

## Seni Kriya Kain Perca sebagai Media Pengembangan Kreativitas Mahasiswa

Fery Setyaningrum

Prgram Studi PGSD Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Email: fery.setyaningrum@pgsd.uad.ac.id

### Intisari

Artikel ini merupakan hasil penelitian yang membahas topik tentang pengembangan kreativitas mahasiswa dalam matakuliah Seni Budaya dan Keterampilan di Universitas Ahmad Dahlan (UAD), khususnya melalui media seni kriya kain perca. Dua aspek yang akan digali dari topik tersebut adalah mengenai (1) karakteristik dan (2) proses hingga hasil pembuatan medianya. Metode penelitian menggunakan pendekatan penelitian deskriptif-kualitatif, dengan subjek penelitiannya adalah sejumlah mahasiswa PGSD UAD yang mengikuti matakuliah Seni Budaya dan Keterampilan pada tahun 2017. Pengumpulan data menggunakan teknik pengamatan/observasi terkendali, wawancara, dan studi dokumen. Data dianalisis melalui tahapan reduksi, penyajian dan penarikan simpulan atau verifikasi data. Hasil penelitian ini adalah: (1) karya seni kain perca pada mahasiswa PGSD UAD memiliki unsur-unsur seni rupa dan prinsip desain yang lengkap, namun dalam posisi *low art*; (2) proses pembuatan dari awal hingga akhir produk lebih mengarah ke makna ekonomi-industri. Karya seni kain perca para mahasiswa ini lebih berfungsi praktis, sedangkan fungsi hiasan merupakan unsur pendukung saja.

**Kata kunci:** seni kriya, kain perca, pengembangan kreativitas, mahasiswa PGSD

### Abstract

*This article is the result of research that discusses the topic of developing student creativity in the subject of Cultural Arts and Skills at the Ahmad Dahlan University (UAD), particularly through patchwork craft art media. Two aspects that will be explored from this topic are (1) characteristics and (2) the process to the results of the media making. The research method used a descriptive-qualitative research approach, with the research subjects being a number of UAD PGSD students who took the Cultural Arts and Skills course in 2017. Data collection used controlled observation techniques, interviews, and document study. The data were analyzed through the stages of reduction, presentation and drawing conclusions or data verification. The results of this study are: (1) the patchwork artwork of PGSD UAD students has elements of fine art and complete design principles, but in a low art position; (2) the process of making from beginning to end of the product is more towards economic meaning-industry. The students' patchwork works are more practical, while the decoration function is only a supporting element.*

**Keywords:** craft art, patchwork, creativity development, PGSD students

## PENDAHULUAN

Seni kriya juga sering disebut dengan istilah *handycraft* dapat diartikan juga sebagai kerajinan tangan. Triyanto (2007) mendefinisikan bahwa seni kriya adalah aktivitas yang mengubah materi mentah dengan keterampilan yang dapat dipelajari sehingga menjadi produk yang telah ditetapkan sebelumnya.

Bastomi (2003) mengategorikan produk seni kriya berdasarkan makna yang tersirat, yaitu: (1) bermakna budaya, ialah barang-barang yang dibuat sebagai simbol suatu budaya, misalnya keris, samurai, pakaian adat, dan barang perabotan rumah tangga; (2) bermakna agama dan kepercayaan, yaitu barang-barang yang berbentuk topeng, arca, perahu, dengan menggunakan material atau medium yang mempunyai nilai spiritual dan berkualitas metafisis; (3) bermakna adat-istiadat setempat, barang-barang terapan yang dibuat oleh kriyawan mempunyai nilai guna praktis yang bersifat universal, namun dapat diversifikasi, dimodifikasi, bahkan diinovasi menjadi unik sesuai dengan kekhasan tradisi setempat; dan (4) bermakna ekonomi, yang mengarah pada industri. Barang-barang ini dibuat dengan tujuan untuk dijual belikan, misalnya peralatan rumah tangga dari rotan, bambu, perlengkapan interior dan busana.

