadi disekitar tempat tinggalnya. Sementara untuk generasi muda yang berada diluar Desa Arjowilangun akan merasa tertarik dan terhanyut karena nuansa yang diciptakan sesuai dengan pada zaman itu.

Dalam proses perancangan komik digital, peneliti terlebih dahulu mencari informasi dan data-data terkait dengan komik digital dan Desa Arjowilangun. Dalam pencarian informasi dan data, teknik yang digunakan peneliti adalah observasi ke Desa Arjowilangun, wawancara dengan juru kunci dan beberapa generasi muda yang tinggal di Desa Arjowilangun, dokumentasi terkait pencarian informasi dan membaca banyak literatur-literatur yang berkaitan dengan perancangan komik digital. Setelah mendapatkan informasi yang diinginkan, peneliti menganalisis data dengan menggunakan SWOT dan dapat ditemukan sisi kelebihan dan kekurangan dalam perancangan komik.

Konsep desain yang diciptakan peneliti menghasilkan karya yang dihasilkan dari pencarian data seperti target audience, format komik dalam bentuk digital, jenis komik (*web comic*), gaya visual yang akan diciptakan menggunakan gaya visual *realism style*, teknik dalam memvisualisasikan adalah teknik digital dengan menggunakan peralatan elektronik dan program grafis seperti *ibis paint*, *adobe illustrator* dan *adobe photoshop*. Proses perancangan ini menghasilkan komik digital mengenai Desa Arjowilangun ketika awal mula dari sebuah terbentuknya Desa Arjowilangun, komik digital ini memiliki 1 halaman dan 32 layout yang berisi adegan pada komik. Penggunaan warna menyesuaikan dengan sumber daya alam yang ada di Desa Arjowilangun seperti Pohon Durian, Pohon Loh dan sungai di hutan angker. Sementara media pendukung dalam komik ini berupa Kaos, stiker dan pin yang nantinya membantu dalam proses penerimaan komik digital Desa Arjowilangun.

## Saran

Berdasarkan hasil perancangan komik digital “Asal-Usul Desa Arjowilangun”

pada generasi muda, berikut adalah saran yang kiranya dapat diterapkan :

1. Agar lebih berdampak untuk generasi muda yang berusia 15-25 tahun, selain komik perlu juga diadakan pengenalan sejak dini oleh orang tua, guru dan warga sekitar kepada generasi muda agar lebih tertarik dan mengetahui kisah asli dari daerah tersebut.
2. Konsep pembentukan alur cerita pada komik bukan hanya difokuskan pada jalan cerita namun juga difokuskan pada ekspresi, kesehatan fisik, kesehatan mental dan lain-lain.
3. Merencanakan semuanya lebih awal, mulai dari ide cerita, plot, karakter, poster dan media pendukung lainnya agar tidak dikejar-kejar oleh Deadline.
4. Memperhatikan deadline dan membagi waktu dalam mengerjakan semua karyanya

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., & Lesmana, P. S. W. (2020). Implementasi komik interaktif cerita rakyat cupak grantang dengan bahasa isyarat berbasis mobile. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(2), 243–252.
- Anugrah, S. P., & Indrojarwo, B. T. (2018). Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(1), 30–34.
- Ernawati, E. (2019). ANALISIS TANDA PADA KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 2(1), 27–34.
- Ernawati, E. (2020). KECERDASAN SPASIAL DALAM MEMAHAMI TRIMATRA: STUDI STRATEGI PEMBELAJARAN MATA KULIAH NIRMANA 2 (TRIMATRA). *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya*, 15(01), 10–21.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135–141.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185.

## **PENYUSUNAN ENSIKLOPEDIA BIDANG SENI LUKIS KLASIK, SENI UKIR, DAN TEKSTIL DI BALI**

**I Wayan Setem<sup>1</sup>, I Wayan Mudana<sup>2</sup>**

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Denpasar<sup>1,2</sup>

Email: wayansetem@isi-dps.ac.id<sup>1</sup>

### **ABSTRACT**

This article is the result of a research aimed at describing a lexicon that summarizes various information related to fine art terms in the fields of classical painting, Kamasan wayang, carving, and textiles in Bali. As a sub-system, classic Kamasan wayang painting, carving, and textiles contain various interrelated elements, namely the concept of beauty which is the direction, techniques that are sought, disseminated and developed to give shape to the concepts of beauty, there are artists/craftsmen who manage the creation of works, the transmission of skills, techniques, functions, meanings, and historical events. The theory used is structural linguistics, lexicology and lexicography. The data collection method used in this research is the method of literature review, interviews, and historical visits followed by recording techniques. In the method of data analysis, the selection of the determining element with correlational techniques is followed by inductive and deductive analysis techniques. The results of this study indicate that there is a distinctive lexicon used by artists/craftsmen of classical Kamasan wayang painting, carving, and textiles in Bali. The lexicon consists of three categories, namely tools and materials, manufacturing processes, and aesthetics. The lexicon of the three fields of art also has two categories of functions, namely as a name and as a manufacturing process. Likewise, the various depictions/motifs have cultural values with vertical dimensions (religion and belief) and cultural values with horizontal dimensions including traditional values, feelings and peace values, nature-oriented, welfare values, and social values.

**Keywords:** *Vocabulary, vocabulary, classical painting, carving, and textiles.*

### **ABSTRAK**

Artikel ini merupakan hasil riset bertujuan untuk mendeskripsikan leksikon yang rangkuman informasi beragam terkait istilah-istilah seni rupa bidang seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali. Adapun sebagai sub-sistem, seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil mengandung berbagai unsur saling berkait yakni konsep keindahan yang menjadi arahan, teknik yang dicari, disebarkan dan dikembangkan untuk memberi bentuk kepada konsep-konsep keindahan, ada seniman/pengerajian yang mengelola pembuatan karya, penalaran keahlian, teknik, fungsi, makna, dan peristiwa kesejarahan. Teori yang digunakan adalah linguistik struktural, leksikologi dan leksikografi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode kajian pustaka, wawancara, dan lawatan sejarah yang dilanjutkan dengan teknik pencatatan. Dalam metode analisis data pemilihan elemen penentu dengan teknik korelasional dilanjutkan teknik analisis induktif dan deduktif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya leksikon khas yang digunakan oleh seniman/pengerajin seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali. Leksikon tersebut terdiri dari tiga katagori, yakni alat dan bahan, proses pembuatan, dan estetika. Leksikon ketiga bidang seni rupa tersebut juga memiliki dua katagori fungsi yakni sebagai pemberian nama dan sebagai proses pembuatan. Begitu juga pada ragam

penggambaran/motif memiliki nilai budaya berdemensi vertikal (religi dan kepercayaan) serta nilai budaya berdemensi horisontal meliputi nilai tradisi, nilai perasaan dan kedamaian, berorientasi alam, nilai kesejahteraan, dan nilai sosial.

**Kata Kunci:** Kosakata, kosarupa, lukis klasik, ukir, dan tekstil.

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa merupakan sarana komunikasi dalam anggota masyarakat, karena dapat dipergunakan sebagai media berinteraksi mengirim informasi dalam setiap aktivitas hidup manusia. Keanekaragaman bahasa tidak dapat dipisahkan dari keanekaragaman budaya, bahkan sering sulit mengidentifikasi hubungan antarkeduanya karena bahasa dan budaya saling memengaruhi, saling mengisi, dan berjalan berdampingan. Seperti hubungan antara bahasa dan budaya dapat dilihat dari kekayaan seni rupa Bali bidang seni lukis klasik, seni ukir, dan tekstil.

Kekayaan seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali bukan hanya mendapat pengakuan dari berbagai kalangan seniman, juga mendapat pengukuhan dari sejarawan dan akademisi seni rupa dalam dan luar negeri. Wiyoso Yudoseputro (dalam Hardiman, 2015), menilai bahwa tidak ada daerah lain di Indonesia, kecuali Bali yang dapat menjelaskan bagaimana kedua unsur seni, asli dan baru dapat hidup bersatu dan bersenyawa. Itulah sebabnya mengapa Bali dapat menjadi sumber pengetahuan sangat penting untuk mengenal kelangsungan seni seni rupa Indonesia bahkan dunia.

Seni rupa sebagai wujud perkembangan pikiran kreatif melahirkan berbagai bentuk artefak maupun pemikiran-pemikiran yang mempunyai kaitan-kaitan tertentu dengan unsur kebudayaan lain, seperti tata masyarakat, mata pencaharian, dan agama. Di sisi lain seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil juga memiliki keragaman genre, dari material tradisional hingga material modern, fungsional serta nonfungsional, hingga fungsi profane serta sakral. Adapun sebagai sub-sistem, seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil mengandung berbagai unsur yang saling berkait yakni ada konsep keindahan, ada teknik yang dicari, disebar dan dikembangkan, ada seniman sebagai pembuat karya, sistem penalaran keahlian, teknik, fungsi dan makna yang tersirat.

Seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali selain memiliki perwujudan visual yang beragam, terdapat pula kekayaan istilah-istilah bahasa yang

beragam di dalamnya. Kekayaan bahasa merupakan sesuatu yang menguntungkan karena bahasa termasuk aspek budaya. Suatu kebudayaan baru dapat disampaikan dan dimengerti apabila unsur kebudayaan itu mempunyai nama atau istilah. Penamaan atau pengistilahan itu menggunakan bahasa. Setiap unsur kebudayaan yang berupa kata atau leksikon diberi nama atau istilah. Pemberian nama pada kata atau leksikon tersebut bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mengingat dan berkomunikasi sekaligus untuk menginventarisasi seni lukis klasik Wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali.

Leksikon merupakan komponen bahasa dengan satuannya leksem yang digunakan sebagai wadah bagi penyimpanan dan pengeluaran konsep-konsep, ide-ide, pengertian-pengertian yang ada dalam suatu sistem budaya (Chaer, 2007: 2). Leksikon yang diciptakan oleh sekelompok masyarakat merupakan ide masyarakat itu sendiri yang di dalamnya mengandung nilai budaya daerah setempat (Nugraheni, 2017: 42). Sehingga leksikon-leksikon yang diciptakan memiliki maksud dan tujuan yang terikat pada kehidupan sosial komunitas mereka yang khas. Leksikon tersebut terdapat pada peralatan dan bahan, proses pembuatan, serta penamaan motif bidang seni lukis klasik, seni ukir, dan tekstil diwariskan pada generasi ke generasi menggunakan istilah-istilah berupa leksikon.

Dalam penyusunan istilah-istilah bidang seni lukis klasik, patung, dan tekstil di Bali terdapat istilah berbentuk kata dasar. Kata dasar adalah satuan terkecil yang menjadi asal usul atau permulaan sesuatu kata kompleks (Tarigan, 1985: 19). Istilah yang berbentuk kata berafiks ialah istilah yang berasal dari kata dasar yang mengalami proses morfologis berupa pembubuhan afiks. Proses pembubuhan afiks ialah pembubuhan suatu satuan, baik satuan itu berupa tunggal maupun bentuk kompleks, untuk membentuk kata (Ramlan, 1985: 49). Istilah berbentuk kata ulang, ialah pengulangan satuan gramatik, baik seluruhnya maupun sebagiannya, baik dengan variasi fonem maupun tidak (Ramlan, 1985: 57). Istilah berbentuk kata majemuk, merupakan golongan dua unsur yang masing-masing memiliki makna, tetapi hasil gabungannya memiliki makna tersendiri (Djajasudarma, 1993: 47). Istilah berbentuk kata frase, menurut Ramlan (2001: 139) frasa adalah satuan gramatik yang terdiri atas dua kata atau lebih dan tidak melampaui batas fungsi atau jabatan. Istilah berbentuk klausa, adalah satuan gramatikal berupa kelompok kata yang sekurang-kurangnya terdiri dari subjek dan predikat, dan mempunyai potensi untuk menjadi kalimat (Kridalaksana, 2008: 124).

Gagasan dalam upaya menginventerisasikan leksikon seni lukis klasik Wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali muncul karena melihatnya perkembangan zaman yang mempengaruhi pola pikir generasi muda era sekarang yang kurang tertarik untuk mempelajari atau menekuni ketiga bidang seni rupa Bali tersebut. Begitu juga keragaman istilah-istilah bidang seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali sebagai pengetahuan kesenirupaan masih tercerai-berai dan tidak beraturan, bahkan sebagian besar di antaranya belum tercatat. Apabila peristiwa tersebut berkelanjutan, maka seni rupa Bali akan tumpul dan ketrampilan tradisional pelan-pelan punah, serta kehilangan kosakata bahasa Bali sebagai warisan kultur.

Penelitian ini untuk penyusunan ensiklopedia berupa referensi atau ringkasan yang menyediakan rangkuman informasi dari bidang seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali untuk mendapatkan hasil terkait bentuk-bentuk istilah yang terdapat dalam konsep, alat, bahan, proses pembuatan, hasil akhir karya, estetikanya, dan makna. Sedangkan dalam analisis data istilah-istilah bidang seni lukis klasik, seni ukir, dan tekstil di Bali dipadankan atau dicarikan maknanya dalam bahasa Indonesia dengan memperhatikan keterwakilan makna dengan teknik hubung banding menyamakan.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu metode kajian pustaka, lawatan sejarah dengan mengunjungi situs (*a trip to historical sites*) ke tempat-tempat bersejarah (pura, puri/keraton, geria, cagar budaya, museum, monumen, *sangging*, sentra-sentra kerajinan) di seluruh Bali dan metode wawancara terstruktur dan metode simak. Untuk melengkapi metode dan teknik tersebut, maka digunakalah teknik catat agar data yang berupa istilah-istilah seni rupa Bali dapat terekam dalam kertas, sehingga peneliti tidak melakukan kelalaian dengan melupakan data yang telah dikemukakan oleh para informan.

Selain metode wawancara dan simak, digunakan metode kepustakaan. Setelah data diperoleh, data kemudian dilanjutkan pada tiga tahap berikutnya, yaitu: (1) pengaturan, (2) pengabjadan, dan (3) pemberian definisi. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi tiga tahapan tersebut dapat digantikan dengan teknik yang menggunakan teknologi komputer, yaitu dengan menggunakan *Microsoft Office Word* dan untuk mengurutkan istilah sesuai abjad atau alfabet digunakan icon *Sort*.

Teknik analisa data yang digunakan yakni metode padan dengan alat penentu berasal dari luar bahasa (Sudaryanto, 2015: 15). Metode padan sekaligus sub-jenis metode translasional memiliki teknik dasar yang disebut teknik pilah unsur penentu dibantu dengan teknik lanjutan hubung banding menyamakan (HBS) dan teknik hubung banding menyamakan hal pokok (HBSP). Dalam hal ini penelitian juga menggunakan metode agih. Sudaryanto (2015: 18) mengungkapkan bahwa metode agih merupakan metode yang alat penentunya justru bagian dari bahasa yang bersangkutan itu sendiri yang digunakan untuk menganalisis kata dan frasa dalam istilah-istilah bidang seni lukis klasik, seni ukir, dan tekstil.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 1989) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian ini data deskriptif yang terkumpul berupa istilah-istilah bidang seni lukis klasik, seni ukir, dan tekstil di Bali. Istilah-istilah tersebut diolah menggunakan metode padan ekstralingual. Metode padan ekstralingual adalah metode yang digunakan untuk menganalisis unsur yang bersifat ekstralingual, seperti menghubungkan masalah bahasa dengan hal yang berada di luar bahasa (Mahsun, 2005: 120). Unsur di luar bahasa ini maksudnya seperti hal-hal yang menyangkut makna, informasi, konteks tuturan, dan lain-lain (Mahsun, 2005: 117-118).

Metode penyajian hasil analisis data menggunakan metode informal dalam hal mendeskripsikan makna istilah-istilah bidang seni lukis klasik, seni ukir, dan tekstil di Bali yang telah diperoleh. Selain menggunakan metode informal, dipergunakan pula metode formal dengan cara perumusan menggunakan lambang-lambang atau tanda-tanda yang terkait dengan penyajian dalam wajah kamus.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Leksikon dalam seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali berdasarkan satuan lingual ditemukan leksikon monomorfemis, polimorfemis, dan frasa. Berdasarkan klasifikasinya leksikon-leksikon tersebut terbagi dari tiga klasifikasi yakni alat dan bahan, proses pembuatan, dan motif. Sedangkan berdasarkan kategori kelas kata

leksikon-leksikon tersebut terdiri dari kelas kata nomina (kata benda) dan kelas kata verba (kata kerja).

Leksikon dalam seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali berdasarkan fungsi ditemukan dua fungsi yakni, fungsi pemberian nama dan proses pembuatan. Sedangkan leksikon tuturannya mencerminkan nilai-nilai budaya yang terdapat pada masyarakat Bali. Nilai-nilai budaya tersebut dibagi menjadi dua kategori yakni nilai budaya berdimensi vertikal dan nilai budaya berdimensi horisontal. Nilai budaya berdimensi vertikal meliputi nilai religi dan kepercayaan, sedangkan nilai budaya berdimensi horisontal meliputi nilai perasaan dan kedamaian, nilai sosial, nilai tradisi, nilai yang berorientasi dari alam, dan nilai kesejahteraan. Sehingga kebudayaan masyarakat Bali yang sudah dilupakan atau dipergunakan lagi tidak hilang karena tercermin melalui leksikon seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstilnya.

Berdasarkan klasifikasinya leksikon-leksikon seni lukis klasik, seni ukir, dan tekstilnya di Bali diklasifikasikan berdasarkan alat dan bahan, proses pembuatan, motif, estetika dan artefak (hasil akhir). Berikut disajikan beberapa contoh entri sebagai berikut.

a). Alat dan bahan yang digunakan pada seni lukis klasik wayang Kamasan yakni:

*bulih* : sejenis kerang yang bentuknya bulat sehingga dapat dipakai untuk menggerus permukaan kain menjadi halus dan licin pada proses pembuatan kanvas untuk melukis wayang Kamasan. Penggerusan dengan cangkang kerang sebaiknya dilakukan ketika kain dalam kondisi hangat sehabis dijemur, kemudian dibentangkan di atas papan yang permukaannya datar.

*jempurit (indra)* : alat untuk melubangi daun lontar/prasi di Desa Sidemen, Karangasem disebut jempurit, sedangkan di Desa Tenganan, Karangasem alat ini disebut indra. Jempurit terbuat dari kawat baja berdiameter 4 mm. Kawat dipotong tajam berbentuk huruf 'V', kemudian ujung yang berbentuk huruf 'V' ditempelkan pada lontar yang akan dilubang dengan cara memutar seperti jangkar sampai lubang terbentuk dengan sempurna. Jumlah lubang disesuaikan yakni untuk lontar ukuran panjang diberi tiga lubang (ujung kiri, ujung kanan, tengah), sedang lontar yang ukuran kecil cukup diberi dua lubang pada ujung-ujungnya.

*pangrupak* : peralatan menulis/menggambar pada lontar menggunakan pisau khusus yang disebut *pangrupak (mutik)*. *Pangrupak* digunakan untuk menggambar dengan membuat torehan pada (di atas) daun lontar. Alat tersebut juga merupakan penentu dari mutu karya yang dihasilkan. Jika diperhatikan alat tersebut juga

memiliki ragam bentuk dan ukuran sesuai kegunaan. Jadi, peralatan menggambar seni lukis *prasi* tidak menggunakan kuas seperti teknik melukis/menggambar pada umumnya, tetapi sebagai pengganti kuas digunakan *pangrupak*.

*apon* : cairan terbuat dari campuran ancur dan air untuk bahan pelapis/pelindung lukisan. Setelah selesai lukisan klasik wayang Kamasan dikerjakan maka dilanjutkan dengan tahap ngapon yakni melapisi cairan ancur dan air sejenis fixsatif penguat rekatan dan kecemerlangan warna.

*ancur* : sejenis lem cina yang terbuat dari rebusan tulang (gelatin) ikan. Seluruh bahan pewarna tradisi pada saat penggunaannya memerlukan semacam bahan pengikat yang disebut ancur.

*bak (tinta cina)*: merupakan produk import dari negara Cina dan sudah dikenal seniman Bali sejak lama. Berbentuknya menyerupai batang hitam bertuliskan huruf Cina. Tinta ini tetap digunakan untuk melukis dalam membuat kontur awal, pewarnaan gelap terang untuk perspektif (kesan jauh-dekat), memberikan penegasan-penegasan akhir untuk bagian-bagian tertentu yang dianggap perlu. Cara pemakaiannya dengan digosokkan pada piring/batok kelapa yang sengaja dihaluskan pada bagian dalamnya atau tempat tinta/lainnya.



Gambar 01. Bak (tinta cina)  
sumber: <https://www.google.com/search-tintacinabatangan>.

*mangsi* : warna tradisional Bali yang bahannya berasal dari endapan hitam efek asap lampu minyak kelapa.

*taum* : bahan warna tradisional Bali berbahan alami yang berasal dari daun taum yang menghasilkan warna biru. Taum merupakan tanaman legum yang berbentuk perdu, masyarakat di Bali mengenal ada dua sampai tiga jenis tanaman taum yang dibedakan dari bentuk polong (buah) dan tinggi tanaman. Tanaman taum dengan batang tinggi (sekira 2,5 meter) dengan bentuk polong bengkok yang dikenal sebagai *Indigofera Suffruticosa* dan tanaman taum dengan batang lebih rendah (sampai dengan 1 meter) dengan bentuk polong lurus, yang disebut (*Indigofera Tinctoria*).



Gambar 02. bahan warna tradisional berbahan dari daun taum  
sumber: Setem 2021

Alat dan bahan yang digunakan pada seni ukir yakni:

*paet pamuku (penguku)* : pahat yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk bulatan maupun membuat bentuk cembung dan cekung, pada permukaan bentuk yang dipahat/diukir.

*paet pengeranacap (tatah)* : pahat yang gunanya untuk melakukan pemahatan yang bersifat datar. *Paet pengeranacap* mempunyai ukuran dari yang besar sampai yang paling kecil sesuai dengan keperluan pemahatan/ pengukir.



Gambar 03. *Paet pengeranacap (tatah)*  
sumber: Setem 2021

*paet sesulit* : pahat yang ujungnya miring

*paet penyisir* : pahat penyisir bagian ujungnya (bagian tajamnya) berbentuk segi tiga, fungsinya adalah untuk *cawi* atau membuat serat-serat dalam proses finishing pembuatan patung, panel, dan topeng.

*paet bancih* : pahat berbentuk setengah *penguku* dan setengah *penepak* yang berfungsi untuk membuat lengkungan dan bulatan yang lebih lebar dalam pembuatan patung, panel dan topeng.

*pangot* : peralatan untuk mengukir yang merupakan sebilah alat yang bermata 2 atau tajam sisi kanan dan sisi kiri, dengan bagian ujungnya melengkung sesuai dengan kebutuhan terbuat dari besi atau baja. *Pangot* juga dapat dipakai untuk membuat seni kriya yang cara membuatnya didominasi oleh keterampilan tangan. Peralatan *pangot* juga bisa berbentuk *tatah pangot* yang digunakan untuk membuat bentuk dari kerajinan kriya ukiran timbul, ukiran lubang, dan membuat cekungan.

c). Alat dan bahan yang digunakan pada seni tekstil yakni:

*apit* : bagian dari peralatan tenun tradisional yang terletak di depan perut penenun untuk menggulung tenunan yang sudah jadi.

*bum (dii)* : bagian dari alat tenun bukan mesin (ATBM) merupakan gulungan benang yang digunakan sebagai bahan baku untuk kain yang melintang (panjang kain/benang lungsi).



