

DESAIN DALAM KRIYA SENI DAN INDUSTRI KERAJINAN

Oleh: Agus Ahmadi*

Abstract

An effort of developing design is required in the attempt of improving the quality of craft product, determining the beauty value and proper function as well as increasing production, thereby improving the competitiveness to reach a wider market. In order to design and art craft work, design picture should be manifested clearly according to the projection shape/picture, perspective picture, ornamental motive applied, measurement in the correct scale, and the material as well as equipment limitation and finishing should be taken into consideration.

The art craft is the product of work prioritizing the hand skill with certain technique that is presented beautifully and interestingly so that it will give or generate the inner experience to other human beings who enjoy it.

Design development in improving the quality and production capability of craft work can be conducted to one or several elements of it: material change, working process upgrading, new equipment usage, finishing process development, package improvement, function element replacement and marketing channel upgrading.

Keywords: design, craft, industry and development

Ketrampilan membuat barang kriya menyertakan pula ketrampilan membuat desain, yang mungkin kurang disadari oleh pekriyanya.

Kriya atau kerajinan telah dikenal oleh semua lapisan masyarakat Indonesia, baik yang hidup di pedesaan, kota kecil maupun di kota-kota besar. Beraneka ragam barang kriya telah lama menghidupi jutaan rakyat di negara kita. Berbagai sumber alam tersebar di seluruh pelosok tanah air, ketrampilan membuat barang telah diwarisi dari nenek moyang secara turun-temurun yang sampai sekarang tetap berkembang untuk mencukupi kebutuhan masyarakat. Ketrampilan membuat barang kriya menyertakan pula ketrampilan membuat desain, yang mungkin kurang disadari oleh pekriyanya.

Berkembangnya usaha kriya akan berpengaruh terhadap hal-hal sebagai berikut; dapat meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraan perajinnya, mengembangkan dan melestarikan seni budaya warisan nenek moyang kita, menciptakan kesempatan usaha dan lapangan kerja, menunjang pariwisata dan dapat meningkatkan ekspor non migas. Salah satu faktor yang menentukan dalam memajukan usaha kriya adalah mengembangkan desainnya.

Kriyawan dalam pembuatan barang kriya / seni kerajinan akan selalu berhadapan dengan masalah perancangan atau desain, seperti sambutan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan sebagai berikut:

Kerajinan merupakan hasil kemampuan untuk membentuk sesuatu yang biasanya memiliki ciri pragmatik dan artistik sekaligus. Itu sebabnya maka tidaklah mengherankan kalau suatu karya kerajinan juga dibahas segi-seginya yang artistik atau mungkin sebaliknya, dari karya kerajinan itu lebih banyak dipersoalkan nilai gunanya. Dalam hubungan ini kiranya setiap penghasil karya kerajinan akan berhadapan dengan masalah perancangan atau desain (Fuad Hassan: 1990).

Salah satu faktor yang menentukan dalam memajukan usaha kriya adalah mengembangkan desainnya. Upaya pengembangan desain sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan kualitas barang kriya, menentukan nilai keindahan dan fungsi yang tepat, serta untuk meningkatkan produksi yang pada akhirnya meningkatkan daya saing untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

Upaya pengembangan desain sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan kualitas barang kriya, menentukan nilai keindahan dan fungsi yang tepat, serta untuk meningkatkan produksi yang pada akhirnya meningkatkan daya saing untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

A. Pengertian Desain

Kata desain berasal dari kata *design* (bahasa Inggris) memiliki banyak pengertian, sehingga pemahamannya harus dibatasi sesuai dengan konteksnya. Pengertian desain secara harfiah diterjemahkan menjadi bentuk, model, pola, konstruksi, mode, tujuan atau maksud yang berhubungan dengan perencanaan bentuk (Echols dan Shadily, 1990: 177).

Istilah desain berasal dari kata *disegno* dalam bahasa Italia, dan diterjemahkan sebagai desain atau menggambar (Lucie-Smith, 1994: 66).

Dalam konteks budaya industri, desain adalah suatu upaya penciptaan model, kerangka bentuk, pola atau corak yang direncanakan dan dirancang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia pemakai. Dengan ungkapan lain, kegiatan desain merupakan suatu kegiatan yang dimulai dari gagasan-gagasan inovatif, atau kemampuan untuk menghasilkan karya cipta yang benar-benar dapat memahami permintaan pasar (Bagas, 1999: 83).

