

BBM 1

Konsep, perkembangan, dan aspek desain dalam kriya

PENDAHULUAN

Kriya sebagai salah satu kekayaan budaya bangsa kita telah lama berkembang sejak zaman prasejarah. Pada dasarnya kria diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Kebutuhan tersebut misalnya perkakas dapur, atau berbagai keperluan rumah tangga. Pemenuhan kebutuhan ini dimulai oleh bahan yang sederhana, yang ada di lingkungan sekitar, misalnya pepohonan, tanah, batu, atau benda-benda yang secara kebetulan dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan manusia. Untuk memotong bahan makanan diperlukan alat yang tajam. Alat ini bisa saja diawali oleh pemanfaatan batu runcing yang dijumpai terdekat. Demikian pula untuk mewedahi air atau makanan dicari bahan alam yang dapat digunakan untuk setiap keperluan itu. Mulanya hanya memanfaatkan apa adanya, tetapi kemudian berkembang pemikiran yang berusaha membuat sesuatu benda dari bahan alam yang ada. Sebagai contoh gerabah yang terbuat dari bahan tanah liat. Tanah memiliki sifat plastis dan mudah dibentuk dengan tangan atau alat lain yang membantunya. Dengan tanah pula dapat dihasilkan benda yang keras dengan sebelumnya dilakukan pembakaran dalam suhu tertentu. Hasil pembakaran tanah ini akan menghasilkan wadah yang kuat, dan dapat dipakai sebagai wadah air atau bahan makanan lainnya.

Proses pembentukan dari tanah menjadi gerabah merupakan persoalan kreativitas manusia. Dari waktu ke waktu proses pembuatan gerabah terus berkembang. Tidak lagi sebagai wadah, tetapi manusia memberikan hiasan, agar wadah itu tampak indah dan menarik dipandang mata. Hal inilah upaya penyempurnaan karya budaya manusia dengan sentuhan estetis.

Anda sebagai calon Guru tentu dapat memahami bagaimana produk kria lainnya diciptakan manusia sejak dulu hingga sekarang. Untuk memulai mempelajari tentang kria ini, Anda harap mempelajari BBM 1 ini hingga tuntas. Dalam modul ini secara khusus Anda diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian dan konsep kriya
2. Menjelaskan perkembangan dan konsep kriya di Indonesia
3. dan Menjelaskan aspek desain dalam Kriya

Agar Anda bisa mempelajari dengan mudah, maka modul ini dibagi ke dalam 3 (tiga) kegiatan belajar (KB) sebagai berikut:

KB 1 : Pengertian dan pemahaman tentang kriya

KB 2 : Perkembangan dan konsep kriya di Indonesia

KB 3 : Aspek desain dalam Kriya

Untuk memantapkan pemahaman Anda, sebaiknya dipelajari modul ini dengan memperhatikan petunjuk ini.

1. Pelajari dengan cara membaca secara cermat dari bagian pendahuluan hingga tuntas.
2. Temukan kata-kata kunci setiap bagian yang dianggap baru. Kemudian cari padanan atau pengertian kata-kata kunci melalui kamus atau ensiklopedi yang Anda miliki.
3. Serap dengan pemahaman Anda setiap pengertian kata-kata baru, dan sebaiknya bertukar pikiran tentang perihal yang belum benar-benar dipahami, dengan kawan atau Tutor Anda.
4. Lengkapi pemahaman Anda dengan cara mengakses data melalui internet atau sumber lain yang relevan.
5. Jangan lupa Anda juga harus melatih menjawab soal-soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar.

Belajarlah demi peningkatan pengetahuan dan ketrampilan Anda.

KEGIATAN BELAJAR 1

Pengertian dan pemahaman tentang Kria

Istilah Kriya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dinyatakan sebagai pekerjaan atau kerajinan tangan. Kriya dalam bahasa Inggris: *Crafts*. Kriya sering dipasangkan dengan Seni (Rupa, atau *Arts*). Seni Rupa dan Kriya adalah dua kata yang memiliki pengertian yang berdekatan. Kriya dapat dikatakan sebagai bagian dari Seni Rupa, yang cenderung lebih mengutamakan nilai fungsi dan karakteristik yang unik dan spesifik. Hal ini dijelaskan oleh Ralph Mayer, yang menyatakan bahwa *Art and Crafts* adalah,

1. *In modern usage, the art of forming handmade articles which are usually decoratively designed and often useful or purposeful. The various handicraft*

skills employed include network, woodwork, weaving, needle work, and manipulation of plastics, ...

2. *The name of a movement beginning in England during the last third of the 19th century. Its founding is generally attributed to William Morris, but it was inspired by the doctrines of John Ruskin and August Pugin. The movement was a conscious reaction against the result of the industrialization of design crafts. It fostered to handcrafted individuality.*

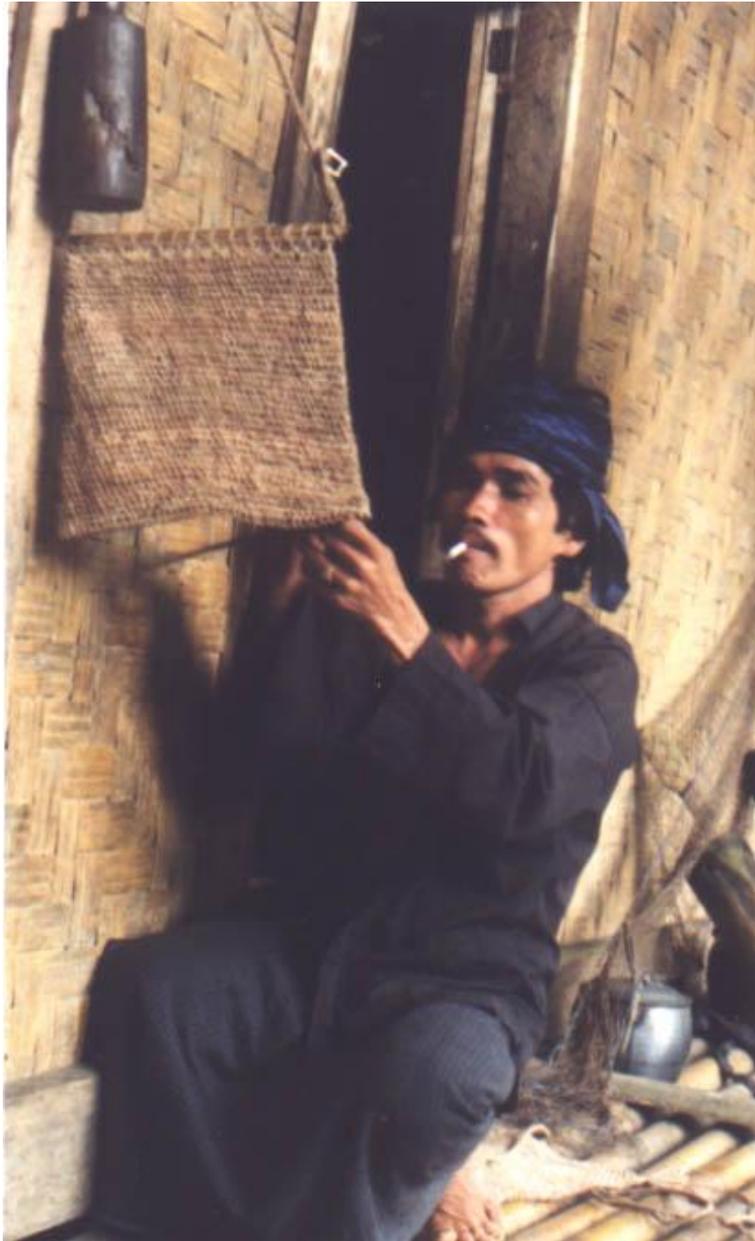
Dalam *Encyclopedia of World Art*, kata kriya didefinisikan sebagai;

The word "handicrafts" refers to useful or decorative objects made by hand or with tools by a workman who has direct control over the product during all stages of production.

Handicrafts yang diidentikan dengan kata kriya, diterangkan pula dalam *Encyclopedia Britannica*, yaitu *Occupations of making by hand usable products graced with visual appeal*. Semua pengertian dan definisi kriya tersebut satu sama lain tidak jauh berbeda, 'kriya' atau 'crafts' atau 'handicrafts' disimpulkan sebagai:

- (1) sesuatu yang dibuat dengan tangan,
- (2) umumnya dibuat dengan sangat dekoratif atau secara visual sangat indah, dan
- (3) seringkali merupakan barang guna. *Encyclopedia of WorldArt* masih menambahkan bahwa bisa saja dalam pembuatannya menggunakan alat, tetapi dengan syarat bahwa sepanjang proses pembuatannya si pembuat harus sepenuhnya dapat menguasai alat tersebut.

Perkataan kriya memang belum lama dipakai dalam bahasa Indonesia; perkataan itu berasal dari bahasa Sanskerta yang dalam kamus *Wojowasito* diberi arti pekerjaan, perbuatan, dan dalam kamus tua *Winter* diartikan sebagai 'damel', membuat.



Gambar Orang Desa Kanekes, Kec. Leuwidamar, Kab. Lebak sedang membuat kriya (koja, tas) **dengan tangan**, dari bahan serat kayu Teurerup



Gambar Orang Desa Kanekes Kec. Leuwidamar Kab. Lebak sedang membuat kain **dengan tangan dan dibantu dengan alat sederhana ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin)**



Gambar Orang Desa Mekarmaju Kab. Bandung sedang membuat warangka (sarung) golok **dengan tangan, dan dibantu oleh alat sederhana, pisau.**

Di masa lalu tidak pernah ada pembatasan antara seni rupa murni dengan

seni terapan ataupun seni kriya, karena pada dasarnya dulu semua seni adalah berguna, dekoratif sifatnya dan tergolong memerlukan kekriaan atau *craftsmanship* yang tinggi. Baru setelah orang menekankan ekspresi dalam seni (murni), yaitu pada jaman Renesans di Barat dan lebih-lebih lagi ketika romantikismelahir, maka terpampanglah batas antara keduanya; yang satu mengutamakan intensitas ekspresi, sedang yang satu lagi menekankan pada kekriyaannya. Di Indonesia pada waktu para seniman sedang dibius oleh slogan Sudjojono, 'Seni ialah jiwa ketok', seni kria benar-benar tersisih di pojok yang gelap.

Tetapi perlu diingat bahwa 'mengutamakan' ataupun "menekankan" tidaklah berarti meniadakan sama sekali unsur yang satu lagi, artinya pada seni murni yang mengutamakan ekspresi itu tetap ada unsure kekriyaannya dan sebaliknya, seni kria menekankan pada kekriaan toh tidak akan sama sekali terbebas dan ekspresi, terutama dalam pengertiannya yang luas. Jadi dua-duanya adalah seni, dan kenyataan pun membuktikan bahwa akhir-akhir ini yaitu setelah seni murni pun melewati masa romantiknya ekspresi, banyak juga seni murni yang tidak sarat ekspresi. Lihat misalnya, *optical art* atau kebanyakan lukisan-lukisan *hard-edge* yang sangat memerlukan kalkulasi yang matang itu.