Gambar 04. *Jantra* merupakan alat pemintal tradisional  
Sumber: Setem 2021

- cacag* : alat tenun tradisional menggunakan por (semacam busur).
- guun* : bagian dari Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) merupakan alat untuk mengatur benang, Terdiri atas 2 bagian, yaitu *guun* depan dan *guun* belakang.
- jantra* : bagian peralatan tenun tradisional yang terbuat dari kayu dan roda. *Jantra* merupakan alat pemintal tradisional yang berfungsi untuk memintal dan atau menggulung benang. Proses memintal disebut *ngantih*.
- penekek* : perangkat alat tenun tradisional cagcag yang digunakan di Desa Tenganan Pegringsingan terdiri dari 2 batang lidi daun aren dengan ukuran sepanjang lebar tenun yang berfungsi untuk meluruskan pinggiran benang pakan ketika penenunan baru dimulai.
- peleletan* : perangkat alat tenun tradisional cagcag yang digunakan di Desa Tenganan Pegringsingan berfungsi untuk menggulung benang.
- pebungbungan* : perangkat alat tenun tradisional cagcag yang digunakan di Desa Tenganan Pegringsingan terbuat dari bambu yang berfungsi untuk menaik turunkan benang lungsi dengan mengorek benang untuk merapatkan tenunan dan mempertemukan warna benang sehingga membentuk motif tenunan.
- penyetetan* : merupakan alat pemintalan kapas untuk pembuatan tenun gringsing terbuat dari batang bambu dan benang yang agak tebal, bentuknya sangat mirip dengan busur panah. Fungsinya untuk membersihkan dan menggemburkan kapas agar ketebalan benang menjadi merata.
- pengelimbangan* : bagian alat menenun tradisional yang terbuat dari kayu dan batang pohon aren yang berfungsi untuk menggulung benang pakan sebelum dipindah kedalam pementang. Proses penggulangan benang dengan pengelimbangan disebut *ngelimbangang*.
- peleting* : bagian alat menenun tradisional yang digunakan sebagai tempat melilitkan benang pakan. Ketika akan menggulung benang, *peleting* dimasukkan ke dalam lubang bala-bala.
- gambir* : genus tumbuhan yang termasuk suku rubiaceae. Di Indonesia gambir pada umumnya digunakan untuk menyirih. Kegunaan yang lebih penting adalah sebagai bahan penyamak kulit dan pewarna seni membatik.
- sutera* : serat berbentuk figmen yang dihasilkan oleh sejenis serangga, dan tergolong ke dalam serat protein yang diperoleh dari kepompong ulat. Sutera memiliki sifat-sifat ringan, licin, berkilauan dan dapat menyesuaikan dengan temperatur.

d). Proses pembuatan karya dalam seni lukis klasik wayang Kamasan yakni:

*mulunin* : tahap pemberian bulu, rambut, kumis, dan alis pada bagian bagian wayang yang dibuat. Jenis bulu maupun kumis akan berbeda beda sesuai karakter wayang. seperti wayang dengan karakter manis kumisnya akan cenderung tipis sedangkan wayang dengan karakter keras kumisnya akan cenderung tebal dan *jering* atau jabrik dalam bahasa Indonesia.

*medapain* : teknik melukis dalam mengerjakan lukisan klasik Bali dengan memberi warna merah pada ujung dan tepi daun dengan tujuan untuk menyemarakkan dekorasi dedaunan dan rerumputan. *Medapain* juga berfungsi menambah/ mengisi bagian-bagian dengan hiasan *bun tan paw* (tetumbuhan tanpa ujung pangkal).

*nadiang (nedegang)* : proses membuat warna tradisional. Setelah warna dihaluskan, diisikan air untuk melarutkan lalu dicampur dengan *ancur* atau lem kayu, langkah berikutnya adalah *nedegang/nadiang* menjadi warna siap dipakai.

*neling* : memberikan karakter galak, seram, menakutkan, dengan cara membuat mata wayang melotot atau dibuat besar (*dedelingan*). *Neling* juga berarti teknik melukis dalam mengerjakan lukisan klasik Bali dengan memberikan goresan pada garis sket dengan *penelingan* untuk membangkitkan garis sket. Pena (*penelak*) *penelingan* goresannya lebih besar dari pena *penyawian*.

*ngedum karang* : pembagian bidang dikenal dengan istilah *ngedum karang*. Kata *ngedum* berarti membagi, sedangkan *karang* berarti bidang. Jadi, *ngedum karang* berarti membagi bidang lukis menjadi beberapa bagian sehingga *lay out* lukisan tampak seimbang. Langkah tersebut merupakan tahapan awal dari proses melukis tradisional wayang Kamasan, artinya pembagian ruang. Kalau dihubungkan dengan proses menggambar tradisi wayang Kamasan dengan medium kanvas, artinya sebidang kanvas yang dibagi menjadi beberapa bagian untuk menempatkan tokoh-tokoh wayang, dikelompokkan sedemikian rupa sesuai dengan stratifikasi atau tingkatan wayang sehingga tidak menyalahi *pakem-pakem* tradisi.

*nyawi* : proses penciptaan seni lukis klasik dan tradisional Bali melalui tahapan membuat kontur (*nyawi*). *Nyawi* yang artinya menegaskan sket yang dari pensil dengan tinta hitam yang pekat dan pasti tidak akan berubah lagi. *Nyawi* dengan menggunakan pena yang biasanya dibuat dari bambu yang dibentuk runcing sehingga menghasilkan garis tajam, kuat dan tidak luntur. *Nyawi* sering disebut “nyawis”

(bahasa Bali) yang artinya selesai. Kegiatan *nyawi* merupakan tahap terakhir atau *finishing touch* dan menandakan lukisan sudah selesai dikerjakan.

*nyenter* : proses penciptaan seni lukis klasik dan tradisional Bali melalui tahapan *nyenter*.

*Nyenter* (lampu senter yang menghasilkan sinar) yaitu tahapan penyelesaian atau finishing dengan memberikan penyinaran (memberikan sinar) pada bagian-bagian bentuk yang menonjol, agar tampak lebih kontras.

e). Proses pembuatan karya dalam seni ukir yakni:

*macal* (*macalin*) : tahapan proses pembuatan patung tradisi dengan membuat formula bentuk global dari sebuah karakter patung dengan teknik mengurangi material batu padas dengan alat *patuk*.

*mayasin* : tahapan proses pembuatan patung tradisi yang merupakan tahap penerapan ornamen keketusan dan papatran sebagai penghias.

*mubuk* : proses kerja membuat wayang kulit dengan tahapan membuat lubang-lubang dengan pahat khusus yang disebut *pemubuk*, lubang dibuat berjajar sehingga membentuk sebuah garis, baik garis lengkung, garis lurus maupun lingkaran sesuai dengan ornamen yang ditampilkan. Di samping sebagai hiasan, *bubukan* ini berguna sebagai garis pemisah antara ornamen dengan badan wayang. Dengan adanya ukiran *mubuk* ini akan menghasilkan kontur tembus, sehingga pada saat disinari akan terlihat garis badan dan garis pakaian wayang, dengan demikian akan terbentuk bayangan wayang yang utuh.

*ngemuanin* : proses pengerjaan seni patung tradisi dengan membuat karakter wajah.

*ngerupa* : proses pengerjaan topeng/pungalan barong dan rangda pada tahapan menajamkan pola garis pada bagian membentuk mata, menajamkan pola garis pada mata, bibir dan gigi, hidung, pipi, dahi dan pada rahang atas, kumis, menggunakan alat temutik dan pangot. Pengerjaan bagian dalam topeng menggunakan alat pahat dan pangot. Berdasarkan pengamatan, bahwa dalam proses *ngerupa* ini sudah tampak bentuk-bentuk detil topeng yang dibuat, sehingga dapat diterka, topeng apa yang sedang dibuat.

*nganasin* : tahap pengerjaan patung dengan pembentukan sederhana daripada bagian-bagian tertentu seperti pada wajah, posisi tangan, gerak kaki, atribut karakter ditentukan dan dibentuk .

f). Proses pembuatan karya dalam seni tekstil yakni:

*mengulak* : proses menggulung benang sehingga memudahkan penggunaan benang saat proses pertenunan.

*nyipat benang* : proses pengikatan benang pada tenun Gringsing dengan memberi tanda berupa garis hitam sebagai batasan *medbed* (mengikat) benang sebelum dicelup.

*nganyinin* : memutar benang untuk menyusun putaran benang lungsi sehingga terpisah antara lungsi atas dan bawah.

*nyuluh* : proses memasukkan benang ke dalam mata sisir satu persatu dengan tujuan agar benang tersusun rapi dan tidak kusut serta memudahkan saat proses pembentukkan pola.



Gambar 05. *Nyuluh* memasukkan benang ke dalam mata sisir  
Sumber: Setem 2021

*nyasah* : penggulangan benang sehingga pas dengan jarak kayu penyangga tenun cagcag (*bungan cagcag*) dengan ikat punggung penenun (*backstrap*).

g). Estetika karya dalam seni lukis klasik wayang Kamasan yakni:

*kekuwub rentet* : perbandingan ukuran atau dimensi figur wayang yang biasanya digunakan untuk menghias bidang-bidang yang sifatnya memanjang, seperti *ider-ider*, *pedapa*, dan *palelintangan*. Dengan bidang terbatas posisi yang memanjang (*landscape*) diperlukan inovasi dari pelukis untuk mendistorsi figur-figur wayang dengan ukuran yang “tidak wajar” tetapi tetap memberikan kesan harmonis. Untuk

memperoleh proporsi *rentet* digunakan kepala sebagai patokan atau *gegulak* dengan perbandingan 3,5 - 5,5 dikalikan ukuran kepala.

*kekuwub nyeppek (jengki)* : perbandingan ukuran atau dimensi figur wayang yang biasanya digunakan untuk menghias bidang-bidang yang sifatnya ideal. Perbandingan ukuran tinggi dengan lebar wayang memadai sehingga tercipta figur-figur wayang yang harmonisasi. Proporsi *nyeppek* dibuat dengan perbandingan ukuran kepala dengan badan dan kaki biasanya digunakan patokan 7,5 - 9,5 dikalikan ukuran kepala.

*kekuwub lanjar* : perbandingan ukuran atau dimensi figur wayang yang biasanya digunakan untuk menghias bidang-bidang yang memiliki kesan tinggi (portrait). Penggambaran pada tempat-tempat yang memiliki kesan tersebut dilakukan dengan mendistorsi bentuk wayang dengan ukuran lebih panjang atau meninggi, yakni dengan perbandingan 9,5 ke atas dikalikan ukuran kepala sehingga kesan figur-figur wayang menjadi lebih tinggi. Dalam distorsi bentuk wayang tersebut biasanya dilakukan pada bagian bahu ke bawah, sedangkan bagian kepala dilukiskan dengan ukuran yang wajar. Lukisan wayang jenis tersebut biasanya diterapakan untuk ornamen, seperti pada *langse*, *lamak*, dan sebagainya.

*mata keras/deling* : penggambaran visual mata berbentuk bulat dimiliki oleh tokoh yang berwatak keras seperti Bima, Gatotkaca, para raksasa dan *denawa* (manusia setengah raksasa)

*rupa dewa* : sosok wayang yang menggambarkan perwujudan dari Tuhan Yang Maha Esa. Bila digambarkan dalam bentuk lukisan, umumnya dikelilingi sinar (aura), badannya ramping dan berbusana lengkap. Kelompok ini menempati *swah loka*, yakni “dunia atas”, seperti Dewa Siwa, Wisnu, Brahma, Iswara, Indra, dll.

h). Estetika karya dalam seni ukir yakni:

*angkup* : bentuk dari unsur motif ukiran yang bentuknya selalu menelungkup. Bentuk ini selalu berada pada punggung dari daun pokok.

*kuping guling* : ‘*kuping*’ berarti telinga dan ‘*guling*’ merupakan istilah memasak dengan cara dipanggang. Kuping guling digunakan sebagai motif ornamen, mengimajinasikan bentuk telinga babi yang telah dimasak dengan penambahan kreasi guratan pada bagian ujung yang menyerupai daun. *Kuping guling* sama

dengan cula dan jambul yang terletak di depan daun pokok. *Kuping guling* seperti ini di Jawa namanya sunggar.

*karang/kekarangan* : motif hias tradisional Bali yang sebagian besar merupakan stilirisasi dari bentuk binatang, namun ada juga *kekarangan* yang merupakan gubahan dari bentuk tumbuhan dan manusia. '*Karang*' sebagai kata dasar yang mengandung pengertian tempat, mempunyai arti berbeda kalau diberi awalan ke- dan akhiran -an. Dari kata *karang* kemudian menjadi *kekarangan*, mengandung arti rekaan atau karangan.

Pada intinya *kekarangan* adalah hiasan yang diterapkan pada bidang yang menonjol pada sudut bangunan maupun pada bagian tengah yang sering disebut dengan bebungkulan. Sebagian besar bentuk *kekarangan* adalah stilirisasi dari bentuk muka yang dikombinasi dengan motif *pepatran*.

*Kekarangan* menampilkan suatu bentuk hiasan dengan suatu karangan yang berusaha mendekati bentuk-bentuk flora yang ada dengan penekanan bagian-bagian keindahan. Seperti jenis *keketusan* ataupun *pepatran*, jenis *kekarangan* sangat banyak ditemukan dalam ragam hias tradisional Bali. *Kekarangan* mengambil bentuk flora yang umum dijumpai adalah: Karang Simbar, Karang Bunga, Karang Suring. Sedangkan *kekarangan* yang mengambil bentuk-bentuk binatang khayal primitif yang dinamai sesuai dengan bentukannya yaitu Karang Guak, Karang Gajah (Asti), Karang Tapel, Karang Bentulu, Karang Bhoma, Karang Sae, Karang Daun, Karang Bentala, dan Karang Pakis, dll.

*keketusan* : motif hias tradisional Bali yang paling sederhana, sesuai dengan namanya "*ketus*" yang artinya lepas atau pisah dari cabangnya seperti daun, bunga, buah, atau yang lainnya. Motif hias ini juga banyak diangkat dari penyetiliran benda yang ada di alam seperti batu, awan, air, atau garis geometris lainnya yang dibuat secara repetisi yaitu pengulangan bentuk secara berjejer. Tujuan dari pada ornamen *keketusan* diciptakan untuk mengisi bagian-bagian *pepalihan* (bagian-bagian yang berbentuk segi-empat panjang, seperti pundan berundak-undak, dan hiasan tepi dari bangunan arsitektur tradisional Bali. Ragam ornamen *keketusan* yakni : Keketusan Api-apian, Keketusan Kakul-kakulan, Keketusan Ganggong, Keketusan Batun Timun, Keketusan Paku Pidpid, Keketusan Kuta Mesir, Keketusan Meader Huruf 'T', dan Keketusan Meader Huruf 'L'

*lelengisan* : bentuk hiasan tanpa ukiran. Bentuk-bentuk hiasan *bakalan* (global) dengan memainkan teknik penonjolan atau penekanan pada bahan; *lelengisan* umumnya disatukan dengan hiasan *pepalihan*.

*memanisan* : mengerjakan bentuk patung sesuai dengan karakter tokoh-tokoh 'manis', lembut, dan berwibawa.

i). Estetika karya dalam seni tekstil yakni:

*enjekan siap* : motif kain gringsing yang berbentuk jejak kaki ayam.

*pola masemayut* : teknik pemolaan dalam satu lembar kain terdapat kombinasi dua motif. Contohnya seperti motif wayang dengan motif cemplong, motif cecempakan dengan teteledan.

*wastra gringsing kebo* : ragam hias atau motif jenis kain gringsing ini berupa prembon, yaitu terdiri dari tiga atau lebih motif-motif gringsing, seperti bentuk wayang, bentuk teledu (kalajengking), gigi barong, panggah asu, pelupuh, tumpal, dan motif-motif geometris. Ciri khas dari jenis kain ini adalah terdapat empat motif keledu (kalajengking) yang ditampilkan dengan bentuk kaki-kakinya yang saling berhubungan dan dibatasi dengan motif tapak dara. Kain ini berfungsi sebagai sarana upacara, sebagai wastra menghiasi *pelinggih* (bangunan suci), sebagai busana penari rejang, sebagai busana untuk upacara potong gigi (*mepandes/mesangih*), sebagai busana pengantin.

*wastra gringsing sanan empeg* : kain berukuran 184 cm x 19 cm dengan motif berupa pinggiran/pepuluh, bebintangan tampak dara, sigading poleng, dan kombinasi motif yang lain. Fungsi utama dari kain ini adalah sebagai sabuk atau sabuk tubuan (*cawet*), sedangkan fungsi khususnya adalah digunakan untuk penolak bala dan ruwatan.

j). Artepak karya dalam seni lukis klasik wayang Kamasan yakni:

*ider-ider* : lukisan pada kain yang memanjang ke samping dengan lebar lebih kurang 40 cm dan digantungkan pada *lyst plank* (kolong). Adapun motif-motif yang digambarkan pada *ider-ider* adalah bentuk ornamen *Keketusan Ceracap*, *Gigin Barong*, *Mas-masan*, *Ganggang*, *Kuta Mesir* dan gambar wayang. *Ider-ider* atau *pengider-ider* memiliki arti mandala yang merupakan arah mata angin digunakan untuk hiasan bangunan tempat suci.

*kober* : lukisan pada kain berbentuk segi empat panjang yang dipasang pada sebatang tangkai. Tema yang dilukis pada *kober* adalah beberapa figur wayang seperti Hanoman, Garuda dengan motif api-apian, perkelahian Bima dengan dua ekor naga dan tokoh-tokoh Dewa Nawa Sanga. Hanoman maupun Garuda adalah mahluk mitologi sebagai pilihan untuk hiasan *kober* tidak lepas dari keistimewaannya kedua mahluk mitologi tersebut yang menguasai kedua zaman yaitu zaman kanda dan parwa (Ramayana dan Mahabharata). Kehidupan pada zaman berbeda bagi Hanoman dan Garuda adalah tanda kesetiaan yang tidak terbatas di dalam menjalankan kewajiban sebagai abdi penegak kebenaran.

*langse* : lukisan pada kain yang berbentuk segi empat panjang dan pada bagian atasnya diisi tali untuk menggantungkannya. *Langse* digunakan seperti gorden/tirai pada bangunan tradisional dan juga tirai gapura tarian-taarian. Temanya melukiskan pewayangan dan ornamen *pepatran* seperti Patra Punggel, Patra Sari, Patra Ulanda dan lain-lain.

*pelelendon* : lukisan pada kain atau kayu yang menggambarkan makna/tafsiran hubungan gempa bumi dengan hitungan waktu (*wariga*) dan dampak yang ditimbulkan. Apabila terjadi gempa merupakan suatu pertanda entah itu baik ataupun buruk tergantung di bulan apa gempa itu terjadi. Misalnya, apabila gempa terjadi pada bulan *Kasa* (1), tampak Betara Sri sedang bergoyang, ini pertanda rakyat dan negara akan aman dan sentosa. Begitupun gempa yang terjadi di bulan-bulan lainnya. Karena apabila terjadi gempa di bulan tertentu akan memiliki ramalan atau pertanda yang berbeda pula.



Gambar 06. *Palelendon/Pelindon*  
sumber: Koleksi Museum Bali

k). Artepak karya dalam seni ukir yakni:

*ampok-ampok* : aksesoris (hiasan) busana yang dikenakan pada bagian pinggang, umumnya terbuat dari kulit sapi yang diukir dan dicat prada. *Ampok-ampok* memiliki warna keemasan dan dasar berwarna merah.

*badong* : merupakan hiasan yang dikenakan pada leher. *Badong* seperti juga *babang* ini ditatah dengan motif ornamen, dicat prada dan dilengkapi dengan pernak-pernik (permata dan kaca). *Badong* terdiri dari *badong* segitiga dan *badong* bundar. *Badong* segitiga memiliki ujung-ujung bersudut dengan untaian panjang seperti kalung yang biasanya dipakai untuk penari wanita, sedangkan bentuk *badong* bundar berbentuk melingkar.



Gambar 07. *Badong* segi tiga dan *badong* bundar.  
Sumber: Setem 2021

*dore* : hiasan punggung barong yang terbuat dari kulit yang diukir dan dihiasi dengan potongan kaca cermin.

*gayor* : dekorasi untuk menghias pintu gerbang pada upacara pernikahan dengan ornamen ukiran Bali yang umumnya terbuat dari gabus, papan, triplek, *styrofoam* sehingga menampilkan kesan indah dan elegan. *Gayor* pada awal kemunculannya terinspirasi dari Karang Kala yang merupakan ragam hias (ornamen) stiliran berbentuk kedok (kepala raksasa) yang digambarkan dari leher ke atas lengkap dengan hiasan, sepasang mata melotot, mulut terbuka menyeringai, memperlihatkan lidah, gigi, dan taring tajam, serta rambut ikal tebal. Karang Kala dilengkapi dengan *pepatraan* seperti Patra Bun-bunan dan Patra Punggel yang ditempatkan sebagai hiasan gerbang pintu masuk

l). Artepak karya dalam seni tekstil yakni:

*anteng cenik* : kain yang digunakan sebagai penutup dada wanita dalam mengikuti ritual tertentu pada umumnya berukuran sekitar 665 x 25 cm. *Anteng cenik* dapat juga disebut *lamak* jika digunakan sebagai hiasan dalam pakaian untuk Tari Rejang.

*anteng lumbang* : kain yang digunakan sebagai penutup dada wanita dalam mengikuti ritual tertentu yang ukurannya lebih lebar dari *anteng cening*. *Lumbang* dalam bahasa Bali berarti lebar, maka ukuran anteng lumbang dapat dikatakan lebih besar dari anteng biasanya

*kamen* : merupakan selembar kain yang biasa difungsikan sebagai penutup tubuh bagian bawah pada pakaian adat Bali. Bila diamati lebih detail, kamen ini mirip dengan sarung yang bentuknya persegi dan dibuat dari bahan kain tertentu. Kain pembuat kamen biasanya merupakan kain berbahan tipis. Untuk payas agung, biasanya menggunakan kamen songket ataupun prada.

*saput* : kain yang digunakan sebagai pelapis sarung pakaian adat dan dalam penggunaannya dua buah saput wajib disatukan menjadi satu lembar kain (*mekembar*) sehingga ukurannya menjadi lebih lebar. *Saput* yang secara filosofis mengandung makna *rwa bhineka* memiliki dua ukuran yaitu: 160 x 80 cm yang disebut dengan *patlikur* dan 180 x 100 cm yang disebut dengan *petang dasa*.

*tapih* : berupa kain panjang, para wanita biasanya menggunakannya hingga menutupi jari kaki atau menyentuh lantai. Kain lapis dalam yang disebut *sinjang (tapih)* ini berguna untuk mengatur langkah wanita agar terlihat anggun.

*umpal* : kain yang dipakai pria untuk memperkuat ikatan *tapih* dan *kamen*. *Umpal* dieratkan di sebelah kanan atau tengah namun tertutup kemeja.

*wastra Poleng Rwa Bhineda* : warna poleng menyerupai papan catur (kotak-kotak hitam-putih) disebut dengan poleng rwa bhineda yang terdiri dua hal yang berbeda untuk mencapai keharmonisan merupakan simbolik dari *dharma* (kebenaran/kebaikan) dan *adharma* (kebatilan), unsur positif- negatif, siang-malam, panas-dingin, laki-perempuan, lingga-yoni, tinggi-rendah, gelap-terang, benar-salah dan seterusnya yang memiliki arti dua hal berbeda namun berjalan beriringan.

*wastra Poleng Sudhamala* : warna poleng hitam, putih, dan abu-abu ini disebut dengan poleng sudhamala. Makna yang terkandung di dalamnya yaitu warna hitam merupakan simbol *adharma* (unsur negatif), warna putih merupakan simbol dari *dharma* (unsur positif), sedangkan warna abu-abu ini merupakan warna penyelekas

dari makna warna hitam dan putih. Motif kotak-kotak bujur sangkar yang simetris dengan warna sederhana hitam, putih, dan abu-abu membuat kain poleng sangat mudah dipadukan dengan motif dan warna lainnya. Hal tersebut disebabkan warna hitam, putih, dan abu-abu merupakan warna yang netral dalam penggolongan warna.



Gambar 08. *Poleng Sudhamala*  
sumber: Setem 2021

Berdasarkan contoh interi-interi leksikon tersebut di atas, dapat diketahui bahwa keragaman nama-nama cara pembuatan, alat dan bahan, serta estetika seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali memiliki ciri-ciri kebahasaan, baik dari segi bentuk satuan lingual maupun makna. Leksikon-leksikon yang bervariasi hadir dalam masyarakat bukan tanpa alasan. Dalam menciptakan leksikon masyarakat tentu memerhatikan makna atau filosofi yang terkandung di dalamnya serta tidak meninggalkan nilai-nilai budaya.

## SIMPULAN

Leksikon tuturan seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali mencerminkan nilai-nilai budaya yang terdapat pada masyarakat di Bali. Nilai-nilai budaya tersebut dibagi menjadi dua kategori yakni nilai budaya berdimensi vertikal dan nilai budaya berdimensi horisontal. Nilai budaya berdimensi vertikal meliputi nilai religi dan kepercayaan, sedangkan nilai budaya berdimensi horisontal meliputi nilai perasaan dan kedamaian, nilai sosial, nilai tradisi, nilai yang berorientasi dari alam, dan nilai kesejahteraan. Sehingga kebudayaan masyarakat Bali yang sudah dilupakan atau

dipergunakan lagi tidak hilang karena tercermin melalui leksikon seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali.

