



**PEMANFAATAN BONGGOL BAMBU  
SEBAGAI SENI KERAJINAN DI DESA  
JAMBUKULON KLATEN**

**SKRIPSI**

**Disusun sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa**

**Oleh**

**Muhamad Arifin**

**2401410024**

**Pendidikan Seni Rupa**

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2015**

## PENGESAHAN

Pemanfaatan Bonggol Bambu sebagai Seni Kerajinan di Desa Jambukulon. Telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 06 Mei 2015

**Panitia Ujian Skripsi**

 <p>Ketua Dr. Achmad Achman Faridi, M.pd NIP. 121990021001</p>	<p>Sekretaris</p>  <p>Drs. Syafii, M.Pd. NIP. 195908231985031001</p>
<p>Penguji I</p>  <p>Drs. Triyanto, M.A NIP. 195701031983031003</p>	<p>Penguji III</p>  <p>Dr. Sri Iswidayati, M.Hum NIP. 195207011981112001</p>
<p>Penguji II</p>  <p>Eko Haryanto, S.Pd, M.Ds NIP. 197201032005011002.</p>	

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya :

Nama : Muhamad Arifin

NIM : 2401410024

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan. Pernyataan, pendapat dan temuan di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berlandaskan kode etik ilmiah.

Semarang, 9 April 2015



Muhamad Arifin  
NIM. 2401410024

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

1. Dengan ilmu dan kreativitas, seseorang mampu merubah suatu benda tak berguna menjadi berharga.

Secara khusus skripsi ini saya persembahkan

kepada :

Ayah dan ibu saya yang telah bekerja keras  
untuk saya agar dapat menjadi orang sukses dunia  
dan akhirat

## **PRAKATA**

Tiada kata terindah selain kata syukur *Alhamdulillah* penulis penjatkan, karena dapat melalui proses penyusunan skripsi ini, baik mulai proses bimbingan, penelitian maupun penulisan. Sampai akhirnya skripsi yang berjudul “Industri Kreatif : Pemanfaatan Akar Bambu di Desa Jambukulon Klaten” ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini berkat dorongan dan arahan dari berbagai pihak. Paling awal saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Sri Iswidayati, M.Hum. yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran yang konstruktif dengan penuh kesabaran serta ketulusan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan kemudahan.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan perkuliahan.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberi izin penelitian.
3. Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah.
4. Bapak Daryono yang telah memberi kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
5. Seluruh pekerja di rumah produksi Wahyu Handy Craft yang telah membantu dalam pengambilan data.
6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberi kasih sayangnya.
7. Ketua dan petugas UPT Perpustakaan Unnes yang telah memberi kemudahan referensi selama proses penulisan skripsi.
8. Keluarga besar Ngijo yang selalu memberi semangat dalam mengerjakan skripsi.

9. Sahabat-sahabatku seni rupa angkatan 2010 dan angkatan lainnya. Serta semua pihak yang telah memberi semangat dan motivasi selama ini
10. Serta semua pihak yang telah memberi bantuan kepada penulis dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Akhirnya,dengan rasa syukur dan tulus ikhlas, penulis panjatkan doa semoga Allah SWT memberikan balasan berupa rahmat dan karunia bagi mereka. Penulis berharap semoga skripsi ini mampu berdampak positif bagi para pecinta seni, khususnya seni kerajinan.

Semarang, 7 April 2015

Peneliti

Muhamad Arifin

## SARI

Arifin, Muhamad. 2015. *Pemanfaatan Bonggol Bambu sebagai Seni Kerajinan di Desa Jambukulon Klaten*. Srkipi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dr. Sri Iswidayati, M.Hum.

Kata kunci : Kreativitas, Industri Kreatif, Akar Bambu

Kreativitas mampu mengubah hal yang biasa menjadi unik dan memiliki nilai jual. Bonggol bambu yang selama ini oleh masyarakat dianggap tidak memiliki nilai ekonomi, saat ini oleh warga Desa Jambukulon dijadikan kerajinan yang unik dan bernilai ekonomi yang tinggi. Pemikiran tersebut menarik untuk diteliti lebih mendalam. Pembuatan kerajinan tersebut melalui berbagai langkah. Proses penciptaan kerajinan bonggol bambu ini menarik untuk diteliti. Kerajinan bonggol bambu yang memiliki nilai estetis juga menarik untuk dikaji. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana latar belakang munculnya kerajinan bonggol bambu di desa Jambukulon?, (2) bagaimana proses penciptaan kerajinan bonggol bambu?, (3) bagaimana nilai estetis yang terdapat dalam karya seni kerajinan bonggol bambu di desa Jambukulon?. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Data dianalisis dengan pendekatan formal. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses analisis data dilakukan melalui analisis formal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang melatar belakangi munculnya kerajinan bonggol bambu di desa jambukulon adalah Bapak Daryono. Pemikiran kreatifnya muncul secara tidak sengaja ketika melihat bonggol bambu yang mirip dengan tubuh binatang bebek. Kerajinan ini mulai berkembang pada tahun 2005. Sejalan dengan berkembangnya kerajinan bonggol bambu, Daryono mulai mendirikan rumah usaha yang diberi nama “Wahyu Handy Craft”. Melalui rumah usaha tersebut warga sekitar Daryono belajar untuk membuat kerajinan bonggol bambu. Proses pembuatan kerajinan bonggol bambu melalui beberapa tahap seperti persiapan, penciptaan dan finishing. Persiapan dilakukan dengan pemantapan ide, persiapan bahan dan persiapan alat. Pembuatan kerajinan meliputi pembuatan bagian, bagian kerajinan yang kemudian dirangkai menjadi satu. Tahap finishing memiliki dua paham. Paham pertama kerajinan dikatakan jadi ketika sudah melalui tahap pelapisan vernis. Karya yang dilapisi vernis biasanya untuk kalangan lokal. Paham yang kedua, karya dikatakan jadi ketika sudah dirangkai menjadi satu kesatuan dan dihaluskan. Karya yang mempertahankan keaslian bahan tanpa pelapisan vernis biasanya untuk pasar ekspor. Nilai estetis yang ada pada kerajinan bonggol bambu cukup tinggi. Penerapan unsur- unsur seni dan prinsip desain disampaikan dengan baik dan penuh perhitungan. Saran yang direkomendasikan yaitu meliputi: (1) disarankan tidak terpaku pada pasar ekspor, (2) hubungan kerja antara pemilik usaha dengan pekerja harus terus dijaga, (3) diharapkan mulai memikirkan bahan alternatif, (4) pemerintah diharap memberi bantuan baik modal maupun penyuluhan, (5) pemerintah diharapkan membantu penghijauan kembali tumbuhan bambu agar siklusnya tidak terganggu.

## DAFTAR ISI

Judul .....	i
Lembar pengesahan.....	ii
Surat pernyataan.....	iii
Moto dan persembahan.....	iv
Prakata .....	v
Sari .....	vii
Daftar isi.....	viii
Daftar foto.....	xi
<b>BAB 1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Sistematika Penelitian.....	4
<b>BAB 2. LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1. Seni Kerajinan sebagai Karya Seni Rupa.....	6
2.1.1. Pengertian Seni.....	6
2.1.2. Seni Kerajinan.....	9
2.1.3. Media Berkarya.....	12
2.2. Nilai Estetika dalam Seni Rupa.....	14
2.2.1. Pengertian Nilai Estetis.....	14
2.2.2. Unsur-Unsur Rupa.....	15



2.2.3. Prinsip-Prinsip Desain.....	19
2.3. Kerajinan sebagai Kreatifitas.....	23
2.3.1. Pengertian Kreativitas.....	23
2.4. Pengertian Bambu.....	32
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
3.1. Pendekatan Penelitian.....	34
3.2. Lokasi Penelitian.....	34
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.3.1. Teknik Observasi .....	35
3.3.2. Teknik Wawancara.....	35
3.3.3. Teknik Dokumentasi.....	36
3.4. Analisis Data .....	36
<b>BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1. Gambaran Umum Desa Jambukulon.....	39
4.1.1. Lokasi dan Lingkungan Alam.....	39
4.1.2. Mata pencaharian dan Sosial Budaya.....	43
4.1.3 Tingkat Pendidikan Penduduk Desa Jambukulon.....	46
4.2. Industri Kreatif di Desa Jambukulon.....	49