Pada awalnya desain dibuat untuk menghasilkan produk-

produk kerajinan yang menggunakan berbagai hiasan tumbuhan, hewan, manusia atau bentuk lainnya. Bentuk-bentuk tersebut diperoleh dari percobaan-percobaan yang lama, bahkan memakan waktu bertahun-tahun sehingga kemudian muncul sebagai tradisi. Saat itu, desain dibuat tanpa bantuan desainer yang terdidik. Meskipun demikian, produk yang dihasilkan sangat indah, terkadang amat rumit dengan beragam hiasan. Hal ini disebut sebagai metode evolusi kerajinan (Jones, 1973: 15-20).

Setelah melalui proses pencarian yang lama tersebut, kemudian timbul suatu ide untuk mempercepat proses pembuatan produk dengan menggunakan gambar-gambar skala. Desain digambar dengan teliti terlebih dahulu sebelum proses produksi berlangsung. Gambar-gambar tersebut kemudian digunakan sebagai pedoman proses produksi, sehingga proses produksi menjadi lebih cepat dan efisien (Eddy S. Marizar, 2005: 18).

Desain adalah upaya secara sadar untuk pesan penuh arti yang mengenakan (Papanek, 1973: 23). Dalam konteks seperti itu desain sebagai suatu proses pembuatan produk atau barang mengacu kepada bimbingan akal (pemikiran) di satu sisi dan pemaknaan yang menyentuh di sisi lain. Alam pikir sebagai motor penggerak yang memungkinkan hadirnya perenungan, pemikiran dan lain-lain. Kesadaran untuk memberi makna dalam produk yang dihasilkan juga dituntut dalam desain.

Desain adalah rancangan, gambar rencana untuk merencanakan sesuatu bentuk benda, gambar rencana suatu karya dan konsep suatu rencana. Dalam arti luas penjabaran arti desain, bahwa perencanaan itu dapat melalui gambar atau langsung bentuk benda sebagai sarannya (Murtihadi:1982). Untuk perajin tradisional yang telah biasa membuat produk kriya pada umumnya tidak membuat gambar rancangan pada kertas, tetapi langsung pada karya kriya yang akan dibuat.

Pendapat lain mengatakan: Jika karya desain adalah proses mencipta dalam seni rupa. Desain dalam seni kerajinan ialah hasil ciptaan dalam bentuk organisasi yang meliputi unsur-unsur rupa dari benda pakai; Dalam mencipta terkandung makna, memperhitungkan ukuran estetik dalam menangani unsur-unsur rupa tersebut (Wiyoso Yudo-seputra:1983).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan, bahwa desain adalah konsep pemikiran dalam membuat suatu barang yang diawali dari konsep, perencanaan dalam gambar dan mengorganisasi unsur-unsur seni rupa dari benda hias maupun dari benda pakai. Adapun unsur seni rupa

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan, bahwa desain adalah konsep pemikiran dalam membuat suatu barang yang diawali dari konsep, perencanaan dalam gambar dan mengorganisasi unsur-unsur seni rupa dari benda hias maupun dari benda pakai.

antara lain: garis, bidang, warna, komposisi, kesatuan, irama, dan tekstur.

Untuk merencanakan suatu barang kriya seni, gambar desain harus direncanakan secara jelas mengenai bentuk, motif hias yang diterapkan, ukuran dengan skala yang benar, diperhitungkan pula bahan dan keterbatasan peralatan maupun finishingnya. Dengan desain yang baik maka proses perwujudannya akan lebih lancar dan hasil akan lebih berkualitas, disamping itu agar lebih lancar dalam pemasarannya perlu dipertimbangkan selera konsumen yang dituju.

Mengenai hakekat desain dijelaskan sebagai berikut:

Desain pada hakekatnya adalah kegiatan yang berupaya untuk mencari mutu yang lebih baik dari material teknis performasi dan bentuk, dimana nilai baik tersebut ditentukan oleh sasaran kebutuhan dan kepentingan. Selanjutnya untuk pengembangan produk ditentukan oleh faktor-faktor yang perlu dikaji, yaitu meliputi: faktor performasi, fungsi, produksi, pemasaran, kepentingan produsen, dan kualitas bentuk (Agus Sachari (ed), 1985: 85).

Desain dalam membuat atau memproduksi barang seni kerajinan pada hakekatnya mempunyai peranan yang sangat penting sebagai salah satu cara dalam membuat barang yang bermutu lebih baik, dan faktor penentu keberhasilan pengembangan usaha kerajinan. Desain tidak hanya sekedar rancangan dalam membuat barang kriya, namun desain yang baik adalah merupakan proses pemikiran, penelitian, perancangan, penggambaran desain, mewujudkan benda jadi, finishing, kalkulasi, sampai dengan ujicoba pasar dan evaluasi, sehingga produksi kriya dapat berlanjut dan berkembang.