Secara umum hasil karya seni kriya yang ada di pasaran sekarang ini memiliki beberapa fungsi, yaitu (1) sebagai dekorasi penghias ruang. Produk seni kriya ini merupakan benda yang diciptakan sebagai dekorasi atau pajangan seperti: topeng, ukiran kayu dan logam, keramik hias, miniatur dan lain sebagainya. (2) Sebagai benda terapan (fungsional). Selain difungsikan sebagai elemen penghias, karya seni kriya juga memiliki fungsi praktis. Seni kriya pada dasarnya mengutamakan fungsi, sedangkan hiasan merupakan unsur pendukung. Contoh: kursi dan meja, perabot dapur dan lain sebagainya. (3) Sebagai mainan, selain kedua fungsi yang ada, karya seni kriya juga memiliki fungsi sebagai benda mainan. Beberapa contoh karya seni kriya yang berfungsi sebagai benda mainan antara lain: mainan gangsing, yoyo, wayang, boneka dan lain sebagainya.

Penciptaan seni kerajinan menghasilkan barang yang inovatif. Hal ini dapat dilihat dengan beragamnya karya yang diciptakan sesuai dengan permintaan konsumen. Karena permintaan pasar yang memesan dalam skala

besar, maka proses penciptaan karya dibutuhkan alat-alat modern yang lebih efektif dan menghasilkan produksi yang mempunyai kualitas dan kuantitas yang baik. Seni kerajinan diciptakan untuk memudahkan kegiatan dalam memenuhi kebutuhan. Santoso (dalam Bastomi, 2003) menjelaskan bahwa seni kerajinan maupun kriya menjadi penting karena senantiasa diperlukan oleh masyarakat dan tetap akan selalu mengalami perkembangan sesuai dengan pesatnya perkembangan masyarakat.

Rondhi (2002:19) menyatakan bahwa karya seni adalah karya buatan manusia untuk diapresiasi oleh penonton. Ia menambahkan bahwa karya seni adalah benda buatan manusia yang mengandung banyak nilai misalnya nilai kegunaan, nilai ekonomi, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai historis, dan nilai keindahan. Berdasarkan dimensinya, karya seni rupa dapat dibagi menjadi dua yaitu: karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi.

Karya seni dua dimensi merupakan karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar seperti seni lukis, seni grafis, seni ilustrasi dan sebagainya sedangkan karya seni tiga dimensi merupakan karya seni rupa yang mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi, mempunyai volume, menempati suatu ruang, dan dapat dilihat dari berbagai arah, seperti seni patung, seni arsitektur dan sebagainya.

Berangkat dari paparan di atas, jelas nilai pentingnya pembelajaran seni kriya dalam pendidikan, khususnya pada kegiatan pembelajaran seni di sekolah. Seni Budaya dalam hal ini seni kriya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk karya seni murni dan terapan berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa.

Dalam mata pelajaran Seni Budaya, siswa melakukan interaksi terhadap karya seni atau benda-benda produk kerajinan dan teknologi yang ada di lingkungan siswa, dan kemudian berkreasi menciptakan berbagai karya seni atau produk kerajinan maupun produk teknologi, secara sistematis, sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif. Salah satu contoh karya seni budaya yang bisa diterapkan di SD adalah seni kriya.

Orientasi mata pelajaran Seni Budaya di SD adalah memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, konsepsi, sosial, estetis para siswa, pembuatan kriya untuk anak SD sebatas pada kriya yang sederhana yakni berupa keterampilan dalam memanfaatkan bahan-bahan bekas, misalnya kain perca, agar mempermudah anak dalam membuat karya, pengetahuan dan pembelajaran seni kriya dengan pemanfaatan bahan-bahan bekas untuk mahasiswa PGSD UAD menjadi penting, karena menjadi bekal para mahasiswa dan mahasiswi ketika lulus nanti, melihat asal daerah para mahasiswa dari berbagai macam kota dan kabupaten serta provinsi.