Leksikon tuturan seni lukis klasik wayang Kamasan, seni ukir, dan tekstil di Bali memiliki makna kultural yang erat kaitannya dengan kultur budaya dan hubungan sosial di masyarakat. Artinya makna sosio budaya atau makna kultural adalah makna yang memiliki kaitan erat dengan sebuah kebudayaan. Makna tersebut bisa muncul karena budaya masyarakat setempat dan hanya menjadi khas suatu budaya daerah tertentu. Konsep makna kultural ini dimaksudkan untuk lebih dalam memahami makna ekspresi verbal maupun nonverbal yang berhubungan dengan sistem pengetahuan terkait pola-pikir, pandangan hidup, serta pandangan terhadap dunia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Djajasudarma, T. Fatimah. 1993. *Metode Linguistik (Ancangan Metode Penelitian dan Kajian)*, Bandung, PT Eresco.
- Hardiman. 2015. *Eksplo(ra)si Tubuh: Esai-esai Kuratorial Seni Rupa*, Singaraja, Mahima Institut Indonesia.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*, Jakarta, PT. Gramedia.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa (Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya)*, Jakarta, PT Raja Gafindo Persada.
- Moleong, Lexy. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, Remadja Karya.
- Nugraheni, Dewinta Clara (2017) "Nilai Budaya dalam Tuturan Masyarakat Perajin Tenun Ikat Tradisional Troso di Desa Troso Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara" dalam Skripsi Prodi Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Ramlan, M. 1985. *Morfologi Suatu Tinjauan Deskriptif*, Yogyakarta. CV. Karyono.
- Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Pengajaran Morfologi*, Bandung, Angkasa.

## PENGGUNAAN JUMPUTAN DAN TRITIK DALAM UPACARA ADAT DI SURAKARTA

Sarwono <sup>1</sup>, Adji Isworo Josef<sup>2</sup>, Tiwi Bina Afanti<sup>3</sup>,  
Ratna Endah Santoso <sup>4</sup>, Novita Wahyuningsih<sup>5</sup>.

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret<sup>1,2,3,4,5</sup>

sarwono59@staff.uns.ac.id <sup>1</sup>

### ABSTRACT

*The Javanese society has a harmony concept which has become an interesting tradition part in live. The Javanese people, especially the Surakarta society, have a belief in the world philosophy (universe), consisting of the great universe ( macrocosmos) and small universe ( microcosmos). The microcosmos cannot be separated from the great macrocosmos which must be kept its harmony with their lives, so the ritual elements of the small universe. Therefore, the art is always connected with their lives, so the ritual elements consist in the traditional art. The art has three functions known in Javanese society, that is for a ritual purpose and a show purpose with entertaining characteristics for the inner satisfaction in the society. Moreover, the traditional art which is formed in the usage art, like the custom clothes, tools / instruments, ornaments and others functioning as ritual purposes, have definitely had the important value symbols in the society, or as the tools to support the ritual implementation in the society. The art of Tritik and Jumputan craft also contains the teachings of ethics and aesthetics in the form of visual appearances and symbolism of life which can basically lead humans to perfection and true identity.*

**Keywords:** *jumputan, tritik, the custom ceremony, traditional*

### ABSTRAK

Masyarakat Jawa memiliki konsep keselarasan yang merupakan bagian tradisi yang penting dalam kehidupan. Orang Jawa, khususnya masyarakat Surakarta memiliki keyakinan dalam pandangan dunia (*jagat*), yang terdiri dari *jagat gede* (makrokosmos) dan *jagat cilik* (mikrokosmos). Mikrokosmos menjadi yang tidak terpisahkan dengan makrokosmos yang harus dijaga keselarasannya dengan unsur-unsur jagat cilik. Oleh sebab itu, seni selalu dikaitkan dengan kehidupannya, sehingga unsur ritual terdapat dalam seni tradisional. Kesenian memiliki tiga fungsi yang dikenal dalam masyarakat Jawa, yaitu untuk tujuan ritual, untuk tujuan tontonan yang bersifat *entertainment* kepuasan batin dalam masyarakat. Apalagi kesenian tradisional yang berbentuk seni pakai, seperti pakaian adat, peralatan, hiasan, dan sebagainya dalam fungsinya sebagai kepentingan ritual, sudah barang tentu memiliki simbol-simbol yang bernilai dalam masyarakat, ataupun sebagai sarana untuk mendukung pelaksanaan ritual dalam masyarakat. Seni kerajinan *tritik* dan *jumputan* ini juga termuat ajaran etika dan keindahan yang berbentuk penampilan visual dan simbolisme hidup yang pada dasarnya dapat menuntun manusia menuju kesempurnaan dan jati diri yang sejati.

**Kata kunci:** jumputan, tritik, pakaian adat, tradisiona

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Karya seni kerajinan tritik dan jumputan dalam masyarakat merupakan sumber inspirasi yang tidak pernah habis digali dan dikembangkan nilai-nilainya. Seni *tritik* dan *jumputan* ini menempatkan diri pada khasanah budaya masyarakat sejak dahulu kala diadakan secara turun temurun yang merupakan bagian dari pengetahuan tradisional (*traditional knowledge*) sekaligus merupakan karya intelektual masyarakat.

Seni kerajinan *tritik* dan *jumputan* ini juga termuat ajaran etika dan keindahan yang berbentuk penampilan visual dan simbolisme hidup yang pada dasarnya dapat menuntun manusia menuju kesempurnaan dan jati diri yang sejati. Kaidah ini dimungkinkan, mengingat bahwa seni tersebut merupakan pengejawantahan jiwa dalam kehidupan yang selalu mewujudkan aksi dan reaksi serta secara kontinyu untuk mendapatkan penyelesaian masalah yang bijak dan baik sesuai kultur yang telah terbentuk. Seni tersebut merupakan bagian dari keseluruhan ekspresi budaya masyarakat, sebagai karya pengetahuan tradisional. Hal ini juga merupakan hasil buah pikir manusia yang dimulai sejak dahulu, yang perkembangannya merupakan kekayaan intelektual. Dengan demikian, muncul masalah perlindungan dan pengembangannya dalam masyarakat. Sehubungan dengan kegiatan perekonomian masyarakat, yang seni tradisional dapat terkait dengan kegiatan ekonomi kreatif, maka kepemilikan dan kegiatan ekonomi tersebut dalam perkembangannya menjadi bagian tidak terpisahkan dengan kegiatan ekonomi global.

Kajian penelitian ini, secara ringkasnya yang menjadi subyek penelitian menyangkut: 1) karya kerajinan tritik dan jumputan yang merupakan "*traditional knowledge*" mengandung nilai-nilai budaya masyarakat, 2) makna simbol dalam seni *tritik* dan *jumputan* yang mencerminkan nilai-nilai budaya, 3) dasar-dasar pengembangan desain, dan 4) kebijakan pemerintah (pusat maupun daerah) untuk memberikan perlindungan seni kerajinan tritik dan jumputan sebagai karya seni yang merupakan kreasi budaya tradisional. Bersamaan dengan ini, pengkajian dilandasi kerangka pikir hukum dan budaya, hingga memperoleh pemahaman nilai-nilai yang terkandung dalam norma hukum. Dengan begitu, pendekatan budaya menjadi penting untuk pemberlakuan hukum dalam masyarakat. Hal ini berkaitan dengan pendekatan

teoritik sistem hukum yang terdiri dari substansial, struktural, dan budaya.

Dalam rangka perlindungan dan mengembangkannya memerlukan data base karya-karya yang disusun secara sistematis sebagai seni kerajinan tritik dan jumputan yang berada di wilayah Surakarta. Dengan demikian dapat diketahui karakteristik yang didasarkan pada kekhasan, keunikan dan historis pada seni kerajinan tritik dan jumputan tersebut yang merupakan kekayaan "*traditional knowledge*" sebagai kekayaan budaya bangsa yang secara keseluruhan bersama dengan budaya-budaya lokal daerah-daerah lain. Mengkaji hal ini berhubungan dengan kajian hukum sebagai norma yang mengatur kepentingan individu maupun masyarakat agar terlindungi dan sejalan dengan program pembangunan. Oleh karena itu, perhatian konsep teoritik dalam pengembangan desain menjadi strategis terhadap potensi pengembangan seni kerajinan *tritik* dan *jumputan* sesuai dengan tuntutan global namun tidak bertentangan dengan nilai-nilai budaya masyarakat. Demikian pula pengembangan teori di bidang kebijakan dalam pemerintahan untuk melindungi perwujudan "*traditional knowledge*", khususnya seni kerajinan *tritik* dan *jumputan* sebagai asset budaya dan ekonomi daerah, yang mengandung kekayaan kearifan lokal sekaligus dapat dijadikan kapital sosial untuk membangun dunia kerajinan masyarakat yang lebih terbuka serta bertanggung jawab sesuai akar budaya masyarakat. *Traditional knowledge* berupa seni kerajinan *tritik* dan *jumputan* merupakan hasil karya budaya yang penuh dengan nilai-nilai dan simbol budaya dalam kehidupan masyarakat Jawa khususnya Surakarta.

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Seni Kerajinan *Jumputan*, *Tritik* Tradisional**

Pengembangan motif kain *tritik* dan *jumputan* di Surakarta sampai saat ini disesuaikan dengan permintaan pasar dengan tetap mempertahankan ciri motif sesuai dengan desain yang dimiliki. Pada dasarnya motif-motif tradisi termasuk juga batik dibuat dengan sumber ide dari bentuk motif flora dan bentuk geometri atau komposisi tata warna, sedang bentuk fauna (dunia hewan) jarang atau bahkan tidak dihadirkan sama sekali, dan sampai saat ini masih dipertahankan (Sarwono, 2016).

Pengembangan kain *tritik* dan *jumputan* tradisional mempunyai peranan penting di dalam penggunaannya. Pada jaman dahulu tenun ikat dipakai sebagai piranti dalam upacara adat dan sebagainya. Tetapi sekarang dengan adanya pergeseran waktu serta jaman, penggunaan yang khusus tersebut mulai berangsur-angsur berubah. Hal ini

disebabkan para perajin lebih bersifat komersial, sehingga kain tenun ikat dalam penggunaannya sudah menjadi barang ekonomis yang komersial.

Budayaan Jawa tidak dapat terlepas dari nilai - nilai falsafah, baik kejiwaan maupun pola pikirnya. Landasan inilah dalam berbagai pembahasan kebudayaan kejiwaan Jawa disebut "*Kejawen*" (Suseno, 2001: 11–15). Sedang dalam unsur-unsur kebudayaan Jawa dapat meliputi kesusasteraan, sistem mata pencaharian, sistem kekerabatan, pola-pola menetap dan arsitekturnya, tata upacara, juga keseniannya. Titik berat yang melatar belakangi kejawen adalah disebut "*ngilmu*", sehingga ilmu kejawen dapat menembus dan lingkungannya yang sempit menuju sifat- sifat umum dan universal. (Holt dalam Soedarsono, 2000:155). Walaupun berlokasi yang sempit dan khusus yaitu Jawa, tetapi kebudayaan tersebut jauh menerawang dalam hidup dan kehidupan alam kemanusiaan. Dengan tujuan kebenaran dan kesempurnaan yang terkandung dalam kebudayaan Jawa yang bersifat falsafah itu terletak pada nilai-nilai simbolisme yang muncul akibat adanya kontak antara manusia dengan mikro kosmos dan makro kosmos, antara kehidupan lahir dan kehidupan batinnya. Apabila dilihat dalam kebudayaan Jawa khususnya unsur kejiwaan, maka terdapat suatu usaha atau ikhtiar untuk menjadikan manusia yang berbudi luhur dan suci dalam segala sikap batin dan tingkah lakunya. Budi luhur dan kesucian sikap batin serta tingkah laku merupakan nilai yang erat hubungannya dengan kehidupan lahir dan batin. Juga nilai-nilai tersebut timbul dikarenakan adanya hubungan antara hubungan manusia dengan Sang Hyang Illahi yang bersifat universal (Buchari S., 2005:2 - 5). Kebudayaan Jawa dapat dilihat dari adanya keseimbangan antara hati nurani yang berinteraksi dengan alam dan Sang Hyang Pencipta yang di -landasi penalaran yang timbul dari intelektual dalam materi "*ngelmu*". Hati nurani, superitual manusia, dan intelektualitas bersambungan dengan Sang Hyang Pencipta. Dengan demikian ketiganya selalu berhubungan dengan eratnya. Keseimbangan tersebut dapat dilihat dalam karya - karya seninya, di antaranya seni pewayangan dengan berbagai wiracarita yang kesemuanya mengandung nilai-nilai falsafah yang termuat dalam simbolisme-simbolisme. Dengan maksud segala perbuatan manusia harus selalu mencari keseimbangan antara manusia dan alam, serta mencari kesempurnaan hidup dan kehidupannya (Mulder, 2006: 16-19). Masyarakat sering mengistilahkan rancu istilah simbol dan simbolisme. Hal ini disebabkan keduanya diterjemahkan dengan istilah yang sama yaitu "lambang". Simbolisme merupakan

simbol-simbol yang digunakan baik dalam bidang seni maupun yang lainnya, terutama untuk memberi tanda khusus pada benda atau dengan mensugestikan melalui imaji-imaji inderawi benda tersebut yang tidak dapat dilihat oleh inderawi. Sebagai contoh penggunaan kain jumputam tritik klasik oleh seseorang yang disucikan atau dimuliakan, untuk menunjukkan kualita, kekuatan atau derajatnya. Menurut pendapat Read, dinyatakan simbolisme dapat saja berbentuk karya seni yang unsur-unsur pendukungnya menggambarkan analogi nilai - nilai dari karakter tertentu yang mewakili idea abstrak. Nilai-nilai ide abstrak itu akan membentuk kesatuan atau *gestalte* hubungan kualita, kekuatan dan derajat (Read, 1970:121-130).

Karya seni klasik, memuat dan memenuhi unsur-unsur diatas, karena seni *jumputan tritik* klasik diciptakan dalam kesatuan kualita, kekuatan dan derajat pada waktu itu yaitu sebagai benda seni untuk melegitimasi kedudukan dan keberadaan kerajaan sebagai penguasa (Soedarmono, 1990: 10).

Setiap penciptaan motif pada mulanya selalu diciptakan dengan makna simbolisme dalam falsafah Jawa. Sehingga pada waktu itu tidak sembarang orang dapat memakai dan biasanya pemakaian motif didasarkan atas kedudukan sosial seseorang di dalam masyarakat. karena apabila ada seseorang melanggarnya, maka akan dikenakan hukuman. Dan maksud dari usaha penciptaan motif jumputam tritik pada zaman itu agar memberi kesejahteraan dan kemuliaan serta memberi status sosial bagi si pemakainya. Motif tersebut dinamakan motif larangan, namun dewasa ini telah menjadi milik masyarakat. Walaupun demikian tata cara pemakaian pada upacara-upacara adat yang resmi di kalangan kraton masih diperhatikan.

Motif *tritik* dan *jumputan* sangat bervariasi, maka dalam pemakaiannya harus disesuaikan dengan tata cara dan adat istiadat yang berlaku pada zaman itu. Karena pada ha kekatnya tiap-tiap pemberian nama motif *tritik* dan *jumputan* mempunyai makna simbolisme tertentu. Mengingat di dalam penciptaan motif *tritik* dan *jumputan* pada zaman dahulu tidak hanya indah semata, melainkan juga memberi makna yang erat hubungannya dengan falsafah hidup dan kehidupan pada masyarakatnya.

Motif *tritik* dan *jumputan*, selain unsur motifnya mengandung makna falsafah yang tinggi juga unsur warna yang ada dalam motif tersebut memiliki nilai-nilai falsafah. Memahami simbolisme dalam visualisasi tatawarna motif jumputam tritiknya, sesungguhnya terkandung nilai-nilai falsafah orang Jawa yang dibentuk menurut kerangka kultur yang religius-magis. Dalam kaitannya dengan seni jumputam tritik klasik, pemakaian tatawarna

kuning, putih, merah (soga), biru, hitam menjadi karakteristik masyarakat Jawa yang di anggap memiliki lambang-lambang pemujaan terhadap “causa prima” yang berada dalam kedudukan tertinggi. Pada mulanya simbolisme tersebut dinyatakan lewat *pralampita* atau pralambang. Warna dasar dalam motif jemputam tritik klasik tersebut diatas, nam paknya diilhami oleh lambang-lambang warna dalam kosmologi Jawa, yaitu “*keblat papat lima pancer*” (Kartosoedjono, 1950: 14 – 23).

Makna-makna tersebut, di mana tiap - tiap mata angin memiliki nilai warna simbolik, misalnya: arah timur = hitam, arah selatan = merah, arah barat = kuning dan arah utara = putih. Warna lain yang merupakan perpaduan dari empat warna di atas dan berada di tengah-tengah sebagai bagian yang kelima atau “*lima pancer*”. Masing-masing warna itu rupanya juga memiliki nilai perwataan sendiri yang dijabarkan dalam ajaran Tasawuf Jawa, dikenal sebagai “*sederek sekawan gangsal pancer*”, yaitu: bumi, dilambangkan warna hitam yang memiliki watak *luwamah*, api dilambangkan warna merah yang memiliki watak *amarah*, angin dilambangkan warna kuning yang memiliki watak *supiyah*, air dilambangkan warna putih yang memiliki watak *mutmainah* dan pusatnya adalah manusia yang dilambangkan banyak warna, sehingga setiap manusia memiliki empat watak tersebut (Soetarno, 2002: 27 – 28).

Upacara adat merupakan suatu hal yang sangat universal, karena upacara tersebut terdapat di seluruh dunia dengan berbagai cara atau adat yang berbeda-beda. Orang yang telah melakukan upacara adat perkawinan misalnya, memiliki makna bahwa mereka telah melakukan hidup baru, yaitu membina hidup berumah tangga. maka perkawinan seringkali dimulai dengan berbagai upacara untuk menyongsong dalam kehidupan baru nanti dapat selamat, bahagia, sejahtera, tanpa ada suatu hal yang merintangai baik dimulai dari pelaksanaan perkawinan sampai menjalani kehidupan baru.

Di berbagai daerah memiliki tata cara atau adat sendiri dalam melaksanakan upacara perkawinan. Juga rentetan acara perkawinan memiliki ciri khas sendiri dengan berbagai perlengkapan upacaranya. Dari berbagai rentetan upacara perkawinan *akad nikah* inilah yang paling penting dalam penyelenggaraannya, karena dalam upacara tersebut peristiwa yang sangat penting terjadi. Kedua pengantin saling berjanji untuk hidup bersama, sedang upacara lain sebagai persyaratan adat untuk menunjang terlaksananya perhelatan tersebut (M. Harjowirogo, 1979: 42).

Upacara perkawinan sebagai salah satu contohnya, menurut hukum adat Jawa

ada tata cara tersendiri, yaitu dimulai dengan berbagai upacara sebagai simbolisme dari berbagai rentetan upacaranya. Menurut Tiknopranoto bahwa upacara adat perkawinan Jawa di Surakarta biasanya calon mantu (temanten pria) pada waktu melamar harus memiliki kriteria *bobot*, *bibit* dan *bebet* (tanpa th.: 41). Lebih lanjut ia menerangkan bahwa yang dimaksud bobot adalah keadaan calon menantu tentang ilmu pengetahuan, kedudukan serta kekayaan atau penghasilan yang sangat diperlukan untuk menunjang kebutuhan dan kelstarian hidup berkeluarga. Bibit dimaksudkan adalah asal usul atau keturunan calon menantu dari mana berasal, sedang bebet memiliki makna tentang naluri atau kelakuan yang baik, sehingga dapat memberi keturunan anak yang berbudi luhur.

Tritik dan jumputan memiliki pola-pola yang diciptakan dengan latar belakang falsafat hidup orang Jawa, ternyata ada pola diciptakan khusus untuk dipakai oleh orang tua untuk menuntun anaknya dalam prosesi perkawinan tersebut. Pola tersebut di antaranya: bermotif **Sindur**. Hal ini disebabkan karena selain corak polanya yang sangat indah, juga didalamnya terkandung makna simbolis yang merupakan ungkapan serta harapan akan kebahagiaan, kesejahteraan, kemuliaan dalam menjalankan hidup, serta terhindar dari hal-hal yang kurang baik dalam melaksanakan upacara adat. Harapan serta doa tersebut terpancang di dalam ornamen-ornamen motif pada motif *tritik* dan *jumputan*.

## 2. Jumputan Tritik

Kain-kain tradisional Indonesia saat ini telah dikenal secara meluas oleh tidak hanya masyarakat Indonesia tetapi juga dunia. Setiap daerah di Indonesia mempunyai kain tradisional yang mencirikan keunikan budaya daerah tersebut dengan teknik pembuatan kain yang berbeda pada setiap daerahnya. Teknik *tritik* dan jumputan merupakan salah satu teknik tekstil yang digunakan untuk membuat motif pada beberapa kain tradisional Indonesia. Kain *tritik jumputan* dipilih menjadi objek penelitian melihat perkembangan desain motif pada kain *tritik jumputan* yang sudah dilakukan dan masih mempunyai potensi yang besar untuk dikembangkan (Putri, 2017: 39).

Kain *tritik jumputan* merupakan kain tradisional yang pada awalnya tidak digunakan secara bebas karena dianggap sebagai obat untuk menyembuhkan berbagai macam penyakit. Ciri khas motif kain *tritik jumputan* yang selama ini dibuat adalah kombinasi dari motif garis tidak beraturan berjumlah dua atau tiga garis dan motif figuratif

yang dikomposisikan secara vertikal. Di samping corak dan warna tradisional yang sudah baku, saat ini terlihat pula corak yang baku dengan permainan nuansa yang lebih beragam, mengikuti selera yang berlaku pada saat ini. Pengembangan juga dilakukan dengan membuat ragam hias baru pada motif kain *tritik jumputan*. Motif dibuat dengan cara menghias kain putih di mana pola hiasan dijelujur dengan benang lalu ditarik erat-erat sebelum dicelup, setelah kering benang dilepaskan dan timbulah motif-motif putih atas dasar berwarna. Pada teknis pengerjaannya, teknik *tritik* melalui 4 proses yaitu proses penggambaran pola di atas kain, proses penjahitan *jelujur*, proses penarikan/pengerutan, dan proses pewarnaan/pencelupa (Titisari dkk., 2014: 131). Proses penggambaran pola dan proses penjahitan *jelujur* merupakan proses yang menentukan seberapa besar area perintang yang nantinya akan menghasilkan motif. Area perintang terbentuk dari kerutan yang disebabkan karena adanya jahitan yang ditarik lalu diikat, dimana besar dan bentuk kerutan tersebut ditentukan oleh jarak dan pola jahitan. Hingga kini, pembuatan pola pada teknik *tritik* (khususnya di kain *tritik jumputan*) belum memperhatikan ketentuan pada jarak dan pola jahitan sehingga berpengaruh terhadap motif yang dihasilkan.

### C. Metode Penelitian

Penelitian berlokasi di wilayah Surakarta. Ini sebenarnya merupakan suatu integrasi secara kultural yang dulu berasal dari kultur Surakarta, yang sekarang ini wilayah Surakarta sebagai pengertian secara administratif, terhubung dengan wilayah di luarnya.

Berdasarkan masalah yang diteliti, bentuk penelitian yang di pakai studi kasus tunggal. Studi kasus tunggal merupakan studi kasus terpancang yang memusatkan pada beberapa kemungkinan yang telah ditentukan sebelum peneliti terjun ke lapangan studinya. Sedangkan pendekatan hukum dilihat dalam realitasnya bukan hanya sebagai norma-norma desain tekstil.

Sumber Data berupa karya seni *tritik* dan *jumputan* di Surakarta dan sekitarnya, Informan yang terdiri: Para seniman *tritik* dan *jumputan*, baik yang profesional, akademik maupun seniman yang tahu tentang masalah tersebut, Arsip dan dokumen serta catatan yang diperoleh dari berbagai pihak yang dapat menunjang penelitian ini, seperti catatan tentang *tritik* dan *jumputan*. Teknik Pengumpulan data berupa wawancara yang bersifat "open - ended" dan mendalam, dalam penelitian kualitatif sering disebut *indepth interviewing*.