Sampai sekarang ini konsep kriya masih menjadi bahan diskusi. Berbagai tafsir dapat diberikan untuk menjelaskan konsep itu, namun yang dimaksud dalam konteks bahasan ini, ialah produk-produk yang unik dan karakteristik karena didukung oleh 'craftsmanship' tinggi, di samping mengandung nilai yang dalam dan adiluhung. Produk kria semacam itu dapat dijumpai pada beberapa warisan budaya masa lampau, baik tercipta pada masa prasejarah maupun pada masa-masa sesudahnya. Dewasa ini produk kriya semacam itu disebut 'seni-seni tradisional'. Hal itu wajar karena merupakan warisan budaya yang secara turun-temurun tetap mendapat tempat di hati masyarakat. Bahkan diantaranya, terdapat produk-produk yang mencapai puncak perkembangan sehingga masyarakat dewasa ini sulit mengembangkan lebih lanjut. Beberapa bidang kekriyaan dapat disebutkan di sini, anatara lain: kriya kayu, batu, logam, kulit, tekstil (tenun dan batik) keramik dan kriya anyam. Bidang-bidang kekriyaan ini dalam beberapa hal, telah menunjukkan hasil-hasilnya yang berkualitas tinggi.

Disadari bahwa produk kriya yang mampu menembus jaman, dalam rentangan waktu yang sangat panjang, bukanlah sesuatu hasil yang tidak dilandasi oleh konsep-konsep yang luas, kompleks dan dalam batas-batas tertentu bersifat universal. Dengan

demikian memungkinkan kehadirannya dan tidak habis dimakan waktu. Kita sebagai pewaris sudah seharusnya merasa bangga dan beruntung, tentu tidak lantas berpangku tangan karena memiliki beragam warisan budaya yang tersebar diberbagai pelosok tanah air. Suatu kenyataan yang tidak selayaknya disia-siakan.

Hal-hal yang perlu ditelaah ialah, mengapa semua itu terjadi? Bagaimana nenek moyang meramu gagasan dan cita-cita berbudi luhur sehingga berhasil mengeluarkan produk kriya yang unik dan karakteristik yang pada gilirannya disebut-sebut sebagai warisan budaya yang memiliki nilai adiluhung? Konsep kekriyaan yang bagaimana yang melandasi penciptaan dan perwujudannya, masih relevankah produk dan konsep kriya masa lampau bagi kehidupan modern? Dan mengapa kriyawan masa kini belum berhasil menemukan kriya baru sesuai jamannya seperti yang pernah dicapai nenek moyang di masa lampau? Itulah beberapa pertanyaan sudah tentu banyak lagi yang perlu ditelusuri sebagai bahan kajian dengan harapan hasil-hasilnya dapat menjadi acuan generasi masa kini dan mendatang dalam berolah seni.

Untuk memahami masalah-masalah tersebut di atas, sudah tentu diperlukan studi yang lebih serius, dipandang perlu menelusuri kenyataan-kenyataan yang diperkirakan terjadi didalam masyarakat pada jamannya. Sebab merekalah yang telah menghasilkan produk kriya seperti itu, sedangkan pola pikir dan perilaku masyarakat sering menjadi sumber inspirasi penciptaan karya seni tak terkecuali produk kriya. Dengan kata lain, kehadiran produk kriya sering mencerminkan kenyataan-kenyataan yang terjadi dalam masyarakat pada jamannya. Dengan demikian, pendekatan histories dan sosial-budaya dalam rangka memahami konsep-konsep dibalik produk kriya tradisional Indonesia, dipandang cukup relevan.

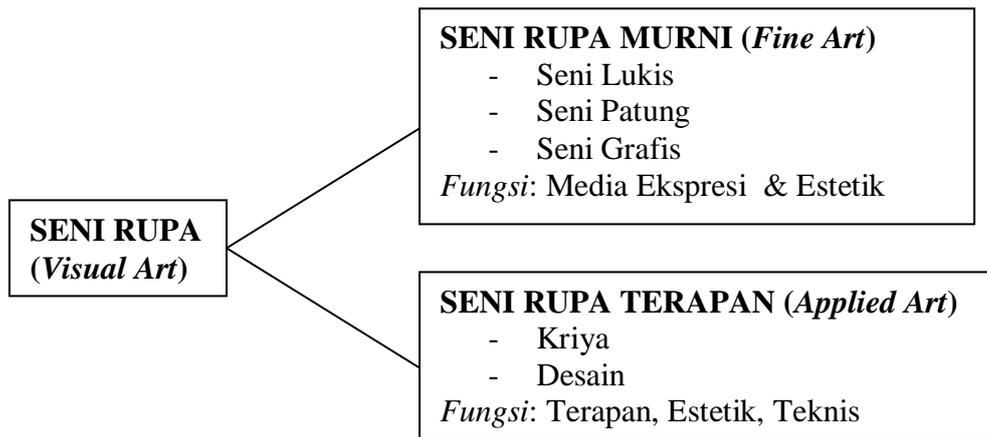


Karya Kriya Keramik, sebagai hiasan meja, unik, estetik.
Kriya ini dapat pula dikatakan sebagai ekspresi seni rupa tiga dimensional atau banyak menyebutnya sebagai **kriya seni**.



Karya Kriya Batik, di samping estetik, kriya ini juga sangat memperhatikan aspek fungsi, yaitu sebagai Baju (kemeja) Batik.

Kria pada dasarnya merupakan karya seni rupa terapan (*applied art*). Bagan berikut ini menggambarkan klasifikasi seni rupa murni dan terapan.



Latihan

Petunjuk: Jawablah pertanyaan di bawah ini secara jelas dan benar.

1. Jelaskan perbedaan dan persamaan istilah Kriya, dan Seni Rupa
2. Apa yang dimaksud dengan Kriya Tradisional?
3. Kumpulkan gambar atau foto karya kriya (berbagai jenis) yang tradisional maupun modern. Tempelkan pada buku gambar A3, dan beri ulasan singkat setiap gambar setengah halaman A4. Diskusikan hasil ulasan Anda itu.

Rangkuman

Kriya atau '*crafts*' atau '*handicrafts*' adalah:

- (1) sesuatu yang dibuat dengan tangan,
- (2) umumnya dibuat dengan sangat dekoratif atau secara visual sngat indah, dan
- (3) seringkali merupakan barang guna.

Tes Formatif

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat.

1. Manakah istilah di bawah ini yang kurang sesuai dengan pengertian kria
 - a. Kerajinan tangan
 - b. Pekerjaan
 - c. Seni Ukir
 - d. *Crafts*

2. Berikut ini merupakan definisi dari kria, kecuali ...
 - a. Benda berharga
 - b. Sesuatu yang dibuat dengan tangan
 - c. Umumnya dibuat dengan sangat dekoratif atau secara visual sangat indah
 - d. Barang dengan nilai guna

3. Bentuk-bentuk karya kria diwujudkan dalam produk sebagai berikut, kecuali ...
 - a. Kayu dan batu
 - b. Barang Elektronik
 - c. Logam dan kulit
 - d. Tekstil dan keramik

4. Salah satu aspek pertimbangan dasar dalam pembuatan produk kria adalah, kecuali
 - a. Nilai Guna
 - b. Teknis Pemanfaatan
 - c. Harga Jual
 - d. Nilai Estetis

5. Berikut ini merupakan salah satu bentuk *fine arts*, kecuali
 - a. Seni Lukis
 - b. Seni Patung
 - c. Seni Grafis
 - d. Seni Desain

6. Pendekatan keilmuan dalam menelaah konsep seni kria, khususnya di tanah air adalah melalui metode pendekatan
 - a. cultural-rasional
 - b. cultural-historis
 - c. historis-religius
 - d. historis-rasional

7. Salah satu produk kria asli nenek moyang Indonesia adalah

- a. Meubelair
 - b. Gerabah
 - c. Patung
 - d. Relief Candi
8. Jika merujuk pada definisi kria menurut *The Encyclopedia of Britanica*, manakah produk di bawah ini yang merupakan produk kria?
- a. Tikar anyaman
 - b. Gelas Kristal
 - c. Permadani
 - d. Pagar Teralis
9. Dalam penciptaan produk kria diperlukan “craftsmanship” yang tinggi, yaitu
- a. kerajinan
 - b. jiwa pengrajin
 - c. rasa dan karsa kerajinan
 - d. semangat kerajinan
10. Persamaan mendasar antara seni rupa murni dan seni rupa terapan yaitu ...
- a. nilai guna
 - b. nilai dekoratif
 - c. nilai estetik
 - d. nilai jual

Balikan dan Tindak Lanjut

Periksalah hasil jawaban Saudara dengan kunci jawaban Tes Formatif Kegiatan Belajar ini yang ada pada bagian belakang modul ini. Hitunglah jawaban yang benar, kemudian gunakan rumus berikut, untuk mengetahui tingkat penguasaan Saudara terhadap materi kegiatan belajar ini.

Rumus:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{10} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan:

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik
70% - 79% = Cukup
- 69% = Kurang

Kalau Saudara mencapai tingkat penguasaan 80% ke atas, Saudara dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Jika tingkat penguasaan Saudara masih di bawah 80%, Saudara harus mengulang kembali kegiatan belajar ini, terutama yang belum dikuasai dengan baik.

KEGIATAN BELAJAR 2

Perkembangan dan Konsep Kria di Indonesia

1. Latar Belakang Perkembangan Kria

Seiring dengan perjalanan sejarah, produk kriya sudah ada sejak jaman prasejarah, yang bekas-bekasnya menjadi cukup menonjol pada masa kebudayaan perunggu. Nekara atau gending, moko-moko, candrasa, kapak, bejana, perhiasan gelang, kalung, cincin dan manik-manik adalah contoh produk kriya logam jaman itu yang dari padanya dapat dibaca perilaku sosial masyarakat pendukungnya. Diduga benda-benda tersebut berhubungan erat dengan kepercayaan masyarakat, terutama pemujaan kepada arwah nenek moyang. Hal itu tercermin melalui ornament bergambar perahu yang dianggap sebagai kendaraan roh-roh nenek moyang. Keterkaitan ini menjadimlebih jelas karena benda-benda semacam itu ditemukan di dalam bekas-bekas kuburan.

Rupanya produk kriya dari bahan tembaga yang dicampur timah sebanyak 15% dengan hiasan yang menarik itu, kecuali sebaai perangkat upacara juga berfungsi sebagai benda kebanggaan yang melambangkan derajat seseorang. Karenanya pemiliknya menjadi terbatas, hanya dikalangan mereka yang tergolong mampu dan terhormat. Hal itu didasarkan atas kenyataan bahwa umumnya barang-barang perunggu tersebut merupakan barang dagangan yang harus diimpor dari daerah atau Negara lain. Daerah penghasil kriya semacam tui biasanya berada dilingkungan masyarakat kota diman pusat istana dan pemerintahan dijalankan. Itulah sebabnya pembuatan produk kriya logam jaman perunggu di Indonesia sendiri cukup diragukan. Meskipun demikian terdapat tanda-tanda yang menjadi petunjuk bahwa ketika itu di Indonesia juga sudah dikenal cara-cara pembuatan baranag-barang dari perunggu

dengan hasil yang sangat indah, unik dan karakteristik. Hal itu terbukti dengan ditemukannya pecahan-pecahan batu cetakan perunggu di Manuaba, Bali. Produknya sendiri tersebar diberbagai daerah di Indonesia, anantara lain di Sumatera, Jawa dan Nusa Tenggara, khususnya di Bali, Sangean (sumbawa), Roti, Alor, Lei, Timor, dan Irian Jaya(sentani). Kepandaian mengerjakan produk kriya logam dengan bahan perunggu itu menjadi sangat besar pemanfaatannya pada masa-masa sesudahnya, baik ketika berkembangnya pengaruh Hindu, Budha maupun Islam.