Penerapan ragam hias pada barang kriya banyak dilakukan sebagai media yang memperindah, mempercantik atau meningkatkan nilai seni dari barang tersebut. Seperti dikatakan sebagai berikut:

Ragam hias pada suatu benda pada dasarnya merupakan make-up yang diterapkan guna mendapatkan keindahan atau kemolekan yang dipadukan. Ragam hias itu berperan sebagai media untuk mempercantik atau menganggunkan suatu karya, Ia memperekok benda pakai secara lahiriah, bahkan satu dua dari padanya memiliki nilai simbolik atau mengandung makna tertentu (Soegeng Toekio, 1987).

Pembuatan desain dalam barang kriya pada umumnya menggunakan ornamen atau ragam hias sebagai pendukung nilai artistiknya. Penerapan ragam hias untuk kriya pakai harus dipikirkan dengan cermat, supaya tidak mengganggu konstruksi dan nilai fungsinya, sehingga barang yang dihasilkan tetap indah, tepat guna, tahan lama, dan menarik untuk dimiliki konsumennya.

Dengan desain yang baik maka proses perwujudannya akan lebih lancar dan hasil akan lebih berkualitas disamping itu agar lebih lancar dalam pemasarannya perlu dipertimbangkan selera konsumen yang dituju.

Kata kriya diserap dari bahasa Kawi yang dalam Bausastra Kawi-Jawa diartikan sebagai "ndamel", dan dalam Bausastra Jawa-Indonesia kriya diartikan pekerjaan kerajinan tangan.

B. Pengertian Kriya Seni

Istilah kriya bagi masyarakat umum banyak yang belum mengetahuinya, karena telah beredar luas dengan istilah kerajinan. Untuk menjelaskan pengertian seni kerajinan, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan "Kerajinan berarti 1. perihal rajin, kegiatan, *ke-getol-an*; 2. industri, perusahaan yang membuat sesuatu" (722), sedangkan "Seni berarti kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi" (816). Istilah lain seni kerajinan adalah Seni Kriya atau Kriya Hasta. "Seni Kriya artinya seni sebagai hasil kerja, sedang kriya hasta artinya seni hasil kerja tangan (Kusnadi, 1982: 44). Kata kriya diserap dari bahasa Kawi yang dalam Bausastra Kawi-Jawa diartikan sebagai "ndamel", dan dalam Bausastra Jawa-Indonesia kriya diartikan pekerjaan kerajinan tangan. Istilah kriya memiliki arti sebagai pekerjaan atau perbuatan, pekerjaan tangan atau kerajinan tangan.

Seni kerajinan dalam bahasa Inggris "*art-craft*" yaitu cabang seni yang agaknya khusus diperuntukkan bagi penamaan karya-karya yang hendak menonjolkan kreatifitas seni dengan teknik tertentu, lebih mengutamakan ketrampilan tangan dari pada ekspresi, karena harus menguasai teknik-teknik pengerjaan dengan peralatan yang tepat.

Dalam Ensiklopedi Indonesia disebutkan bahwa arti seni atau kesenian adalah penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam jiwa orang, dilahirkan dengan perantaraan alat-alat komunikasi ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indera pendengar (seni suara), penglihat (seni rupa), atau dilahirkan dengan perantaraan gerak (seni tari, drama), (p.308). Pengertian seni yang lebih luas karena merupakan kesimpulan dari beberapa definisi seni telah disimpulkan oleh Soedarso Sp. dengan uraian sebagai berikut:

Seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah dan menarik sehingga memberikan atau merangsang timbulnya pengalaman batin pula kepada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan merupakan usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya (Soedarso Sp., 1990: 5).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian kriya seni adalah hasil karya yang mengutamakan ketrampilan tangan dengan teknik tertentu, disajikan secara indah dan menarik sehingga memberikan atau merangsang timbulnya pengalaman batin pula kepada manusia lain yang menghayatinya.