Observasi dapat dilakukan secara langsung atau juga sering disebut observasi

partisipasi pasif. Dalam observasi ini, peneliti hanya sebagai pengamat tanpa terlihat peran apapun. Dokumen dan arsip merupakan sumber data yang penting, juga artinya dalam penelitian kualitatif terutama sasaran penelitiannya pada latar belakang atau berbagai peristiwa yang terjadi dimasa lampau dan sangat berkaitan dengan kondisi peristiwa masa kini yang sedang di teliti. Oleh karena itu cuplikan yang digunakan lebih bersifat “purposive sampling” atau tepatnya merupakan cuplikan dengan “*criterion based selection*”. Peneliti memilih informan yang dipandang paling mengetahui permasalahan untuk memperoleh data. Cara untuk meningkatkan keabsahan data dalam penelitiannya, yaitu dengan “triangulasi data”. Cara triangulasi data dimaksud bahwa dalam penelitian menggunakan berbagai sumber data yang berbeda untuk mengumpulkan data yang sejenis atau sama, sehingga validitas data dapat terjamin (Sutopo, 2000, 27- 30). Proses analisis dalam penelitian ini terdapat tiga komponen utama yang harus benar-benar dilakukan, yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemakaian kain dodot adalah dengan melilitkan kain mulai dada hingga ke kaki, yang memiliki lebar dan panjang tidak layaknya kain panjang terbuat dari bahan katun yang memiliki sifat mudah menyerap air dan tahan lama (awet). Warnanya biru tua dengan motif kaligrafi *Allah Hu Hu* yang di tuliskan diatas kain dengan teknik prada, dan ornamen hias berupa lekukan-lekukan garis. Motif ini tidak terlepas prinsip desain yang terdiri dari kesatuan, keseimbangan, dan keselarasan. Di tengah-tengah kain terdapat motif Blumbangan yang dibuat dengan teknik Tritik. Unsur dominannya tulisan kaligrafi *Allah Hu Hu* yang merupakan pusat perhatian, dan dianggap memiliki suatu kekuatan. Dalam kostum tari Bedhaya Anglir Mendhung ini yang termasuk warna bangun tuka, slawir dari dodot, bunga rajut melati, buntal dan anak panah. Kesemuanya tertata secara indah, di sinilah letak nilai seninya dan penggunaannya mengandung arti. Pada penataan dodot bagian belakang dibentuk draperi atau lipatan-lipatan, karena letaknya dipantat disebut *bokongan* sebagai lambang manusia dalam kehidupannya harus memiliki dasar sehingga tidak goyah. Terdapat pula *Songkokan* yaitu lekukan yang menonjol bertempat di bagian belakang kanan atas bokong, yang bermakna dalam kehidupan supaya manusia menyisihkan penghasilannya sebagai bekal persediaan.

Motif blumbangan adalah bentuk belah ketupat yang terdapat di tengah dodot yang dipakai di Puro Mangkunegaran berwarna putih yang artinya air, yang mengandung

makna memberikan kesuburan dan kehidupan, agar hidup tentram, makmur, dan subur. Selain itu dalam blumbangan juga terdapat lekukan naik turun yang disebut ombak, yang menggambarkan dalam kehidupan manusia terkadang berada di atas dan kadang di bawah sehingga diharapkan manusia siap menghadapinya.



Gambar 1. Penggunaan kain *jumputan* dan *tritik* pada pakaian adat pengantin *dodot* dalam upacara adat perkawinan. Dokumentasi. Sarwono:2002

Kain *jumputan* dan *tritik* pada *dodot* nampak dipakai dalam upacara perkawinan (gambar 1). Kain yang dipakai bernilai seni yang menunjukkan keceriaan dalam kesenangan. Namun tidak boleh melupakan kehidupan selanjutnya dalam menjalani perkawinan, tidak boros dan selalu mempersiapkan masa depan. Dalam kehidupan perkawinan selalu ada cobaan dan ujian, namun harus tetap tidak goyah. Motif kain Sindur yang dibuat sebagai bahan untuk selendang (pakaian adat Jawa) biasanya dipakai dalam upacara adat perkawinan. Bahannya katun, dan memiliki sifat mudah menyerap air dan tahan lama. Warnanya merah dan putih yang dibuat di atas kain dengan teknik *jumputan* dan *tritik*, sehingga tidak merata dikarenakan efek teknik tersebut.

Memahami simbolisme dalam visualisasi tatawarna motif kain *tritik* dan *jumputan* terkandung nilai-nilai falsafah orang Jawa yang dibentuk menurut kerangka kultur yang religius-magis. Dalam kaitannya dengan seni klasik, pemakaian tatawarna kuning, putih, merah (*soga*), biru, hitam menjadi karakteristik masyarakat Jawa yang dianggap memiliki

lambang-lambang pemujaan terhadap “causa prima” yang berada dalam kedudukan tertinggi. Pada mulanya simbolisme tersebut dinyatakan lewat simbol. Warna dasar dalam motif klasik tersebut diilhami oleh lambang-lambang warna dalam kosmologi Jawa yang mengajarkan pada tiap penjuru mata angin memiliki makna warna simbolik, misalnya: selatan = merah, utara = putih. Warna lain yang merupakan perpaduan dari dua warna di atas. Kelima warna itu juga memiliki nilai ajaran Tasawuf Jawa, yaitu: api lambang warna merah yang mencerminkan watak keberanian, keberanian bagi orang tua untuk menikahkan anaknya serta keberanian anak untuk menempuh hidup baru yang banyak tantangan yang akan dihadapi, air lambang warna putih yang memiliki watak *mutmainah* dalam hitungan *pasaran* warna ini sebagai simbol ketulusan bagi orang tua untuk menikahkan anaknya serta kesucian cinta kedua pengantin untuk menempuh hidup baru yang akan banyak menghadapi ujian hidup.

Motif Kain *Pare Anom* dengan komposisi warna dasar hijau dan kuning. Arti istilah *pare anom*, berasal dari arti kata *pare* adalah buah yang rasanya pahit dan sering dijadikan bahan untuk masakan khas Jawa, sedang *anom* artinya muda, sehingga memiliki makna kepahitan atau keprihatinan. Dalam berjuang mengarungi hidup ini, kalau dulu berjuang mengusir penjajah, diharuskan untuk prihatin. Sehingga pengertian ini memiliki makna simbolisme keprihatinan untuk tetap berjuang, dan mendapatkan keselamatan dalam segala kegiatan atau upacara adat. Motif Kain Kemben *Bangun Tulak* digunakan untuk *kembenan* yakni kainnya dililitkan pada perut memutar sampai habis, fungsinya mengikat dan memperkuat pemakaian kain atau sarungan agar tidak melorot. Warna kain dodot menggambarkan situasi peperangan dan sesuai dengan warna bendera pangeran Sember Nyawa (Mangkunegara I). Warna bangun tulak adalah warna warna-warna gelap yang menggambarkan keprihatinan.

Kain kemben bangun tulak ini dipakai calon pengantin putri dalam upacara adat Jawa untuk tatacara “*siraman*”, dengan nyamping kemben “*bangun tulak*”, komposisi warna dasarnya biru kehitam-hitaman dengan motif blumbangan warna putih. Ini memiliki makna simbolisme untuk menjauhkan dari *sing alus* (makhluk halus) *sing kasar* (jahat), serta mendekatkan para leluhurnya untuk senantiasa melindungi hidupnya, sehingga pengantin terhindar dari mara bahaya, dan kelak hidupnya akan bahagia. Makna simbolis yang terkandung pada seni *tritik* dan *jumputan* dalam upacara adat Jawa berhubungan dengan pandangan orang Jawa melihat setiap manusia sebagai bagian kecil dari dunia sosial-alamiah yang lebih luas. Karena itu ketentuan mengenai kehidupan sosial dengan

sendirinya mengikuti keniscayaan metafisik. Tatanan kehidupan sosial merupakan suatu tatanan yang telah baku karena merupakan bagian dari tertib alam seluruhnya, yang bersifat misterius sebagaimana tampak dalam beberapa aspeknya yang bersifat teratur dan tidak berubah-ubah. Dalam hal ini, kegiatan-kegiatan hidup orang Jawa selalu diliputi aspek keteraturan yang memasuki kehidupan individual maupun komunal, sehingga karya-karya tradisi juga bersifat teratur. Karakter semacam ini dapat dikesankan bagi orang luar sebagai apa adanya, lugu, dan cenderung sebagai hal yang dinilai statis, tidak berubah-ubah, bahkan hingga secara turun temurun. Akan tetapi memang inilah yang menjadi ciri dari pengetahuan tradisional. Kerangka pandangan orang Jawa memandang setiap manusia bagian dari dunia yang lebih luas tak terlepas dari sifat metafisik, karya seni tradisional *jumputan* dan *tritik* wujud cerminan tersebut, dalam hal pemaknaan arti simbol-simbol budaya yang terkandung dalam seni tritik dan jumputan. Seni kerajinan tritik dan jumputan dimanfaatkan dalam upacara-upacara adat, seperti: perkawinan, perayaan-perayaan, menempati rumah baru, yang berfungsi untuk menolak ***bala*** (menghindari kejahatan/mencegah terjadinya musibah). Seni ini diwujudkan dalam pakaian adat yang mengandung makna simbolis, yang menjadi keyakinan sebagian orang Jawa. Kehidupan masyarakat terkandung konsep keselarasan yang merupakan konsep tradisi yang penting dan mendasar. Khususnya, orang Jawa melihat dirinya berada dalam pandangan dunia (*jagat*), yang terdiri dari *jagat gede* (makrokosmos) dan *jagat cilik* (mikrokosmos), jagat cilik merupakan bagian dari jagat gede yang harus dijaga keselarasannya dengan unsur-unsur jagat cilik. Oleh karena itu, seni memang selalu, apalagi seni tradisional mengandung unsur ritual. Kesenian pada umumnya memiliki tiga fungsi yang selama ini dikenal dalam masyarakat, yaitu untuk kepentingan ritual, untuk kepentingan festival, dan sebagai tontonan yang bersifat *entertainment* kepuasan batin. Apabila kesenian itu berbentuk rupa seni terpakai, seperti busana, peralatan, hiasan, dan sebagainya dalam fungsinya sebagai kepentingan ritual tentu saja memiliki simbol-simbol yang bernilai ritual, ataupun sebagai sarana yang mendukung pelaksanaan ritual tersebut

Konsep keselarasan dalam kultur Jawa di dalamnya terdapat nilai *jatmika* dan *edi-peni* untuk memahami budaya orang Jawa. *Jatmika* dapat diartikan sebagai simpatik, menarik, ramah. Orang Jawa dididik untuk menghindari konflik (karena konflik akan merusak hubungan yang laras) akan selalu berusaha menjaga agar dalam

berhubungan dengan sesama manusia untuk selalu bersikap *jatmika*. Sikap ini akan terlebih dulu diutamakan, baru kemudian bersikap hormat bila berhadapan dengan orang yang dituakan, yang lebih senior, yang berkedudukan lebih tinggi, atau orang asing. Sikap *jatmika* semacam teknik yang memungkinkan keselarasan selalu dapat terjaga. Kemudian, sikap *edi-peni* yang berarti indah dan apik seringkali disejajarkan dengan nilai adiluhung yang berarti indah dan mulia. Nilai *edi-peni* dan adiluhung dikembangkan sebagai nilai yang penting, yang meliputi hampir semua segi kehidupan, sehingga tidak hanya menyangkut kesenian melainkan pada semua penampilan sikap. Nilai *edi-peni* ini dalam karya seni sebagai estetika atau aspek keindahan termasuk pada seni jumputan dan tritik.

### SIMPULAN

Jenis-jenis motif *tritik* dan *jumputan* sebagai seni kerajinan di wilayah Surakarta motif kain dodot yang dililitkan mulai dada hingga ke kaki, penataannya dibentuk *bokongan*, dan *Songkokan*. Terdapat motif dodot *blumbangan*. Motif *sindur* merupakan kain yang dibuat sebagai bahan untuk selendang (pakaian adat Jawa), Motif *pare anom* untuk *umbul-umbul*, yang komposisi warnanya dasar hijau dan kuning. Motif kain kemben *bangun tulak*. Motif kain selendang umumnya pada pakaian kebaya oleh kaum perempuan. Motif kain selendang untuk melengkapi dalam busana adat, dengan warna motifnya sangat bervariasi dan sangat menarik. Motif kain kebaya merupakan pakaian adat Jawa, Proses pembuatan seni kerajinan tritik dan jumputan tersebut dengan Teknik Ikat Celup dan Teknik Perintang. Pewarnaan dengan cara pencelupan kain ke dalam zat warna dan perintang dengan menggunakan teknik jahit jelujur yang ditarik kencang hingga mampat dan padat sehingga bisa digunakan sebagai perintang warna masuk dalam serat kain. Pada dasarnya prinsip dari ikat celup adalah menggunakan bahan-bahan perintang untuk menghalangi masuknya zat warna pada kain yang dirintang. Ada tiga golongan dalam perintang warna yaitu teknik ikatan, tritik (jelujur), dan bundelan.

Variasi bentuk juga dapat dilakukan dengan cara memadukan dua atau lebih teknik perintang dalam satu kain yang sama. Termasuk didalamnya; jumputan, remasan (efek marmer), dan lipatan. Makna simbolis yang terkandung pada motif seni tritik dan jumputan dalam upacara adat Jawa di wilayah Surakarta, sebagaimana terkandung dalam kain *dodot* yang berwarna biru tua dengan motif kaligrafi *Allah Hu Hu* yang dituliskan di atas kain dengan teknik prada. Di tengah – tengah kain terdapat motif

*Blumbangan* yang dibuat dengan teknik *Tritik*. Simbolisme sesungguhnya terkandung nilai-nilai falsafah orang Jawa yang dibentuk menurut kerangka kultur yang religius - magis. Pemakaian tatawarna kuning, putih, merah (*soga*), biru, hitam menjadi karakteristik masyarakat Jawa yang dianggap memiliki lambang-lambang pemujaan terhadap "*causa prima*", sebagai *pralampita* atau pralambang (simbol) berdasarkan warna dalam kosmologi, yaitu "*keblat papat lima pancer*". Di tiap-tiap mata angin memiliki makna warna simbolik, yaitu arah timur = hitam, selatan = merah, barat = kuning dan utara = putih.

Warna lain yang merupakan perpaduan dari empat warna di atas dan berada di tengah-tengah sebagai bagian yang kelima atau "*lima pancer*". Kelima warna itu juga memiliki nilai perwataan sendiri yang dijabarkan dalam ajaran Tasawuf Jawa, dikenal sebagai "*sederek sekawan gangsal pancer*", yaitu: bumi, lambang warna hitam yang memiliki watak *luwamah* dalam hitungan *pasarana* warna ini sebagai simbol "*legi*", api lambang warna merah yang memiliki watak *amarah* dalam hitungan *pasarana* warna ini sebagai simbol "*wage*", angin lambang warna kuning yang memiliki watak *supiyah* dalam hitungan *pasarana* warna ini sebagai simbol "*kliwon*", air lambang warna putih yang memiliki watak *mutmainah* dalam hitungan *pasarana* warna ini sebagai simbol "*pon*" dan pusatnya adalah manusia yang lambang banyak warna dalam hitungan *pasarana* warna ini sebagai simbol "*pahing*", sehingga setiap manusia memiliki empat watak tersebut. Kain *dodot* yang penataannya *bokongan* ataupun *Songkokan* mempunyai makna dalam kehidupan supaya manusia menyisihkan penghasilannya sebagai bekal persediaan, dalam kehidupannya tidak dilakukan hidup boros, harus hidup hemat. Penataan berbentuk blumbangan berwarna putih yang menyimbolkan air, berarti di dalam kehidupan di tengahnya terdapat air yang dapat memberikan kesuburan dan kehidupan, juga agar hidup tentram, makmur, dan subur.

Selain itu dalam blumbangan juga terdapat lekukan naik turun yang disebut ombak, yang menggambarkan kehidupan manusia yang kadang berada di atas dan kadang di bawah, supaya manusia siap menghadapinya. Warna kain *dodot* menggambarkan situasi peperangan dan sesuai dengan warna bendera pangeran Sember Nyawa (Mangkunegara I). Warna bangun *tulak* adalah warna warna-warna gelap yang menggambarkan keprihatinan. Calon Pengantin putri ( dalam upacara siraman) menggunakan nyamping kemben "*bangun tulak*", dengan komposisi warna

dasar biru kehitam-hitaman dengan motif blumbangan warna putih. Motif Jumputan, tritik jenis ini memiliki makna simbolisme untuk menjauhkan dari *sing alus* (makhluk halus) *sing kasar* (jahat), serta mendekatkan para leluhurnya untuk senantiasa melindungi hidupnya, agar pengantin terhindar dari mara bahaya, dan kelak hidupnya akan bahagia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Buchari, S., 2005, Kebudayaan Jawa, Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Holt, C., (dalam Soedarsono). 2000. Art in Indonesia: Continuities and Change. Ithaca, New York: Cornell University Press
- Kartosoedjono. 1950. Kitab Wali Sepuluh. Kediri: Bukhandel Tan Khoen Swie.
- Lincoln, Y.S., Guba, E.G., 1985, Naturalistic Inquiry, Beverly Hill: Sage Publications.
- M. Harjowirogo, 1979, Adat Istiadat Jawa, Bandung: Patma.
- Mulder, N., 2006, Pribadi dan Masyarakat Jawa, Jakarta: Sinar Harapan.
- Putri, Tiara Trisnani. 2017. Pengaruh Komposisi Zat Warna Dispersi Terhadap Hasil Jadi Jumputan Pada Kain Organdi Polyester. Jurnal Penelitian Busana dan Desain. Surabaya. UNES: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbd>
- Read, H., 1970, Education Through Art, London: University of California Press.
- Saidin. 2004. Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights), Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sarwono. 2016. Batik Wonogiren (Kajian Estetika). Disertasi. Surakarta: Institut Seni Indonesia
- Soedarmono, 1990, Dinamika Kultural Jumputan tritik Klasik Jawa, Sarasehan Kebudayaan, Surakarta: Taman Budaya Pengembangan Jumputan tritik dan Kerajinan.
- Suseno, Franz Magnis. 2001. Etika Jawa: Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijakan Hidup Jawa. Jakarta : PT. Gramedia.
- Sutopo, H.B., 2000, Metodologi Penelitian Kualitatif, Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Tiknopranoto, (t.th.). Pawiwahan Agesang. Surakarta.

Sarwono, Adji Isworo Josef, Tiwi Bina Afanti, Ratna Endah Santoso,  
Novita Wahyuningsih

Penggunaan Jumputan Dan Tritik Dalam Upacara Adat Di Surakarta

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.

pISSN 2087-0795  
eISSN 2622-0652

Titisari, Bintan. Kahdar, Kahfiati. Intan Rizky Mutiaz, Intan R. 2014. Pengembangan Teknik Jahit Celup (Tritik) dengan Pola Geometris, Bandung: Jurnal Visual Art and Desain. vol. 6, no. 2.

## TEKNIK GREEN SCREEN DALAM PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI COVID-19

Deny Tri Ardianto<sup>1</sup>, Anugrah Irfan Ismail<sup>2</sup>, Arif Ranu Wicaksono<sup>3</sup>, Sayid Mataram<sup>4</sup>, dan Rudy Wicaksono Herlambang<sup>5</sup>

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail: denytri@staff.uns.ac.id<sup>1</sup>

### ABSTRACT

*The industrial revolution 4.0 has brought changes in the field of technology as one of the values in culture in society. Humans who are increasingly familiar with technology produce a digital culture. These developments lead to disruption that requires an adaptive attitude to follow. The era of Covid 19, which has a global effect, causes more demands to be more adaptable due to various changes in patterns of life. One of these demands occurs in the world of education which has obstacles in communicating between educators and students. This raises the problem of how educators respond to the phenomenon of online learning in developing video-based teaching media. As an alternative solution to these problems, namely by creating video teaching media using the green screen technique that is uploaded through video channels.*

**Keyword:** Visual culture, disruption, green screen technique, Covid 19

### ABSTRAK

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan pada bidang teknologi informasi. Manusia yang semakin akrab dengan teknologi menghasilkan kebudayaan digital. Perkembangan tersebut berdampak pada kemunculan era disrupsi yang memerlukan sikap adaptif untuk mengikutinya. Pandemi Covid 19 yang memiliki efek secara global, menyebabkan lebih banyak tuntutan untuk beradaptasi karena terjadi beragam perubahan pola dalam kehidupan. Salah satu tuntutan tersebut terjadi dalam dunia pendidikan yang memiliki kendala dalam berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memunculkan permasalahan mengenai bagaimana pendidik menyikapi fenomena *online learning* dalam mengembangkan media ajar berbasis video. Sebagai alternatif solusi dari permasalahan tersebut, yaitu dengan menciptakan media ajar video menggunakan teknik *green screen* yang diunggah melalui kanal-kanal video.

**Kata kunci:** Budaya visual, disrupsi, teknik green screen, Covid 19

### PENDAHULUAN

Revolusi industri memberikan pengaruh terhadap sumber daya manusia, pendidikan, ekonomi, budaya dan sosial serta memberikan peluang dan tantangan bagi masyarakat. Revolusi industri telah mengubah cara kerja masyarakat melalui inovasi

dalam otomatisasi atau digitalisasi. Pelaku industri berperan aktif sebagai unit organisasi yang memiliki visi yang menguntungkan. Revolusi industri didasarkan pada revolusi mental, dan dalam paradigma ini terjadi perubahan besar dalam struktur mental yang didasarkan pada tiga hal, yaitu cara berpikir, meyakini dan cara bersikap (Suwardana, 2018).

Konsep Revolusi Industri 4.0 pertama kali dikemukakan oleh Profesor Klaus Schwab dalam bukunya *The Fourth Industrial Revolution*, bahwa konsep tersebut telah mengubah kehidupan manusia dan cara kerja manusia (Rohman dan Ningsih, 2018). Perubahan yang dibawa oleh teknologi dan informasi, ekonomi, sosial budaya dan pendidikan menuntut generasi muda Indonesia untuk dapat beradaptasi dengan perubahan yang begitu cepat.

Revolusi industri tidak hanya mendisrupsi bidang teknologi saja, namun juga bidang lainnya, seperti hukum, ekonomi, dan social, sehingga guna mengatasi kondisi pada era disrupsi tersebut diperlukan tindakan revitalisasi peran ilmu pengetahuan sebagai dasar acuan pengembangan teknologi agar teknologi tidak tercerabut dari nilai-nilai kemanusiaan (Prasetyo dan Trisyanti, 2018:22).

Teknologi, pada tahun 2020, telah mencapai penggunaan maksimalnya dengan menjadi solusi bagi orang-orang di seluruh dunia di semua sektor. Meskipun menggunakan aplikasi seperti Zoom, Google Meet, Kahoot, dan Google Classroom, mengajar *online* terbukti menjadi tugas yang menantang, yaitu tanpa kehadiran pengajar langsung (Vadivel, Mathuranjali, dan Khalil, 2021).

Revolusi industri mendorong penerapan kemajuan teknologi pada kegiatan dalam masyarakat, salah satunya bidang pendidikan. Pembelajaran di abad 21 harus selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat menghadirkan suasana pengajaran yang modern.

Masa pandemi COVID-19 membawa kita untuk memahami adanya perubahan dasar di masa depan dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran *online* dan *remote* (Moser, Wei, dan Brenner, 2021). Berdasarkan hal tersebut maka kondisi pandemi Covid 19 dapat dikatakan berperan mempercepat proses terjadinya budaya digital dalam masyarakat, sehingga perlu adanya berbagai adaptasi. Tuntutan adaptasi untuk menempuh kondisi disrupsi tersebut menitikberatkan bahwa pembelajaran di era

revolusi industri 4.0 yang dikembangkan harus tersusun atas empat pilar yaitu kompetensi, kreatifitas, efektifitas, dan kolaborasi.

Visi bersama dari sistem pendidikan menyadari bahwa selama masa pandemi, pengajar dan peserta didik termotivasi untuk mengadaptasi platform belajar-mengajar *online* dalam memenuhi kebutuhan pendidikan saat ini, baik dengan menggunakan aplikasi sosial media, aplikasi pendidikan, platform pendidikan *online*, dan aplikasi konferensi video (Mishra, Gupta, dan Shree, 2020).

Dunia pendidikan, khususnya bidang seni rupa, merupakan area eksperimental karena hasil menggambar memiliki struktur di luar pemahaman data yang unik ke dunia luar atau mentransfer data itu sepenuhnya (Turkmenoglu, 2012: 852). Perkembangan pendidikan seni selama ini hanya dibatasi oleh imajinasi, dan kemauan untuk menerjemahkan metode pengajaran konvensional menjadi model *e-learning* yang lebih kolaboratif dan sosial dengan relevansi dunia nyata yang dapat dilihat. Sehingga perkembangan *e-learning* di bidang seni diupayakan terus kolaborasi bermakna yang relevan dengan peserta didik dan bidang profesional mereka sendiri (Grenfell, 2013:1208).