4.2.1. Latar Belakang Munculnya Industri Kreatif.....	49
4.2.2. Kreativitas Kerajinan.....	50
4.2.2.1. Konsep.....	51
4.2.2.2. Media.....	52
4.2.2.3. Teknik.....	52
4.2.2.4. Estetika.....	53
4.2.3. Daryono sebagai Tokoh Kreatif.....	54
4.2.4. Rumah Produksi Wahyu Handy Craft.....	59
4.3. Proses Penciptaan kerajinan patung bonggol bambu.....	63
4.3.1. Tahap Persiapan.....	64
4.3.2. Tahap Pembuatan.....	75
4.3.3. Tahap Penyelesaian.....	89
4.4. Nilai Estetis Kerajinan Patung Akar Bambu.....	94
4.4.1. Deskripsi dan Analisis Data.....	95
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>117</b>
5.1. Kesimpulan.....	117
5.2. Saran .....	115
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>121</b>

## Daftar Gambar

Gambar 1. Kerajinan patung di desa Jambukulon.....	2
Gambar 2. Kantor kelurahan desa Jambukulon.....	41
Gambar 3. Lokasi penelitian.....	42
Gambar 4. Peneliti dan patung bebek tunggal.....	57
Gambar 5. Patung bebek bersepatu.....	58
Gambar 6. Bonggol bambu sebagai bahan utama kerajinan.....	65
Gambar 7. Bambu yang telah diseleksi dan diperhalus.....	66
Gambar 8. Unit gergaji listrik.....	68
Gambar 9. Amplas listrik.....	70
Gambar 10. Bor listrik.....	73
Gambar 11. Kompresor.....	74
Gambar 12. Pengeringan papan kayu.....	77
Gambar 13. Pemotongan papan.....	77
Gambar 14. Pendetailan bentuk kepala bebek.....	78
Gambar 15. Proses pembuatan badan bebek.....	79

Gambar 16. Pembuatan telapak kaki.....	80
Gambar 17. Sepatu bebek.....	81
Gambar 18. Patung bebek yang sudah di rangkai.....	82
Gambar 19. Peneliti dengan patung bebek berlapis cat.....	82
Gambar 20. Patung kambing.....	83
Gambar 21. Patung celeng.....	86
Gambar 22. Patung kepala kera.....	88
Gambar 23. Bebek tunggal.....	96
Gambar 24. Contoh posisi unsur seni bebek Tunggal.....	100
Gambar 25. Kerajinan bebek cinta.....	102
Gambar 26. Contoh posisi unsur seni bebek cinta.....	105
Gambar 27. Kerajinan kambing dari <i>bonggol</i> bambu.....	107
Gambar 28. Contoh posisi unsur seni rupa kerajinan kambing.....	110
Gambar 29. Kerajinan kepala monyet dari <i>bonggol</i> bambu.....	112
Gambar 30. Posisi unsur-unsur seni kepala kera.....	115

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bonggol bambu yang selama ini oleh masyarakat dianggap tidak memiliki nilai ekonomi, oleh sebagian warga Desa Jambukulon dijadikan media untuk berkreasi menjadi kerajinan yang memiliki nilai ekonomi tinggi. *Bonggol* merupakan bagian dari tumbuhan bambu yang berada di dalam tanah dan berfungsi sebagai penyimpan zat-zat yang dibutuhkan oleh tumbuhan bambu.

Desa Jambukulon merupakan salah satu wilayah di Klaten yang namanya terangkat karena adanya kerajinan *bonggol* bambu di desa tersebut. Di Desa Jambukulon terdapat beberapa pusat pembuatan kerajinan yang memanfaatkan *bonggol* bambu menjadi benda kerajinan yang menarik. Kerajinan *bonggol* bambu tersebut merupakan mata pencaharian para masyarakat perajin. Meskipun di tempat lain juga ditemukan perajin *bonggol* yang serupa, namun seolah Desa Jambukulon menjadi acuan mereka. Dapat dikatakan bahwa Desa Jambukulon merupakan pusat kerajinan *bonggol* bambu yang paling terkenal di Kabupaten Klaten. Kerajinan *bonggol* bambu merupakan identitas Desa Jambukulon. Hal tersebut menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti lebih

mendalam tentang kerajinan *bonggol* bambu yang dibuat oleh perajin di Desa Jambukulon.

Karya kerajinan yang dibuat di Desa Jambukulon memang sangat unik. Kerajinan ini berbahan baku dari *bonggol* bambu yang selama ini oleh masyarakat dianggap tidak bermanfaat. Bentuknya yang melengkung dan dipenuhi dengan serabut akar yang kaku dibuat menjadi kerajinan yang menarik. Keunikan bentuk dan media kerajinan ini menarik untuk diekspos.

Pembuatan kerajinan *bonggol* bambu ini melalui proses yang panjang. Proses tersebut diawali dari pencarian bahan baku hingga menjadi karya jadi dan siap untuk dipasarkan. Gambaran umum proses pembuatan kerajinan *bonggol* bambu tersebut menarik untuk dijadikan bahan penelitian.



Gambar 1 : Kerajinan *bonggol* di Desa Jambukulon  
Sumber : Dokumen pribadi

Produksi kerajinan ini telah merambah hingga pasar Eropa. Kerajinan ini telah berdiri pada tahun 2005 dan tetap bertahan hingga sekarang. Ide kerajinan ini berawal dari pemanfaatan limbah bambu yang diolah secara kreatif oleh Daryono. Beliau seorang penduduk di Desa Jambukulon yang melopori munculnya kerajinan *bonggol* dan sekaligus pemilik rumah usaha kerajinan yang dikenal dengan nama “Wahyu Handy Craft”.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah gagasan kreatif perajin, proses penciptaan karya kerajinan dan nilai estetika yang termuat dalam kerajinan *bonggol* bambu tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan penjabaran latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana latar belakang munculnya kerajinan *bonggol* bambu di Desa Jambukulon ?
2. Bagaimana proses penciptaan kerajinan *bonggol* bambu ?
3. Bagaimana nilai estetis yang terdapat dalam karya seni kerajinan *bonggol* bambu di Desa Jambukulon?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan masalah di atas tentang latar belakang berdirinya industri kreatif, tokoh perajin, proses penciptaan dan nilai estetikanya, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, menjelaskan dan memahami tentang hal-hal sebagai berikut.

1. Mengetahui sejarah yang melatar belakangi munculnya kerajinan *bonggol* bambu di Desa Jambukulon
2. Mengetahui proses penciptaan kerajinan *bonggol* bambu di Desa Jambukulon secara global
3. Menganalisa nilai estetis yang terdapat dalam karya seni kerajinan *bonggol* bambu dari Desa Jambukulon

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan penjabaran di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberi informasi dalam menambah wawasan tentang kerajinan *bonggol* bambu di Desa Jambukulon.
2. Memberi informasi dan menambah wawasan tentang langkah membuat kerajinan *bonggol* bambu.
3. Menambah pengetahuan dan referensi bacaan tentang keindahan yang terdapat dalam kerajinan *bonggol* bambu.

#### **1.5 Sistematika Skripsi**

Sistematika penyusunan skripsi dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut :

Bagian awal skripsi meliputi judul, pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar pustaka, daftar gambar dan sari.

Bagian skripsi terdiri dari lima bab sebagai berikut:



Bab 1. Pendahuluan, yang memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

Bab 2. Tinjauan pustaka yang berisi penjelasan dari konsep-konsep dalam membahas permasalahan penelitian.

Bab 3. Metode penelitian, berisi tentang pendekatan penelitian, lokasi dan sasaran penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data

Bab 4. Hasil penelitian dan pembahasan, merupakan analisis temuan data serta pendeskripsianannya, yaitu mencakupi sejarah yang melatar belakangi munculnya kerajinan di Desa Jambukulon, mengenal tokoh perajin atau pemikir kreatif yaitu bapak Daryono, proses penciptaan kerajinan dan nilai estetis yang terkandung dalam kerajinan.

Bab 5. Penutup yang berisi tentang kesimpulan yang berupa rangkuman pokok-pokok hasil penelitian dan pembahasan yang disertai dengan saran-saran berkaitan dengan hasil penelitian.