Kriya juga dapat diartikan sebagai pekerjaan yang

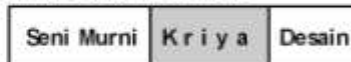
dilakukan dengan tangan yang membutuhkan pengetahuan, pengalaman serta ketrampilan tertentu. Pengetahuan dapat diperoleh secara langsung melalui percobaan atau praktek yang dilakukan, juga dapat diperoleh dari pengamatan, membaca buku atau informasi dari sumber lain. Pengalaman disini dibutuhkan sebagai latihan dalam desain, teknik, dan finishing untuk mendapatkan hasil yang bermutu. Sedangkan ketrampilan menyangkut aspek yang lebih luas diantaranya kreatifitas, bakat, juga ketrampilan tangan dalam menggarap bahan baku serta ketrampilan menggunakan peralatan.

Peralatan yang dipergunakan dalam pembuatan barang kriya pada umumnya sederhana sehingga mudah digunakan, seringkali sebagai perpanjangan tangan secara langsung. Tetapi dengan adanya perkembangan teknologi peralatan, tuntutan jumlah produksi yang banyak, waktu produksi yang cepat serta standar kualitas yang tinggi, maka sebagian proses produksi kriya dilakukan secara semi masinal ataupun masinal. Untuk dapat dikategorikan produk kriya maka karya yang dibuat dengan peralatan masinal masih diperlukan ekspresi dan ketrampilan hasil kerja tangan manusia.

Untuk dapat dikategorikan produk kriya maka karya yang dibuat dengan peralatan masinal masih diperlukan ekspresi dan ketrampilan hasil kerja tangan manusia.

C. Antara Seni Murni, Kriya dan Desain

Dalam paradigma seni rupa modern kriya ditempatkan sebagai bagian seni rupa, yang dapat dikenali melalui kedudukannya yang mengarah kepada dua bentuk. Pertama kriya yang mengarah kepada seni murni, dan kedua kriya yang mengarah kepada desain. Bila dibagangkan maka kedudukan kriya itu dapat dilihat sebagai berikut:



Paradigma ini menempatkan kriya dalam tiga sisi yaitu:

1. Kegiatan kriya yang mengarah pada seni murni, kriya menjadi suatu keahlian untuk menghasilkan karya yang ekspresi individual, dengan mengolah unsur-unsur visual untuk memperkaya pengalaman estetik dan bersifat subyektif. Manifestasi kriya yang mengarah seni murni adalah terbentuknya karya ekspresi estetik individual yang memanfaatkan material dan teknik kriya.

2. Kriya merupakan kegiatan yang mengarah pada desain, yang berorientasi pada aspek-aspek pemecahan permasalahan kebutuhan, fungsi dan pemakaian, produksi, pasar dan penjualan, sains dan teknologi, serta bersifat subyektif. Kompleksitas fungsional kriya sebagai produk desain mengacu pada kriterium dasar yang berkaitan pada aspek-aspek: metode, kebutuhan, pemakaian, kekhasan, keselarasan dan keindahan. Kriterium dasar tersebut merupakan prasarat yang perlu dipenuhi

produk kriya ketika kriya ditempatkan sebagai produk desain. Paradigma ini menempatkan kriya merupakan produk yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan manusia sehari-hari, diproduksi secara massal, dan dengan demikian memiliki nilai ekonomi yang dapat bersaing di pasar.

3. Kegiatan kriya yang merupakan kegiatan mandiri, hal ini tercermin pada aspek-aspek: keahlian khusus, keunikan (bentuk, medium, teknik, simbolisasi, dan filosofi), artistik dan kegunaannya. Oleh karena itu untuk mewujudkan karya kriya seringkali tidak mungkin dilakukan oleh seorang ahli kriya, namun merupakan gabungan dari berbagai keahlian yang terpadu menjadi kesatuan yang harmonis. Sehingga wajarlah bila kriya merupakan suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah orang dengan sejumlah keahlian.

Dengan demikian kriya adalah kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan barang kriya bagi kebutuhan hidup manusia sehari-hari. Berbagai lapisan masyarakat memerlukan produk kriya sesuai dengan strata sosial dan tingkat ekonominya. Oleh karena itu perwujudan benda kriya sangat bervariasi baik jenis, bentuk dan fungsinya, dari benda sederhana yang murah harganya, hingga benda-benda mewah yang mahal harganya.

Daerah yang kaya akan sumber daya alamnya seperti Indonesia memungkinkan berkembangnya tradisi seni kriya/kerajinan yang beraneka ragam. Berbagai jenis sumber daya alam diantaranya kayu, bambu, rotan, tanah liat, bebatuan, aneka kulit binatang, maupun jenis logam merupakan aneka bahan baku untuk keperluan pembuatan barang kriya. Setiap jenis bahan baku memerlukan ketrampilan tangan tertentu untuk dapat mengolah, mengerjakannya sehingga menghasilkan barang kriya. Dengan dasar rajin dan trampil dalam berteknik kriya pada akhirnya membentuk tradisi kerajinan yang berbeda-beda antara daerah yang satu dengan daerah lainnya, sesuai dengan perbedaan budaya serta lingkungan alamnya. Disamping itu keaneka ragaman barang kriya juga semakin bervariasi karena adanya pengaruh budaya, teknologi, seni dan informasi dari luar.