Untuk mengatasi kondisi terganggu dalam dunia pendidikan yang disebabkan karena perubahan mendadak akibat adanya pandemi Covid 19 tersebut, maka diperlukan pemikiran kreatif untuk menyampaikan materi pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat dilakukan secara fleksibel oleh siapa saja.

Media video pembelajaran yang dikerjakan dengan teknik *green screen* merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam pembelajaran, didalamnya dilengkapi perpaduan antara suara, gambar, ataupun animasi yang dapat divisualisasikan sehingga peserta didik lebih senang dan termotivasi untuk belajar.

Lingkungan pembelajaran berbasis video memiliki potensi besar dalam mempengaruhi masa depan pembelajaran dan terus tumbuh serta dapat diintegrasikan dalam berbagai pembelajaran, perkembangan teknologi memberikan peluang bagi penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan video dengan *software* yang tersedia serta menyebarkan hasil pengembangan video (Hafizah, 2020).

## **A. Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat permasalahan yang muncul, yaitu bagaimana pendidik menyikapi fenomena *online learning* sebagai bentuk terganggu dalam dunia pendidikan dalam bentuk pengembangan media ajar berbasis video.

## 1. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai cara menyikapi perubahan di era digital yang menyebabkan terjadinya disrupsi pada berbagai sektor, khususnya dunia pendidikan seni rupa dan desain. Selain itu penelitian ini mencoba memberikan wawasan mengenai teknik *green screen* sebagai alternatif solusi dalam menciptakan media audio visual.

## 2. Kajian Teori

Hornell Hart (1946) memaparkan bahwa relasi kekuatan bom atom dengan akselerasi kebudayaan, dimana dengan penemuan bom atom baru yang lebih mutakhir akan memakan korban yang lebih banyak dalam area yang lebih luas. Yang kemudian ditegaskan bahwa “Kekuatan manusia untuk mengendalikan lingkungan fisiknya telah meningkat dengan kecepatan yang semakin cepat, dengan hanya halangan dan stagnasi (yang bersifat) sementara dan lokal” (Hart, 1946: 281). Pernyataan Hart tersebut mengungkapkan bahwa manusia dengan kekuatannya menciptakan teknologi untuk mengubah suatu kondisi, tatanan, hingga peradaban suatu masyarakat atau bangsa. Namun dalam proses akselerasi atau percepatan transformasi tersebut terdapat kemunduran atau halangan yang bersifat sementara dan atau lokal. Teori Hart tersebut menampilkan beberapa variabel sebagai parameter transformasi yaitu (1) teknologi, (2) manusia dan kebudayaan, (3) hambatan yang bersifat lokal dan sementara.

Sejalan dengan pemikiran Hart mengenai akselerasi kebudayaan manusia melalui penemuan dan penggunaan teknologi, James E. Wall (1972: 6) mengutarakan mengenai perlunya diwujudkan konsep *Cybernation* sebagai gabungan dari otomatisasi (substitusi proses mekanik otot dan ketangkasan manusia) dan *cybernetic* (substitusi sirkuit elektronik untuk ketrampilan mental atau kognitif).

Teori adaptasi itu digunakan dan bekerja dalam mentransformasi struktur teks naskah menjadi struktur visual film, adaptasi tersebut dilakukan melalui dua cara yaitu pertama, menitikberatkan pada kesetiaan (*fidelity*) pada sumber adaptasi; dan kedua, kontekstualitas-intertekstualitas sumber adaptasi (Ardianto, 2014, Ardianto, 2017).

Pembuatan video bahan ajar mengadaptasi dari bagaimana seorang pengajar menyampaikan naskah pembelajaran dengan pedagogik tertentu kepada peserta didik. Pengajar memaparkan materi seolah sedang berinteraksi dua arah dengan peserta didiknya, sehingga menghasilkan harapan bahwa peserta didik akan bereaksi seperti

yang dikehendaki. Reaksi tersebut diantaranya memahami penjelasan, mengeksplorasi materi ajar, serta mengerjakan tugas sesuai dengan arahan pengajar. Untuk menghasilkan reaksi tersebut maka pengajar dituntut untuk konsisten mengkondisikan situasi seolah sedang benar-benar berinteraksi serta menyampaikan naskah materi ajar kepada peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini mencoba memberikan deskripsi mengenai fenomena pembelajaran menggunakan media video pada era Covid 19. Penelitian ini juga mengeksplanasi mengenai teknis penggunaan *green screen* sebagai alternatif penciptaan video pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teknik studi kasus, yang merupakan strategi penyelidikan di mana peneliti mengeksplorasi suatu peristiwa, kegiatan, program, proses, atau orang dengan cara menggabungkan beragam sumber bukti, yang mungkin termasuk dokumen, artefak, wawancara, dan observasi (Shiddike dan Rahman, 2020).

Penelitian ini mengambil *sample* aktifitas pembuatan video dengan menggunakan teknik *green screen* untuk materi pembelajaran di Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta. Pembuatan video bahan ajar tersebut sudah dilakukan untuk 300 materi perkuliahan dari 12 fakultas di UNS.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Fenomena Video Pembelajaran Era Covid 19**

Negara ini sedang menghadapi wabah yang sedang berlangsung, yaitu pandemi COVID-19. Karena situasi ini, pemerintah telah memperkenalkan pembelajaran *online* di mana peserta didik belajar di rumah untuk menghindari paparan COVID19. Pembelajaran *online* dapat dilakukan secara virtual, dengan berdiskusi dalam kelompok dan memberikan materi berupa video, rekaman, presentasi powerpoint, modul, lembar belajar, kuis, dan penilaian online.

Pembelajaran jarak jauh tidak hanya bergantung pada materi atau isi yang disajikan oleh pendidik, melainkan pada bagaimana proses penyampaian materi tersebut, agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. Pembelajaran

yang idealnya memiliki interaktifitas antara pendidik dan peserta didik walaupun tidak dalam satu tempat yang sama, dengan adanya *video conference* akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan, karena pendidik akan terlibat langsung dengan peserta didik (Marsiding, 2021:33).

Para pengajar berupaya eksplorasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi *online*, antara lain Zoom, Bandicam, YouTube, Edmodo, dan Google Classroom. Aplikasi tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik karena terdapat berbagai jenis video dengan topik pendidikan, penggunaan media pembelajaran melalui, misalnya kanal video Youtube, bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan kondisi pembelajaran yang menarik, menghibur, dan interaktif.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sering kali mengalami kendala, seperti kurangnya keterampilan tenaga pengajar dalam mengelola model pembelajaran tersebut, termasuk dalam menggunakan berbagai instrumen pembelajaran daring (*online*). Diperlukan kemampuan teknis dalam mengoperasikan berbagai aplikasi pembelajaran daring, selain itu penerapan alat-alat pembelajaran jarak jauh tersebut secara tepat dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan supaya pembelajaran dilaksanakan secara optimal.

Berbagai alternatif teknik pengambilan gambar video digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran tersebut, salah satunya dengan menggunakan teknik *green screen*. *Greenscreen* atau *bluescreen* sudah banyak di gunakan dalam pembuatan film sebagai teknologi pembuatan latar belakang, teknologi ini dimanfaatkan karena pembuat film dapat berimajinasi mengubah latar belakang dengan bentuk ataupun suasana yang diinginkan tanpa harus melakukan pengambilan gambar langsung ke lokasi (Astuti, 2016).

## **B. *Green Screen* Sebagai Media Alternatif Pembuatan Video Bahan Ajar**

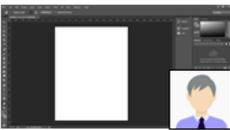
Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi mendorong inovasi berbagai lembaga pendidikan dalam memanfaatkan sistem Pembelajaran daring untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Inovasi pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Banyak teknologi yang dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Salah satunya adalah video pembelajaran.

Untuk mendukung pembelajaran daring selama pandemi COVID-19, pengajar dituntut kreatif dalam menyediakan sumber belajar variatif tidak dalam bentuk teks semua, sehingga tidak membuat bosan peserta didik dalam mengikuti perkuliahan. Video Pembelajaran merupakan salah satu solusi dalam menghadapi keadaan tersebut. Untuk membuat sebuah video pembelajaran dosen dituntut mengetahui tahapan pembuatan karya audio visual yang meliputi tahapan : Pra Produksi - Produksi – Paska Produksi. Sehingga dalam pembuatan video pembelajaran bisa dilakukan dengan baik dan efisien.

### 1. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Tahap ini biasanya memerlukan waktu yang lebih lama dibanding tahapan lainnya. Tahap pra produksi video pembelajaran terdiri dari beberapa langkah, antara lain: Menyiapkan RPS, Menyiapkan Materi Kuliah, Membuat Storyboard (gambar 01), Membuat Jadwal Produksi.

NO.	NARASI	VISUAL	AUDIO	DURASI
3.	<p>Materi inti ke 2 (Praktik) :                      Silahkan buka aplikasi adobe photoshop pada komputer masing-masing. Untuk praktik kali ini kalian bisa download modul pada web <a href="http://spada.uns.ac.id">spada.uns.ac.id</a>.                      Mari kita mulai praktiknya.                      1. Membuat dokumen baru                      2. Import image                      3. Menambahkan Teks                      4. Simpan dalam format *.jpg</p>		x	5 menit
4.	<p>Penutup :                      Untuk meningkatkan kemampuan anda sekalian dalam menggunakan software pengolah gambar (Adobe Photosop) kalian bisa mencari referensi di internet baik berupa dokumen maupun video dari youtube dan buku.                      Sampai ketemu dipertemuan ke 3 kita besok akan membahas color setting.                      Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.                      Salam.</p>		x	3 menit
5.	<p>Terimakasih Kepada :                      Allah SWT                      Rektor UNS                      Dekan PSRD UNS                      Kaprodi DKV</p> <p>Kerabat Kerja :                      Produser : Arif Ranu                      Penulis Naskah : Arif Ranu                      Sutradara : Arif Ranu                      Kameraman : Arif Ranu                      Editor : Arif Ranu                      Anchor : Arif Ranu                      Ranu Studio                      Produksi © 2020</p>		Instrumen/ Bebas Hak Cipta	3 menit

**Gambar 01.**  
 Contoh Storyboard,  
*copy file* oleh Riset Group DKV dan Media baru, 2021

## 2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah pada tahapan ini kita melakukan pengambilan gambar atau perekaman video pembelajaran, dengan melakukan 3 kegiatan yaitu : Persiapan peralatan atau *setting* panggung, *shooting* serta merekam layar komputer, dan evaluasi hasil *shooting*. Beberapa peralatan yang harus disiapkan antara lain:

- a. Latar belakang atau *background* yang digunakan sebagai latar belakang saat melakukan *shooting*, usahakan memiliki warna yang merata, antara lain bisa menggunakan tembok atau kain (gambar 02).
- b. Lampu yang berfungsi untuk menerangi area sekitar wajah atau badan.
- c. Kamera untuk merekam dan komputer atau laptop untuk mesinkronisasi materi.
- d. Meja digunakan untuk tempat meletakkan laptop, mouse, atau peralatan perekaman suara saat *shooting*.



**Gambar 02**

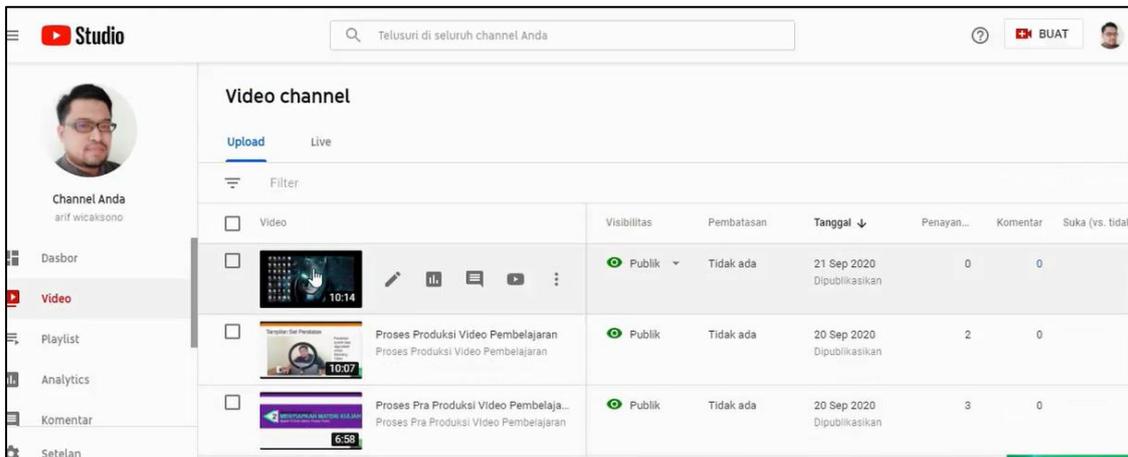
Latar belakang atau background menggunakan kain hijau atau *green screen*,  
*copy file* oleh Riset Group DKV dan Media baru, 2021

Proses perekaman video dapat menggunakan kamera atau perekaman layar dan wajah dilakukan secara langsung menggunakan *software* Bytescout Screen Capturing.

## 3. Tahap Pasca Produksi

Tahap ini merupakan proses editing hasil rekaman video saat shooting sehingga video layak ditampilkan kepada pemirsa, dalam hal ini ada beberapa tahapan pemrosesan video secara standar mulai dari *capture*, *editing*, hingga *rendering*.

Sedangkan pada pembuatan video pembelajaran ini dibagi menjadi beberapa kegiatan sebagai berikut : membuat video *opening* dengan *canva.com*, *editing* dan *rendering* menggunakan AVS Video Editor, unggah Video ke Youtube (gambar 03).



**Gambar 03**  
Hasil upload pada kanal Youtube,  
*copy file* oleh Riset Group DKV dan Media baru, 2021

## SIMPULAN

*Green screen* sebagai teknik alternatif produksi video yang merupakan solusi dari permasalahan pembelajaran di era disrupsi. Teknik tersebut dapat dilakukan secara mandiri menggunakan perangkat seperti laptop dan perekam suara yang sederhana.

Penggunaan *green screen* dapat diolah serta dikreasikan sedemikian rupa sehingga menghasilkan materi ajar yang menarik dan merangsang minat lebih untuk belajar. Selain itu, hasil akhir video yang kemudian diunggah melalui kanal-kanal video online tentunya akan bermanfaat bagi banyak orang yang ingin mendapatkan pengetahuan sesuai kompetensinya secara praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, D. T. (2014). Dari Novel ke Film: Kajian Teori Adaptasi sebagai Pendekatan dalam Penciptaan Film. *Panggung*, 24(1). <https://doi.org/10.26742/panggung.v24i1.101>
- Ardianto, D. T. (2017). Teori Adaptasi Sebuah Pendekatan dalam Penciptaan Film. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 31(2). <https://doi.org/10.31091/mudra.v31i2.28>

- Astuti, A. Y., S., M. S. (2016). Optimalisasi Editing Green Screen Menggunakan Teknik Lighting Pada Chroma Key. *Multitek Indonesia*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.24269/mtkind.v10i1.233>
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>
- Hart, H. (1946). Technological Acceleration And The Atomic Bomb. *American Sociological Review*, 11(3), 277-293.
- Grenfell, J. (2013). Immersive Interfaces for Art Education Teaching and Learning in Virtual and Real World Learning Environments. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 1198–1211. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.016>
- Marsiding, Z. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.36090/jipe.v2i1.931>
- Mishra, L., Gupta, T., & Shree, A. (2020). Online teaching-learning in higher education during lockdown period of COVID-19 pandemic. *International Journal of Educational Research Open*, 1, 100012. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012>
- Moser, K. M., Wei, T., & Brenner, D. (2021). Remote teaching during COVID-19: Implications from a national survey of language educators. *System*, 97. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102431>
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, (5), 22-27. <https://doi.org/10.12962/j23546026.y2018i5.4417>
- Rohman, A., dan Ningsih, Y. E. (2018). Pendidikan Multikultural : Penguatan Identitas Nasional Di Era Revolusi Industri 4.0. *UNWAHA Jombang*.
- Shiddike, M. O., dan Rahman, A. A. (2020). Case study method in human resource development: Reviewing the research literature. <https://doi.org/10.5539/ibr.v13n4p113>
- Sosiawan, E. A. dan Wibowo, R. (2019). Model dan Pola Computer Mediated Communication Pengguna Remaja Instagram dan Pembentukan Budaya Visual. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(2), 147. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i2.2698>
- Suwardana, H. (2018). Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental. *JATI UNIK : Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri*, 1(1), 102. <https://doi.org/10.30737/jatiunik.v1i2.117>
- Turkmenoglu, D. (2012). Visual Perception and Drawing Relationship in Art

Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 849–852.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.251>

Vadivel, B., Mathuranjali, M., & Khalil, N. R. (2021). Online teaching: Insufficient application of technology. *Materials Today: Proceedings*.  
<https://doi.org/10.1016/j.matpr.2021.01.454>

Wall, J. E. (1972). Technology and Social Change: Some Implications for Vocational Education.

Yesica, E. (2018). Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas pada Era Globalisasi. *Implikasi Seni Dan Desain Sebagai Inovasi Kreatifitas Dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia Yang Beridentitas*. Retrieved from <https://proceedings.sendesunesa.net/publications/268179/inovasi-budaya-visual-indonesia-beridentitas-pada-era-globalisasi>

## KAJIAN SOSIAL KARYA SENI KRIYA KAYU DI DESA MULYOHARJO KABUPATEN JEPARA

Suharto<sup>1</sup>, Fivin Bagus Septiya Pambudi<sup>2</sup>  
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara<sup>1,2</sup>

Suharto31@gmail.com<sup>1</sup>

### ABSTRACT

*The development of handicrafts in Indonesia is now experiencing such a rapid pace, especially those oriented to various modern technological facilities lately. Accompanying all human needs that are passive and have an active function, furniture or household furniture products are the main choice in various worlds of property today, both domestically and abroad. The relationship between craft art and several aspects that must be met shows the existence of a problematic in its embodiment. This is probably not realized by the kriyawan who appear instantly and oriented to a market. It's the same with craftsmen in Mulyoharjo Village, although there are those who have the idea of working through an artistic instinct and become unconventional craft craftsmen in their social community.*

**Keyword:** handicrafts, craft, furniture kriyawan

### ABSTRAK

Perkembangan kerajinan tangan di Indonesia saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat, terutama yang berorientasi pada berbagai fasilitas teknologi modern akhir-akhir ini. Menemani segala kebutuhan manusia yang bersifat pasif dan memiliki fungsi aktif, furniture atau produk furniture rumah tangga menjadi pilihan utama dalam berbagai dunia properti saat ini, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Keterkaitan antara seni kriya dengan beberapa aspek yang harus dipenuhi menunjukkan adanya problematika dalam perwujudannya. Hal ini mungkin tidak disadari oleh para kriyawan yang tampil instan dan berorientasi pada pasar. Sama halnya dengan perajin di Desa Mulyoharjo, meskipun ada juga yang memiliki ide berkarya melalui naluri seni dan menjadi perajin kriya yang tidak konvensional dalam komunitas sosialnya.

**Kata kunci:** kerajinan tangan, kerajinan, mebel, kriyawan

### PENDAHULUAN

Budaya hadir bukan karena bawaan sejak lahir, melainkan hadir seiring adanya perjalanan kehidupan dimana seseorang atau masyarakat itu menempati suatu daerah. Sudah menjadi naluri manusia ingin selalu meningkatkan kesempurnaan hidupnya melalui berbagai cara. Salah satu tujuan penyempurnaan yang dilakukan secara terus menerus dari masa ke masa adalah keinginan untuk memperoleh keindahan dari dalam maupun dari luar, secara material maupun sepirtual dari manusia itu sendiri. Sebagai gambaran mausia

sejak jaman purba sudah mengenal budaya, yang dapat kita kenali melalui berbagai temuan lukisan yang ada pada dinding–dinding gua dan batu besar dipenjuru dunia, sebagai peninggalan adanya perwujudan budaya pada masa lalu. Salah satu perwujudan budaya yang ada di era modern ini adalah hadirnya seni kriya yang berbahan dasar kayu. Seni kriya yang diciptakan kriyawan di Desa Mulyoharjo merupakan wujud hadirnya budaya daerah tersebut, melalui perjalanan hidupnya.

Perjalanan manusia membawa sebuah ilmu pengetahuan pada dimensi tak terbatas untuk mengungkap segala permasalahan yang muncul dihadapannya, sehingga pencarian dan pengklasifikasian ilmu sedemikian ketat menurut studi kasusnya masing-masing, secara spesifik dan komprehensif. Hal ini di satu sisi memang menguntungkan karena akan semakin mempermudah dalam menganalisis suatu permasalahan, namun di sisi lain dengan menggunakan satu keilmuan saja akan mengurangi kepekaan pandangan dari aspek-aspek maupun sudut pandang yang dimungkinkan memiliki perbedaan. Hal tersebut mengiringi sebuah telaah tentang hakekat seni, hakekat keindahan, prinsip-prinsip nilai estetik dari konsep-konsep estetik dan ide-ide besar kesenian, serta berbagai kajian terhadap nilai ungkapan bentuk suatu kesenian dalam perubahan kebudayaan yang terjadi. Sehingga dibutuhkan pengembangan pola pikir untuk melihat dunia seni sebagai perwujudan budaya melalui berbagai pendekatan. Sebagaimana muncul berbagai pendekatan keilmuan, seperti perspektif sejarah, semiotic, sosiologi, psikologi, antropologi, maupun pendekatan budaya yang batasan wilayahnya lebih luas, berguna sebagai alat bantu yang dapat memberikan andil besar terhadap pemahaman terhadap karya seni maupun seniman di tengah-tengah komunitas sosial masyarakat, baik yang mendukung maupun yang menentang secara timbal balik.

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan kekriyaan di Indonesia sekarang mengalami laju yang begitu pesat, terutama yang berorientasi dengan berbagai fasilitas teknologi modern akhir-akhir ini. Mengiringi segala kebutuhan manusia yang bersifat pasif dan mempunyai fungsi aktif, produk mebel atau perabot rumah tangga menjadi pilihan utama dalam berbagai dunia property saat ini, baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Begitu pula dengan benda-benda pasif dekoratif, seperti yang terdapat pada rumah modern menjadi pilihan utama sebagai elemen pengisi interior maupun eksteriornya. Hal ini dapat dilihat pada berbagai karya seni yang berupa hiasan dinding maupun lukisan, baik yang bernilai rendah (low

claa) maupun yang bernilai tinggi (High class) akan selalu menjadi suatu pilihan pada interior- interior rumah hunian dan berbagi gedung serta perkantoryang ada. Secara lebih rinci dikemukakan oleh SP. Gustami bahwa:<sup>1</sup>

Aktifitas pembuatan meubel ukir di Indonesia telah lama dikenal umat manusia. Pengenalan itu sejalan dengan perkembangan kebutuhan hidup, kemajuan tingkat hunian, dan keluasan wawasan tentang utilitas umum. Kehadiran produk mebel ukir dalam kehidupan umat manusi, kecuali untuk memenuhi kebutuhan benda- benda fungsiona dalam arti fisik, bersama dengan kehadirannya itu juga untuk memenuhi kebutuhan estetik.<sup>1</sup>

Kekayaan alam dan bahan baku sangat menunjang berbagai kebutuhan kekriyaan saat ini. Berbagai investor masuk ke dalam negeri untuk melakukan kegiatan bisnis yang potensial seperti halnya dunia seni kriya yang menggunakan bahan dasar kayu. Ditunjang adanya tenaga trampil khususnya seni ukir, tentunya akan menguatkan jalur depan sebagai pemasok kebutuhan kekriyaan secara internasional. Tak heran jika bermunculan daerah-daerah di Indonesia yang masyarakatnya mulai menekuni bidang yang sangat menjanjikan secara financial ini. Kondisi yang sudah terbangun demikian ini mengisyaratkan bahwa dunia Seni kriya tidak lagi mengenal stratafikasi sosial masyarakatnya. Kehadirannya dapat dijumpai pada rumah- rumah hunian , mulai dari masyarakat kalangan ekonomi lemah, kalangan ekonomi menengah, hingga sampai pada masyarakat kalangan elit. Keberadaan produk kriya bukan hanya sebagai pemenuhan kebutuhan praktis saja, tetapi lebih jauh sebagai pemenuhan kebutuhan estetik dan ekonomik. Lebih lanjut kegiatan para kriyawan dalam berolah kreatifitas mengarah pada suatu usaha industry seni, baik dalam sekala kecil, menengah, maupun skala besar yaitu industri yang menyerap tenaga kerja cukup banyak. Hasil produksinya untuk selanjutnya menjadisalah satu komoditas perdagangan yang layak untuk dipasarkan pada tingkat lokal, nasional, regional, maupun internasional dan global.<sup>2</sup>

Seperti halnya di Jepara, Khususnya sebagai sentra kerajinan patung dan kriya, yang menggunakan atau memanfaatkan berbagai jenis kayu yang ada di jepara dan daerah lain yang menyediakan kayu sebagai bahan dasar. Pekerjaan ini dilakukan secara turun-temurun dan sudah mendarah daging menjadi profesi yang ditekuni sebagian besar masyarakatnya, berikut bermunculan juga daerah-daerah maupun komunitas berskala

---

<sup>1</sup>SP. Gustami., Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara; Kajian Estetika Melalui Pendekatan Multidisiplin, Kanisius, Yogyakarta, 200, P. 6.