Sedangkan halaman terakhir skripsi berisi tentang daftar pustaka dan lampiran.

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Seni Kerajinan sebagai Karya Seni Rupa

##### 2.1.1 Pengertian Seni

Setiap ahli memiliki beragam pendapat tentang pengertian seni. Menurut Flemming (dalam The Liang Gie, 1976 : 60) menjelaskan bahwa seni dalam arti yang paling dasar berarti bentuk kemampuan atau *skill* yang berasal dari bahasa latin "*art*". Sejalan dengan itu Sudarmaji (1979:5) menyebutkan bahwa pengertian seni dalam bahasa asing disebut "*art*". Kata seni berasal dari bahasa Yunani mempunyai pengertian yang sangat luas. Namun dapat dikatakan adanya hubungan antara seni dengan kemampuan, kecakapan, keterampilan, serta memuat nilai estetis yang menyangkut masalah kesenangan batin.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa seni adalah suatu kegiatan yang secara sadar dilakukan manusia dengan menggunakan media tertentu untuk menyampaikan pemikiran dan perasaan kepada orang lain dalam bentuk visual, suara maupun gerakan. Dalam pengertian lain seni diartikan sebagai sesuatu kegiatan manusia untuk menciptakan suatu benda bernilai keindahan, biasanya dilawankan dengan istilah "*craft*". Hal yang membedakan *art* dengan *craft* ialah apabila seni bersifat perlambangan dan menciptakan realita baru, sedangkan kerajinan merupakan pekerjaan rutin yang ditujukan untuk kegunaan praktis (Flemming dalam The Liang

Gie, 1976:62). Dari sini diperoleh informasi bahwa dalam penciptaan kerajinan diperhitungkan nilai fungsionalnya.

Pendapat lain menyatakan bahwa seni adalah aktifitas batin dengan pengalaman estetis yang dinyatakan dalam bentuk agung yang mempunyai daya membangkitkan rasa takjub dan haru (Bastomi, 1982 : 11). Dalam hal ini pengertian agung merupakan gambaran dari pribadi yang kreatif, yang telah benar-benar matang. Dengan artian lain karya yang tercipta mampu memancarkan kreativitas penciptanya. Adapun yang dimaksud takjub adalah getaran emosi yang terjadi karena adanya rangsangan yang kuat dari sesuatu yang dinilai agung. Sedangkan makna haru adalah rasa yang mempunyai suatu nilai dari simpati dan empati yang kemudian melebur menjadi terpesona dan terharu.

Bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara (dalam Suedarso, 1987:20) menjelaskan bahwa seni adalah segala perbuatan-perbuatan yang timbul dari perasaan yang bersifat indah sehingga menggerakkan jiwa dan perasaan manusia. Pengertian lain disampaikan Muharja (dalam Suedarso, 1987:40) yang menyatakan bahwa seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realita dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam rohani penerima.

Dengan kata lain, istilah seni setidaknya memuat sifat kreatif, berhubungan dengan manusia, menyangkut perasaan dan memuat nilai keindahan. Sedangkan perwujudan seni dapat di tuangkan dalam bentuk

visual, suara maupun gerakan. Namun segala bentuk seni mempunyai sumber yang sama yaitu pemikiran kreatif manusia.

Berbicara mengenai seni tidak lepas dari karya seni. Karya seni merupakan produk atau hasil dari seni itu sendiri. Karya seni merupakan bentuk indrawi yang diciptakan manusia dengan meragakan perasaan terhadap suatu nilai (Sahman, 1993 : 29).

Rondhi (2002 : 19) menjelaskan bahwa karya seni merupakan karya ciptaan manusia untuk diapresiasi kepada penonton. Penonton sendiri merupakan orang-orang yang diharapkan mau menerima dan menghargai karya seni ciptaan seniman. Karya seni merupakan benda ciptaan manusia yang memuat banyak nilai seperti nilai keindahan, religi, mistis, historis, pendidikan, sosial dan nilai ekonomi.

Darmawan (1988 : 40) menyatakan bahwa seni adalah usaha oleh manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan, seni adalah emosi yang menjelma menjadi suatu ciptaan yang nyata, seni merupakan getaran jiwa dan keselarasan dan perasaan serta pikiran yang terwujud menjadi sesuatu yang indah. Hal ini menjelaskan bahwa seni berkaitan dengan ciptaan manusia yang memuaskan penciptanya dan memenuhi kebutuhan jiwa akan nilai keindahan. Adapun nilai adalah segala sesuatu yang dianggap berharga yang melekat pada sesuatu termasuk pada karya seni. Nilai mengandung makna sifat atau kualitas dari segala sesuatu yang dipandang berharga atau bermanfaat dan oleh karena itu orang selalu mencarinya (Rondhi, 2002 : 11).

Mengenai seni berkaitan dengan visual umum disebut dengan istilah seni rupa. Seni rupa merupakan perwujudan seni yang mempunyai dimensi, dapat dilihat dan dirasakan. Ditinjau dari dimensinya, karya seni rupa dibedakan menjadi karya seni dua dimensi dan karya tiga dimensi. Karya seni dua dimensi adalah karya seni yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Sedangkan karya seni tiga dimensi memiliki dimensi panjang lebar dan tinggi atau volume dan isi. Karya seni tiga dimensi memiliki sudut pandang dari berbagai arah. Sedangkan karya seni dua dimensi memiliki satu arah sudut pandang.

Anas (2000:263) menjelaskan bahwa karya seni rupa dibagi dalam dua kelompok, yaitu seni murni atau "*fine art*" dan karya seni terapan atau "*applied art*". Karya seni rupa murni adalah karya seni yang diciptakan semata-mata untuk memenuhi kebutuhan batin yang berhubungan dengan rasa keindahan. Sedangkan karya seni terapan memperhitungkan nilai fungsional. Dengan kata lain karya seni terapan menekankan pada kegunaan atau kepraktisan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seni adalah ciptaan manusia yang berasal dari gagasan kreatif dan mempunyai nilai keindahan yang bertujuan untuk diapresiasi oleh penonton. Karya seni memuat nilai keindahan, bermakna dan mewakili pribadi penciptanya.

### **2.1.2 Seni Kerajinan**

Guntur (2005 : 63-64) menjelaskan bahwa *craft* pendefinisianya dibagai kedalam dua pengertian. Pertama diartikan sebagai kerja mahir, kerja

pembuatan tetapi juga keterampilan lainnya. Dalam pengertian ini tercakup istilah terampil, sehingga ada keterampilan seperti membuat tenun, tetapi juga ada keterampilan menulis atau memasak. Dengan kata lain, disiplin ini secara tidak langsung menyatakan pengetahuan dan keahlian yang diterapkan dalam suatu kegiatan. Kedua kerajinan yang mencakup keramik, ukiran, batik, tenun dan sebagainya. Dalam artian ini kerajinan lebih mengarah pada kata benda.

Seni kerajinan adalah seni yang dihasilkan oleh orang yang bekerja atas keterampilannya, baik keterampilan kreatif maupun keterampilan tangannya. Seni kerajinan memiliki bentuk sederhana namun menarik perhatian umum dan mampu menyiratkan nilai-nilai sosial, kepribadian dan sensasional. Selain itu ada pula nilai yang menjadi simbol kepercayaan dan mengandung pesan-pesan yang sangat kompleks. Unsur lain dalam seni kerajinan adalah bahan, alat dan teknik pembuatan. Alat-alat yang sederhana dan biasa namun mampu menciptakan karya-karya yang indah menjadi nilai lebih pada kerajinan.

Seni kerajinan sebagai seni terapan mampu bersaing dengan seni murni. Hal ini dikarenakan seni terapan berkaitan dengan kegiatan manusia yang tidak pernah terlupakan dan paling akrab dengan kehidupan manusia sehari-hari. Seni terapan banyak diminati dengan tujuan yang berbeda-beda. Hal tersebut disebabkan kebutuhan manusia yang berbeda-beda pula. Kerajinan dinyatakan kedalam kelompok seni terapan secara substansial dibuat dengan peralatan tangan ataupun dengan peralatan yang lebih modern dalam jumlah yang banyak.