D. Desain Kriyawan Tradisional

Usaha pengembangan desain pada kriyawan tradisional biasanya jarang dilakukan. Dalam pengembangan desain ciri-ciri yang khas perlu lebih diutamakan untuk meningkatkan kualitas produk kriya yang dapat menunjang pariwisata, sesuai dengan pendapat sebagai berikut:

Unsur-unsur yang khas di beberapa daerah harus dikembangkan secara optimal. Ciri khas yang memberikan identitas daerahnya tersebut tetap perlu ditonjolkan. Apalagi

Daerah yang kaya akan sumber daya alamnya seperti Indonesia memungkinkan berkembangnya tradisi seni kriya/kerajinan yang beraneka ragam.

ciri-ciri khas identitas tersebut sebagai daya tarik bagi wisatawan untuk mendatangi obyek wisata tersebut. Hal ini mengingat pengembangan desain tradisional secara simultan mendukung pengembangan pariwisata. Hal ini tampak pula dengan meningkatnya tuntutan produk-produk cinderamata, desain tradisional untuk interior hotel dan restoran maupun tempat yang menjadi obyek wisata budaya setempat (Suwati Kartiwa: 1990).

Untuk mengembangkan desain kepada masyarakat pengrajin tradisional di daerah tidak semua pengrajin/pekriya menerima perkembangan bentuk dan fungsi yang baru, karena sebagian pengrajin itu masih ingin menempatkan desain tradisional seutuhnya, tanpa ada modifikasi bentuk bahan ataupun fungsinya. Namun sebagian masyarakat juga ada yang mudah menerima unsur-unsur pengembangan desain baru yang lebih praktis, karena dapat menaikkan kualitas produk dan pendapatannya. Oleh karena itu pembinaan, penyuluhan dan pengembangan desain perlu diberikan kepada pengrajin.

Dari pengalaman bergaul dengan pekriya, penyuluhan teknik dan desain yang langsung di lapangan akan segera meningkatkan ketrampilannya sebagai pekriya, di samping lebih banyak memberikan kepercayaan diri. Bimbingan yang sifatnya lebih menebalkan kepercayaan diri serta ketrampilan yang dimiliki akan lebih berharga dari pada paket bantuan cuma-cuma. "Mengembalikan nilai kemanusiaan itulah acara pokok dari bimbingan untuk pengrajin, sedang ketrampilan teknik dan desain yang diperolehnya lebih merupakan suatu alat untuk mencapai nilai luhur dari kemanusiaan itu" (Yusuf Effendi, 1990).

Apabila desain kriya ditingkatkan dalam makna yang lebih mendalam dan luas, maka suatu peningkatan nilai tambah dapat diharapkan mampu mengangkat penghidupan pengrajin dengan pendapatan yang lebih meningkat. Di samping itu pengembangan desain kerajinan juga akan bermanfaat lebih luas dari pada sekedar membuat barang. Jangkauan semangat berkarya, terutama dalam melestarikan dan menghidupkan terus seni kerajinan tradisional, menebalkan kepercayaan diri untuk ketahanan budaya dan meningkatkan usaha industri kerajinan yang lebih maju.

E. Pengembangan Aspek Desain Kriya Seni

Pengembangan aspek desain berperan penting dalam meningkatkan kualitas produk kriya. Dalam mengembangkan desain kita tidak selalu membuat desain yang baru terhadap kriya seni yang telah ada secara menyeluruh, cukup satu atau beberapa aspek/unsur dari barang kriya yang akan dikembangkan. Hal tersebut sesuai pendapat sebagai berikut:

Untuk mengembangkan desain kepada masyarakat pengrajin tradisional di daerah tidak semua pengrajin/pekriya menerima perkembangan bentuk dan fungsi yang baru, karena sebagian pengrajin itu masih ingin menempatkan desain tradisional seutuhnya, tanpa ada modifikasi bentuk bahan ataupun fungsinya.

Sasaran pengembangan desain kerajinan tidak harus secara keseluruhan membuat desain yang baru.