<sup>2</sup> Ibid., P. 7.

besar dan kecil sebagai penghasil produk-produk kriya yang sejenis. Sebagai contoh di Serenan Surakarta, Trangsan Kartosuro Surakarta, Bantul Yogyakarta, Lingkungan Industri Kecil di Genuk Semarang dan masih banyak lagi yang lainnya. Secara berangsur-angsur bermunculan pengusaha baru dengan cara menginduk pada sentra-sentra kriya yang ada terlebih dahulu untuk selanjutnya berdiri secara mandiri sebagai penghasil produk-produk kriya dengan beraneka ragam jenis produknya. Begitu pula di Desa Mulyoharjo sebagai sentral patung dan Seni kriya.

Seni kriya dan patung berikut perkembangannya memang nampak semakin menurun dibanding tahun-tahun sebelumnya, disebabkan oleh semakin banyak munculnya daerah-daerah yang menjadi tujuan investor mebel berukir saat ini di Indonesia. Hal tersebut tentunya tidak menghilangkan eksistensi seni kriya yang ada di Jepara, karena secara umum sampai saat ini dunia seni kriya masih menjadi tulang punggung perekonomian masyarakat sentra patung dan seni kriyai.

Di balik segala permasalahan yang terdapat pada bidang seni kriya di Jepara tersebut yang paling menarik dan harus mendapat sorotan adalah dampak negative yang timbul secara signifikan pada produk-produk desain yang ber-kembang. Bersandarnya para kriyawan di Desa Mulyoharjo pada nilai ekonomis pasar menjadi sangat problematic karena terdesaknya desain-desain seni kerajinan kriya asli Jepara oleh desain-desain import dari Barat, Korea, Jepang, dan Cina.<sup>3</sup>Desain-desain dari negara-negara tersebut menjadi sebuah trend masa kini yang mewarnai sebagian besar mebel ukir di Jepara.

Kemunculan kriyawan muda yang ada di Desa Mulyoharjo membawa suatu gebrakan baru pada dunia seni kriya. Melalui dasar-dasar konsep kesenimanannya mampu menampilkan desain-desain seni kriya dengan inovasi baru. Hal ini ditandai dengan munculnya karya-karya baru yang berfariasi sebagai perwujudan kreatifitas kalangan muda yang mampu mengusung konsep estetika budaya Indonesia.

Seni kriya yang ada di Desa Mulyo harjo merupakan suatu pengembangan budaya yang bersandar dari pokok-pokok pemikiran manusia pada masa lalu yang dikembangkan selaras dengan perkembangan dunia sekarang. Produk yang dimunculkan sudah barang tentu berbeda dengan lazimnya yang muncul pada waktu-waktu yang lampau. Secara rinci karya-karyanya memiliki keunikan pada inovasi bentuk, ukuran,

---

<sup>3</sup> Subandi, et. al., Seni Kriya Kreatif M. Chody; Laporan Penelitian, STSI Surakarta, Surakarta, 1996, p. 2.

penerapan ornamen, dan sentuhan akhir (finishing touch) yang menggunakan teknologi khusus hasil eksperimennya sendiri maupun bantuan dari ahli finishing yang ada di Jepara. Hasil pekerjaan para kriyawan Di Desa Mulyoharjo melalui tahapan-tahapannya menjadikan keseluruhan karya begitu menarik, apalagi setelah mendapatkan sentuhan finishing tangan-tangan trampil mereka.

Melalui sebuah pemikiran, kecakapan dan ketrampilan secara teknis menggunakan konsep-konsep alam, mereka mampu mentransformasi dengan jalan mengkolaborasi pada karya-karyanya yang tak dimiliki daerah lain yang ada di Jepara. Salah satu yang patut dilihat adalah sewaktu melakukan eksperimen dan pembahasan karyanya. Mereka dengan begitu bersahabatnya bergelut dengan alam, dengan cara memanfaatkan limbah hutan yang berupa tonggak sisa penebangan, maupun sisa produksi mebel lain yang disentuh dengan ide kreatifnya, mampu menjadi karya-karya seni kriya yang memiliki nilai keindahan.

Pada satu sisi ciri kesenimanannya belum terlihat melekat, hal ini tampak pada permasalahan aspek penghargaan dari hasil karya-karyanya. Dalam memberikan penawaran harga masih dipengaruhi oleh biaya produksi, bukan dipengaruhi orisinalitas karya. Namun disisilain mereka mampu menunjukkan kesenimanannya melalui penuangan ide yang mengkolaborasi bentuk perupa dengan produk fungsional melebur menjadi satu dalam karya-karyanya. Bahkan mereka mampu meningkatkan nilai-nilai karya yang bukan hanya berorientasi pada faktor ekonomik melainkan pada estetika. Keterpaduan antara idealisme, konsep estetika dan ketrampilan yang mengantarkan terciptanya karya mencerminkan sosok kriyawan yang layak untuk ditelusuri jejak langkah kehidupannya.

Bentuk karya-karya seni kriya yang dihasilkan oleh masyarakat Desa Mulyoharjo merupakan simbol dari sebuah konsep yang dielaborasi dengan penguasaan teknik melalui sebuah pemahaman nilai-nilai budaya sebagai dasar orientasi estetikanya dan dibarengi penguasaan terhadap sebuah fenomenasosial yang membalut. Setelah banyak berpetualang dalam dunia kekriyaan, sebagai masyarakat yang dilahirkan dalam suatu komunitas sosial yang sebagian besar hidup dan dihidupi dari dunia seni kriya, mereka mengikuti jejak masyarakat sosialnya sebagai kriyawan. Pengalaman seni kriya ini selain diperoleh secara turun temurun, juga dipengaruhi adanya perjalanan dan komunikasi dengan masyarakat lain baik daerah setempat maupun dari manca negara. Sehingga karya karyanya juga mendapat pengaruh dari luar. Diakui atau tidak hal ini terlihat dari hasil karya-karya mereka. dari uraian ini tampak adanya berbagai fenomena yang menarik untuk

diungkap secara sosiologi sehingga diketahuibagaimana aktualisasi jiwa seni masyarakat mampu tumbuh pada sebuah obyek seni.

Pada dasarnya sebuah karya seni merupakan wujud ungkapan atau ekspresi dari fenomena yang terjadi dan hidup dalam suatu masyarakat. Fenomena nilai dalam karya seni dipahami sebagai wujud refleksi suatubudaya yang dijiwai oleh sistem nilai yang berkembang dalam masyarakat itu sendiri, dan dimana karya itu diciptakan.

Pengamatan pada karya seni sebagai refleksi suatu budaya bukan sekedar melihat bendawi yang tak berarti, melainkan harus dilihat sebagai jiwa hidup yang selalu berubah sejalan zamannya. Oleh karena itu, menyaksikan sebuah hasil karya seni tidak cukup dengan visualnya, tetapi juga dengan melihat dari sudut pandang lain secara cermat dan tepat. Untuk melakukan sebuah kajian budaya, khususnya karya masyarakat Desa Mulyoharjo Kabupaten Jepara, digunakan pendekatan sosiologi sehingga mampu mengetahui secara rinci berbagai fenomena yang membentuk kriyawan dan karyanya.

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada paparan latar belakang di atas, dapat dilihat bahwa secara selintas produk seni kriya masyarakat desa Mulyoharjo merupakan salah satu wujud sajian alternatif pada pergulatan pasar seni kriya di Jepara dan pasar International. Untuk mencapai berbagai cita kekriyawanannya, berbagai caradijalani secara bertahap sehingga langkah demi langkah yang dilakukan mendapat pembekalan sebagai proses pembelajaran yang melandasi proses berkarya. Berdasar pada suatu keyakinan yang dipegang secara kuat, mampu mempertahankan semua laku yang dijalani. Di sisi lain keterbukaan masyarakat Desa Mulyoharjo dalam menerima masyarakat luar, baik itu dalam negeri maupun luar negeri didalam kehidupan sosial bermasyarakat menjadikannya ciri munculnya karya-karya yang berfariatif namun berkarakter dan tidak dimiliki daerah lain.

Menimbang dan memperhatikan uraian latar belakang tersebut diatas, Nampak permasalahan yang menarik dan memerlukan suatu pembahasan secara sistematis mengenai peranan kondisi sosiologisyang berhubungan dengan kriyawan dan karyanya. Melalui aspek tersebut kiranya mampu membaca obyek- obyek seni yang mengalami proses perjalanan dan pembelajaran kriyawan serta masyarakat komunitas penyangganya. Berdasar pada berbagai aspek permasalahan yang menarik tersebut dapat ditarik suatu rumusan masalah. Adapun rumusan masalah yang muncul adalah

bagaimana peran faktor sosial dalam membentuk dan merefleksi pada seni kriya karya kriyawan Desa Mulyoharjo?

### C. Pendekatan teoretik

Kajian tentang karya kriyawan seperti pada topik ini, diperlukan kerangka teori yang relevan dengan masalah yang ditelaah. Teori yang dibangun tentu bukan hanya sebagai penunjuk daya serap atau hanya berfungsi sebagai kutipan saja. Teori tetap penting sebagai kerangka teoretis sehinggadidalamnya akan mencakup penggolongan, pemaknaan dan inferensi.<sup>4</sup>Secara lebih spesifik pada teori sosiologi dari aspek fungsi menurut Glaser dan Strauss., diuraikan bahwa;

Tugas yang paling berkaitan dalam teori sosiologi adalah ; 1) memberikan kesempatan untuk meramalkan dan menerangkan perilaku, 2) bermanfaat dalam menemukan teori sosiologi, 3) digunakan dalam menemukan aplikasi praktis-peramalan dan penjelasannya harus memberikan pengertian kepada para praktisi dan beberapa pengawasan terhadap situasi, 4) memberikan perspektif bagi perilaku, yaitu pandangan yang harus dijaring dari data, dan 5) membimbing serta menyajikan gaya bagi penelitian dalam beberapa bidang perilaku.<sup>5</sup>

Perihal pendapat tersebut tentunya untuk memaparkan suatu kajian yang bersifat sosiologi akan banyak berbicara berbagai kemungkinan-kemungkinan dalam memahami suatu karya seni, sehingga karya seni ditelaah sebagai suatu wujud yang tidak berdiri sendiri dan memerlukan paparan yang lebih luas mengenai masyarakat sosial pendukungnya. Untuk membahas permasalahan seni kriya sebagaikarya kriyawan Desa Mulyoharjo memerlukan suatu kerangka secara teoritis guna mendapatkan suatu paparan yang mampumengungkap permasalahan secara kritis dari sudut pandang sosiologisnya. Teuku Ibrahim Alfian, mengemukakan bahwa secara lebih dalam kerangka teoritis berfungsi sebagai suatu perangkat untuk melakukan penelitian dalam menyelidiki masalah yang akan diteliti, menyusun bahan yang diperoleh, analisis sumber, dan analisis hasil temuan.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Suwardi Endraswara., *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan; Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*, Pustaka Widyatama, Sleman Yogyakarta, 2006, p. 172.

<sup>5</sup> Glaser dan Strauss, dalam Lexy J. Moleong., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1996, pp. 35-36.

<sup>6</sup> Teuku Ibrahim Alfian., "Disiplin Sejarah dalam Merekonstruksik MAsa LAMPau untuk Menyongsong Masa Lampau", *Makalah*. Disajikan pada Lokakarya Nasional Pengajaran Sejarah Arsitktur ke 4, tanggal 23-24 April 1999, Yogyakarta, P. 3.

Seni kriyakarya kriyawan Desa Mulyoharjo secara sosiologis tidak muncul begitu saja dan serta merta berdiri sendiri menjadi suatu konstruk seni yang besar. Dalam perjalanan seninya tentu melalui sebuah proses sosial dan tentu persoalan seni pada hakekatnya dapat dipahami memiliki suatu tujuan tersendiri dan problematik. Proses pembentukan seni kriya di Desa Mulyoharjo secara bertahap banyak dipengaruhi oleh beberapa factor yang bersifat subjektif maupun faktor-faktor objektifnya. Dapat dijelaskan bahwa faktor subjektif yang memepengaruhi antara lain faktor individu yang menyangkut watak, temperamen, emosi dan imajinasi serta seluruh proses kejiwaan seniman yang mengolah dan merubah kesan serta berbagai tanggapan yang diterima. Selanjutnya yang dimaksudkan faktor objektif disini adalah faktor-faktor dunia seni dari seniman itu sendiri, yang meliputi faktor institusi sosial, masyarakat, faktor geografis, agama dan berbagai faktor lainnya, sehingga secara keseluruhan dapat dipahami sebagai suatu bagian komponen-komponen yang membangun konstruksi dari seni kriya yang ada di Desa Mulyoharjo.

Melalui telaah pandang yang dikemukakan tersebut menurut Vera L. Zolberg, dalam buku *Constructing a Sociology of the Art* diungkapkan bahwa ; objek seni sebagai proses sosial, melalui pengertian ini karya seni dipahami atas dasar proses penciptaannya sehingga suatu karya yang didefinisikan sebagai seni, selanjutnya seni sendiri menjadi sebuah objek yang harus di rekonstruksi untuk menunjukkan aspek struktur sosial dan proses menggunakan sumber-sumber indicator apapun yang tersedia.<sup>7</sup> Pada pandangan ini suatu karya seni dianggap sebagai produk usaha bersama antara komponen-komponen yang membentuk seniman dan karyanya. Pandangan tersebut juga memiliki hubungan dengan pendekatan Howard S. Becker, dalam buku *Art Worlds*, bahwa seni sebagai konstruksi sosial yang bisa dipahami secara baik dengan melibatkan beberapa aktor, termasuk beberapa yang kekuasaan sosialnya memungkinkan mereka untuk menekankan nilai pada objek.<sup>8</sup>

Dari pandangan Zolberg tersebut yang digunakan sebagai pijakan analisis adalah pendapatnya mengungkapkan bahwa; para sarjana menemukan secara alami kontruksi sosial seni yaitu; seniman, masyarakat, dan institusi budaya.<sup>9</sup> Teori inilah yang dipakai

---

<sup>7</sup>Zolberg Vera L., *Constructing a Sociology a Sociology of The Art*, Cambridge University Press, New York, 1990, pp. 79-80

<sup>8</sup> Ibid., p. 80.

<sup>9</sup> Ibid., p. ix.

sebagai pendekatan utamanya, disamping juga digunakan pendekatan Becker. Selanjutnya diaplikasikan untuk menelaah kajian seperti senimannya, lembaga pendidikan, galeri, kelompok sosial masyarakat dan lain sebagainya. Teori sosiologis yang lain atau teori-teori yang dianggap relevan dalam pembahasan, juga akan diketengahkan sebagai alat kajian. Dengan demikian dapat diketahui secara sosiologis yang membentuk seni kriya seperti topik tulisan ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Jepara merupakan kota kecil yang terletak dibagian ujung utara Jawa Tengah. Tepatnya di sebelah utara Kabupaten Demak dan di sebelah barat Kabupaten Kudus. Sedang Desa Mulyoharjo merupakan desa yang menjadi bagian dari Kecamatan Kota Jepara yang berada pada utara Kabupaten Jepara dengan jarak kurang lebih 3 km. Desa ini terkenal dengan sebutan sentra patung dan seni kriya dari bahan dasar kayu. Berbagai lapisan masyarakat tertampung di desa ini dan sebagian besar berkecimpung di dunia seni kriya yang berbahan dasar kayu, baik sebagai pengusaha, desainer, tukang, maupun sebagai pedagang bahan baku seni kriya berupa kayu.

Seni kriya sebenarnya merupakan salah satu cabang seni rupa yang memerlukan sebuah kekriaan (craftsmanship) yang tinggi, sehingga bagi si kriyawan hampir tak menyisakan ruang bagi dirinya untuk berekspresi. Secara rinci dikemukakan oleh Soedarso Sp, bahwa cabang seni ini merupakan penghasil seni terapan yang kecil-kecil (tidak seperti rumah) misalnya kursi ukir, wayang kulit, jambangan bunga dan sebagainya.<sup>10</sup>

Sementara SP Gustami, mengemukakan bahwa kriya merupakan karya seni dan karakteristik di dalamnya mengandung muatan nilai yang mantap dan mendalam menyangkut nilai estetik, simbolik, filosofis, dan fungsional, yang dalam perwujudannya didukung oleh tingkat ketrampilan tinggi sehingga kehadiran kriya termasuk dalam kelompok seni diluhung.<sup>11</sup>

Dari sub system pengertian kriya tersebut kedua-duanya mengisyaratkan bahwa seni kriya merupakan suatu pekerjaan yang harus dibekali dengan sesuatu kecakapan teknis sehingga mampu menyetengahkan nilai artistik disela-sela perwujudannya dan

---

<sup>10</sup> Soedarso SP., *Tinjauan Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990. P. 15.

<sup>11</sup> SP. Gustami., " *Seni Kriya Indonesia; Dilema Pembinaan dan Pengembangannya*", dalam *Seni; Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, No. 1/03 Oktober 1991, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 1991, pp. 100.101.

ditata secara harmonis sebagai benda fungsional.

Pada konteks karya seni kriya sebagai salah satu cabang dari seni rupa dapat dikenali melalui serangkaian fungsi-fungsi internal yang terdapat didalamnya. Lebih lanjut Subandi, et al, mengurangi kreterium fungsional yang melekat didalamnya meliputi aspek-aspek; metode, kebutuhan, pemakain, kekhasan, keselarasan, dan keindahan. Aspek-aspek tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut;

1. Kriya memiliki metode kerja yang tercermin dari adanya hubungan hirarkhi antara bahan, alat, dan cara pengerjaan. Hubungan ini merupakan satu kesatuan utuh antara pilihan bahan yang baik, penyediaan alat yang tepat untuk mengerjakan suatu pekerjaan pada bahan tersebut serta diimbangi melalui ketrampilan kerjanya. Suatu hal yang dianggap berhasil dalam aspek ini ditentukan oleh pengetahuan tentang bahan-bahan yang digunakan, pengetahuan peralatan yang digunakan, dan cara-cara pengerjaannya. Kondisi yang seperti itu menjadikan suatu keahlian kriya memerlukan proses dan waktu yang lama.
2. Produk-produk karya yang dibuat senantiasa berkiblat pada kebutuhan yang berkembang di masyarakat, sehingga menjadi suatu kelemahan bahwa produk yang dihasilkan tidak kebal terhadap pasar bilamana masyarakat sosialnya sudah tidak memerlukannya lagi.
3. Aspek pemakaian merupakan satu ciri khas pada produk kriya sebagai benda fungsional yang praktis, sehingga produk kriya selalu dituntut berbagai pengetahuan ilmu standarisasi ukuran. Melalui aspek comfortability membawa produk kriya pada tingkat kenyamanan, dan dicerminkan melalui hubungan bentuk serta fungsi suatu benda kriya.
4. Aspek kekhasan produk kriya tercermin dari asosiasi visual yang timbul dari hubungan antara bentuk fungsi dari benda itu sendiri.
5. Aspek keselarasan merupakan perwujudan hubungan harmonis antara suatu produk kriya dengan nilai-nilai yang terdapat pada masyarakat. Karya-karyua kriya senantiasa dibuat dengan mempertimbangkan nilai cultural dan social yang hidup pada komunitas tertentu, sehingga karya kriya selalu menekankan aspek keselarasan antara system nilai suatu masyarakat dengan perwujudan karya kriya itu sendiri.

6. Aspek keindahan merupakan suatu bagian yang sangat penting pada produk kriya. Keindahan visual diusahakan dengan kerja yang rumit (njelimet), penerapan ornament yang kadang berlebihan, serta proses finishing yang dilakukan dengan teliti, bahkan melalui sebuah eksperimen-eksperimen didalamnya.<sup>12</sup>

Berbagai kreterium-kreterium tersebutlah yang menjadi sebuah syarat dalam karya kriya sebagai sebuah wujud produk yang fungsional praktis dan tidak terlepas dari nilai-nilai estetika tinggi yang berguna melengkapi pemenuhan kebutuhan manusia dalam kesehariannya. Seni kriya pada perwujudannya selalu dibuat indah, anggun, dan sangat dekoratif dengan ciri utama lebih mengutamakan aspek fungsi, tetapi didalamnya juga tidak terlepas dari nilai ekspresi, hanya saja dalam pengungkapannya diatur oleh sebuah konvensi-konvensi fungsional praktisnya. Kadang kala seni kriya selalu dibedakan dengan seni murni, dibedakan menjadi seni rendah dan seni tinggi, hingga seakan-akan ekspresi hanya menjadi *trade mark* seni murni. Bila ditelaah lebih jauh semua seni pada prinsipnya sama, yakni berguna, dekoratif dan tergolong memerlukan *craftsmanship* yang tinggi dari senimannya.

Melalui pandangan tersebut dapat dimengerti bahwa karya seni kriya terwujud dengan kolaborasi berbagai keahlian, sehingga seringkali tidak dilakukan secara individu oleh para ahlinya. Secara garis besar pada karya seni kriya sepertihalnya pandangan Zolberg dan Backer, bahwa seni sebagai konstroski social yang bisa dipahami secara baik dengan melibatkan beberapa actor, dan dipehami sebagai suatu usaha kolektif.<sup>13</sup> keberadaan karya seni kriya merupakan suatu kegiatan sosial dengan melibatkan sejumlah orang dan berbagai keahlian yang harus ditelaah secara sosiologis.

Demikian hubungan seni kriya dengan beberapa aspek yang harus dipenuhi menunjukkan adanya sebuah problematic dalam perwujudannya. Hal tersebut kiranya tidak disadari oleh para kriyawan yang muncul secara instan dan berorientasi pada sebuah pasar. Sama halnya kriyawan yang ada di Desa Mulyoharjo, meskipun ada yang memiliki pemikiran berkarya melalui sebuah naluri kesenimannya dan menjadi seorang perajin kriya yang tidak konvensional didalam komunitas sosialnya.

#### **A. Kriyawan dan Karyanya**

---

<sup>12</sup> Subandi., et. al., op.cit, pp. 23-26.

<sup>13</sup> Zolberg L. Vera..., op. cit., p. 80.

Para kriyawan yang ada di Desa Mulyo harjo merupakan Putra daerah yang dilahirkan dan dibesarkan di Desa tersebut, sehingga tanpa disadari pendidikan secara non formal terbangun dalam keseharian, baik secara langsung maupun tidak langsung. Mereka belajar membuat karya-karya seni kriya terdorong oleh pengaruh dari orang tua dan masyarakat di sekitarnya. Hal ini dilakukan sekedar darma bakti anak untuk membantu orang tua dalam mengais rizqi. Namun pada akhirnya menjadi rasa cinta terhadap profesi dan membudaya pada kalangan muda. Ketrampilan mereka dalam mengolah bahan baku baik itu limbah maupun kayu utuh menjadi andalan mereka. Pada proses pembuatan karyanya mereka memiliki kiat yang unik dengan mendesain dan membuat bentuk sendiri sampai terwujud prototifnya dengan dibantu tukang sebagai tenaga kasar yang bertugas mengerjakan bagian-bagian yang kasar atau global, sedang detail yang rumit merupakan proses yang dilakukan sendiri.

Seniman atau kriyawan adalah anggota masyarakat sehingga meskipun mereka sebagai pembaharu (innovator) namun pada dasarnya mereka tidak lepas dari pengaruh budaya tempat mereka hidup.<sup>14</sup> Dengan demikian, kriyawan dalam mencipta atau berkarya dipengaruhi oleh berbagai faktor dalam proses kreatifitasnya. Apa bila salah satu faktor itu tidak berfungsi dengan baik, maka akan berpengaruh terhadap kelangsungan kriyawan dalam proses kreatifnya dan dalam perwujudan karyanya. Dalam hal ini kriyawan di Desa Mulyoharjo dipengaruhi oleh faktor lingkungan, sarana, ketrampilan dan penghargaan.