Penelitian tentang pembelajaran seni kriya pernah dilakukan oleh beberapa pihak. Sefmiwati (2016) fokus pada teknik pemodelan berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran seni kriya di SMP. Hasil dari penelitian ini adalah orientasi mata pelajaran Seni Budaya dapat memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, konsepsi, sosial, estetis, artistik dan kreativitas kepada siswa. Kemudian sebelumnya, penelitian Supriyenti tentang meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan mencetak dengan bahan alam di PAUD. Hasil penelitiannya menyatakan kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan berkembang dengan pesat.

Penelitian ini sendiri menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun informan atau subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGSD UAD. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas observasi, wawancara, dan studi dokumen. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara melihat secara langsung proses pembuatan karya seni kriya oleh Mahasiswa PGSD UAD pada matakuliah Seni Budaya dan Keterampilan. Hal-hal yang meliputi bahan dan teknik pembuatan didokumentasikan pada saat observasi langsung.

## **PEMBAHASAN**

### **Unsur Seni Rupa dan Prinsip Desain**

Unsur-unsur rupa yang pertama yakni tentang garis. Sebelum unsur rupa garis, ada yang memandang titik atau noktah (*spot*) sebagai unsur yang paling sederhana (Bates dalam Sunaryo, 2002) sebab unsur rupa garis

dihasilkan melalui rangkaian noktah. Kemudian, garis merupakan unsur rupa (*visual element*) yang paling sederhana setelah titik. Garis dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu garis yang nyata (*konkret*) dan garis maya (imajinatif). Garis nyata yaitu garis sebagai wujud konkret benar-benar nyata atau berwujud kehadirannya, misalnya garis yang menggambarkan batas keliling suatu benda. Garis maya (imajinatif) adalah garis yang secara visual tidak ada namun keberadaannya dapat kita pahami (Rondhi dan Sumartono, 2002). Dilihat dari bentuknya garis dapat dibedakan menjadi garis lurus, garis lengkung, garis tekuk, atau zigzag. Garis adalah unsur seni rupa yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetik. Ditinjau dari segi jenisnya, terdapat garis lurus, garis lengkung, dan garis tekuk atau zigzag (Sunaryo, 2002).

Kemudian untuk unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Raut dapat ditampilkan dengan kontur (Sunaryo, 2002). Dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut bersudut banyak, dan (4) raut tak beraturan (Wong dalam Sunaryo, 2002).

Warna merupakan unsur visual yang penting. Warna menjadikan mata kita melihat berbagai macam benda. Menurut Sahman (1993), warna mempunyai tiga aspek yaitu: jenis (*hue*), nilai (*value*), dan kekuatan (*intensity*). Jenis warna yaitu kualitas warna yang membedakan antara warna primer, sekunder, tersier, dan lain sebagainya. Kemudian tekstur (*texture*) atau barik, ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Setiap material atau bahan memiliki teksturnya masing-masing. Permukaan kulit kayu, batu atau marmer, kaca, tekstil, anyaman bambu, dan lain-lain, memiliki tekstur masing-masing yang khusus (Sunaryo, 2002).

Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang gelap (Sunaryo, 2002). Ruang (*space*) berarti sesuatu yang kosong yang memungkinkan untuk ditempati atau diisi dengan sebuah bentuk. Ruang terkait dengan

raut dan bentuk. Ruang *pictorial* adalah ruang yang bersifat maya atau ilusif karena karena dalam karya dua dimensi ruang tersebut kenyataannya tidak ada, sedangkan ruang fisik adalah ruang aktual yang letaknya berdampingan dengan bentuk-bentuk tiga dimensional (Lowry dalam Rondhi, 2002).

Konsep komposisi menjadi penting untuk memecahkan dan menganalisis karya hasil dokumentasi karya penelitian, komposisi dalam seni rupa terdiri dari kesatuan, keserasian, dominasi, keseimbangan, kesebandingan. Kesatuan menurut Gie (dalam Alfauzani, 2008 ), berarti setiap unsur dalam sebuah karya seni adalah perlu bagi terciptanya nilai karya seni dan karya tersebut tidak memuat unsur-unsur yang tidak perlu dan unsur yang hadir tersebut harus saling mendukung, memerlukan, menanggapi, dan menuntut setiap unsur yang lainnya. Kesatuan (*unity*) menurut Sunaryo (2002) merupakan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan.