Masuknya pengaruh Hindu membawa era sejarah bagi masyarakat Indonesia. Pengenalan struktur pemerintahan kerajaan berdasarkan system kasta menimbulkan strata kehidupan dari golongan rakyat jelata sampai ke tingkat bangsawan dan raja serta kaum rokhaniawan golongan brahmana. Masing-masing strata memerlukan produk kriya, mulai dari kehidupan sehari-hari sampai kebutuhan yang menyangkut segi-segi spiritual keagamaan bahkan karena raja dianggap dan dikukuhkan sebagai titisan dewa maka segala sesuatu yang diperuntukkan bagi raja dibuat sebaik-baiknya. Dengan penuh kerelaan dan pengabdian. Hal itu mendorong hadirnya karya-karya bermutu tinggi, baik yang menyangkut sarana fisik maupun yang berhubungan dengan adat dan peribadatan. Berpangkal dari sana lahirlah peninggalan-peninggalan sejarah yang mengagumkan, berdiri megah sarat dengan ukiran indah. Pada gilirannya bangunan-bangunan itu menjadi bagian dari interior persada tanah air.

Hal-hal yang dijelaskan di atas itu, memperlihatkan betapa besar andil para kriyawan dalam menyelesaikan proyek pembangunan rumah-rumah ibadat, stupa, kuil, candi, dan rumah-rumah adapt. Kesemuanya itu tentu dalam pelaksanaannya tentu memerlukan waktu yang amat lama. Dapat diduga, pada waktu itu berbagai bangunan dari kayu dan busana adapt kedaerahan telah hadir, sejalan dengan kebutuhan para raja, bangsawan, dan kepala-kepala suku. Disamping itu, benda-benda perabotan dan perlengkapan rumah tangga, perangkat upacara adapt dan keagamaan juga telah hadir menyertainya.

Peninggalan yang ditemukan di daerah keeling, Jepara yang diperkirakan sejaman dngan pemerintahan putrid sima, menunjuk adanya perangkat kebesaran seorang ratu dengan benda-benda yang terbuat dari emas, tembaga, perunggu dan selaka. Apabila hal itu dihubungkan dengan peninggalan purbakala berupa bangunan percandian berikut patung-patungnya yang memakai perhiasan kebesaran para raja atau bangsawan adalah suatu indikasi yang cukup jelas adanya kemahiran membuat barang-barang yang sesungguhnya. Dengan demikian semakin diperlukan keahlian

khusus di idang kekriyaan demi memenuhi kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu sifat individualitas menjadi tidak berkembang sedangkan sifat kolektif kebersamaan menjadi sangat dominan.

Sejalan dengan meluasnya bidang keahlian ketika berkembangnya pengaruh hindu dan Budha di Indonesia sudah tentu berkembang pula bidang-bidang kekriyaan, antara lain kriya batu, kayu, logam, tekstil dan keramik. Berbareng dengan itu hadir pula benda-benda pusaka, alat angkutan, perangkat hiburan, pertunjukan dan mainan tentu telah berkembang sejalan dngan perkembangan pemerintah dan masyarakatnya.

Apabilah pengaruh Hindu lebih berkembang di daerah pedalaman maka pengaruh Budha lebih banyak berkembang di daerah-daerah tepi pantai atau sungai, seperti halnya kerajaan Sriwijayadi Sumatera. Akibatnya, oleh sebab pusat kota dan pemerintahan sekaligus juga menjadi pusat perdagaan maka sarana perhubungan menjadi sangat penting dan berkembang pesat. Perahu-perahu dibuat sangat indah, unik, ornamentik dan spesifik sebagai alat angkut dunia perniagaan. Hiasan perahu Sriwijaya yang dipahatkan pada dinding stupa Borobudur, adalah pencerminan kualitas pelayaran jaman itu yang belakangan mengilhami pembuatan kapal dewaruci yang saat ini menjadi salah satu kebanggan bangsa Indonesia.

Kehadiran produk kriya pada masa berkembangnya pengaruh Hindu dan Budha selanjutnya tetap mewarnai masa-masa sesudahnya kendati telah masuk pengaruh baru yaitu pengaruh Islam. Dibidang-bidang tertentu justru mengalami penyempurnaan yang mantap diantaranya perangkat pertunjukkan (wayang kulit, wayang orang, wayang golek, tari topeng, dan lain-lain), berbagai benda pusaka, perabot mebel, perangkat dapur, alat masak dari tembikar, benda hias dan perhiasan, dan lain sebagainya.

Wayang kulit lengkap dengan perangkat gamelannya, merupakan karya besar jaman itu yang sungguh-sungguh merupakan puncak penciptaan. Perwujudannya dilandasi oleh penghayatan mendalam menyangkut kehidupan alam mikro dan alam makro, menyangkut kehidupan secara pribadi maupun kelompok masyarakat. Kehidupan manusia maupun alam semesta terlukiskan dalam keseluruhan pentas wayang kulit. Nilai filsafati yang terkandung dibalik penampilannya menyentuh sendi-sendi kehidupan yang bersifat universal dalam mendekati 'sangkan paraning dumadi' dan 'sampuarning pati urip'. Hal itu merupakan landasan pijak terealisasinya berbagai ekspresi tiap-tiap personifikasi bentuk wayang itu namun

apa yang tergelar di masyarakat di alam semesta juga merupakan bagian dari pencerminannya.

Oleh karena itu tidaklah mengherankan bila penampilannya merupakan totalitas penghayatan terhadap kehidupan alam mikro dan alam makro, bahkan alam nyata dan alam roh. Suatu ramuan yang lengkap dan manunggal sehingga tidak mengherankan bila pentas wayang kulit itu diinterpretasikan sebagai visualisasi kerajaan bayang-bayang atau kerajaan arwah nenek moyang. Hal semacam juga terjadi di bidang-bidang kekriyaan lainnya, seperti dalam batik, keris, rumah hunian, dan lain-lain. Sesuatu yang menunjuk secara jelas betapa cermat dan mendalamnya para kriyawan masa lampau merealisasikan gagasan-gagasannya yang dilandasi oleh pertimbangan-pertimbangan perancangan yang mendalam.

Kendati produk kriya telah hadir dan memuaskan banyak pihak dan dalam beberapa hal masih bertahan namun dewasa ini harus berhadapan dengan produk baru berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di beberapa bidang kekriyaan memang menunjukkan gejala penyesuaian dengan kehidupan modern dengan inovasi dan ahli fungsi namun landasan konsepsinya masih berorientasi pada konsep lama belum mencerminkan kehadiran konsep baru sesuai dengan jaman. Suatu masalah yang perlu didiskusikan karena kriyawan masa kini sulit keluar dari ikatan kebesaran produk kriya masa lampau.

2. Fungsi dan Konsep Produk

a. Konsep Sekular

Dalam perjalanan hidup manusia selalu memerlukan sarana, baik yang menyangkut segi-segi fisik maupun non fisik. Secara nyata sarana itu berwujud barang, mulai dari alat untuk makan, minum, berbusana, bekerja hiburan dan permainan serta tempat tinggal berupa perabot rumah tangga. Spesifikasi produk kriya itu masih harus dipilahkan untuk laki-laki atau perempuan, golongan anak-anak. Muda, atau orang dewasa, dalam keadaan santai atau resmi di waktu siang atau malam, dan untuk rakyat jelata atau orang kaya. Semakin maju taraf kehidupan umat manusia semakin kompleks kebutuhan hidupnya dan semakin bervariasi produk kriya yang diciptakan dengan fungsi-fungsi yang beraneka macam. Perkembangan itu menunjuk secara jelas pentingnya aspek fungsi untuk dipertimbangkan secara serius dalam perancangan produk kriya yang diinginkan.



Produk kriya dengan konsep sekular, kotak perhiasan dari bahan kain batik.



Produk Kriya berkonsep sekular, tas wanita dengan teknik anyaman bahan alam

Suatu produk fungsional dituntut tepat guna, memberikan rasa aman, nyaman dan memuaskan. Lebih lanjut menyentuh pertimbangan segi-segi jiwani karena seseorang tidak cukup dengan dipuaskan dengan terpenuhi kebutuhan praktisnya saja. Peningkatan tuntutan ini berarti pula adanya peningkatan kualitas produk kriya, terutama dari segi estetikanya. Berbagai upaya dilakukan untuk menghasilkan produk kriya yang indah, unik, dan karakteristik disertai ornament yang mempesona.

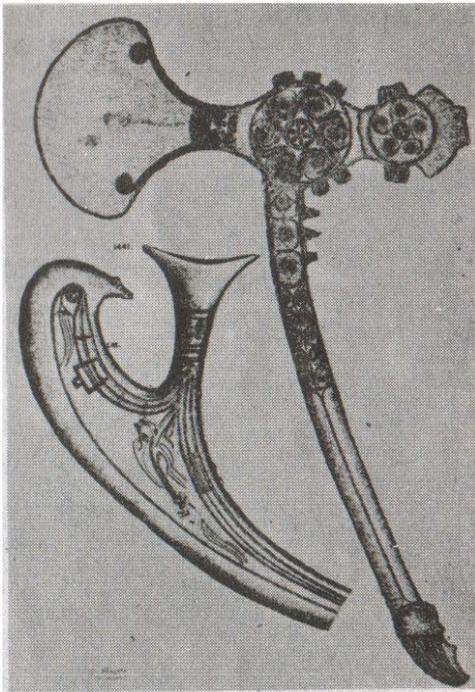
Selanjutnya oleh karena produk kriya pada dasarnya untuk memenuhi kebutuhan hidup, maka tidak mengherankan bila hasil-hasilnya dimanfaatkan sebagai materi perdagangan yang dapat memberikan keuntungan. Dari sini muncul aspek ekonomi menyusul kehadiran produk kriya. Penjelasan diatas merupakan indikasi perlu dipertimbangkannya aspek-aspek fungsi, estetika, dan ekonomi dalam perancangan produk kriya, merupakan suatu kenyataan yang berlangsung sejak jaman prasejarah samapai sekarang ini. Aspek-aspek tersebut tampaknya menjadi landasan cipta karya masa kini dalam menunjang program pembangunan bangsa dan negar. Hal itu terjadi karena bidang kriya memang berpeluang cukup besar dengan berbagai ragam tradisi yang unik dan karakteristik, didukung oleh tenaga terampil yang besar sehingga memungkinkan ditawarkan sebagai komoditas perdagangan. Suatu wilayah aneka jenis produk yang memungkinkan ditawarkan ditingkat internasional yang pada gilirannya akan mendatangkan devisa bagi Negara. Inilah isu ekonomi yang menjadi motif digalakkannya kegiatan industri kecil dan kerajinan. Dengan demikian cipta kriya yang semata-mata diarahkan untuk memenuhi kebutuhan praktis tanpa harus dikaitkan dengan kepentingan religi atau agama, pada dasarnya memperoleh penyaluran yang seluas-luasnya.

b. Konsep Spiritual Religius

Kesadaran umat manusia mengenai adanya kekuatan gaib diluar dirinya sendiri, mendorong timbulnya suatu keyakinan dan kepercayaan. Kepercayaan yang berkembang pada masa prasejarah, oleh masyarakat sekarang disebut animisme dan dinamisme. Masyarakat pada masa itu menganggap semua benda dialam semesta ini mempunyai kekuatan gaib yang dapat mempengaruhi perjalanan hidup umat manusia. Oleh karena itu, diperlukan upaya-upaya pendekatan agar dapat dihindari pengaruh-pengaruh negative yang merugikan atau bahkan mencelakakan. Demikian pula roh-roh nenek moyang dipercaya sebagai roh pelindung yang dapat memberi pertolongan dan berkat kepada manusia disaat sedang menghadapi kesulitan dan tantangan hidup.