Penciptaan seni kerajinan menampakkan kegiatan 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, 2003:87) menjelaskan bahwa seni kerajinan maupun kriya menjadi penting karena senantiasa diperlukan oleh masyarakat dan tetap akan mengalami perkembangan sesuai dengan pesatnya perkembangan masyarakat.

Pada dasarnya seni kerajinan merupakan seni yang mengutamakan nilai fungsionalnya. Adapun unsur hiasan hanya pendukung, sehingga bagaimanapun fisik kerajinan tersebut, nilai fungsinya tidak hilang. Meskipun demikian seni kerajinan mengalami perkembangan dan muncul seni kerajinan yang ditujukan bukan untuk fungsional, melainkan untuk hiasan. Bagaimanapun juga bentuk maupun tujuan penciptaan seni kerajinan tidak lepas dari pemenuh kebutuhan keindahan dalam jiwa manusia.

Seni kerajinan erat hubungannya dengan sumber daya alam dilingkungan tempat manusia menjalani kehidupannya. Penciptaan karya kerajinan berawal dari kebutuhan manusia untuk membuat alat yang diperlukan untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan sosial kemudian terjadilah hubungan dengan kelompok manusia lain dan menghasilkan

hubungan ekonomis melalui pertukaran barang atau benda yang diperlukan. Dengan terus majunya perkembangan zaman kini kerajinan mampu menjadi barang produksi dalam bidang industri kreatif.

Dalam pembuatan kerajinan tidak lepas dari media, baik bahan maupun alat. Bastomi (2003:95-96) menjelaskan jenis bahan yang digunakan dalam berkarya kerajinan dibagi dalam empat jenis. Pertama bahan dasar atau bahan mentah yang umumnya berasal dari alam. Kedua bahan masak atau bahan dasar yang telah diproses, dimasak dan diolah namun nilai aslinya masih terasa, seperti emas dan perak. Ketiga bahan sintetis atau bahan yang berasal dari beberapa bahan alami yang diolah melalui proses kimia seperti plastik dan nilon. Keempat bahan limbah atau bahan yang tidak memiliki nilai guna.

Dari penjabaran di atas seni kerajinan dapat disimpulkan bahwa kerajinan adalah karya cipta manusia yang berasal dari kreativitasnya dan memiliki karakteristik tertentu yang mengandung unsur rupa dan diciptakan dengan bahan, teknik dan alat tertentu. Kerajinan identik dengan penciptaan karya seni rupa dalam jumlah banyak dan mampu menjadi barang bernilai ekonomi.

### **2.1.3 Media Berkarya**

Rondhi (2002 : 22) menjelaskan bahwa media dalam konteks ilmu bahan, berarti zat pengikat bahan yang berfungsi untuk mengikat bahan yang lain agar menjadi satu. Adapun dalam konteks berkarya seni rupa media mencakup pengertian bahan, alat dan teknik yang digunakan dalam berkarya.

Bahan adalah barang yang dibuat menjadi barang lain atau bentuk lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia : 62). Dalam pembuatan karya seni, tentunya



memerlukan bahan yang akan diolah menjadi karya seni. Bahan yang digunakan untuk membuat karya seni dapat diambil dari alam seperti kayu, batu dan tanah liat. Selain itu ada pula bahan dari olahan manusia seperti kertas, kanvas, pensil, cat, dan sebagainya.

Dalam berkarya seni kerajinan, bahan berpengaruh besar dalam mutu dan kualitas kerajinan yang dihasilkan. Maka dari itu menentukan bahan dalam berkarya seni sangat perlu diperhatikan guna mendapatkan hasil yang baik dan berkualitas. Setiap bahan yang digunakan untuk berkarya seni rupa memiliki karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan tujuan penciptaannya.

Berkaitan dengan bahan yang akan digunakan, maka dalam pemilihan bahan baku haruslah sesuai dengan karakteristik subjek gagasan karya yang akan diciptakan. Interaksi antara pencipta karya, bahan, alat dan teknik berkarya yang baik akan menentukan keberhasilan dalam berkarya seni rupa.

Bahan yang dimaksud dalam penelitian disini adalah *bonggol* tumbuhan bambu yang tidak memiliki nilai guna. Bahan yang digunakan merupakan sumber daya alam yang ada disekitar wilayah penelitian. Penggunaan bahan yang tidak berguna ini dapat membawa sifat yang unik dan tidak dimiliki bahan lain. Hal ini selaras dengan pernyataan Rondhi (2002: 25) bahwa dalam berkarya dapat menggunakan bahan yang *konvensional* maupun *nonkonvensional*. Bahan *konvensional* merupakan bahan yang umum digunakan dalam menciptakan karya seni rupa, seperti cat, kanvas, pensil, kertas dan sebagainya. Sedangkan bahan *nonkonvensional* merupakan bahan yang tidak umum untuk digunakan sebagai karya seni, misalnya kardus, pasir

dan limbah. Dalam hal ini media bahan *bonggol* bambu merupakan media yang *nonkonvensional*, sebab termasuk dalam media yang tidak biasa digunakan sebagai bahan berkarya.

## **2.2.Nilai Estetis dalam Karya Seni Rupa**

### **2.2.1 Pengertian Nilai Estetis**

Istilah estetika berasal dari bahasa Yunani "*Aesthetica*" yang berarti hal-hal yang dapat diserap panca indra (The Liang Gie, 1976:15). Kemudian disebutkan bahwa "*aesthetis*" berarti penyerapan indra (*sense perception*). Dalam hal ini estetika dipahami dalam cabang filsafat yang menempatkan keindahan sebagai objek, maka dari itu tujuan dari segenap indrawi adalah keindahan. Hal ini dikemukakan Katts (dalam the Liang Gie, 1976:17) bahwa cabang filsafat yang berhubungan dengan batasan, rakitan dan perasaan dari keindahan disebut estetika.

Iswidayati (2010:20) menjelaskan bahwa estetika adalah ilmu tentang melihat suatu keindahan. Berasal dari bahasa Yunani "*esthetikos*" yang artinya mengamati melalui indra atau persepsi. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005 : 308) tertulis bahwa estetika merupakan cabang filsafat yang menelaah dan membahas tentang seni dan keindahan serta tanggapan manusia terhadapnya.

Hisman (dalam Sahman, 1993:2) menjelaskan bahwa estetika sebagai renungan filsafat tentang seni atau filsafat seni, bersama-sama dengan etika dan logika. Estetika membentuk tritunggal ilmu pengetahuan normatif, karena generalisasi yang ditegakkan bukanlah hukum-hukum tentang realita, tetapi

lebih pada asas dan ketentuan yang harus diikuti. Kata estetika mengacu pada hal-hal yang mengacu pada keindahan. Maka dapat dikatakan estetika sebagai teori yang menjelaskan tentang seni dan nilai keindahan.

Dari pernyataan tersebut, dikatakan bahwa estetika adalah ilmu yang berhubungan dengan cita rasa dan pandangan tentang nilai-nilai keindahan. Berkaitan dengan seni kerajinan, estetika berfungsi sebagai acuan yang mendukung dalam menciptakan karya seni yang indah. Karya kerajinan yang termasuk dalam karya seni terapan tetap memperhitungkan nilai keindahan. Sebagai karya seni, kerajinan merupakan hasil perhitungan dan olah rasa serta ungkapan yang memuat nilai keindahan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai estetis yang terkandung dalam suatu karya seni rupa akan muncul apabila unsur-unsur seni terpenuhi dan tertuang dalam karya seni yang dibuat. Meskipun kerajinan termasuk dalam seni terapan, namun tidak meninggalkan nilai estetika.

### **2.2.2. Unsur – Unsur Seni Rupa**

Unsur seni rupa adalah unsur-unsur visual yang ada dalam karya seni rupa. Unsur seni rupa menjadikan benda seni menjadi nampak indah dan bermakna. Menurut Sipahelut (1991:24) unsur rupa adalah unsur untuk mewujudkan karya seni sehingga orang lain mampu memahami karya tersebut. Unsur yang dapat dilihat pada karya seni biasa disebut unsur visual. Unsur-unsur visual tersebut adalah garis, bidang, ruang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap-terang.