## **1. Lingkungan masyarakat desa Mulyoharjo**

### **a. Lingkungan Masyarakat Penyangga kriyawan.**

Lingkungan dan kriyawan berhubungan erat dalam proses penciptaankarya. Suatu lingkungan sangat berpengaruh terhadap kriyawan dalam mengeksplorasi naluri dan daya kreatifnya. Pemahaman terhadap lingkungan dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu: lingkungan luar (eksternal) dan lingkungan dalam (internal). Lingkungan luar adalah segala yang berada diluar lingkungan kriyawan dan bukan jangkauan sehari-hari baginya. Hal ini sangat tergantung pada pribadi kriyawan saat mereka bekerja dengan mobilitas pekerjaannya. Sedang lingkungan dalam adalah hidup kriyawan dalam keseharian dari

---

<sup>14</sup> Kusen., "Kreatifitas dan Kemandirian Seniman Jawa dalam Mengelolah Pengaruh Budaya Asing Suatu Studi Kasus Tentang Gaya Relief Candi di Jawa antara Abad IX-XVI Masehi, *Naskah Depdikbud, Dirjen Kebudayaan Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan (Javanologi)* Yogyakarta, P. 82

sejak lahir hingga dibesarkan, dan mengambil berbagai manfaat dari mempelajari kehidupannya. Sebagai individu kreatif kriyawan membentuk lingkungan dalam sebagai bagian hidup yang sangat berarti dalam mewujudkan karya-karyanya. Hal ini juga dialami para kriyawan yang ada di Desa Mulyoharjo, mereka berkarya berdasar pengaruh dari dua sisi, sehingga masing-masing memiliki karakter yang berbeda.

#### **b. Pelaku kriya sebagai seniman.**

Para pelaku kriya merupakan seniman atau kriyawan yang memiliki karakter konvensional dalam berkarya, namun juga ada yang tidak konvensional, hal ini terlihat dalam kegiatannya mempertahankan keteguhan pola dan jiwa pikiran dalam berkarya. Dalam uraiannya Melani mengungkapkan bahwa; dalam dunia seni nilai sebuah karya didasarkan pada kritik-kritik, dan pengakuan dari seniman-seniman lain yang berkopoten atas karya yang bersangkutan.<sup>15</sup>

Bagi kriyawan yang tidak konvensional, hal ini ditanggapi dengan dingin, dengan membuktikan eksistensi dan konsekuensi karya yang dihadirkan. Namun masyarakat sebagai penyangga mampu memahami keberadaan perbedaan karakter kriyawan yang ada di Desa Mulyoharjo dan bisa menerima kehadirannya sebagai keragaman budaya.

### **2. Ketrampilan Kriyawan**

Hubungan antara kriyawan dengan sarana akan menghasilkan apa yang disebut dengan istilah ketrampilan yang dicapai dalam waktu singkat maupun jangka panjang, tergantung intensitas interaksinya. Di dalam ketrampilan juga dipengaruhi oleh bakat dan kepekaan, disamping faktor lingkungan dan kesempatan yang jelas menumbuhkan suatu bentuk ketrampilan dan *craftmanship* yang dikuasai oleh kriyawan.

Berkaitan dengan uraian di atas kriyawan yang ada di Desa Mulyoharjo merajut daya kepekaan secara instingtif melalui manufer-manufer yang menjembatani kekriyaannya. Untuk mengakomodasi mereka tidak menunggu bola yang menghampirinya, namun lebih dari itu pemikiran yang luas dengan strategi yang jelas membawa karya-karyanya laku di pasaran dan mampu mengangkat namanya.

Melalui sebuah keyakinan yang berpijak pada seni ukir tradisional Jepar, kemudian melaju pada gaya-gaya yang imajinatif, memasukkan patron-patron baru yang di adopsi dari

---

<sup>15</sup>Melani Martini, "KAidah-kaidah Seni dan Cinta Seni, Teori Produksi dan Penerimaan Hasil Budaya", dalam basis Nomor 11-12 Tahun ke-52, November-Desember 2003, P.45.

kepekaan dalam melihat dan mendengar apa yang ada .

### **3. Sarana**

Sarana atau fasilitas , seperti: alat perkakas, bahan dan segala hal yang ada hubungannya dengan kemudahan-kemudahan karyawan dalam berkarya, termasuk berbagai media olahan , merupakan pengaruh sekaligus dorongan bagi karyawan untuk memasuki proses kreatif dalam rangka mewujudkan karya. Peran sarana, seperti halnya identitas dalam proses kreatif menjadi teramat penting. Pribadi karyawan yang pada akhirnya menentukan sarana apa yang dipakai untuk menyelenggarakan proses kreatif.

### **4. Penghargaan (Apresiasi)**

Faktor lain yang berpengaruh adalah penghargaan (apresiasi) yang terjadi setelah ada interaksi antara karya dengan lingkungan dimana karya tersebut hadir. Karyawan memiliki keinginan kreatif. Oleh karenanya, ia selaluberada di dalam proses kreatif yang berkesinambungan dengan naluri untuk selalu mengkomunikasikan karyanya. Seperti telah dikatakan diatas bahwa karyawan lahir dan hidup serta dibesarkan pada lingkungan masyarakat, juga mengambil manfaat dari masyarakat. Pada akhirnya juga mengembalikan manfaat pada masyarakat . Dengan demikian karyawan memperoleh umpan balik yang berupa kritik yang memadai, sekalipun bersifat positif maupun negatif.

### **B. Pengaruh Masyarakat.**

Kehidupan seni dan masyarakat adalah dua kelompok yang mempunyai kepentingan yang berbeda , walaupun di antara keduanya terdapat hubungan yang tidak dapat dipisahkan.

Masyarakat, sama halnya dengan seni, masyarakat dapat diartikan sebagai penduduk suatu daerah, juga dapat diartikan sebagai manusia secara luas, dan secara ekstrim dapat diartikan pula sebagai kelompok manusia yang punya tujuan sama. Yang akhirnya seperti halnya kesenian, masyarakat akan selalu dikaitkan dengan ilmu kemasyarakatan seperti sosiologi, agar dapat memberikan gambaran yang logis tentang masyarakat.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup>Dharsono Sony Kartika., Seni Rupa Modern, Rekayasa Sains, Bandung, 2004, P.

Dalam masyarakat, ada beberapa kelompok kelas social yang terkait dengan sosio-professional seperti yang dikemukakan Bourdieu yaitu;

1. Kelas borjuasi lama seperti bos- bos perusahaan besar dan industri, di samping borjuasi baru yang terdiri dari para eksekutif sector swasta yang berasal dari sekolah prestisius ( modal ekonomi), para dosen, dan kaum intelektual ( modal budaya).
2. Kelas borjuais kecil yang terdiri dari kelas menengah dalam kelompok sosial seperti karyawan, wiraswasta, atau pengusaha. Disamping itu ada kelompok borjuis kecil yang baru yang terdiri dari para seniman, intelektual dan kosultan, termasuk didalamnya animator televisi.
3. Kelompok kelas populer yang terdiri dari para buruh pabrik dan buruh tani.<sup>17</sup>

Dari kelompok kelas social masyarakat seperti yang di kemukan di atas, kriyawan di tempatkan pada kelas borjuis baru kecil, dan berarti mereka di hadapkan pada keinginan menaiki tangga atau kelas social yang lebih tinggi dan ditandai dengan nilai ekonomi yang lebih kuat. Karena kaum borjuis menurut Bourdieu, yaitu keinginan untuk menaiki tangga social. Sudah barang tentu tidak semudah yang diperkirakan untuk menaiki tangga atau kelas social yang diharapkan kriyawan. Dilematik memang bagi kriyawan, namun semuanya itu sangat terpulang kembali pada pribadi mereka dalam menjalani proses kreatif untuk menghasilkan karyanya.

Ikhwal apa yang telah diuraikan pada bagian pembahasan tersebut, dan dikaitkan dengan keberadaan kriyawan yang ada di Desa Mulyoharjo, bukanlah sesuatu yang bebas hambatan. Di samping beberapa faktor yang dapat mendorong dalam proses kreatif untuk mewujudkan seni kriya yang digelutinya, juga ada beberapa faktor penghambat.

### **C. Peranan Institusi Budaya**

Institusi berarti; pendirian suatu badan; lembaga; adat atau kebiasaan. Sedang lembaga menurut Koentjaraningrat, lembaga memiliki dua pengertian ; 1) lembaga dalam arti badan atau organisasi yang berfungsi untuk mengayur kehidupan masyarakat. 2) lembaga dalam artian pranata.<sup>18</sup> Pranata berakar dari kebiasaan orang banyak yang kemudian berkembang menjadi ukuran-ukuran dan tumbuh matang berupa aturan-aturan

---

<sup>17</sup> Haryatmoko., "Menyingkap Kepalsuan Penguasa", dalam *Basis*, op.cit. pp. 12-13

<sup>18</sup> Koentjaraningrat., *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, Gramedia, Jakarta, 1990, p. 14.

atau perilaku tertentu.<sup>19</sup> Institusi atau lembaga budaya yang terkait dengan seni kriya yang ada di Desa Mulyoharjo dapat dilihat dari peran lembaga pendidikan, galeri, maupun instansi penyelenggara pameran yang dapat diakses masyarakat.

### **1. Peranan Lembaga Pendidikan**

Keberhasilan para kriyawan yang ada di Desa Mulyoharjo tidak akan lepas dari peran lembaga pendidikan yang pernah membekali keilmuan dan ketrampilan dalam bidang kekriyaan pada kriyawan muda yang pernah secara langsung studi di lembaga tersebut seperti SMK Jepara , STTD NU Jepara. Juga adanya peningkatan dan pengembangan melalui pembinaan bersama.

### **2. Peranan Galeri**

Keberhasilan seni kriya dan para Kriyawan juga tidak dapat lepas dari peranan galeri yang membingkai keartistikan karya-karyanya. Galeri berkonotasi sebagai pameran dan menjual karya, artinya galeri bisa digunakan untuk tujuan ideal (apresiasi non komersil) maupun tujuan realitas (sama sekali komersil). Sedang pendapat lain memberi fungsi galeri sebagai kritik seni, kritik yang dilakukan lewat pasar serta kuncikesejahteraan ekonomi seniman.<sup>20</sup> Pengertian semacam ini dapat diartikan sebagai pengembangan kreatifitas kriyawan dan penyangga ekonomi, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan keberlangsungan kreatifitas para kriyawan. Hal ini sangat dirasakan oleh para kriyawan yang ada di Desa Mulyoharjo.

### **3. Peranan Institusi Penyelenggara Pameran**

Dengan banyaknya institusi penyelenggara pameran baik yang dikelola pemerintah pusat maupun daerah serta suatu badan seperti ASMINDO Komda Jepara, Dinas Perindustrian dan Koperasi Jepara, keberadaanya sangat berperan dalam mendukung terselenggaranya pameran dari karya-karya para kriyawan Desa Mulyoharjo. Lembaga atau institusi terkait sangat berarti bagi kelangsungan sekaligus sebagai tempat pengembangan daya kreativitas para kriyawan Desa Mulyoharjo. Peran lembaga pemerintah dan swasta mampu menjadi motivator dalam memicu semangat para kriyawan

---

<sup>19</sup> Nurcholish Majid., MAsyarakat Religius, Pramadina, Jakarta, 1986, p. 12.

<sup>20</sup> Mike Susanto., Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa, KANisius, Yogyakarta, 2002, p. 44.

dalam berkarya.

## SIMPULAN

Berbagai uraian mengenai karya seni kriya dengan bahan baku kayu di Desa Mulyoharjo di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

Peranan kondisi lingkungan sosial budaya di Jepara dan Desa Mulyoharjo khususnya sebagai sentra patung dan seni kriya dari bahan dasar kayu secara umum telah membentuk kriyawan di desa Mulyoharjo. Selain itu lembaga pendidikan SMK dan STTD NU Jepara juga turut andil dalam pengembangan dan memberikan wawasan tentang seni dan berbagai olah teknik dalam pengetahuan kekriyaan. Dalam membekali jiwa sebagai kriyawan, lingkungan merupakan kandungan yang pada akhirnya melahirkan , sedang institusi lembaga lainnya seperti ASMINDO dan pemerintah daerah juga lembaga swasta merupakan pembimbing yang mengantarkan pada jenjang populeritas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono Sony Kartika,2004,'*Seni Rupa Modern*,' Rekayasa Sains, Bandung.
- Koentjaraningrat,1990,'*Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*, Gramedia, Jakarta.
- Kusen, " *Kreativitas dan Kemandirian Seniman Jawa dalam Mengeloh Pengaruh Budaya Asing Suatu Studi Kasus Tentang Gaya Relief Candi di Jawa antara Abad IX-XVI Masehi, Naskah Depdikbud, Dirjen Kebudayaan Proyek Penelitian dan Pengajian Kebudayaan Nusantara ( javanologi)* Yogyakarta.
- Lexy J. Moleong,1996,'*Metodologi Penelitian Kualitatif*,' Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mike Susanto, 2002,' *Diski Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*,' Kanisius,Yogyakarta.
- Nurcholis majid,1986,' *Masyarakat Religius*,' Pramadina, Jakarta.
- Sindhunata, et. al,2003,' *Basis Nomor 11-12 tahun Ke-52*,'November-Desember.
- Soedarso Sp,1990,' *Tinjauan Seni*,' Saku Dayar Sana, Yogyakarta.
- Subandi, et. al,1996,'*Seni Kriya Kreatif M. Chody, Laporan Penelitian*,' STSI Surakarta.
- Suwardi Endraswara, 2006,' *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan; Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*,' Pustaka Widyatama, Sleman Yogyakarta.

Sp. Gustami,1991, “ *Seni Kriya Indonesia, Delima Pembinaan dan Pengembangannya*”  
*dalam Seni, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, No.1/03 Oktober 1991, BP  
ISI Yogyakarta.

Teuku Ibrahim Alfian,1999,“*Disiplin Sejarah dalam Merekonstruksi Masa Lampu untuk  
Menyongsong Masa Lampau*”. Makalah. Disajikan pada lokakarya Nasional  
Pengajaran Sejarah Arsitektur ke 4, tanggal 23-24 April 1999, Yogyakarta.

Zolberg Vera L,1990,‘*Constructing a Sociology of the Art,*’ Cambridge University press,  
New York.

## EKSPLORASI LIMBAH PLASTIK DALAM KARYA SENI RUPA

**Syamsiar**

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Disain  
Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: syamsiar@isi-ska.ac.id

### **ABSTRACT**

*Art creation: Exploration of Plastic Waste in Fine Art is an experiment in utilizing plastic waste around the author into an aesthetic 2-dimensional work of art as an effort to reduce waste on earth, and at the same time enriching the treasures of art in Indonesia, especially and the world in general. Plastic waste can unknowingly threaten the survival of the human environment. Plastic cannot be destroyed through natural processes and lasts a very long time in nature. It takes 500-1000 years for plastic to degrade, but it will still leave microplastic particles that are harmful to living things. Creating works of art is one of the efforts of the author as an artist to take care of reducing plastic waste. The concept of the work in this creation is a spooky facial expression that conveys a message to the audience that plastic waste is dangerous for the future of living things. To achieve the goal of creation, it is done by using the method of material experimentation and exploration of the form of the work of creation. The materials used are various kinds of plastic waste which are cleaned, sorted by color and then pressed using an electric iron on the prepared medium. Through this method, several works of spooky facial expressions were obtained.*

**Keywords:** *plastic waste, painting, fine art*

### **ABSTRAK**

Penciptaan karya seni: Eksplorasi Limbah Plastik dalam Karya Seni Rupa adalah sebuah eksperimen dalam memanfaatkan limbah plastik yang ada di sekitar penulis menjadi sebuah karya seni 2 dimensi yang estetis sebagai upaya dalam mengurangi limbah sampah di bumi, dan sekaligus dapat memperkaya khasanah kesenirupaan di tanah air khususnya dan dunia umumnya.

Limbah plastik tanpa disadari dapat mengancam kelangsungan lingkungan kehidupan manusia. Plastik tidak dapat hancur lewat proses alami dan bertahan sangat lama di alam. Dibutuhkan 500-1000 tahun bagi plastik agar tergradasi, tapi tetap saja akan menyisakan partikel mikroplastik yang berbahaya bagi makhluk hidup. Menciptakan karya seni adalah salah satu upaya penulis sebagai perupa untuk ikut peduli mengurangi limbah plastik. Konsep karya dalam penciptaan ini adalah ekspresi wajah seram yang membawa pesan kepada audiens bahwa limbah plastik berbahaya bagi masa depan makhluk hidup. Untuk mencapai tujuan penciptaan dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen bahan dan eksplorasi bentuk ciptaan karya. Bahan yang digunakan adalah berbagai macam limbah plastik yang dibersihkan, dipilah warnanya kemudian dipress menggunakan setrika listrik pada medium yang telah disiapkan. Melalui metode ini kemudian didapatkan beberapa karya ekspresi wajah seram.

**Kata Kunci:** Limbah plastik, seni lukis, seni rupa

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Limbah plastik kini semakin mengawatirkan keberadaannya dan tanpa disadari mengganggu kelangsungan lingkungan alam kehidupan manusia. Berton-ton sampah yang dihasilkan setiap hari oleh masyarakat di berbagai belahan dunia, di dalamnya terdapat sampah plastik yang mendominasi produksi sampah tersebut, baik sampah wadah makanan dan minuman, macam-macam kemasan, peralatan rumah tangga, perlengkapan medis, kendaraan bermotor dan lain-lain. Sampah tersebut hanya sebagian kecil yang dimanfaatkan kembali dengan cara daur ulang menjadi barang yang berguna, sebagian besar lagi berakhir di tempat pembuangan akhir sampah, sebagian masuk pada aliran air sungai, selokan dan ke laut, hal ini berakibat fatal ketika hujan tiba sampah-sampah menyumbat saluran air, yang mengakibatkan genangan air di lingkungan perumahan penduduk dan sampah yang sampai ke laut mengancam ekosistem laut. Berdasar pada tayangan Metro Tv Februari 2020, negara Indonesia adalah penyumbang kedua sampah plastik yang sampai ke laut setelah negara Cina.

Kurangnya kesadaran warga masyarakat terhadap pengelolaan sampah, akan mengancam kelangsungan ekosistem alam lingkungan kehidupan di masa yang akan datang. Menurut Pusat Data dan Analisa Tempo (2019:13) menjelaskan bahwa:

Plastik tak bisa hancur lewat proses alami dan bertahan sangat lama di alam. Dibutuhkan 500-1000 tahun bagi plastik agar tergradasi, tapi tetap saja akan menyisakan partikel mikroplastik yang berbahaya bagi makhluk hidup. Pemusnahan secara konvensional, seperti dibakar hanya akan menambah kadar polutan di udara.

Sampah plastik sebagaimana sumber di atas dapat terurai ratusan sampai ribuan tahun tergantung jenis plastiknya. Jika hal ini berlangsung terus menerus tanpa dibarengi dengan penanggulangan, sampah plastik akan memenuhi bumi tempat kita menjalani kehidupan selama ini. Kesadaran warga masyarakat termasuk penulis untuk ikut peduli terhadap kondisi lingkungan sangat dibutuhkan. Semua penghuni bumi wajib menjaga lingkungannya, termasuk menyikapi sampah plastik yang semakin hari semakin tinggi kuantitas penggunaannya. Keberadaan limbah plastik yang semakin hari semakin mengawatirkan keberlangsungan lingkungan hidup manusia memunculkan ide bagi penulis untuk mengeksplorasi menjadi sebuah karya seni. Sebagai perupa seyogyanya dapat merespon berbagai hal yang ada di sekitar lingkungannya baik lingkungan fisik

maupun non fisik. Limbah plastik dapat menjadi ide penciptaan karya seni rupa, baik karya 2 dimensi maupun 3 dimensi, tergantung kepada gagasan kreatif seorang kreator seni dalam menghasilkan karya yang estetis.

Kepedulian berbagai pihak termasuk pemerintah Indonesia tentu sangat diharapkan dalam menanggulangi sampah. Lewat beberapa kementerian RI telah melakukan berbagai upaya penanggulangan sampah. Beberapa organisasi pemerhati lingkungan yang fokus serta peduli dengan keberadaan limbah plastik juga mendukung, dengan mendaur ulang limbah plastik. Limbah diolah kembali menjadi barang yang bermanfaat untuk kebutuhan manusia baik diproduksi massal maupun dibuat dengan sentuhan seni seperti kerajinan dan karya seni. Tetapi ketimpangan masih tampak terjadi antara produksi sampah plastik dan jumlah pemerhati sampah yang berdedikasi dalam mendaur ulang limbah plastik. Menurut Pusat Data dan Analisis Tempo (2019:13-14) menjelaskan bahwa:

Volume sampah plastik mencapai 300 juta ton setiap tahun, 8 ton di antaranya mengalir ke laut. Ini setara dengan lima kantong plastik setiap 30 centimeter di sepanjang garis pantai dunia dan kurang dari 8% yang didaur ulang. Mendaur ulang plastik menjadi material dengan fungsi yang berbeda dengan usia pakai lebih lama menjadi cara yang cukup efektif untuk mengurangi volume limbah.

Mendaur ulang sebagai solusi pengurangan sampah plastik di lingkungan masyarakat adalah cara tepat dilakukan. Salah satu contoh lokasi di Yogyakarta tepatnya di wilayah Sukunan, Gamping, Sleman Yogyakarta. Dalam sebuah artikel di internet : <https://gudeg.net/direktori/1815/desa-wisata-lingkungan-sukunan-yogyakarta.html> menjelaskan:

Desa Sukunan telah merintis untuk menjadi sebuah desa wisata berbasis lingkungan atau disebut *ecotourism* sejak tahun 2003. Tingginya kesadaran masyarakat Desa Sukunan akan kepedulian terhadap kebersihan lingkungan serta usaha mereka untuk mengubah nilai sampah yang mengganggu lingkungan akhirnya tidak sia-sia. Pasalnya pada 19 Januari 2009 Desa Sukunan resmi menjadi kampung wisata Lingkungan. Sukunan pantas menjadi sebuah kampung wisata berbasis lingkungan karena masyarakat Sukunan telah menjalankan proses pengolahan sampah secara mandiri baik di tingkat rumah tangga hingga di tingkat kelompok. Kegiatan ini pun menghasilkan berbagai produk olahan sampah yang memiliki nilai lebih seperti aneka produk kerajinan dari sampah plastik, kerajinan dari kain perca serta pupuk kompos dari sampah organik.

Wilayah Sukunan kini dikelola sebagai destinasi wisata dengan memberdayakan warga setempat menjadi obyek sekaligus pengelolanya. dari informasi yang didapatkan pada saat kunjungan penulis bersama dengan mahasiswa Seni Rupa Murni pada tahun

2018, penulis mengamati masyarakat di Sukunan yang berinovasi dalam pengelolaan sampah. Sampah dipilah-pilah dari sampah organik, sampah kertas, sampah plastik, sampah kain, sampah kaca, aluminium dan lain-lain. Sampah organik diolah menjadi pupuk, sampah kertas dan plastik dijual, tapi tidak semua sampah dapat diterima pengepul sehingga masyarakat di Sukunan berinovasi dengan memanfaatkan sampah yang tidak dapat dijual dengan membuat kerajinan dari sampah yang telah dipilah-pilah tersebut. Kepedulian tiap wilayah tentu diharapkan seperti apa yang dilakukan oleh warga masyarakat di Sukunan tersebut.

Pada tayangan Metro TV dalam acara Kick Andy tanggal 22 Februari 2020 di saluran youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=iSGFQjchheE> menampilkan orang-orang yang memiliki kepedulian besar terhadap pengolahan sampah menjadi bernilai guna. Di antaranya kelompok perempuan yang tergabung dalam XXLAB di Yogyakarta, dengan bidang keahlian beragam dan memiliki tujuan yang sama dalam mengolah sampah melalui bidang seni, science dan teknologi. Kegiatan mereka adalah melakukan edukasi kepada warga masyarakat di wilayah Bantul yang berprofesi sebagai pembuat tahu, dengan edukasi pemanfaatan limbah tahu menjadi bahan yang berguna, di antaranya pengolahan limbah air tahu menjadi bahan untuk fashion. Hasil karya kelompok ini berupa sepatu, tas, hiasan dan lain-lain. Kegiatan ini selain mengurangi dampak pencemaran lingkungan juga dapat menambah penghasilan warga setempat.