Produk kriya berkonsep spiritual religius, Nekara, prasejarah



Produk kriya berkonsep spiritual religius, Kapak Candrasa, prasejarah

Hal ini diungkapkan karena adanya aktivitas kepercayaan semacam itu membawa konsekuensi hadirnya produk kriya sebagai perangkat upacara dan sesaji, yaitu berbagai macam sarana yang menyertai aktivitas kepercayaan tersebut. Meskipun barangkali hal itu dipandang kurang relevan dengan kehidupan masyarakat

modern, namun adalah suatu realitas bahwa kehadiran gendering perunggu yang unik dan karakteristik itu tidak mungkin dilepaskan kaitannya dengan segi kepercayaan. Bahwa ‘Bulan Pejeng ‘ yang terdapat di Bali itu pada masanya hanya dibunyikan ketika masyarakat memerlukan air hujan adalah lambing berkat dan kesuburan bagi masyarakat petani. Contoh lain dapat diangkat disini adanya kain batik ‘sido mukti’, suatu jenis kain batik yang tidak hanya berfungsi sebagai ‘sinjang’ saja tetapi juga menyangkut harapan masyarakat feodal agraris. Hal itu tercermin melalui ornament yang diterapkan yang melambangkan pengharapan kebahagiaan hidup. Petak-petak sawah yang membentang luas dengan hamparan padi yang sedang menguning, dilengkapi lumbung penyimpanan hasil bumi, adalah manifestasi simbolik mengenai cita-cita masa depan yang penuh kebahagiaan hidup.

Kepala-kepala suku di berbagai daerah di Indonesia merupakan figure penting yang berperan besar bagi kelangsungan adapt kebiasaan. Berbareng dengan itu produk kriya tradisional turut dipertahankan eksistensinya. Hal itu terjadi karena tata nilai dan norma tradisi tetap berlaku dan mengikat perikehidupan masyarakat dan itu berarti termasuk seni-seni yang melingkupinya. Sesuatu yang pada masa sekarang ingin dipertahankan kelangsungannya, terutama produk kriya yang dianggap memiliki nilai positif.

Demikianlah menjadi cukup jelas bahwa terdapat semangat religius dibalik perwujudan produk kriya tradisional Indonesia, semangat kepercayaan yang menjiwai dan melekat pada sarana pemenuh kebutuhan hidup. Dan itu berdampingan dengan produk kriya lainnya yang semata-mata digunakan sebagai pemenuh kebutuhan fisik.

c. Konsep Spiritual Keagamaan

Masuknya pengaruh Hindu dan Budha membawa angin baru dalam pembicaraan masyarakat. Kepercayaan pada alam ghaib dan pemujaan kepada arwah leluhur di masa prasejarah, dibesut kedalam kepercayaan yang baru. Dipercaya bahwa Tri Murti Tiga Dewa (Siwa, Wisnu dan Brahma), memiliki perannya sendiri-sendiri dalam pentas kehidupan di alam raya ini. Kitab-kitab suci agama Hindu dan Budha mengajarkan norma-norma dan tata nilai sebagai sumber panutan bagi pemeluknya. Semangat keagamaan yang tinggi itu pada gilirannya telah membangkitkan niat untuk membangun sarana ibadah, mulai dari bangunan suci samapai perangkat dan parobot upacara yang diperlukan. Peninggalan-peninggalan purbakala menjadi fakta sejarah yang mencerminkan betapa besar curahan hati dan pikiran yang tertuju bagi

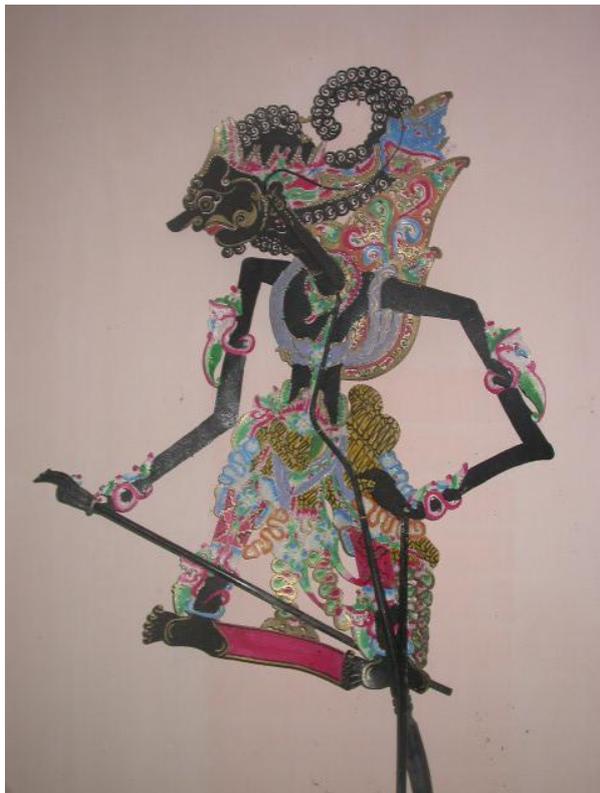
teralisasikannya sesuatu yang diinginkan. Artefak-arterfak itu sekaligus juga menjadi saksi betapa besar andil kriyawan masa itu dalam menunjang terwujudnya karya – karya besar yang dijiwai oleh semangat keagamaan.



Kedua produk kriya ini, kriya pahatan batu, berdasarkan konsep spiritual keagamaan (Hindu dan Budha)

Setelah pengaruh agama Hindu dan Budha berlangsung berabad-abad, tampaknya timbul kerinduan untuk mengungkap kembali pemujaan kepada arwah leluhur, terlihat melalui berbagai perwujudan baik dalam bentuk bangunan, patung maupun ornament yang diterapkan. Meskipun hal itu masih bertaraf hipotesis, namun diyakini munculnya local genius yang memberi jiwa kepada karya seni yang diwujudkan. Candi-candi dibangun sebagai sarana ibadah agama Hindu, tetapi jiwanya berorientasi pada pemujaan arwah nenek moyang. Raja dianggap sebagai titisan dewa, dan ketika meninggal kemudian dipatungkan dan ditempatkan didalam candi untuk dipuja. Dalam kaitan ini patung tersebut berfungsi sebagai tempat bersemayamnya roh-roh leluhur, suatu konsep ‘dewa raja’ atau ‘dewa ngeja wantah’

selanjutnya menguasai pola pikir dan mengilhami aktivitas penciptaan. Dengan demikian cukup jelas keterkaitan produk kriya pada waktu itu dengan masalah keagamaan. Bahkan pembuatan sarana fisik maupun non fisik yang semestinya terlepas dari aspek keagamaan, juga selalu berorientasi pada konsep itu. Oleh karenanya produk kriya yang dihasilkan dapat mencerminkan kesungguhan kerja, karena semua hasil karya mereka itu dipersembahkan kepada Dewa. Konsep “dewa raja’ itu ternyata menyusup ke masa berikutnya, ketika berkembangnya pengaruh Islam. Posisi itu tetap dipandang sebagai titisan dewa yang mempunyai kewenangan memerintah ‘jagad raya’, meskipun hadirnya konsep ‘*manunggaling kawula gusti*’ memebrikan warna lain yang mencerminkan kedekatan Yang Maha Besar dengan *kawula alit*. Suatu sikap para pemimpinsaat itu yang ternyata juga menginginkan hubungan dekat dengan rakyatnya. Pandangan itu justru merupakan langkah positif bagi terciptanya suasana damai, meskipun disadari perannya masing-masing sesuai eksistensi pribadinya. Hal itu[un menjadi dasar yang kuat bagi penciptaan produk kriya, seperti telah dijelaskan di depan mengenai hadirnya wayang kulit berikut gamelannya yang mengandung nilai *adiluhung* itu.



Produk kriya berkonsep spiritual keagamaan, wayang kulit, pengaruh agama Hindu pada jaman Islam

Pentas wayang kulit kecuali berfungsi sebagai media pendidikan dan pengajaran mengenai etika dan nilai-nilai moral serta tata susila dan perilaku sosial,

juga berfungsi sebagai sarana dakwah dan siar agama. Akan tetapi, karena penampilannya yang halus dan rumit, dalam bentuk cerita yang penuh symbol, maka untuk memahami maknanya memerlukan kearifan dan kesiapan batin penikmatnya. Pada pentas wayang kulit itulah dapat ditemukan suatu bentuk seni yang mengandung kesatuan dalam satuan, dan kesatuan dalam keseluruhan. Suatu bentuk karya seni yang padu dan menyeluruh mencakup karya sastra, musik, tari atau drama, rupa atau kriya, semuanya luluh menjadi satu simponi atau *adiluhung*. Tidak hanya itu, etika sosial, moral keagamaan, sikap dan pandangan hidup mulai dari sebelum kelahiran sampai kembali ke '*alam suwung*', tergelar semalam suntuk. Semuanya terlukiskan dalam suatu penampilan, suatu bentuk karya langka yang sulit dicari padanannya. Pencapaian karya seni dengan konsep penciptaan yang arif dan bijaksana. Apabila hal itu dipandang sebagai suatu disain bagi terciptanya produk kriya monumental, tentu merupakan acuan yang sangat berarti, terutama bagi kriyawan masa kini yang tengah mencari kemungkinan kriya baru dengan versinya sendiri sebagai pertanggung-jawaban atas eksistensinya.

Hal-hal yang telah diuraikan ini juga merupakan suatu realitas yang terjadi di masa lampau, suatu contoh kearifan nenek moyang dalam meramu gagasan dan cita-rasa budhi-luhur dalam upaya menciptakan produk kriya monumental. Dalam perubahan dan perkembangan jaman, produk yang *adiluhung* itu sedang mengalami tantangan berat oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adalah kewajiban generasi masa kini untuk merumuskan konsep-konsep baru sesuai dengan jiwa jaman. Dengan demikian, aktivitas penciptaan yang dilakukan tidak sekedar meniru dan mengenang kejayaan seni-seni tradisional masa lampau, tetapi mampu menyarikan gejala-gejala kehidupan modern yang diharapkan kelak menjadi jiwa dan semangat produk kriya modern.