### **a. Unsur Garis**

Unsur garis merupakan unsur yang paling mendasar pada karya seni. Garis dinyatakan dalam bentuk deretan titik-titik yang terhubung membentuk garis yang mempunyai arah. Garis memiliki dimensi panjang, pendek, berdiri, mendatar, lurus dan melengkung. Garis memiliki peran yang penting dalam seni rupa. Garis mampu menggambarkan sesuatu secara representative, simbolis, ekspresif, sifat normal dan non normal. Dharsono (2007:96) menyatakan adapun yang paling penting adalah bagaimana merasakan intensitas yang tergores pada bidang seni.

Sunaryo (2002:7) menjelaskan garis memiliki makna tanda atau markah yang memanjang dan membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah. Garis merupakan goresan yang diperoleh dari titik-titik yang berjajar dan menyambung dan mampu menggambarkan sesuatu secara representative pada setiap karya seni.

Dalam desain seni kerajinan, garis digunakan sebagai batas sisi dari susunan tiap-tiap motif yang dibuat. Garis juga muncul dari tiap-tiap tepian bentuk dan menimbulkan perkiraan bagi yang melihatnya. Misalnya garis yang melengkung pada motif batik yang menimbulkan kesan dinamis.

### **b. Unsur Raut**

Unsur raut sejatinya adalah unsur garis yang terhubung dan membatasi bidang. Selain itu raut adalah bidang yang terbuat oleh sebuah kontur atau perbedaan warna. Raut atau shape adalah bidang yang menyerupai bentuk

alam (non figur) yang dirasakan dalam wujud stilasi , distorsi, transformasi dan disformasi (Dharsono, 2007:98). Raut merupakan pengenal bentuk yang utama. Sunaryo (2002:9) menjelaskan bahwa sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat, atau yang berongga, bervolume, lonjong, bulat, persegi dan sebagainya.

### **c. Unsur Warna**

Warna merupakan pembeda suatu bentuk dari lingkungan disekitarnya. Wong (1980:7) menjelaskan bahwa warna merupakan kualitas dari rupa yang membedakan sebuah bentuk dengan jelas dari lingkungannya, dan dapat berupa warna buatan. Adapun warna yang ada di alam bukanlah karya seni, sebab bukan buatan manusia. Warna alam contohnya seperti tumbuhan, bebatuan dan awan. Sedangkan warna buatan adalah pewarna yang berasal dari zat-zat sintetis.

Syafi'i (2001:24) menerangkan bahwa warna merupakan unsur rupa yang menampakkan perbedaan kualitas wujud suatu raut atau bidang yang lain yang ada di sekelilingnya. Selain itu warna dapat diartikan sebagai penyelaras sebuah karya seni yang dapat menimbulkan ketertarikan bagi penikmatnya baik dari segi visual maupun maknanya. Dapat dikatakan bahwa warna merupakan elemen yang sangat penting bagi suatu karya seni rupa. Baik karya seni murni maupun karya seni terapan memerlukan warna untuk menunjukkan keberadaannya. Selain itu warna juga mampu menambah nilai keindahan pada suatu karya seni rupa.

**d. Unsur Tekstur**

Tekstur merupakan unsur rupa yang memberikan rasa pada permukaan bahan yang sengaja dibuat untuk memberi kesan tertentu. Adapun sifat permukaan dapat halus, polos, licin, kasar, berkerut, mengkilap, lunak ataupun keras. Sunaryo (2002:11) menejaskan bahwa tekstur dibedakan menjadi dua. Pertama, tekstur nyata yang menampakkan adanya kesamaan antara kesan visual dengan rasa yang diperoleh dari indra peraba. Kedua adalah tekstur semu atau tekstur yang berbeda antara kesan visual dengan rasa yang diperoleh dari indra peraba.

**e. Unsur Pencahayaan**

Unsur pencahayaan sering juga disebut dengan istilah gelap terang. Cahaya merupakan pancaran energi yang membuat suatu benda menjadi tampak. Unsur cahaya mempunyai intensitas yang berbeda-beda disetiap bidang seni rupa. Unsur gelap-terang pada karya seni menghasilkan bayangan yang mampu mempengaruhi visual karya seni.

**f. Unsur Ruang**

Ruang merupakan kesatuan beberapa unsur seperti garis dan bidang dan menyatu dalam bentuk kesatuan hingga mempunyai isi. Ruang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi. Ruang lebih mudah dirasakan dari pada dilihat. Adapun bentuk ruang tergantung dari batasan garis dan bidang yang menampakkan bentuk karya seni.

### 2.2.3. Prinsip-Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain digunakan sebagai pedoman penyusunan unsur-unsur seni rupa dalam membuat atau merancang karya seni. Menurut Rondhi (2002:34) ada empat unsur desain yang perlu diperhatikan dalam merancang karya seni rupa. Adapun prinsip desain tersebut adalah kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*) dan proporsi (*proportion*). Sedangkan Sunaryo (2002:31) masih menambahkan prinsip keserasian (*harmony*) dan dominasi (*point of interest*).

#### a. Prinsip Kesatuan

Suatu benda akan tampak utuh apabila masing-masing bagian saling mendukung dan menyatu. Suatu karya seni akan tampak terbelah apabila masing-masing bagian muncul sendiri-sendiri. Unsur kesatuan merupakan unsur visual yang menampakkan keseluruhan bagian menjadi selaras. Syafi'i (2001:92) menerangkan kesatuan merupakan hasil capai suatu susunan atau hubungan antar unsur sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggap yang unggul, utuh atau organis dan bukan merupakan unsur terpisah.

#### b. Prinsip Keserasian

Harmoni merupakan prinsip desain yang memperhitungkan keselarasan antar setiap bagian dalam suatu keseluruhan bentuk karya seni rupa. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam garis, raut, bentuk, ukuran, warna dan tekstur. Graves (dalam Sunaryo, 2002:32) menjelaskan bahwa keserasian ada dua jenis. Pertama adalah keserasian fungsi yang

menunjukkan adanya kesesuaian antara objek-objek yang berbeda. Kedua adalah keserasian bentuk yang merupakan jenis keserasian adanya kesamaan antara visual yang ada pada suatu karya seni rupa. Contoh dari keserasian objek adalah benda-benda alat kantor menjadi objek gambar. Sedangkan contoh keserasian visual adalah bentuk benda kubistis yang beragam dikomposisikan menjadi satu kesatuan.

### **c. Prinsip Irama**

Sipahelut (1991:20) menjelaskan bahwa kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu ke bagian lain pada suatu benda, atau dari unsur satu dengan yang lain dalam sebuah susunan atau komposisi disebut dengan irama (*rhythm*). Irama merupakan gerakan peralihan yang berkesinambungan teratur dan serasi (Iswidayati, 2006:28). Dapat dipahami bahwa irama merupakan kesan gerak yang kerkelanjutan dan berkesinambungan serta serasi.

### **d. Prinsip Keseimbangan**

Keseimbangan adalah kesamaan bobot antar unsur-unsurnya. Adapun yang dimaksud unsur disini adalah unsur yang ditata dengan perbandingan yang seimbang walaupun bentuk maupun ukuranya tidak sama namun nilainya dapat sama (Djati,1996:18). Keseimbangan merupakan prinsip desain yang memerlukan kepekaan rasa. Penempatan unsur seni yang seimbang memberikan kesan karya menjadi sama berat di segala tempat.



#### **e. Prinsip Dominasi**

Dominasi merupakan penonjolan atas suatu bagian yang dianggap penting dalam suatu karya seni. Sunaryo (2002:36) menyampaikan bahwa dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan yang menjadi pusat perhatian. Pengaturan peran atas bagian lainnya ini menjadikan bagian tersebut pusat perhatian yang dominan dari keseluruhan bentuk karya seni rupa.

#### **f. Prinsip Kesenambungan atau Proporsi**

Bastomi (2003:104) berpendapat bahwa proporsi adalah ukuran yang berhubungan dengan bagian-bagian dalam satu keseluruhan. Kesenambungan merupakan hubungan antar setiap bagian terhadap keseluruhannya agar mencapai kesesuaian sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan. Perbandingan antara satu bagian satu dengan yang lainnya yang baik dan benar menentukan kesesuaian yang indah untuk dipandang.