Keserasian (*harmony*) merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antarbagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna- warna, dan tekstur. Semuanya berada pada kesatupaduan untuk memperoleh suatu tujuan atau makna (Sunaryo, 2002:).

Irama (*ritme*) menurut Djelantik (dalam Sunaryo, 2002) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian- bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata. Terulangnya sesuai secara teratur memberi kesan keterkaitan peristiwa, oleh hukum, sesuatu yang ditaati, sesuatu yang berdisiplin. Irama yang diciptakan dalam sebuah karya seni dimaksudkan untuk memperoleh efek gerak ritmis, menghindarkan kemonotonan dan memberikan kesan keutuhan yang kuat (Djelantik dalam Alfauzani, 2008).

Dominasi merupakan pengaturan bagian atau bagian yang menguasai-

nya dalam suatu susunan agar menjadi pusat perhatian dan tekanan. Dominasi menjadi bagian yang penting atau utama dalam suatu susunan secara keseluruhan. Dominasi disebut juga *center of interest*/pusat perhatian. Dominasi menurut Sunaryo (2002) adalah pengaturan perantautan menonjol bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan, karena itu menjadi bagian penting dan yang diutamakan. Bagian yang tidak mengambil peran disebut subordinasi.

Keseimbangan (*balance*) menurut Sunaryo (2002) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan “bobot” akibat “gaya berat” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, sebaliknya, keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi. Keseimbangan (*balance*) berhubungan dengan pengaturan unsur-unsur visual agar terjadi suasana yang seimbang. Ada beberapa bentuk keseimbangan yaitu keseimbangan setangkup (simetris), keseimbangan tak setangkup (asimetris), dan keseimbangan memancar (radial) (Gie dalam Alfauzani, 2008).

Proporsi menurut Syakir dan Mujiyono (2007) adalah aspek kesebandingan yaitu hubungan ukuran antarbagian satu dengan bagian lainnya, serta bagian serta kesatuan secara keseluruhannya. Kesebandingan atau proporsi (*proportion*), berarti hubungan antarbagian atau antarbagian terhadap keseluruhannya. Pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran, yakni besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Selain itu, kesebandingan juga menunjukkan pertautan ukuran antara suatu suatu obyek atau bagian dengan bagian yang mengelilinginya. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar tercapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002).

Berdasarkan rangkaian konsep mengenai prinsip desain dalam seni rupa di atas dapat ditarik simpulan mengenai pentingnya aspek yang ada dalam prinsip-prinsip desain rupa karena tiap aspek dalam desain rupa itu saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain dalam rangka untuk memperoleh

dan terciptanya kreativitas karya yang indah.

Kreativitas seni rupa adalah kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang dan memadukan sesuatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi suatu karya senirupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya (Sumanto, 2005).

Terkait unsur-unsur seni rupa berupa titik garis, sudah pasti dalam karya tersebut memiliki garis. Garis yang terjadi pada karya kriya ini adalah garis nyata. Kemudian detail garis yang terjadi, ada menjadi garis lurus, garis lengkung, garis tekuk, atau zigzag, hal ini sesuai dengan konsep milik Sunaryo. Berikut adalah detail raut yang dihasilkan beberapa karya kriya para mahasiswa PGSD UAD; (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut bersudut banyak, dan (4) raut tak beraturan, Warna yang ada juga berbagai macam meliputi warna primer, sekunder, tersier, dan lain sebagainya. Untuk teksturnya, karena karya yang dibuat adalah berasal dari kain perca, maka tekstur yang ada adalah memiliki tekstur yang halus pada permukaannya.