3. Konsep Kriya Masa Lalu dan Sekarang

Produk kriya masa lampau itu mencerminkan aktivitas penciptaan yang dilandasi oleh penghayatan yang mendalam, baik ditinjau dari segi pemenuhan kebutuhan fisik maupun non fisik. Pemahaman segi fisik melahirkan produk kriya fungsional yang mantap, sedangkan pemahaman tentang segi non-fisik menghasilkan karya-karya besar yang monumental. Kedua sisi kepentingan itu sering berpadu menjadi satu, teramu secara arif menunjuk pada kemampuan yang tinggi dari penciptanya. Dari sini tampak jelas adanya transformasi dan akulturasi budaya tanpa

mengorbankan eksistensi generasi masing-masing, tetapi justru berbaur menjadi ramuan yang padu berkat kemampuan menyarikan pengaruh yang bermanfaat bagi nusa dan bangsanya. Dalam perjalanan sejarah, ternyata aktivitas semacam itu telah berhasil melahirkan produk kriya yang sangat bervariasi, baik yang beredar di lingkungan tradisi kecil maupun dalam tradisi besar. Di balik itu semua, etos kepercayaan dan keagamaan merupakan pendorong utama bagi hadirnya produk kriya masa lampau, yang kecil kemungkinannya dapat dipertahankan dan dikembangkan dalam kehidupan masa kini. Asumsi ini dilandasi oleh munculnya berbagai gejala yang sedang berlangsung di tengah masyarakat yang mana perikehidupan ini lebih banyak dilihat dari sisi ekonomi. Tuntutan dan tantangan hidup memang telah berubah sejalan dengan perubahan jaman. Pola hidup dan tata nilai masa lampau yang mendasari perilaku sosial mulai bergeser. Akibatnya timbul krisis idealisasi dari krisis konsep, yang lama mulai ditinggalkan, sedangkan yang baru belum ditemukan. Meskipun Pancasila merupakan salah satu alternative yang dapat menggantikannya, namun terjemahannya dalam penciptaan karya seni tidaklah semudah yang diucapkan. Karenanya kegiatan yang dilakukan cenderung meniru untuk memenuhi kesendjangan yang ada, dan paling jauh berupa inovasi atau alih fungsi. Hal ini dilakukan demi terpenuhinya kebutuhan fisik dibangun di atas pertimbangan-pertimbangan ekonomik.



Produk kriya masa kini, menampilkan karya kreativitas perajinnya dengan mengolah bahan limbah alam menjadi karya kriya seni yang menarik

Dalam era pembangunan sekarang ini, aspek ekonomi memang merupakan isu yang tampil keras ke permukaan, dan dengan jelas menjadi inovasi dalam kegiatan cipta seni. Suatu kenyataan yang dapat diperhitungkan akan berlangsung dalam kurun

waktu yang berkepanjangan. Dalam kondisi yang kompleks seperti itu, tindakan yang paling aman ialah memanfaatkan produk kriya masa lampau, ditawarkan kembali sebagai konsumsi masyarakat. Karenanya timbul era '*neo klasikisme*' ala Indonesia, yang dibelahan Barat telah berabad yang lampau.

Kriyawan masa kini ternyata belum berhasil keluar dari ikatan kriya tradisional, menunjuk secara jelas belum berhasil dirumuskannya konsep baru yang dari padanya diharapkan lahir karya-karya besar, fungsional dan monumental, sebagaimana pernah terjadi di masa lampau. Adalah tugas generasi masa kini untuk mencari dan menemukan dirinya sendiri dalam berolah seni, sehingga jati diri generasinya menjadi eksis, terujud dalam bentuk seni kriya baru. Suatu perjuangan bagi kriyawan masa kini, sekaligus tantangan yang perlu dicari jawabnya termasuk membuka pandangan sementara pihak yang menganggap bidang kriya bukanlah merupakan bagian dari cabang seni rupa.

Latihan

Jawablah semua pertanyaan ini dengan jelas dan benar.

1. Buatlah koleksi klipring foto produk kriya sesuai fungsi dan konsep dasar pembuatannya.
2. Jelaskan tiga fungsi dan konsep kriya.

Rangkuman

Perkembangan kriya telah berlangsung sejak zaman prasejarah. Hal ini berkembang terus sejalan pengaruh agama Hindu dan Budha masuk ke Indonesia. Warna keagamaan memperkaya khasanah kriya di Indonesia dengan cirri dan karakteristik yang kuat. Demikian pula kekuasaan dalam pemerintahan keratin/kerajaan pada masa lalu akan jelas memperlihatkan jati diri khas kriya di Indonesia. Dalam era pembangunan sekarang ini, aspek ekonomi memang merupakan isu yang tampil keras ke permukaan, dan dengan jelas menjadi inovasi dalam kegiatan cipta seni. Suatu kenyataan yang dapat diperhitungkan akan berlangsung dalam kurun waktu yang berkepanjangan. Dalam kondisi yang kompleks seperti itu, tindakan yang paling aman ialah memanfaatkan produk kriya masa lampau, ditawarkan kembali sebagai konsumsi masyarakat. Karenanya timbul era '*neo klasikisme*' ala Indonesia, yang dibelahan Barat telah berabad yang lampau.

Ada tiga konsep kriya pada masa lalu, yaitu

1. Konsep Sekular
2. Konsep Spiritual Religius
3. Konsep Spiritual Keagamaan

Tes Formatif

1. Perkembangan kriya prasejarah di Indoensia ditandai dengan ditemukannya benda-benda sebagai berikut
 - a. kalung emas
 - b. nekara dan candrasa
 - c. keris dan pedang berukir
 - d. kain tenun

2. Penggunaan benda kriya logam pada masa Hindu lebih populer dalam fungsinya sebagai
 - a. alat bantu kerja
 - b. alat peribadatan
 - c. alat kemiliteran
 - d. benda prestisius

3. Peninggalan kriya bidang pertunjukkan yang hingga saat ini masih dipergunakan masyarakat Indonesia adalah ...
 - a. wayang kulit dan gamelan
 - b. kain latar bergambar
 - c. perangkat pakaian sinden dan nayaga (penabuh gamelan)
 - d. barongsai

4. Konsep kriya sekuler didasarkan pada pola produksi untuk tujuan
 - a. kepuasan batin pencipta
 - b. motif ekonomi dan perniagaan
 - c. motivasi religi
 - d. penyaluran bakat

5. Konsep kria spiritual religi diwarnai oleh pemikiran-pemikiran mengenai berikut, kecuali ...
 - a. kekuatan di luar diri manusia
 - b. semangat kerjasama antar manusia
 - c. penyembahan terhadap dewa dan leluhur
 - d. motivasi beribadah terhadap Tuhan Yang Maha Esa

6. Patung dewa Wisnu sebagai contoh produk kria dengan konsep spiritual keagamaan, berfungsi sebagai
 - a. alat pembeda kasta
 - b. sarana peribadatan
 - c. alat perniagaan
 - d. hiasan rumah ibadah

7. Produk kria dengan konsep spiritual keagamaan yang fungsinya bergeser menjadi produk ekonomis saat ini adalah ...
 - a. patung dewa
 - b. keris dan pedang
 - c. anyaman
 - d. lukisan kaligrafi

8. Penggunaan konsep-konsep produksi kria masa lampau yang dicipta ulang oleh masyarakat masa sekarang disebut dengan istilah ...
 - a. *product-recycle*
 - b. neo-klasikisme
 - c. neo-klasifikasisme
 - d. postmodernisme

9. Kain ulos pada masyarakat Batak memiliki fungsi sebagai
 - a. alat sandang dan alat upacara adat
 - b. alat sandang dan alat hiasan rumah
 - c. alat peribadatan dan alat silaturahmi
 - d. alat sandang ekonomis

10. Produk keris jika fungsinya dihubungkan dengan sarana penolak energi negatif bagi pemiliknya merupakan perwujudan dari konsep kria ...
- konsep sekuler
 - konsep spiritual religius
 - konsep spiritual keagamaan
 - konsep neoklasikisme

Balikan dan Tindak Lanjut

Periksalah hasil jawaban Saudara dengan kunci jawaban Tes Formatif Kegiatan Belajar ini yang ada pada bagian belakang modul ini. Hitunglah jawaban yang benar, kemudian gunakan rumus berikut, untuk mengetahui tingkat penguasaan Saudara terhadap materi kegiatan belajar ini.

Rumus:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{10} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan:

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

- 69% = Kurang

Kalau Saudara mencapai tingkat penguasaan 80% ke atas, Saudara dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Jika tingkat penguasaan Saudara masih di bawah 80%, Saudara harus mengulang kembali kegiatan belajar ini, terutama yang belum dikuasai dengan baik.

KEGIATAN BELAJAR 3

Aspek Desain dalam Kriya

Dalam lokakarya kerajinan Indonesia di Jakarta beberapa tahun yang lalu, dibedakan pengertian Desain dan Kriya. Kriya atau *Craft* menekankan pada aspek 'craftmanship' dan seni, untuk membuat produk yang mempunyai fungsi; sedangkan desain menekankan pada aspek efektifitas kegunaan praktis produk itu sendiri.

Kriyawan adalah orang yang produktif berkarya kriya. Kriyawan layaknya seniman mempunyai kebebasan menginterpretasikan material dan teknik berdasarkan

dorongan subyektifitasnya dalam menghasilkan karya, sedangkan desain produk mengenyampingkan terlebih dahulu subyektivitasnya . Dia (desain) memperinci, memberikan permasalahan yang dihadapi dan baru setelah mengetahui daerah permasalahannya dengan virtuositasnya ia menginterpretasikan bentuk yang terlayak atau terindah sesuai dengan fungsi produk dan misi praktis lain yang diembannya.

Produk kriya Indonesia diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

1. kriya tradisional yang konteksnya budaya,
2. kriya yang dibuat berdasarkan konteks agama dan kepercayaan;
3. kriya yang biasa disebut dengan kerajinan Rakyat;
4. dan kriya yang disebut atau dibuat oleh seniman dan desainer.

Dalam membahas topik aspek desain dalam produk kriya, berikut ini lebih cenderung difokuskan pada kategori ke-4.

Salah satu contoh karya kriya pada kategori buatan seniman atau desainer ialah mainan anak. Bila kita perhatikan mainan anak, umumnya mainan tersebut menekankan pada kemampuan motorik atau kemampuan nalar atau daya imajinasi / fantasi. Mainan ini sangat baik untuk mengasah apresiasi estetis kualitas visual yang abstrak itu mengajak pemain berfikir dan menginterpretasikan elemen – elemen visual yang ada.

Sebagai desain produk, mainan anak mengandung berbagai aspek, seperti:

1. mempunyai fungsi praktis
2. produk itu dirancang berdasarkan kebutuhan akan mainan yang kreatif
3. produk itu untuk diproduksi dalam jumlah banyak dengan teknik tangan
4. produk itu memiliki syarat-syarat keamanan apabila diperuntukkan bagi anak-anak.