#### **2.2.4. Kritik**

Pada saat mengapresiasi suatu karya seni, secara tidak langsung kita akan mengkritik seni yang kita lihat. Apresiasi akan menjadi kritik jika kita sajikan dan kita komunikasikan kepada orang lain. Penyajian kritik seni yang baik, kritikus secara sadar memahami bentuk, proses, bahkan sistem yang digunakannya untuk mencapai kesimpulan dari kritiknya. Menurut Feldman (dalam Panuntun, 2012:2) dalam teori kritik seni dikenal empat tahap untuk menyajikan kritik seni yaitu:

#### a. Deskripsi

Deskripsi adalah suatu proses pengumpulan data karya seni yang tersaji langsung kepada pengamat. Kritikus dituntut untuk menyajikan keterangan secara objektif yang bersumber pada fakta yang terdapat pada karya seni. Dalam pembuatan deskripsi, kritikus perlu menghindari interpretasi pada karya seni yang sedang dikritiknya. Deskripsi berarti menguraikan fakta seni sesuai dengan kenyataan sebenarnya, tanpa tafsiran yang sifatnya ilusif dan imajinatif.

#### b. Analisis formal

Pada tahap ini tugas kritikus adalah menguraikan kualitas elemen seni. Hasil analisis karya seni ini selanjutnya akan menjadi fakta objektif para kritikus dalam menafsirkan karya seni. Pada dasarnya tahap analisis adalah mengkaji kualitas unsur pendukung dari amatan yang telah dihimpun pada tahap deskripsi.

#### c. Interpretasi

pada tahap ini kritikus berada dalam posisi untuk memutuskan apa makna seni, tema karya, nilai keindahan, masalah intelektual karya seni, dan akhirnya menyimpulkan karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh. Kritikus bertolak dari data deskripsi dan analisis yang telah dilakukan untuk menghasilkan sebuah hipotesis tentang karya seni yang bersangkutan.

#### d. Evaluasi

Evaluasi merupakan kesimpulan yang diperoleh dari deskripsi, analisis formal dan interpretasi dari kerajinan yang diamati. Evaluasi mengungkapkan kualitas atas keadaan kerajinan yang dinyatakan dalam

ungkapan yang jelas. Pengungkapan tersebut mengacu dari data visual yang didapat dari karya kerajinan tersebut. Tujuan dari evaluasi adalah menilai secara global suatu karya seni agar jelas akan kualitasnya.

## **2.3. Kerajinan sebagai Kreativitas**

### **2.3.1. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas merupakan kemampuan khas yang hanya dimiliki manusia dan membedakannya dengan makhluk lain. Kreativitas telah dimiliki manusia sejak lahir dan akan berkembang dengan seiring pengalaman yang dialaminya. Pengalaman setiap manusia yang berbeda membuat setiap individu memiliki kreativitas yang berbeda.

Clar Moustakas (dalam Munandar, 1999:24) menyatakan kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain. Bastomi (1981: 15) menyatakan kreativitas merupakan salah satu aspek aktivitas jiwa atau pribadi yang mendorong manusia untuk melakukan perbuatan sehingga mewujudkan suatu hasil.

Guilford dan Parnes (dalam Nasution 1999:31-32) berpendapat bahwa kreativitas melibatkan proses berfikir secara murni dan dianggap baru. Pemikiran kreatif dapat dibangkitkan dengan masalah yang memacu dalam lima macam perilaku kreatif sebagai berikut :

1. *Fluency* atau Kelancaran

Kelancaran mengemukakan ide, merupakan perilaku kreatif. Pemikir kreatif selalu mempunyai gagasan baru atau dianggap baru sehingga mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

2. *Fleksibility* atau Keluwesan

Kemampuan menghasilkan ide secara cepat dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Karakter ini mampu berpikir cepat untuk mendapatkan gagasan kreatif.

3. *Originality* atau Keaslian

Kemampuan memberi respon yang unik dan luar biasa yang merupakan hasil dari pemikirannya sendiri maupun orang lain yang telah mengalami perubahan.

4. *Elaboration* atau Keterperincian

Kemampuan menyatakan ide secara terperinci sehingga ide tersebut menjadi kenyataan dan mampu menyelesaikan masalah yang dialami.

5. *Sensitivity* atau kepekaan

Kemampuan menangkap keadaan lingkungan dan menghasilkan masalah sebagai respon terhadap situasi.

Munandar (1999: 25-29) menguraikan konsep yang mempengaruhi munculnya kreativitas dari berupa gagasan hingga terwujud sebagai berikut:

1. Pribadi (*person*)

Setiap orang merupakan pribadi yang unik. Setiap insan yang berakal sehat mampu memunculkan gagasan kreatif. Tingkat kreativitas yang dimiliki setiap individu tergantung dari pengalaman yang diperolehnya.

2. Proses (*process*)

Kreativitas sebagai kemampuan yang baru atau untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya dalam mencapai jawaban baru terhadap suatu masalah.

3. Dorongan (*press*)

Kreativitas mampu berkembang jika ada dorongan dari dalam maupun dari luar. Berkembangnya kreativitas dipengaruhi oleh keinginan dan motivasi, lingkungan dan kebutuhan hidup.

4. Produk (*product*)

Produk kreativitas yang konstruktif akan muncul dari proses pemunculan gagasan kreatif hingga terealisasikan menjadi suatu benda yang memiliki nilai.

Kreativitas berarti keluwesan dalam berfikir atau kelancaran menampilkan gagasan. Dapat diartikan kemampuan untuk memunculkan gagasan-gagasan baru atau melihat sesuatu dalam tata hubungan yang baru maupun dianggap baru, atau berfikir dalam pandangan yang berbeda dari orang lain.

Kreativitas merupakan aktivitas berpikir, merasa, mengindra, daya cipta serta intuisi untuk menemukan dan mencetuskan gagasan baru atau dianggap baru. Kreativitas adalah sesuatu yang diperoleh dari kebebasan berfikir individu, tetapi bukan berarti kebebasan yang tanpa batas. Kreativitas selalu memerlukan batas dalam wadah atau bentuk tertentu. Dalam berkreativitas memerlukan pengendalian diri dalam diri individu. Batasan lain dalam menuangkan kreativitas yang berkaitan dengan nilai estetika hendaknya terbatas oleh prinsip keindahan dan prinsip – prinsip seni.

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan atau daya kreasi yang muncul dari jiwa yang terekspresi dalam bentuk gagasan atau hasil karya baru yang diperoleh melalui proses berfikir secara mendalam dan menguasai. Baru dalam hal ini diartikan dengan menciptakan suatu yang belum pernah ada atau dianggap belum pernah ada.

#### **a. Tahap Kreativitas**

Lowenfeld dan Britain (dalam Purnomo 2008:12) menjelaskan tahapan kreativitas sebagai berikut:

##### **1. Persiapan (*Preparation*)**

Minat yang kuat dan imajinasi yang muncul dalam pemikiran seseorang merupakan langkah awal dari tahapan kreativitas. Selain itu memahami seluk beluk masalah merupakan langkah untuk memudahkan menuangkan kreativitas

2. Tahap Konsentrasi (*Consentration*)

Subjek sepenuhnya memusatkan perhatian. Dari tindakan ini diperoleh berbagai alternatif penyelesaian.

3. Inkubasi (*Incubation*)

Tahap dimana subjek telah berkonsentrasi beberapa waktu namun gagasan problematika belum muncul. Dapat digambarkan jika seseorang mengalami kejenuhan dalam menghasilkan karya seni kemudian menenangkan diri dengan jalan-jalan dan akhirnya menemukan gagasan baru lagi.

4. Iluminasi (*llumination*)

Tahap ini ditandai dengan munculnya gagasan penyelesaian masalah, pengembangan hasil dari inkubasi

5. Verifikasi (*Verification*)

Tahap aktualisasi gagasan sehingga menghasilkan karya, penyelesaian cara kerja, dan jawaban atas problematika yang dihadapi.

**b. Ciri- Ciri Kreativitas**

Menurut Campbell yang disadur Mangunharjana (dalam Purnomo, 2008:39) Kreativitas ditinjau dari segi hasil yang dicapai, memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Baru (*nofel*) yaitu sama sekali baru atau baru dikenal atau baru dari hasil kombinasi unsur - unsur yang dikenal sebelumnya.
2. Berguna (*usefull*) atau memiliki nilai guna.