Sasaran pengembangan desain kerajinan tidak harus secara keseluruhan membuat desain yang baru. Pengembangan desain dapat dilakukan terhadap unsur-unsurnya antara lain: bahan, teknik, peralatan, fungsi, penampilan baru maupun mengadakan jalur penjualan baru (Widagdo, 1990: 13).

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa pengembangan desain dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan produksi barang kriya dapat dilakukan terhadap satu atau beberapa unsurnya, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perubahan dari bahan yang dipakai. Perubahan itu dapat dengan bahan yang hampir sama, warna yang berbeda atau dengan bahan baru yang mengesankan penampilan baru.

2. Mengubah atau memperbaiki proses pengerjaan. Seperti mengurangi bagian-bagian proses yang kurang perlu atau menekankan pada suatu proses awal atau proses finishing. Contohnya menonjolkan detail-detail hiasan lebih teliti dan estetik.

3. Memakai peralatan baru untuk melancarkan teknik pengerjaan. Sebagai contoh: dalam membuat ukir kayu krawangan dahulunya hanya menggunakan pahat ukir, sekarang menggunakan alat gergaji jeksaw, menggunakan mesin amplas, mesin bubud, dan sebagainya.

4. Mengembangkan proses finishing yang baik atau mencoba bahan finishing baru ataupun mengkombinasikan bahan finishing dua macam atau lebih. Misalnya: dalam finishing kriya kayu, tidak hanya dengan politur atau semir, tetapi dengan cat akrilik, disungging kemudian di melamik, lim kayu dicampur cat tembok dan sandy, ataupun mencoba teknik finishing yang baru.

5. Mengganti unsur fungsi, seperti dari benda kriya untuk hiasan diganti fungsinya menjadi benda kriya yang berfungsi tertentu, atau mungkin sebaliknya. Misalnya, patung kayu gaya Asmat dijadikan tiang kap lampu atau kaki meja.

6. Mengembangkan atau merubah hiasan / ornamen yang biasa diterapkan, dengan motif hias baru, meskipun bentuk benda kriya sama.

7. Memperbaiki atau membuat desain kemasan yang baru untuk barang kriya yang sudah memasuki pasaran, supaya citra produk dapat ditinggikan.

8. Membuat penampilan baru dari produk kriya yang telah dibuat melalui komposisi warna baru, dan sebagainya.

9. Mengadakan jalur penjualan yang baru, teknik menjual disertai berbagai informasi tentang produk kriya yang dipasarkan.

F. Keterlibatan Tenaga Kriya Dalam Desain Pada Industri Kerajinan

Membicarakan desain berkaitan erat dengan ketrampilan dan kemampuan tenaga kriya (karyawan) dalam industri kerajinan kayu, batik, logam, kulit, keramik, dan sebagainya. Untuk selanjutnya kita perlu mengetahui keterlibatan tenaga kriya (pengrajin) dan pengelola usaha kriya yang ada kaitannya dengan desain.

Keterlibatan tenaga kriya dalam desain pada industri kerajinan dapat digolongkan sebagai berikut:

1. **Pembantu Pengrajin:** adalah seseorang yang bekerja membantu pengrajin yang terikat dalam suatu bengkel kerajinan, mereka pada umumnya kurang trampil dalam pembuatan kerajinan. Dalam hal desain pembantu pengrajin ini tidak mampu dan tidak mengetahuinya. Jenis pekerjaannya dapat disebut kasar, tidak memerlukan ketrampilan khusus dan cenderung membantu yang lebih trampil. Contoh pekerjaannya: menyiapkan kayu, menghaluskan karya, mengecat rata, mengaduk tanah pada perusahaan keramik, membelah bambu, menghilangkan lilin di perusahaan batik, dan sebagainya.

2. **Pengrajin Tradisional:** adalah pembuat karya kerajinan yang bekerja atas dasar ketrampilan yang turun-temurun, lingkungan rumah merupakan tempat bekerjanya, sedangkan tenaga kerja adalah keluarganya atau tetangganya. Desainnya telah dikerjakan sendiri, pengembangan desainnya lambat dan kurang kreatif dalam mendesain karya baru. Sumber desainnya sangat sederhana yaitu berasal dari aturan adat yang berlaku. Ornamen yang dibuat kurang dikembangkan dan pola kerjanya sudah berlaku turun-temurun. Golongan pengrajin tradisional ini merupakan pekerja tekun dan patuh pada pola-pola kerja serta aturan tradisi. Sebagai contoh: penatah / penyungging wayang, penyanting batik, penenun kain adat, penganyam caping, dan sebagainya.