Kriya mulai dari pembuatan awal sampai akhir, unsur keterampilan tangan mulai dari meraut bentuk, penyatuan, pengecatan dasar, pelukisan warna-warna dan elemen-elemen dekoratif mengambil peranan terbesar. Sekalipun set tersebut dikemas dalam peti geometris tetapi tidak nampak sebagai produksi masal yang masinal. Berhubung dengan karakteristik di atas dapat disimpulkan bahwa koleksi mainan anak adalah produk kriya, karena:

1. produk itu unik
2. produk itu dibuat dari bahan alamiah

3. produk itu mengandalkan pada kecanggihan tangan
4. produk itu mempunyai fungsi (yaitu sebagai mainan).

Nah setelah ini pertanyaan pun berlanjut, jadi apa yang membedakan produk itu seni, desain atau kriya? Apakah betul kalau suatu karya itu mempunyai karakteristik seperti di atas, lantas bisa dikategorikan kedalam kriya? Atau lebih tepatnya apakah definisi tentang kriya dapat disusun berdasarkan kriteria di atas?

Perbedaan ini tidak mudah dijawab. Kriteria *Craft* (Kriya) menurut C. Frayling mengalami perubahan, kalau pada tahun lima puluhan definisi *craft* kira-kira dapat dibentuk berdasarkan karakteristik sebagai berikut:

- *crafts must be functional*
- *crafts must be made of natural materials, preferably in beige;*
- *crafts must be the work of one person, perhaps featuring visible thumb-prints of surface imperfections to prove it;*
- *crafts must be the embodiment of a traditional design (unless of a musical instrument);*
- *crafts must be in the 'artisan' rather than the 'the fine art tradition';*
- *crafts must be rural products;*
- *crafts must be untouched by fashion;*
- *crafts must be easily understood;*
- *crafts must last, like a brogue shoe or a fine tweed;*
- *crafts must be affordable;*
- *above all, crafts must provide a solace, in rapidly changing world.*

Tetapi setelah tahun tujuh puluhan setiap orang yang mengunjungi pameran kriya akan bergumam bahwa ternyata:

- *crafts can be made with machines and maybe even by them if numerically controlled technology goes on improving;*
- *crafts can be made with synthetic materials, in all colours of the rainbow;*
- *crafts can be non functional and may even conform to the American Customs and Excise definition of art that it must be 'totally useless';*
- *crafts can be made in limited production;*
- *crafts can be designed by one person and made by another*
- *crafts can provide designed prototypes for industry;*
- *crafts can be made in towns and usually are;*
- *crafts can be high fashion and still be well-made, although they need not to be;*
- *crafts can use ideas borrowed from the fine arts of painting and sculpture;*
- *crafts can be transient (persinggahan);*
- *crafts can be very expensive indeed.*

Above all, the role of crafts is to provide a challenge often by means of an ironic statement about traditional nations of the crafts.

Apa yang diutarakan oleh Frayling tidak hanya berlaku di Inggris saja, gejala ini nampak di mana-mana. Pada pameran kriya di Jakarta mahasiswa-mahasiswa IKJ

memamerkan karya kriya lain bahan alam kayu yang mungkin dapat diproduksi oleh mesin, fungsinya pun tidak spesifik seperti kriya tradisional tidak sedikit karya-karya yang kepatung-patungan.



Beberapa produk kriya kayu, berfungsi dekoratif



Beberapa produk kriya keramik yang cenderung bukan fungsi yang diutamakan tetapi nilai estetik (seni)

Apakah hal ini hanya berlaku pada kriya saja; ternyata tidak, batasan mana yang disebut dengan seni Murni semakin sulit; seni 'Happening', seni konseptual, seni kinetis, seni optic... dan seni yang memanfaatkan prinsip sains dan teknologi sulit digolongkan menurut definisi klasik seni lukis atau seni patung.

Dalam hal desain pun demikian halnya, C. Jones; C. Alexander; B. Lawson, B. Archer mempermasalahkan desain dari sudut metoda. Bahwa pendekatan tradisional dalam desain yang menekankan pada intuisi, keterampilan dan kepekaan estetis dari si desaignernya tidak lagi dapat dipercaya untuk memecahkan masalah-masalah dunia yang semakin lama semakin kompleks. Argumentasinya adalah bahwa betapapun hebatnya kepakaran desainer, kemampuan mereka masih terbatas pada kemampuan yang ada pada dirinya saja padahal permasalahan manusia dewasa ini begitu bervariasi. Kualitas desain tidak lagi diukur dari orisinalitas dan daya kreatifitas kesenian si designer untuk menampilkan karya, tapi dari penalarannya untuk menguraikan, menganalisis masalah yang terlibat dalam masalah desain yang dihadapi, kemudian mengambil keputusan yang terbaik. C. Jones dalam bukunya '*Design Method*' mengulas pendekatan desain modern yang menekankan pada pengolahan

informasi dengan cara – cara yang rasional. Cara ini berbeda dengan pendekatan ‘*craft*’ atau kriya yang walaupun dapat menghasilkan karya-karya unik dan menakjubkan tapi pendekatannya lebih berdasarkan pada intuisi pribadi si pencipta.

Gerakan di atas bukannya diterima begitu saja oleh masyarakat desain, kritik-kritik dari mereka yang berpijak pada estetika menganggap gerakan ‘metodologi’ itu mengelabui ‘nature’ dari desain yang intuitif dan ‘tacit’ (tidak dapat diterangkan). Bagaimanapun juga sejak tahun lima puluhan muncul berbagai aliran dalam desain, seperti: Fungsionalisme, behaviorisme, postmodernism, user participation, dengan kriterianya masing-masing. Dalam kenyataannya apa yang tidak dibenarkan oleh suatu aliran justru dimunculkan sebagai ‘keunggulan’. Di Jerman Barat, disatu pihak terdapat aliran fungsionalisme yang ditandai oleh cirri-cirinya yang cermat, efisien, andal tidak mengandung unsure dekoratif; desainer-desainer yang dikategorikan kedalam kelompok ini misalnya; Dieter Ram, Erich Slany dan lulusan sekolah tinggi desain Ulm (yang sudah di tutup tahun 1963) seperti Herbert Lindinger, Alexander Neumeister di pihak lain ada gerakan desain yang dipengaruhi oleh mamphisnya Ettore Sottsass seperti: Frogdesain dan Phoenix Design yang masing-masing dipelopori oleh Hartmut eslinger dan Tom Schonherr. Kelompok ini bersama dengan Luigi Colani membawakan filsafat baru dalam mendesain yang menekankan pada : ‘Human Scale, tactile values dan anthropomorphism’.

Dalam kaitannya dengan kriya, permasalahan yang dihadapi oleh kriya seolah-olah mendua (ambiguous). Kriya adalah seni bila dilihat unsure individuasi yang menonjol dalam proses kreasinya. Sementara itu apabila produk-produk fungsional seperti: jewelry, keramik vas, kursi, maka produk-produk kriya tersebut adalah desain produk. Elemen desain seperti: garis, bidang, warna, tekstur, ditambah dengan factor bahan, teknik pembuatan merupakan elemn-elemen dasar (mentah) yang harus disusun menjadi suatu kesatuan yang disebut desain.

Bila kita simak perjalanan sejarah industri diberbagai Negara, seperti: Jepang, Skandinavia, Inggris, Jerman Barat, AS, Perancis, umumnya perjalanan industrinya dimulai dengan rasionalisasi kerajinan tangan (*craft*), yakni bagaimana memproduksi benda yang dibuat dengan kecermatan, keterampilan, kehalusan dan kespesifikan buatan tangan itu menjadi produk yang dapat dilipatgandakan tapi hasilnya sama.

Upaya rasionalisasi itu artinya ditempuh dengan cara-cara evolusi sebagai berikut:

1. Mempelajari proses membuat produk kriya itu, dengan memilah-milahkannya ke dalam metoda-metoda kerja sesuai dengan hirarki dan tingkat kesulitannya dan kemudian dibuat prosedur kerja yang efisien. Dengan cara ini maka tingkat keahlian pengrajin dimanfaatkan secara optimal.
2. Masih dalam kaitan dengan cara pertama, hanya bedanya adalah menambahkan bantuan mesin dalam mengerjakan berbagai komponen. Namun perakitan masih dikerjakan dengan cara manual.
3. Mekanisme. Dalam proses ini maka seluruh komponen dikerjakan dengan bantuan mesin/alat. Tentu konsekuensi dari cara ini adalah bahwa desain dari produk harus menyesuaikan pada keterbatasan proses mekanisme, sekalipun begirru pada awal-awal mekanisasi, produser masih berupaya mengahdirkan cirri-ciri tangan dalam desainnya.



Produk kriya keramik sebagai media ekspresi seni, fungsi dekoratif yang diutamakan.

Usaha rasionalisasi proses *manufacturing* di atas mula-mula memang terbatas pada skala kecil untuk memenuhi tuntutan kebutuhan, tapi lama kelamaan rasionalisasi itu berubah bagaimana meluaskan pasar, tanpa harus memberhentikan produksi apabila tidak ada permintaan.

Sepanjang menyangkut kriya yang bekerjanya menekankan pada keunggulan apa-apa yang dapat dimanifestasikan oleh tangan yang keindahan produknya sangat bergantung pada si seniman, maka perubahan yang memecah 'pendekatan totalitas' ke arah pendekatan sistematis merupakan simpangan pertama dari mata rantai kriya ke desain

Proses mata rantai dari *craft* hingga ke desain produk itu membutuhkan waktu kurang lebih selama 2 abad. Dalam perjalanan itu malah *craftsmanship* dan *workmanship* selalu menjadi topik perdebatan, apakah mungkin mempertahankan mutu *craftsmanship* dari seorang pakar apabila pasar menuntut selera yang mungkin lain dari kebolehan pakar tersebut?

Kriyawan layaknya seniman mempunyai kedudukan terhormat di lingkungan arsitokrasi prancis, karya mereka mendikte citra rasa dan selera keluarga-keluarga kerajaan dan bahkan hasil-hasil seni dipertaruhkan sebagai puncak-puncak prestasi. Charles Le brun misalnya lebih dari seorang seniman/arsitek 'keraton' dipercayai untuk menentukan desain-desain permadani, mebel dan seni-seni kriya dari metal yang dibuat oleh perusahaan milik keraton di Gobelins.

Kadaan semacam itu hampir berlaku umum di berbagai Negara-negara kerajaan dan berubah seiring dengan perubahan jaman yang menjurus ke arah demokratisasi dan liberalisasi.

Di Inggris yang sering disebut sebagai pusat lahirnya revolusi industri, demokratisasi dan liberalisasi itu merupakan pergeseran peranan dari patronase kerajaan ke arah swasta. Hak-hak swasta tentang pemupukan modal, kebebasan berusaha dan mencari keuntungan dikukuhkan oleh keputusan parlemen. Pihak-pihak inilah yang kemudian memprakarsai pengembangan-oengembangan teknologi mesin-mesin untuk industri. Pengaruhnya terhadap kriya besar sekali terutama perpindahan kerja dari tangan ke mesin; kedua tentang 'trademark'.

Nama-nama produsen produk kriya seperti: Chippendale, Wedgwood, Boulton yang memproduksi mebel, pecah belah dan produk kriya dari metal adalah nama-nama pemilik perusahaan dan bukan nama senimannya, sebagaimana lazimnya.