3. Dapat dimengerti (*understandable*) atau hasil saat itu dapat pula dicapai dalam kesempatan lain. Hal ini menunjuk hasil bukan semata-mata kebetulan.

Csikszentmihalyi (dalam Munandar, 1999:51-53) mengemukakan sepuluh pribadi kreatif sebagai berikut:

1. Pribadi kreatif memiliki ketekunan untuk kerja
2. Pribadi kreatif memiliki kebijakan
3. Pribadi kreatif bekerja santai
4. Pribadi kreatif mampu bekerja sendiri maupun kelompok
5. Pribadi kreatif bersikap puas dengan prestasi tetapi tidak sombong
6. Pribadi kreatif mampu berperan sebagai pria maupun wanita
7. Pribadi kreatif cenderung mandiri bahkan suka menantang tapi di lain pihak tetap tradisional dan konservatif
8. Pribadi kreatif sangat bersemangat
9. Pribadi kreatif sering menderita dengan sikap keterbukaan namun di saat yang sama merasakan kebahagiaan.

### **c. Perlunya Mengembangkan Kreativitas**

Usia dini merupakan masa keemasan dimana anak memiliki potensi yang sangat besar. Seiring dengan bertumbuh dan berkembangnya manusia maka individu membutuhkan identitas. Identitas diperlukan manusia guna membedakannya dengan orang lain. Perbedaan yang dimaksud adalah keistimewaan derajat dalam masyarakat. Identitas menjelaskan siapakah diri mereka. Dapat dikatakan bahwa identitas merupakan jati diri seseorang.



Menurut Maslow (dalam Munandar, 1999:43) dengan berkreasi orang dapat mewujudkan jati diri. Perwujudan jati diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Salah satu perwujudan jati diri yaitu dengan memberi peran kepada masyarakat dalam bentuk pemikiran maupun tindakan kreatif. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu kreatif.

Kreativitas bukan hanya bermanfaat bagi individu tetapi juga bagi masyarakat. Masyarakat akan lebih maju dan terus berkembang apabila warga masyarakat memiliki kreativitas yang tinggi. Membiasakan diri berpikir kreatif mampu meningkatkan kualitas diri. Saat ini masyarakat membutuhkan pemikiran kreatif, ide baru, penemuan yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

#### **d. Peran Lingkungan dalam Pengembangan Kreativitas**

Lingkungan merupakan tempat individu tumbuh dan berkembang dengan menyesuaikan keadaan sekitarnya. Lingkungan dalam pengembangan kreativitas ada tiga yaitu; lingkungan mikro, lingkungan makro dan lingkungan sekolah.

##### **1. Peran Keluarga atau Lingkungan Mikro**

Lingkungan keluarga atau mikro yaitu lingkungan yang didapat sejak dari lahir dan masa bayi. Masa ini sebagian besar dihabiskan bersama keluarga. Keluarga meramut dan mengarahkan individu untuk menentukan perkembangan kreativitasnya.

Lingkungan keluarga mempengaruhi keadaan fisik, mental, emosional dan sosial. Maka dari itu untuk memiliki kreativitas yang tinggi dibutuhkan keadaan keluarga yang sepenuhnya mendukung, membimbing dan memotivasi individu untuk terus berpikir kreatif.

## 2. Peran Lingkungan Pendidikan

Lingkungan pendidikan mendasari potensial kreativitas pada individu. Di lingkungan pendidikan, keterampilan dapat dilatih sesuai minat. Minat harus tumbuh dari diri sendiri atas keinginan sendiri. Tentunya minat yang paling disukai merupakan motivasi yang berasal dari diri sendiri. Individu akan lebih bersemangat menuangkan gagasannya sebagai bentuk kreativitasnya.

Di lingkungan pendidikan, seseorang akan terus dibimbing, diarahkan dan disarankan untuk mengembangkan kreativitasnya. Terlebih lagi di lingkungan pendidikan, peserta didik diberi kesempatan mengembangkan bakatnya.

Perhatian dari tenaga pendidikan tentang potensi yang dimiliki siswa memberi dampak positif dalam pengembangan kreativitas. Selain itu dorongan dari warga sekolah baik dalam bentuk apresiasi maupun kritik akan memancing peserta didik untuk lebih berpikir kreatif. Hal lain yang mendorong individu di sekolah mampu berpikir kreatif adalah adanya pelatihan. Pelatihan akan membiasakan diri untuk berpikir kreatif dan menambah motivasi.

## 3. Lingkungan Masyarakat atau Lingkungan Makro

Setiap individu yang normal tidak lepas dari dunia sosialisasi. Bersosialisasi menunjukkan jika individu tersebut memiliki pemikiran saling membutuhkan. Maka dari itu kondisi lingkungan sangat mempengaruhi kehidupan individu.

Keadaan sosial yang baik merangsang diri untuk berpikir kreatif dan mendukung perkembangan kreativitas seseorang. Pemikiran kreatif akan terus muncul ketika dihadapkan dengan keadaan-keadaan tertentu didalam bermasyarakat.

#### **e. Faktor Determinan Pengembangan Kreativitas**

Dalam perkembangannya, kreativitas mengalami banyak kendala. Keadaan ini dapat merusak atau bahkan mematikan kreativitas. Kendala berasal dari internal atau eksternal.

Kendala internal merupakan kendala yang berasal dari diri sendiri. Tentunya setiap individu memiliki masalah yang berbeda. Masalah merupakan keadaan dimana kenyataan tidak sesuai dengan harapan. Faktor dari diri sendiri ini mampu menjadikan seseorang mampu berpikir kreatif untuk menyelesaikan masalahnya.

Sedangkan kendala eksternal merupakan kendala dari lingkungan. Lingkungan yang mampu mendukung individu untuk mewujudkan gagasan kreatifnya merupakan lingkungan yang baik. Akan tetapi adapula lingkungan yang menghalangi individu untuk berpikir kreatif. Lingkungan ini akan membunuh kreativitas seseorang dan menjadikannya monoton.

Dalam kreativitas waktu merupakan penentu yang dapat dijadikan acuan. Kreativitas akan mengalami puncak kejayaan saat pengalaman yang diperoleh selama tumbuh dan berkembang mampu disarikan dan dijadikan dasar pemikiran kreatif.

Lingkungan sosial memiliki dampak terhadap pandangan ungkapan kreatif. Setiap masyarakat memiliki nilai, norma, tradisi, harapan, dan perilaku yang kolektif. Sesuatu dikatakan kreatif apabila mampu memberi dampak positif bagi warga masyarakat. Lingkungan merupakan faktor penentu kreativitas, karena kreativitas direalisasikan secara nyata dalam berinteraksi di masyarakat.

### **3.4. Pengertian Bambu**

Bambu merupakan tumbuhan dengan nama latin "*Bambusa Blumeana*" yang hidup di daratan rendah hingga ketinggian 200m. Bambu tumbuh berumpun sedemikian rapat hingga sukar untuk ditembus. Tumbuhan bambu mempunyai ciri fisik batang bercabang banyak, berduri dan tumbuh mendatar (Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, 2005 : 124).

Tumbuhan bambu mempunyai *bonggol* yang kuat untuk menompang batangnya. Batang dari tumbuhan bambu memanjang hingga puluhan meter. *Bonggol* bambu sangat keras dan melengkung saling mengunci.

Bambu merupakan tumbuhan yang sangat bermanfaat. Bentuknya yang pemanjang sering digunakan dalam berbagai kebutuhan. Dari sebagai bahan pangan (jawa: Rebong), bahan bangunan rumah tradisional hingga sebagai

pengganti pipa bagi para petani. Selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan kerajinan seperti yang dikaji dalam penelitian ini.

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Pendekatan Peneliatian.**

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, untuk menjawab permasalahan penelitian yang berkaitan dengan sejarah, penciptaan karya, bentuk kerajinan dan nilai keindahan yang termuat dalam kerajinan. Dalam penelitian ini data yang diambil akan disajikan secara deskriptif dan tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubung atau korelasi dan menguji hipotesis, tetapi yang terpenting adalah peneliti dapat menerangkan dan menggambarkan mengenai seni kerajinan *bonggol* bambu dari Desa Jambukulon, Ceper kabupaten Klaten.