Yunita Lestari dari Malang dengan kelompok kader lingkungannya sejak tahun 2014 mengolah limbah popok bayi dalam berbagai barang seperti bros, selimut, bunga artificial, tas, dompet dan lain-lain. Begitupula Vania Santoso dari Surabaya mengolah limbah kertas semen untuk berbagai fashion seperti sepatu, rompi, baju, tas, *home decoration* dan lain lain.

Aktifitas yang sangat bermanfaat tersebut di atas perlu diapresiasi dan diinspirasi oleh banyak orang, namun apa yang dilakukan oleh pemerhati tersebut tidaklah cukup, masyarakat harus bergerak seiring dengan jumlah sampah yang dihasilkan. Minimal setiap kepala keluarga memiliki pengetahuan pemilahan sampah, di tingkat RT atau RW memiliki bank sampah dan di tingkat desa atau kelurahan memiliki industri daur ulang. Jika hal ini berjalan maka setidaknya akan mengurangi produksi sampah rumah tangga yang setiap hari dihasilkan. Sejalan dengan apa yang dipikirkan oleh seorang pemerhati sampah di New York:

Anda dapat mengingatkan teman, keluarga, dan rekan kerja untuk mendaur ulang sepanjang waktu (seperti, semua waktu), tetapi itu benar-benar tidak melewati titik

yang sebenarnya. Kami mengkonsumsi dan membuang begitu banyak bahan setiap hari. Kota New York adalah tanah kecil dan kami menghasilkan 14 juta ton limbah TPA setiap tahun.

Kondisi seperti yang dialami oleh orang di New York tersebut hampir sama dengan yang dialami oleh setiap negara di dunia, akibat berkembangnya berbagai industri makanan, minuman dan lain-lain yang semuanya membutuhkan kemasan yang baik dalam pemasarannya.

Melalui penelitian artistik ini penulis merespon masalah global yang dialami oleh seluruh negara di dunia sebagaimana yang dilakukan oleh pemerhati di atas, tetapi tentu dengan cara yang berbeda. Sebagai wujud kepedulian penulis dalam ulasan ini akan menciptakan karya seni 2 dimensi berbahan limbah plastik. Limbah plastik terdiri dari berbagai macam jenis warna, bentuk serta ketebalan yang bervariasi. Berbagai jenis plastik ini dapat digunakan dalam menciptakan karya seni 2 dimensi maupun 3 dimensi. Pada pembahasan ini karya yang akan diciptakan adalah karya seni 2 dimensi berbahan limbah plastik yakni bahan-bahan plastik seperti kantong plastik (kresek), limbah kemasan makanan dan minuman instant dan macam-macam kemasan barang dari bahan plastik. Bahan-bahan dari limbah plastik ini dapat dimanfaatkan untuk karya 2 dimensi sesuai ide yang diinginkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Studi Pendahuluan

Karya seniman terdahulu yang memiliki kesamaan visi, isi, bentuk dan karakter dengan karya yang diciptakan perlu diulas untuk memnjelaskan bahwa karya yang diciptakan memiliki kesamaan dan perbedaan dalam beberapa hal. Dengan demikian kreatifitas penulis dalam penciptaan karya dapat terungkap. Beberapa karya seniman terdahulu yang memiliki kesamaan dalam hal pemilihan bahan limbah plastik sebagai media utama dalam berkarya seni dapat dilihat pada ulasan karya seniman sebagai berikut:

1. Karya seni rupa yang ditampilkan dalam Art Jog 2019 di Yogyakarta. Beberapa karya seni rupa memanfaatkan berbagai macam sampah yang mengalir di kali Code Yogyakarta diolah menjadi karya seni. Eksplorasi ini tentu memberikan ruang kreatif bagi seniman sekaligus juga dapat membantu mengurangi sampah di lingkungan sekitar kali Code. Namun karya seni ini sifatnya insidentil, dari pengamatan yang dilakukan belum merupakan karya yang diciptakan secara

berkesinambungan, yang dibutuhkan dari seniman dalam rangka mengurangi volume sampah adalah seniman yang secara berkesinambungan melakukan terus upaya berkesenian dengan mengolah sampah menjadi karya seni.



Gambar 1

Penulis saat mengapresiasi salah satu karya seni yang ditampilkan di Art Jog 2019  
(Sumber foto: Sapto, Yogyakarta, 12 Agustus 2019)

2. Suwolo yang bertempat tinggal di Bogor, seorang yang dahulu jadi fashion desainer dan pernah menetap di Eropa cukup lama. Berlatar belakang sebagai fashion desainer tekstil kemudian beralih menjadi pelukis sampah plastik yang inspirasinya secara tidak terduga ia dapatkan. Dongeng Indonesia adalah tema-tema lukisannya. Hal ini juga didapatkannya secara kebetulan karena ia berkesempatan membaca manuskrip Indonesia berupa sejarah dongengan Indonesia yang disimpan di perpustakaan yang ada di Belanda. Pada tayangan di Kick Andy Metro TV 22 Februari 2020 terungkap bahwa karya-karyanya dibuat dari limbah plastik dengan teknik digunting, dilipat dan direkatkan pada kanvas. Karyanyapun sudah beberapa kali dipamerkan di luar negeri.



Gambar 2  
Suwolo dan lukisan sampah plastiknya  
(Sumber foto: <https://mediaindonesia.com/read/detail/291659-suwolo-lukisan-dari-sampah-plastik>)

3. Seorang seniman Mbongeni Buthelezi dari Afrika Selatan telah mendapat banyak penghargaan baik dari negaranya maupun dari dunia Internasional karena kepeduliannya terhadap eksplorasi sampah plastik yang sekarang menjadi pekerjaan yang ditekuininya, menjadi seniman khusus mengolah sampah kantong plastik. Kreatifitasnya ini tentu sangat menginspirasi karena Mbongeni di samping melakukan kegiatan pribadinya sebagai seniman yang merdeka, Mbongeni juga ikut mengurangi sampah dengan menjadikannya sebagai bahan utama dalam penciptaan karya-karyanya. Mbongeni menciptakan karya-karyanya dengan teknik *heat gun* dari pemanas listrik. Karya-karyanya bercitra realistik lebih banyak melukis obyek manusia.
4. Karya lain yang menjadi amatan penulis adalah salah satu karya Instalasi dari seorang seniman di New York, karya ini menggunakan botol kemasan air mineral yang disusun membentuk seakan-akan mengalir dengan komposisi yang dibuat sedemikian rupa. Karya instalasi juga merupakan cara dalam memanfaatkan limbah plastik menjadi bahan berguna yang dapat dinikmati keartistikannya, karya instalasi jika disimpan di tempat yang dapat mendukung artistika ruang dengan baik akan sangat berguna tetapi jangan sampai berakhir

kembali menjadi sampah karena banyak karya instalasi dikerjakan untuk sebuah event atau acara-acara tertentu, dan setelah acara selesai kemungkinan besar karya instalasi dibongkar, untuk selanjutnya akan menjadi karya yang tetap dipajang atau akan berakhir jadi sampah kembali.



Gambar 3

Karya instalasi dari New York, berupa botol air plastik bekas mengalir di dinding galeri, mengubah ruang menjadi semacam pemandangan bawah laut alami.

(Sumber foto: <http://actnatural.loomstate.org/2013/12/dont-forget-to-recycle.html>)

5. Pakaian fashion carnival yang digunakan oleh model di bawah ini terbuat dari bahan limbah plastik, terasa sangat indah dipakai oleh model yang sedang berlenggak lenggok di *catwalk*, merupakan kreativitas yang ditampilkan oleh kreator-kektor seni. Dengan memanfaatkan warna warni dari limbah plastik sang kreator membuat pakaian ini terasa harmoni.

Kreatifitas berupa Inovasi karya seni rupa yang diciptakan di atas adalah karya dari bahan sampah dengan beragam bentuk serta jenis yang dihasilkan. Kegiatan aktivis lingkungan maupun seniman tersebut adalah upaya dalam memerangi produksi sampah yang semakin hari semakin banyak. Kegiatan ini harus dilakukan terus menerus dengan melibatkan berbagai pihak. Karya kerajinan maupun karya seni yang telah diciptakan tentu sangat menginspirasi penulis untuk melakukan kreativitas dan inovasi melalui eksplorasi

limbah plastik menjadi karya seni. Hal ini dilakukan sebagai wujud kepedulian dalam mengurangi sampah yang ada di bumi. Jika diamati pemanfaatan limbah plastik dalam karya seni sangat besar peluangnya, tinggal bagaimana para perupa mampu meningkatkan daya imajinasinya dalam berkarya seni.

Penulis sebagai perupa dalam menciptakan karya berbahan limbah plastik, tentu akan mengedepankan kreatifitas dan inovasi. Melalui observasi karya yang dilakukan terhadap karya-karya terdahulu terutama terhadap karya yang mendekati kesamaan karya penulis yaitu karya Suwolo dan Mbongeni secara teknis karya seni lukis yang diciptakan tidak sama dengan seniman lukis Mbongeni dan Suwolo, Mbongeni dalam penciptaan karyanya menggunakan teknik menempel langsung plastik pada kanvas dengan menggunakan tehnik *heat gun* yang ditembakkan pada plastik. Suwolo dengan teknik lipat dan tempel. Sedangkan penulis menggunakan tehnik press. Mbnogeni dan Suwolo menciptakan karya dengan menggunakan kanvas sebagai medium, sedangkan penulis menggunakan limbah plastik yang dibuat sebagai dasaran (medium). Mbongeni menciptakan karya dengan citra realistik obyek potret diri dari orang-orang yang jadi prioritasnya dengan gaya realis, sedangkan penulis menciptakan karya seni rupa secara ekspresif.

Studi pendahuluan selain melakuka observasi terhadap karya-karya yang pernah diciptakan oelh orang lain dan dikaji keberadaannya, pencipta juga melakukan penelusuran Pustaka terkait dengan limbah dan seni rupa.

### **Tinjauan Pustaka**

Sebuah buku yang berjudul Beragam Upaya dalam Melindungi Lingkungan dari Sampah Palstik yang disusun oleh tim penyusun: Pusat Data dan Analisa Tempo. Buku ini cukup komprehensif dan secara luas menjelaskan tentang data-data yang dibutuhkan dalam penelitian artistik ini. Cakupan tulisan buku ini meliputi: Kreasi daur ulang plastik, Pemerintah susun program atasi sampah laut, Bukan lautan hanya kolam sampah, Air Jakarta tercemar mikroplastik, Peneliti berharap penggunaan plastik berkurang, Tercemar bukan karena kumuh, Pemerintah borong seribu mesin pencacah limbah plastik, Buruk rupa dua waduk Jakarta, Kolaborasi liputan tempo dan orb media, Ancaman mikroplastik di mana-mana, DKI bersihkan pantai Cilincing dari sampah plastik menahun, Enzim baru penghancur

plastik, Chandra asri jaja pemanfaatan aspal plastik, Bebas dari plastik AS bantu Indonesia perangi sampah plastik, Upaya mengurangi jejak karbon plastik.

R.A. Endah, dalam buku Tas dari Limbah Plastik, pada buku ini Endah menulis tentang ragam keterampilan membuat tas dari limbah plastik. Buku ini sangat bagus digunakan untuk memberi pelatihan pada perkumpulan kelompok karantaruna atau perkumpulan kaum perempuan yang biasanya lebih tertarik dengan kegiatan seperti ini. Buku ini walaupun tidak memiliki kemiripan dengan pa yang akan dikerjakan tetapi buku ini menarik untuk dijadikan motivasi dalam memanfaatkan limbah plastik dalam berkarya seni.

R.A. Endah, dalam bukunya Kreasi dari Limbah Plastik, dalam pengantar buku ini berisi tentang pengertian sampah, jenis sampah, prinsip-prinsip pengolahan sampah, dampak sampah bagi lingkungan, apa itu sampah plastik, walaupun berupa ringkasan-ringkasan tetapi cukup memberi wawasan dalam memahami tentang apa dan bagaimana sampah di sekitar kita. Materi utama dalam buku ini adalah bagaimana membuat kreasi dari limbah plastik, mendaur ulang limbah plastik menjadi barang yang dapat digunakan. Karya-karya yang dikreasikan di sini seperti tempat tissue, tas, bingkai foto, gantungan kunci, tempat wadah air dan lain lain. Buku ini sangat menginspirasi dalam mengolah limbah plastik, walaupun berbeda dalam hasil karya yang akan diciptakan. Karena buku ini menciptakan karya yang bernilai fungsional sedangkan karya seni yang diciptakan adalah karya seni rupa murni.

Sirait Mita dalam buku Sulap Sampah Plastik Lunak jadi Jutaan Rupiah menjelaskan tentang bagaimana cara membuat barang kerajinan dengan teknik rajut dari limbah plastik. Buku ini adalah buku panduan bagi orang awam dalam mengolah sampah lunak untuk dijadikan barang yang bernilai ekonomi tinggi. Buku ini sangat bermanfaat bagi penulis dalam memperdalam pemahaman tentang pengolahan sampah plastik.

Sirait Mita Sulap sampah plastik keras jadi jutaan rupiah. Buku ini berisi penjelasan mengenai sampah, cara khusus pengumpulan & pembersihannya. Profil pelaku usaha yang sukses, dilengkapi strategi-strategi khusus dalam mengolah sampah. Buku ini sangat kaya pengetahuan tentang sampah plastik,

sehingga bagus untuk dibaca dan sangat bermanfaat bagi penulis dalam memahami lebih jauh lagi tentang cara mengolah sampah plastik.

Dari uraian di atas diketahui bahwa pada umumnya tulisan mengenai “Eksplorasi Limbah Plastik dalam Karya Seni Rupa” belum ditulis oleh peneliti manapun, sehingga keaslian penciptaan ini terjamin.

## **B. Landasan dan Konsep Penciptaan Karya**

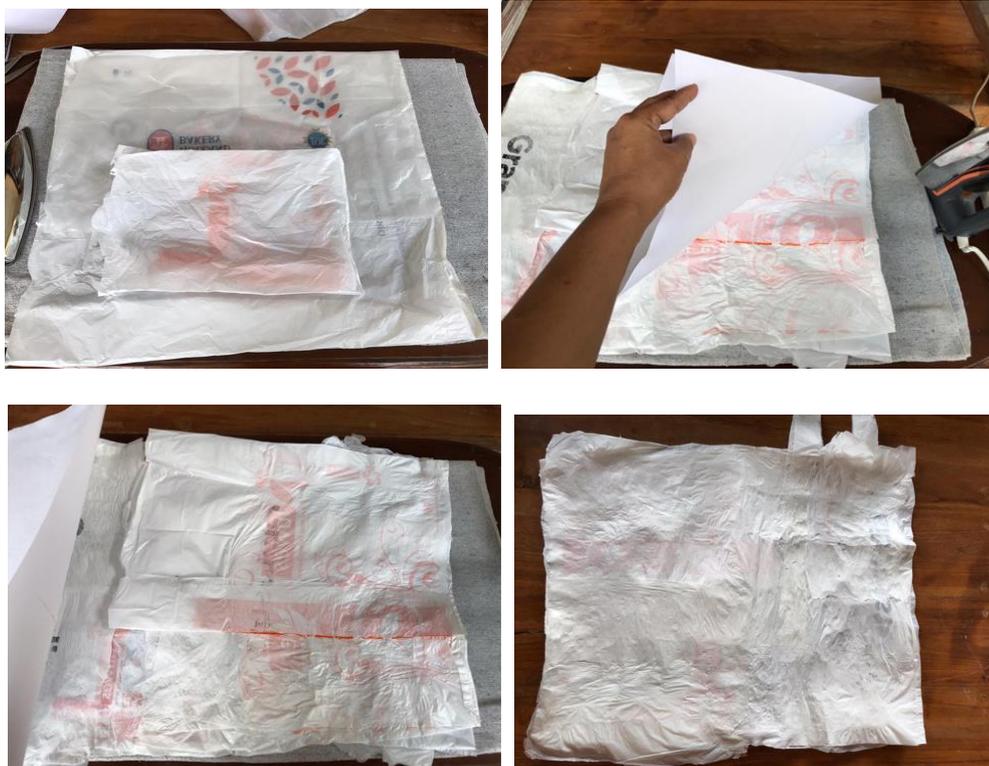
Landasan utama dalam penciptaan karya ini adalah kepedulian sebagai masyarakat yang melihat secara langsung banyaknya limbah plastik memenuhi lingkungan tempat tinggal makhluk hidup di bumi. Tidak hanya lingkungan manusia yang terdampak terhadap semakin banyaknya limbah plastik tetapi hewan-hewan air di sungai, danau dan laut juga terdampak karena sebageian limbah plastik terbawa arus ketika hujan maupun banjir terjadi di berbagai wilayah. Sebagai bentuk kepedulian penulis sekaligus sebagai perupa berpikir bagaimana memanfaatkan limbah plastik agar berguna melalui bentuk karya seni, dengan mengolahnya menjadi sebuah karya seni yang bernilai kebaruan sesuai dengan kreatifitas yang dimiliki. Kepekaan dan kemampuan daya imajinasi dalam berkarya seni dalam hal ini sangat penting karena ide penciptaan pada tema ini membawa pesan khusus. Hal ini sejalan dengan pandangan Benedetto Croce yang mengatakan bahwa seni adalah pengungkapan pesan-pesan. Ekspresi adalah sama dengan intuition, dan intuisi adalah pengetahuan intuitif yang diperoleh melalui penghayatan tentang semua hal individual yang menghasilkan gambaran atau image (Rhaka Kurniawan, 2019:125). Limbah plastik adalah persoalan kita bersama sebagai manusia yang hidup di bumi, betapa besar dampak kerusakan yang akan ditimbulkan pada lingkungan jika tidak ada kepedulian masyarakat dalam mengatasi persoalan lingkungan hidup ini. Berangkat dari persoalan tersebut maka konsep karya dalam penciptaan ini adalah ekspresi wajah manusia dan binatang yang seram, ekspresi wajah dapat menunjukkan keadaan tentang sesuatu kejadian.

## **C. Proses Penciptaan Karya**

Proses penciptaan karya dengan judul “Eksplorasi Limbah Plastik dalam Karya Seni Rupa” adalah proses penciptaan karya seni rupa 2 dimensi menggunakan bahan limbah plastik melalui teknik press. Tahapan penciptaan karya adalah tahapan perwujudan

bentuk obyek yang diinginkan dalam penciptaan karya ini. Berikut adalah tahapan penciptaan karya yang dilakukan:

1. Pertama pembuatan medium berupa limbah kantong plastik yang di press menggunakan setrika listrik. Langkah-langkah pembuatannya pertama harus menyiapkan alas setrika terlebih dahulu, kemudian mulai menyusun kantong plastik sesuai dengan warna yang diinginkan dan besar kecil medium yang diperlukan. Kantong plastik yang telah disusun kemudian dilapisi kertas di atasnya agar plastik tidak menempel pada permukaan setrika, kemudian mulai mempress plastik dengan menggunakan setrika, kantong plastik ditumpuk beberapa lapis kemudian dipress lagi sampai mendapatkan ketebalan tertentu sesuai yang diinginkan.



Gambar 4  
Proses pembuatan medium melukis  
(Sumber foto: Batara, Surakarta, 20 September 2021)

2. Kedua memilih warna limbah plastik yang akan digunakan dalam membentuk obyek, dengan mengacu pada rancangan obyek yang akan divisualkan.

Limbah plastik digunting sesuai kebutuhan warna yang diperlukan dalam pembentukan obyek.



Gambar 5  
Pemilahan warna limbah plastik  
(Sumber foto: Batara, Surakarta, 22 September 2021)

3. Ketiga menyusun limbah plastik yang telah disiapkan pada medium sesuai bentuk yang diinginkan. Kemudian dipress dengan setrika panas.



Gambar 6  
Penyusunan limbah plastik pada medium dan proses membentuk obyek dengan mempress menggunakan setrika panas yang telah dilapisi kertas  
(Sumber foto: Batara, Surakarta, 22 September 2021)

4. Kelima Mempres limbah plastik berbagai warna yang dilakukan beberapa lapis sampai mendapatkan ekspresi bentuk wajah yang diinginkan.



Gambar 7  
Hasil karya Ekspresi Wajah Seram, 45 cm x 45 cm, 2021  
(Sumber foto: Batara, 22 September 2021)

#### **D. Deskripsi Karya Eksplorasi Limbah Plastik dalam Karya Seni Rupa**

Hasil penciptaan karya dengan judul “Eksplorasi Limbah Plastik dalam Karya Seni Rupa” adalah karya seni rupa 2 dimensi menyerupai karya seni lukis menggunakan bahan limbah plastik yaitu kantong plastik dan kemasan makanan dari bahan plastik. Teknik yang digunakan adalah teknik press, di mana teknik ini sejauh penelusuran penulis dari berbagai

sumber tertulis maupun media yang ada belum ditemukan. Adapun perwujudan visual pada karya ini adalah ekspresi wajah manusia dan binatang yang seram yang menggambarkan ekspresi wajah menakutkan, di mana penggambaran ekspresi wajah ini mengabarkan kepada kita bahwa limbah plastik ini menghawatirkan dan dapat mengancam kelangsungan lingkungan hidup kita, sehingga manusia sebagai pengguna harus ada upaya dalam menanggulangnya. Salah satu solusi kreatif, yaitu dengan mengolahnya kembali menjadi bahan yang berguna menjadi karya seni rupa yang memiliki nilai estetik dan juga dapat memberi pesan-pesan kepada audiens.

### **SIMPULAN**

Sampah plastik semakin hari memenuhi bumi yang akan berdampak pada kelangsungan lingkungan hidup kita. Tiada hari tanpa penggunaan plastik di sekitar kehidupan kita, hampir semua kebutuhan manusia dibungkus dengan plastik, dari bahan makanan, minuman, peralatan kosmetik, perabot rumah tangga, dan sebagainya. Oleh sebab itu sebagai perupa yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup berinisiatif untuk menciptakan karya dari bahan limbah plastik. Karya seni yang diciptakan berupa karya seni rupa 2 dimensi dalam bentuk penggambaran ekspresi wajah manusia dan binatang. Teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini adalah teknik press menggunakan setrika listrik. Proses penciptaan teknik press menghasilkan visualisasi yang tidak terduga, karena kita tidak dapat mengatur kesesuaian bentuk yang persis/sama, perupa hanya punya gambaran dasar apa yang akan divisualkan kemudian diolah bentuknya secara global. Secara garis besar visualisasi karya yang dihasilkan dalam penciptaan ini menggambarkan ekspresi wajah yang seram, yang memberi pesan khusus kepada masyarakat tentang bahaya yang dapat ditimbulkan dari limbah plastik yang ada di lingkungan hidup kita. Semoga penciptaan karya yang dilakukan ini dapat menginspirasi banyak orang untuk peduli terhadap lingkungan masyarakat dari berbagai hal yang dapat merusak alam lingkungan kita.

## DAFTAR PUSTAKA

Ali, Mathius. (2009), *Estetika: Sebuah Pengantar Filsafat Keindahan dari Yunani Kuno sampai Zen Budhisme*, Sanggar Luxor, Tangerang.

Kurniawan, Rakha. (2021), *Mindset & Mental Orang Sukses*, Psikologi Corner, Bantul Yogyakarta.

Piliang, Yasraf Amir. (2010), *Dunia Yang Dilipat Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*, Matahari, Bandung.

Pusat Data dan Analisis Data. (2019), *Beragam Upaya dalam Melindungi Lingkungan dari Sampah Plastik*, Tempo Publishing, 2019.

R.A.Endah. (2011), *Tas dari Limbah Plastik*, Tiara Aksa PT TRubus Agrisarana , Surabaya.

\_\_\_\_\_. (2015). *Kreasi dari Limbah Plastik*, Tiara Aksa PT TRubus Agrisarana , Surabaya.

Sirait, Mita. (2009), *Sulap Sampah Plastik Lunak menjadi Jutaan Rupiah*, B-Fisrt (PT Bintang Pustaka), Yogyakarta.

\_\_\_\_\_. (2009), *Sulap Sampah Plastik Keras menjadi Jutaan Rupiah*, B-Fisrt (PT. Bintang Pustaka), Yogyakarta.

Artikel Internet :

<https://www.dreamstime.com/illustration/punakawan.html>

<https://mediaindonesia.com/read/detail/291659-suwolo-lukisan-dari-sampah-plastik>

<https://id.pinterest.com/pin/551761391826428388/>

<http://actnatural.loomstate.org/2013/12/dont-forget-to-recycle.html>

<https://twitter.com/iddkp/status/2795068>

<https://www.flickr.com/photos/ewonosobo/10794227363/lightbox/74372608000?lang=fa>