Motivasi pengusaha swasta lebih pada perluasan pasar daripada menggantungkan kualitas *craftsmanship* kriyawan, ini berarti kriyawan harus menyesuaikan dengan mesin dan target kuantitas.

Gejala-gejala kompetisi pasar yang sudah dirasakan sejak jaman Gilda mencapai puncaknya setelah revolusi industri.

Penemuan-penemuan proses pengecoran, mesin-mesin untuk stamping, moulting, plating, veneering dan berbagai mesin-mesin produksi dengan tingkat kecermatan yang baik jelas ditujukan untuk mengganti pekerjaan tangan yang lamban.

Mekanisme berarti standarisasi juga berarti pembagian pekerjaan (buruh) dalam proses produksi, untuk itu setiap gagasan produk yang akan dimanfaatkan harus bisa diuraikan sesuai dengan alur dan aliran produksi. Penyederhanaan bentuk harus dipikirkan, pertama untuk menyesuaikan dengan kemampuan mesin, kedua untuk menghindari kegagalan. Masalah yang timbul adalah bagaimana memproduksi dalam jumlah besar tapi produknya tetap eksklusif. Dari sini kemudian timbullah fenomena baru yaitu memisahkan fungsi fisik produk disatu pihak dengan ornament di pihak lain.

Adalah William Morris yang terdidik sebagai arsitek orang yang pertama mengkritik produksi mesin:

“it is not this or that tangible steel or brass machine which we want to get rid of, but the great intangible machine of commercial tyranny which oppress the lives of all of us.....”

Karena pembagian pekerjaan itu telah menggeser keahlian (tangan) manusia yang akibatnya tidak lebih dari desain-desain ornament yang serampangan, tidak ada kesatuan yang padu antara ornament, bentuk dan fungsi.

Sebagai seorang yang berpengaruh Morris mencanangkan gerakan “art and Crafts” suatu gerakan memerangi “krisis hati nurani” yang pada intinya ingin memadukan aspek estetika yang bersumber pada hati nurani dengan aspek fisik (pelaksanaan) tanpa harus merugikan satu sama lain.

Kehadiran mesin diterima sebagai kenyataan dari proses perkembangan namun sebaliknya mesin harus dapat menampung aspirasi estetis.

Dalam kaitannya dengan hubungan antara desain dan kriya , gerakan ini penting. Apabila kita kaji pengikut-pengikut dari gerakan ini pada umumnya arsitek yang juga memiliki studio dan industri, jelas latar belakang pendidikan mereka adalah desain yang mempengaruhi cara-cara berbeda dengan kriawan dalam memecahkan masalah. Kalau kemudian mereka yakin bahwa unsure ‘tangan’ memiliki sesuatu yang khusus yang tidak mungkin diungkapkan dengan cara lain. Disamping itu gerakan ini jugalah yang membentuk organisasi profesi dan Sekolah Seni dan Kriya di Inggris. Bentuk organisasi profesi maupun institusi pendidikan yang lahir dari

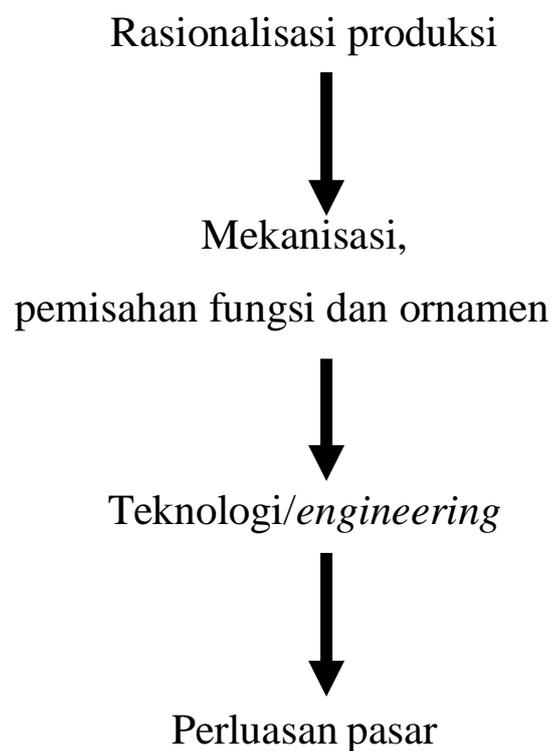
gerakan ini, begitu kuat, sehingga dijadikan model bagi pendirian lembaga-lembaga sejenis di Negara-negara lain pada masa selanjutnya.

Di umumnya Negara Skandinavia permasalahan yang memisahkan antara kriya dan desain produk baru terjadi setelah perang dunia kedua. Berbeda dengan di Inggris, yang karena kondisi geografis Negara Skandinavia di belahan utara yang dengan itu seolah-olah ‘memaksa’ manusianya harus terampil membuat artifak apapun bagi kebutuhan pribadinya.

Kasus Skandinavia merupakan kasus yang khusus, apabila desain produk dinegara-negara industri identik dengan produk yang dikerjakan oleh mesin, justru di Denmark keunggulan tangan dipertahankan sebagai “competitive edge”. Ternyata rasionalisasi kriya di umumnya Negara Skandinavia tidak menimbulkan simpangan. Penemuan-penemuan material baru untuk produk industri teknologi manufacturing telah mendorong diversifikasi produk-produk industri yang baru, ditambah dengan penemuan prinsip listrik yang dapat diaplikasikan untuk produk-produk guna kebutuhan sehari-hari menjadikan masalah produk semakin kompleks. Upaya mendekati produksi dengan mengandalkan workmanship dan craftsmanship untuk produk industri-industri masih berbekas seperti misalnya pada produk mobil buatan awal-awal abad 20 karena produk-produk semacam ini mahal sehingga harus mempunyai ‘image’ mewah. Namun perkembangan baru yang menekankan pada aspek fungsi, kemudahan dalam memproduksi, muncul untuk produk-produk alat rumah tangga seperti: Kipas angin, ketel uap, setrika listrik dan lain-lain. Elemen dekoratif dan ornament hamper menghilang. Dalam sejarah gejala baru itu merupakan langkah dari zaman ‘machine art’ kearah ‘fungsionalisme’. Percaturan mengenai seni dan kriya di satu pihak, dengan desain (arsitektur) dipihak lain mulai muncul.

Sejak industri mampu memproduksi tulang-tulang baja dan lembaran-lembaran gelas yang plastik secara prefabrikasi percaturan mengenai gaya dan ornament dalam arsitektur mereka; masalah yang mereka hadapi bergeser kearah pertimbangan ekonomi dan efisiensi dalam perhitungan penggunaan material. Kepastian material baru yang memungkinkan dibentuk sesuai dengan keinginan arsitek telah membawa perubahan pandangan baru tentang konsep desain ruang. Obsesi untuk menghadirkan bentuk-bentuk yang lebih organis, lebih konstruktif dicapai dengan cara mempelajari sifat-sifat material, karakteristik perwujudan structural dan konstruktif dari alam.

Jika ditelaah secara seksama dari uraian di atas, ada persimpangan antara kriya dan desain produk yang dulu-dulunya merupakan satu mata rantai secara kronologis disebabkan oleh:



Masing-masing tahapan perkembangan di atas membawa implikasinya sendiri-sendiri, rasionalisasi produksi misalnya membawa implikasi terhadap spesialisasi, klasifikasi pekerja dan seterusnya. Sekalipun implikasi-implikasi tersebut lebih bersifat sosial ekonomis, namun sudut desainer produk yang bertugas memecahkan masalah desain, implikasi-implikasi tersebut merupakan aspek-aspek desain yang harus dikaji.

Implikasi	Rasionalisasi produksi	Mekanisasi	Teknologi	Marketing
<ul style="list-style-type: none"> - Fine Art - Applied Art 	<ul style="list-style-type: none"> - Spesialisasi - Spesifikasi - Model dan prototip - Batch 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk dasar - Material - Ornamen Dan elemen estetis yang di terapkan - Standardisasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Fungsi - Ergonomi - Pengujian - Pengukuran 	<ul style="list-style-type: none"> - Segmentasi Konsumen - Promosi - Selera - Comparative Advantage - Globalisasi



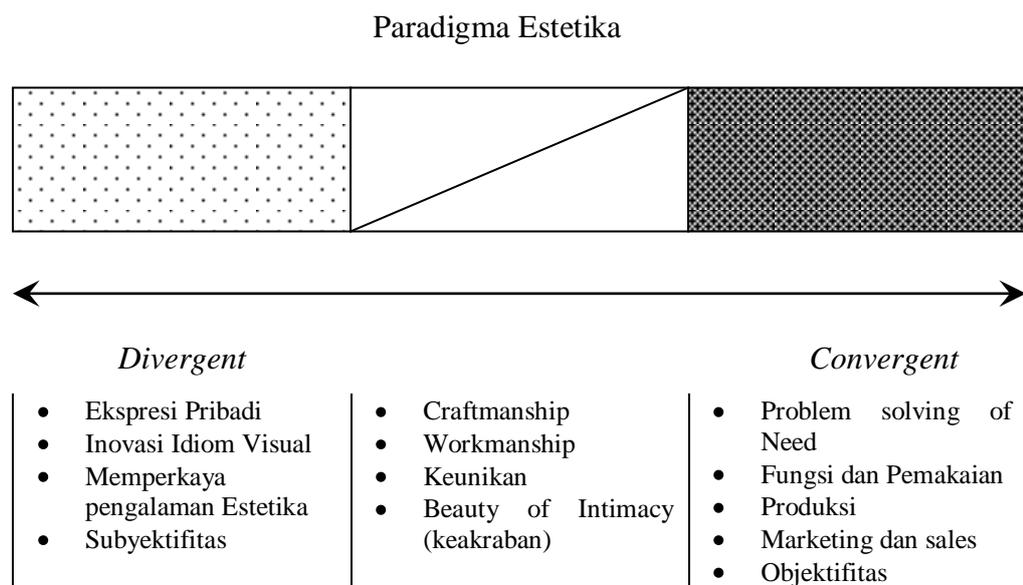
Produk keramik yang cenderung skulptural

Desain-desain lampion kertas yang secara tradisional telah dibuat di Jepang, oleh Isamu Noguchi dikembangkan ke berbagai bentuk (desain) yang skulptural kesannya. Sekalipun produk-produk tersebut masih dibuat dengan proses tangan dan diberi sertifikat atas nama desainernya, tapi produk itu tetap produk industri. Di sisi lain kita melihat berbagai karya kriya yang diciptakan hanya satu-santuny. Tentu si kriawan yang menciptakankarya-karya tersebut melakukan proses desain karena mereka menata seluruh elemen visual yang dimiliki oleh material-material tersebut

kedalam suatu komposisi yang terpadu. Disebut mendesain karena sebelum mewujudkan hasil akhir yang dituju, mereka menggunakan perantara yaitu apa yang disebut dengan model.

Dalam posisi semacam ini saya berpendapat bahwa antara kriya dan desain produk memang terdapat perbedaan mendasar yang melandasi epistemologinya masing-masing. Karena adanya perbedaan itu kita bisa menurunkan aspek-aspek desain dalam produk kriya.