Contoh hasil seni kriya mahasiswa UAD

Pada karya kriya yang dihasilkan memiliki gelap terang dan memiliki ruang tentunya, gelap terang terjadi dengan intensitas yang berbeda-beda satu dengan yang lain, kemudian untuk ruang pada setiap karya pasti memiliki ruang karena karya yang dibuat adalah karya kriya, yang memiliki

fungsi guna, sehingga karya yang dibentuk bervolume. Untuk Prinsip desain, pada karya kriya ini memiliki prinsip desain yang lengkap namun tingkatannya tidak begitu menggunakan detail prinsip desain dalam seni rupa. Salah satu contoh hasil seni kriya mahasiswa UAD ini adalah bunga, vas bunga, *roll cake*, amplop, buah, boneka tangan, sebagaimana nampak pada foto di atas.

Kesimpulannya pada karya seni kain perca yang dibuat oleh mahasiswa PGSD UAD memiliki unsur-unsur seni rupa dan prinsip desain yang lengkap, namun kenyataannya dalam posisi *low art* karena karya yang dibuat adalah kriya sehingga lebih banyak menggunakan nilai guna, bukan dari nilai estetikanya. Ini sejalan dengan Triyanto (2007) yang menyatakan seni kriya adalah aktivitas yang mengubah materi mentah dengan keterampilan yang dapat dipelajari sehingga menjadi produk yang telah ditetapkan sebelumnya, Kemudian dihubungkan dengan kondisi lapangan pada terciptanya seni kriya mahasiswa membuat dari awal, mencari bahan kain perca dahulu kemudian diolah dan diproses hingga hasil akhir selesai.

Kemudian analisis selanjutnya, dapat dilihat bahwa karya yang terbuat bermakna ekonomi, yang mengarah pada industri. Barang-barang dibuat dengan tujuan untuk dijual belikan, misalnya karya kain perca itu menjadi tempat bulpoin dan lain-lain. Secara umum hasil karya seni kriya yang ada memiliki beberapa fungsi, yaitu (1) sebagai dekorasi penghias ruang. Produk seni kriya ini merupakan benda yang diciptakan sebagai dekorasi atau pajangan seperti: topeng, ukiran kayu dan logam, keramik hias, miniatur dan lain sebagainya, (2) sebagai benda terapan (fungsional). Selain difungsikan sebagai elemen penghias, karya seni kriya juga memiliki fungsi praktis. Seni kriya pada dasarnya mengutamakan fungsi, sedangkan hiasan merupakan unsur pendukung. (3) sebagai mainan, selain kedua fungsi yang ada, karya seni kriya juga memiliki fungsi sebagai benda mainan. Beberapa contoh karya seni kriya yang berfungsi sebagai benda mainan.

## **PENUTUP**

Pada karya seni kain perca yang dibuat oleh mahasiswa PGSD UAD ini memiliki unsur-unsur seni rupa dan prinsip desain yang lengkap, namun kenyataannya masih dalam posisi *low art* karena karya yang dibuat mereka

berjenis kriya, sehingga lebih banyak menggunakan nilai guna, bukan estetikanya. Karya seni kriya yang dihasilkan oleh mahasiswa UAD memiliki makna ekonomi dan memiliki fungsi guna, hiasan, serta mainan. Kerajinan maupun kriya menjadi penting karena senantiasa diperlukan oleh masyarakat dan tetap akan selalu mengalami perkembangan sesuai dengan pesatnya perkembangan masyarakat.

## REFERENSI

- Alfauzani, I. 2008. *Karya Seni Grafis Hardboardcut: Kehidupan Pasar Tradisional*. Proyek Studi Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Bastomi, S. 2003. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Handout Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang
- . 2003. *Seni Kriya*. Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- . 1988. *Apresiasi Kesenian tradisional*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Rohidi, T R. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: CV Cipta Prima Nusantara.
- Rondhi, Moh. & Sumartono, Anton. 2002. *Tinjauan Seni Rupa I*. Handout Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sunaryo, A. 2002. *Nirmana I*. Handout Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Triyanto. 2007. *Estetika Barat*. Yayasan Titian Masa Depan (Titian Foundation): Jakarta Yogyakarta: ANDI Offset.