3. **Kriyawan atau Seniman Pengrajin:** adalah pengrajin yang bekerja di dalam studio atau bengkel, menciptakan desain dan memproduksi barangnya sendiri. Mereka selalu berusaha agar karyanya tetap baru, pandangan tentang kesenian dan kebudayaan cukup luas. Ungkapan gaya pribadinya kelihatan pada karya-karya kriyanya. Golongan kriyawan yang seniman ini memiliki beberapa keahlian di bidang seni, umpamanya mengukir dan melukis, membatik dan menganyam. Kelompok kriyawan ini telah melaksanakan desain dengan baik sehingga pada umumnya usaha lebih maju. Daya ciptanya lebih bebas karena tidak ada ikatan dengan tradisi, sehingga karyanya mudah diterima oleh masyarakat.

4. **Desainer Kriya;** golongan ini lebih merupakan kelompok perancang, desainer dan pemikir. Desainer kriya

Pengrajin Tradisional: adalah pembuat karya kerajinan yang bekerja atas dasar ketrampilan yang turun-temurun, lingkungan rumah merupakan tempat bekerjanya, sedangkan tenaga kerja adalah keluarganya atau tetangganya.

Sebagian besar desainer kriya ini berasal dari pendidikan tinggi Seni Rupa, yang jumlahnya sangat sedikit dibanding dengan jumlah pengrajin atau kriyawan.

atau pendesain kerajinan ini dalam perancangannya melalui konsep, referensi, analisa, gambar dan uji coba. Apabila kriyawan membuat sendiri gubahannya dalam jumlah yang terbatas, maka desainer kriya menyerahkan gambar desain, model desain atau prototipe karya untuk dapat diwujudkan benda jadi atau diperbanyak oleh orang lain, yaitu oleh bengkel, kriyawan atau perajin tradisional.

Batas antara kriyawan (seniman kerajinan) dan desainer kriya sering kali tidak jelas, karena seseorang mungkin merangkap keduanya. Sebagian besar desainer kriya ini berasal dari pendidikan tinggi Seni Rupa, yang jumlahnya sangat sedikit dibanding dengan jumlah pengrajin atau kriyawan. Desainer kriya mengutamakan kegiatannya di kota-kota besar yang sudah terlibat dalam lingkaran yang ketat. Hanya sebagian kecil saja desainer kriya yang berada di pedesaan yang sebenarnya keberadaannya sangat dibutuhkan demi pengembangan mutu kerajinan.

5. Pengusaha Kriya : adalah seseorang yang berkeahlian mengelola industri kerajinan, biasanya mereka berusaha didasari oleh modal, hidup di lingkungan perajin tradisional, mempunyai keahlian dalam manajemen, mengelola tenaga kerja dan jeli dalam usaha pemasarannya. Mereka kebanyakan mempunyai toko pemasaran (art shop) dan bengkel kerja. Pengusaha ini banyak yang tidak ahli dalam desain pembuatan barang seni kriya. Namun mereka juga andil dalam masalah desain kriya yaitu merancang strategi pemasaran atau pengelolaannya, sehingga pengalaman pengusaha kerajinan, sehingga pengalaman pengusaha tersebut perlu digali oleh kriyawan atau desainer sebagai masukan data untuk dapat mendesain kriya yang sesuai pasar. Pengusaha kerajinan cukup banyak yang berhasil mengembangkan usaha kerajinan dengan tingkat ekonomi yang lebih tinggi, terkadang kelihatan menyolok perbedaan tingkat kehidupannya dibanding tenaga perajinnya. Keberadaan pengusaha kriya ini cukup banyak tersebar baik di kota besar, kecil ataupun disentra kerajinan.

6. Pedagang kerajinan: adalah seseorang yang mata pencahariannya berdagang barang-barang kerajinan/ kriya, tidak mempunyai bengkel kerja / art shop, kurang dapat membuat karya, dan biasanya tidak terikat hanya pada satu jenis barang kerajinan yang dipasarkan. Dalam hal desain jelaslah mereka kurang atau tidak mampu, barang yang dijual kebanyakan berkualitas rendah supaya dapat dijual murah. Mereka berdagang karena terdorong untuk mencukupi kebutuhan pokoknya atau keluarganya. Pedagang kerajinan ini sering berpindah tempat, menggelar dagangannya di tempat keramaian atau ditepi jalan, dan banyak terdapat di lingkungan tempat pariwisata. Keberadaan pedagang

kerajinan ini juga penting sebagai penghubung antara hasil produksi dengan konsumen, sehingga dari pedagang inipun perajin dapat memperoleh informasi barang yang laku di pasaran.