Diagram di bawah ini kiranya dapat membantu memperjelas perbedaan, sekaligus mengarahkan usaha kita untuk melihat aspek-aspek tersebut lebih jelas.



Sumber: Imam Buchori (1997)

Dengan diagram di atas, secara tidak langsung saya membedakan dua pengertian desain. Pengertian pertama desain sebagai kegiatan yang ciri-cirinya menata, dan kedua desain sebagai cabang ilmu pengetahuan. Maka apabila saya mengatakan kriyawan yang membuat satu buah karya saja juga melakukan proses desain, karena ia menata elemen yang menyebabkan terjadinya konfigurasi, tapi tidak dengan sendirinya ia disebut disainer. Sedangkan kriyawan yang mendesain karyanya untuk diduplikasikan ia melakukan proses desain berdasarkan aspek-aspek desain. Adapun besar atau kecilnya atau macam dan aspek apa saja terlibat bergantung pada 'nature' dari produk itu. Produk-produk kriya seperti : perabot rumah tangga, perabot dapur atau produk kerajinan yang dibuat dalam jumlah banyak bagaimanapun juga harus mempertimbangkan aspek-aspek non seni lebih besar

daripada produk kriya yang dibuat untuk jumlah kecil. Maka apabila kita harus memerinci aspek-aspek desain apa saja yang terlibat dalam produk kriya yang perlu kita perhatikan adalah factor :

1. *Nature* dan pada produk itu sendiri.
2. Faktor Besaran. Semakin besar jumlah yang diproduksi, semakin besar factor-factor ekonomis dan terlibat yang pada gilirannya akan mempengaruhi 'kebebasan' penciptaan. Produk akan disebut sebagai desain produk apabila dalam metodologinya lebih memperhatikan masalahnya daripada produk akhirnya, sedangkan sebaliknya, produk disebut semakin 'craft' bila dalam prosesnya memberikan kebebasan pencipta sebelum faktor lain diperhatikan.
3. Faktor Pemakai, semakin besar tuntutan pemakai akan fungsi, semakin besar aspek-aspek desain. Implikasinya adalah ergonomis, selera.
4. Faktor Pembuat. Dalam masyarakat kriya terdapat dua golongan yaitu seniman kriya (*artist craftsmen*) dan desainer kriya (*designer craftsmen*). Dalam kaitannya dengan topic yang dibicarakan, maka desainer kriya lebih beranjak pada masalah (aspek-aspek desain), sedangkan seniman kriya pada aspek-aspek seninya.
5. Faktor Material. Dalam desain, unsure material tidak saja diperhatikan hanya dari sudut visualnya saja. Kekuatan, struktur bentukan, pemeliharaan, dan tingkat kemudahan untuk dimanufakturkan seringkali menentukan produk kriya seperti perabot rotan harus memperhatikan unsure ini.
6. Faktor Pembuatan/Produksi. Pada prinsipnya ada 3 macam cara produksi : Pertama, 'Job Order' yaitu sistem bekerja yang merampungkan pekerjaan mulai dari tahap awal sampai akhir ditangani per kasus. Kedua, sistem 'Batch' yang memecah-mecah pekerjaan ke dalam bagian sesuai dengan komponen-komponen yang ada, kemudian merakitkan komponen tersebut menjadi produk. Dan ketiga, system otomatis. Produk-produk kriya terbanyak dilaksanakan dengan system 'Job Order' dan teknik tangan. Sedangkan industri kerajinan adakalanya melangkah ke system 'Batch' bahkan menggunakan kombinasi peralatan masinal dengan teknik tangan bersamaan. Aspek-aspek desain yang dipertimbangkan di sini adalah karakteristik dari system produksi harus tercermin pada produk tersebut.
7. Faktor peralatan. Dalam dunia kriya peralatan mempunyai fungsi spesifik seolah-olah menyatu dengan virtuositas tangan si pembuat. Terkadang

diciptakan peralatan khusus untuk mencapai keunikan bentuk, sedangkan dalam pendekatan desain produk peralatan ditentukan untuk mencapai efisiensi dan efektifitas. Aspek desain dalam hal peralatan akan muncul pada produk kriya seperti ditemui dalam pembuatan 'pewter' misalnya.

Latihan

Jawablah semua pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan benar.

1. Sebutkan dan jelaskan 7 (tujuh) faktor dalam kriya yang sangat berkaitan dengan aspek desain.
2. Gambarkan bagan paradigma estetika dalam kriya, seni dan desain. Berilah penjelasan secara singkat.

Rangkuman

Kriyawan adalah orang yang produktif berkarya kriya. Kriyawan layaknya seniman mempunyai kebebasan menginterpretasikan material dan teknik berdasarkan dorongan subyektifitasnya dalam menghasilkan karya, sedangkan desain produk mengenyampingkan terlebih dahulu subyektivitasnya . Dia (desain) memperinci, memberikan permasalahan yang dihadapi dan baru setelah mengetahui daerah permasalahannya dengan virtuositasnya ia menginterpretasikan bentuk yang terlayak atau terindah sesuai dengan fungsi produk dan misi praktis lain yang diembannya.

Produk kriya Indonesia diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

1. kriya tradisional yang konteksnya budaya,
2. kriya yang dibuat berdasarkan konteks agama dan kepercayaan;
3. kriya yang biasa disebut dengan kerajinan Rakyat;
4. dan kriya yang disebut atau dibuat oleh seniman dan desainer.

Proses mata rantai dari *craft* hingga ke desain produk itu membutuhkan waktu kurang lebih selama 2 abad. Dalam perjalanan itu malah *craftsmanship* dan *workmanship* selalu menjadi topik perdebatan, apakah mungkin mempertahankan mutu *craftsmanship* dari seorang pakar apabila pasar menuntut selera yang mungkin lain dari kebolehan pakar tersebut?

Kriyawan layaknya seniman mempunyai kedudukan terhormat di lingkungan arsitokrasi prancis, karya mereka mendikte citra rasa dan selera keluarga-keluarga kerajaan dan bahkan hasil-hasil seni dipertaruhkan sebagai puncak-puncak prestasi. Charles Le brun misalnya lebih dari seorang seniman/arsitek 'keraton' dipercayai

untuk menentukan desain-desain permadani, mebel dan seni-seni kriya dari metal yang dibuat oleh perusahaan milik keraton di Gobelins.

Penyebab adanya persimpangan antara kriya dan desain produk yang merupakan satu mata rantai yaitu: Rasionalisasi produksi → Mekanisasi-pemisahan fungsi dan ornamen → Teknologi/engineering → Perluasan pasar →

Diagram paradigma estetis antara, seni, kriya dan desain.

<i>Divergent</i>		<i>Convergent</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Senirupa • Ekspresi Pribadi • Inovasi Idiom Visual • Memperkaya pengalaman Estetika • Subyektifitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Kriya • Craftmanship • Workmanship • Keunikan • Beauty of Intimacy (keakraban) 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain • Problem solving of Need • Fungsi dan Pemakaian • Produksi • Marketing dan sales • Objektifitas

Tes Formatif

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat.

1. Perbedaan mendasar antara kria dan desain dalam seni kerajinan yaitu
 - a. perbedaan istilah
 - b. aspek dorongan penciptaan
 - c. pengaruh model yang digunakan
 - d. aspek harga jual

2. Desain modern yang ditekankan pada pengolahan informasi dengan cara-cara yang rasional merupakan pernyataan yang dikemukakan oleh
 - a. C. Jones
 - b. Herbert Lindinger
 - c. Luigi Colani
 - d. Design Method

3. Desain pada masa perkembangannya dianggap sebagai bidang yang mengutamakan satu hal, yaitu kecuali
 - a. permintaan pasar

- b. nilai fungsi pemakaian
 - c. efektivitas produksi
 - d. kepuasan penciptaan
4. William Morris mencanangkan gerakan yang memadukan aspek estetika dan aspek fisik tanpa merugikan satu sama lain, dicanangkan dengan nama gerakan
- a. krisis hati nurani
 - b. "art and crafts"
 - c. *Competitive edge*
 - d. *Machinery art*
5. Salah satu produk desain yang dibuat berdasarkan konsep efektivitas produksi massal adalah, kecuali ...
- a. seragam sekolah
 - b. Mobil Ferarri edisi terbatas
 - c. genting rumah
 - d. gulungan kain tekstil
6. Istilah purwarupa dalam dunia desain adalah alih bahasa dari kata
- a. *product sample*
 - b. *prototype*
 - c. *pilot project*
 - d. *core product*
7. Berikut ini merupakan aspek-aspek desain secara convergent, kecuali ...
- a. pemecahan masalah dalam kebutuhan
 - b. *function of use*
 - c. pemasaran dan penjualan
 - d. *individual expression*
8. Dalam desain, prinsip produksi dibagi ke dalam beberapa macam prinsip. Pilih yang tidak termasuk ke dalam prinsip ini.
- a. *Job Order*
 - b. *System Otomatis*

- c. *Machinery Production*
 - d. *Batch*
9. Klasifikasi produk kria Indonesia adalah sebagai berikut, kecuali
- a. *cultural-tradition craft*
 - b. *spiritual-religious craft*
 - c. *craftmanship product*
 - d. *community craft*
10. Aspek perluasan pasar sangat diperlukan dalam menyiasati lingkungan usaha yang berubah terutama untuk menghadapi permasalahan
- a. keterbatasan sumberdaya produksi
 - b. terhentinya kegiatan produksi akibat menurunnya jumlah permintaan
 - c. permodalan yang besar
 - d. perubahan iklim ekonomi dan politik dalam bauran pemasaran

Balikan dan Tindak Lanjut

Periksalah hasil jawaban Saudara dengan kunci jawaban Tes Formatif Kegiatan Belajar ini yang ada pada bagian belakang modul ini. Hitunglah jawaban yang benar, kemudian gunakan rumus berikut, untuk mengetahui tingkat penguasaan Saudara terhadap materi kegiatan belajar ini.

Rumus:

$$\text{Tingkat Penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{10} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan:

90% - 100% = Baik Sekali

80% - 89% = Baik

70% - 79% = Cukup

- 69% = Kurang

Kalau Saudara mencapai tingkat penguasaan 80% ke atas, Saudara dapat meneruskan dengan kegiatan belajar berikutnya. Jika tingkat penguasaan Saudara masih di bawah 80%, Saudara harus mengulang kembali kegiatan belajar ini, terutama yang belum dikuasai dengan baik.

Daftar Pustaka

- Ganda Prawira, Nanang. 2006. Pendidikan Sen Rupa PGSD. Bandung: Jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI
- Kempers, Bernet. 1959. *Ancient Indoensian Art*. Amsterdam : van der Peet
- Holt, Claire. 1967. *Art in Indonesia : Continuities and Change*. New York : Cornell University Press
- Hoop, A.N.J. Th. A Th. Van der. 1949. *Indonesische Siermotieven*. Bandung, etc, : A.C.NIX
- Koentjaraningrat. 1983. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta : Djambatan
- Sartono Kartodirjo. 1977. *Sejarah Nasional Indoensia*. Jakarta : PT. Grafitas,