Dengan memperhatikan uraian ke enam golongan dari tenaga kriya dan keterlibatannya dalam desain, jelaslah bahwa dalam usaha kriya banyak melibatkan tenaga yang mengelolanya, mulai dari penelitian, perancangan, pencarian bahan, persiapan peralatan, proses produksi dan pemasarannya sampai ke tangan konsumen.

G. Kesimpulan

Salah satu faktor yang menentukan dalam memajukan usaha kriya atau industri kerajinan adalah mengembangkan desainnya. Upaya pengembangan desain sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan kualitas barang kriya, menentukan nilai keindahan dan fungsi yang tepat, serta untuk meningkatkan produksi yang pada akhirnya meningkatkan daya saing untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

Desain adalah konsep pemikiran dalam membuat suatu barang yang diawali dari konsep, perencanaan dalam gambar dan mengorganisasi unsur-unsur seni rupa dari benda hias maupun dari benda pakai. Adapun unsur seni rupa antara lain: garis, bidang, warna, komposisi, kesatuan, irama, dan tekstur. Untuk merencanakan suatu barang kriya seni, gambar desain harus direncanakan secara jelas mengenai bentuk/ gambar proyeksi, gambar perspektif, motif hias yang diterapkan, ukuran dengan skala yang benar, diperhitungkan pula bahan dan keterbatasan peralatan maupun finishingnya.

Kriya seni adalah hasil karya yang mengutamakan ketrampilan tangan dengan teknik tertentu, disajikan secara indah dan menarik sehingga memberikan atau merangsang timbulnya pengalaman batin pula kepada manusia lain yang menghayatinya.

Apabila desain kriya ditingkatkan dalam makna yang lebih mendalam dan luas, maka suatu peningkatan nilai tambah dapat diharapkan mampu mengangkat penghidupan pengrajin dengan pendapatan yang lebih meningkat. Di samping itu pengembangan desain kerajinan juga akan bermanfaat lebih luas dari pada sekedar membuat barang. Jangkauan semangat berkarya, terutama dalam melestarikan dan menghidupkan terus seni kerajinan tradisional, menebalkan kepercayaan diri untuk ketahanan budaya dan meningkatkan usaha industri kerajinan yang lebih maju.

Pengembangan desain dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan produksi barang kriya dapat dilakukan terhadap satu atau beberapa unsurnya: perubahan bahan, memperbarui

Upaya pengembangan desain sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan kualitas barang kriya, menentukan nilai keindahan dan fungsi yang tepat, serta untuk meningkatkan produksi yang pada akhirnya meningkatkan daya saing untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

proses pengerjaan, memakai peralatan baru, merubah hiasan / ornamen yang biasa diterapkan, mengembangkan proses finishing, memperbaiki kemasan, mengganti unsur fungsi, dan memperbarui jalur penjualan.

Keterlibatan tenaga kriya dalam desain pada industri kerajinan dapat digolongkan sebagai berikut: pembantu pengrajin, pengrajin tradisional, kriyawan/seniman kerajinan, desainer kriya, pengusaha kerajinan, dan pedagang kerajinan.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Agus Sachari (Editor), 1986 *Paradigma Desain Indonesia*, CV Rajawali, Jakarta.
- Bagas Prasetyo Wbowo, 1999, *Desain Produk Industri*, Bandung: Yayasan Delapan-Sepuluh.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily, 1990, *Kamus Inggris-Indonesia*, Itaca and London: Cornell University Press dan PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Eddy S Marizar, 2005, *Designing Furniture, Teknik Merancang Mebel Kreatif*, Yogyakarta: Media Pressindo.
- Lucie-Smith, Edward, 1994, *Furniture: A Concise History*, London: Thames and Hudson.
- Papanek, Victor, 1973, *Design For The Real World*, Toronto/ New York/ London: Bantam Books.
- Soedarso SP 1990, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Soegeng Toekio M., 1987, *Mengenal Ragam Hias Indonesia*, Bandung: Angkasa.
- Wiyoso Yudoseputro, 1983, *Seni Kerajinan Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widagdo, 1990, "Maksud Pengembangan Desain Kerajinan", Bandung: *Mitra Desa*, Minggu V Agustus 1990.
- Yusuf Affendi, 1990, "Regenerasi dan Desain", Jakarta: *Katalog Pameran Desain Kerajinan Indonesia*, YPDK.