#### **3.2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian berada di Kecamatan Ceper, Desa Jambukulon. Tempat ini dipilih sebagai objek penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Desa Jambukulon sebagai desa percontohan pengembangan kerajinan *bonggol* bambu
2. Desa Jambukulon mudah diakses karena dilewati jalur utama jalan Jogja-Solo
3. Desa Jambukulon sebagai pusat kerajinan *bonggol* bambu.

### 3.3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan dan mampu menjelaskan permasalahan yang ada, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

#### a. Teknik Observasi

Observasi merupakan proses pengumpulan data dengan melihat atau pengamatan secara langsung. Teknik ini digunakan untuk mengambil data dilokasi mengenai proses penciptaan, dan nilai estetis serta pengaruhnya seni kerajinan *bonggol* bambu terhadap masyarakat perajin.

Menurut Arikunto (2013:265) mengobservasi merupakan suatu istilah umum yang mempunyai arti semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitungnya, mengukurnya dan mencatatnya. Untuk membantu akan dihadirkan alat bantu tulis, dan alat perekam.

#### b. Teknik Wawancara

Teknik wawancara akan digunakan untuk mengungkap data yang berkaitan dengan ide berkarya, proses pembentukan dan tanggapan masyarakat serta perajin tentang kerajinan *bonggol* bambu.

Wawancara tersebut akan diajukan kepada :

1. Konseptor untuk mengungkap data yang berkaitan dengan konsep penciptaan kerajinan
2. Perajin pegawai sebagai *cross check*

3. Masyarakat sekitar selain sebagai *cross check* juga untuk mengungkap data yang berkaitan terhadap masyarakat sekitar
4. Perajin lain untuk pertimbangan
5. Perangkat desa, untuk mendapatkan keterangan tentang data demografi penduduk dan untuk mendapatkan keterangan tentang sosial budaya masyarakat.

### **c. Teknik Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mencari dan membaca sumber-sumber yang berkaitan dengan penelitian yaitu berupa dokumentasi tertulis, foto-foto, naskah atau gambar-gambar yang ada hubungannya dengan lokasi penelitian.

### **3.4. Analisis Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Melong (2006:248) analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi sesuatu yang dapat dikelola, mengintensifikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan mana yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Sugiyono ( 2009 : 337) mengelompokkan analisis data dalam tiga aktivitas, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.



### 1. Reduksi Data

Menurut Sugiyono (2009:338) reduksi data adalah kegiatan pemilihan data dengan memilah bagian-bagian data yang dianggap penting untuk dikumpulkan guna mendukung penelitian dan menghilangkan data yang sekiranya tidak perlu dalam penelitian agar kegiatan penelitian dapat terfokus pada subjek yang dituju. Dengan demikian data yang telah dipilah akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

### 2. Penyajian Data

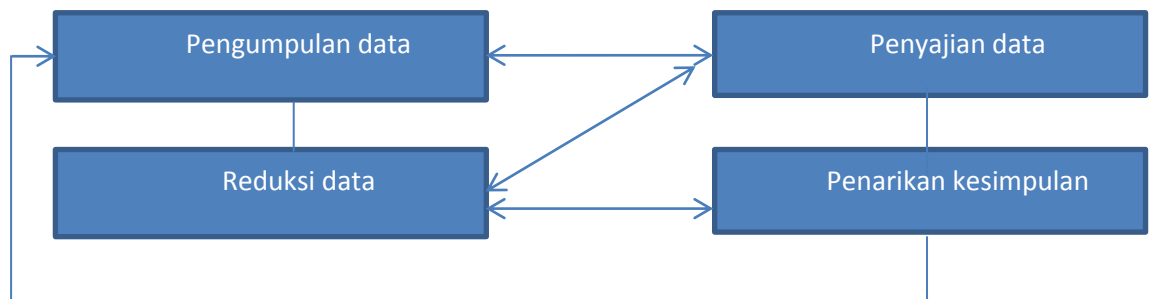
Penyajian data berisi tentang uraian data yang telah dipilih sesuai dengan sasaran penelitian yang disajikan secara lengkap dan sistematis. Adapun data yang disajikan merupakan data yang telah dipilih pada tahap reduksi data. Penyajian data perlu dipertimbangkan efisiensi dan efektivitasnya.

### 3. Penarikan Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penyajian data dan dijadikan sebagai isi laporan penelitian. Penarikan kesimpulan adalah pengumpulan hasil utama atau pokok selama proses pelaksanaan penelitian dengan mengungkapkan seluruh hasil penelitian melalui pokok-pokok pikiran tertentu yang dilandasi data empirik. Penarikan kesimpulan

atau verifikasi dilakukan sejak awal, yaitu pada saat pertama kali penelitian mengumpulkan data yang berkaitan dengan subjek penelitian.

Dari penjabaran di atas dalam analisis data tersebut memperkuat penelitian kualitatif yang dilakukan peneliti karena sifat data yang dikumpulkan dalam bentuk uraian dan untuk mencari makna sehingga mudah dipahami keadaannya baik oleh peneliti maupun orang lain.



**Bagan Analisis Data**

Dikutip dari Sugiyono (2009:338)

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.I. Kesimpulan**

*Bonggol* bambu yang selama ini dianggap tidak memiliki nilai ekonomi, saat ini sudah diolah menjadi kerajinan yang unik dan memiliki nilai jual. Desa Jambukulon merupakan salah satu desa yang warganya memiliki kreativitas untuk mengolah *bonggol* bambu menjadi kerajinan. Saat ini Desa Jambukulon menjadi desa percontohan di bidang kerajinan dan kemandirian ekonomi bagi desa lain. Meskipun beberapa kendala pernah mengganggu perkembangan kerajinan ini, namun kerajinan *bonggol* bambu mampu bangkit dan tetap memproduksi hingga sekarang.

Kerajinan *bonggol* bambu tersebut muncul dari pemikiran Daryono, salah satu warga Desa Jambukulon yang memiliki pemikiran kreatif untuk memanfaatkan limbah dari usaha orang tuanya yang berprofesi sebagai perajin pendopo bermedia kayu bambu. Kerajinan *bonggol* bambu ini masih mengambil bahan baku dari alam dan belum ada tindakan untuk penghijauan. *Bonggol* bambu yang digunakan sebagai bahan baku utama kerajinan ini didapat dari wilayah Wonosari, Gunungkidul. Bahan tambahan lain seperti kayu mahoni, meh dan jati juga digunakan dalam menciptakan kerajinan ini.

Karena bahan yang digunakan merupakan bahan yang berupa kayu, maka alat yang digunakan untuk mengolah bahan berupa alat-alat pengolahan kayu pada umumnya. Alat untuk memotong bahan adalah gergaji circle yang digerakkan dengan tenaga listrik. Untuk memperhalus dan mendetail bagian

yang tidak dapat dipotong oleh gergaji circle, perajin menggunakan amplas listrik dan grenda atau *handslap*. Alat lain yang fungsinya untuk melubangi bagian yang disambung adalah bor listrik. Pahat digunakan juga untuk mendetail bagian yang tidak dapat dilakukan dengan alat modern. Sedangkan untuk finishing alat yang digunakan adalah kompresor.

Proses pembuatan kerajinan *bonggol* bambu berbeda setiap temanya. Meskipun demikian alat, teknik dan prosedurnya tidak jauh berbeda. Langkah pembuatan kerajinan *bonggol* secara keseluruhan melalui beberapa langkah seperti persiapan, pengolahan dan finishing. Persiapan meliputi pematapan ide, persiapan bahan dan persiapan alat. Proses pengolahan merupakan kegiatan penciptaan kerajinan dari bahan baku menjadi produk kerajinan. Tahap finishing merupakan langkah terakhir dalam penciptaan kerajinan *bonggol* bambu. Finishing pada kerajinan ini ada dua jenis, yang pertama finishing dengan pelapisan vernis atau cat dan yang kedua finishing cukup dengan penghalusan tanpa pelapisan.

Kerajinan *bonggol* bambu ini memiliki nilai estetis tersendiri yang menjadikannya unik dan laku untuk dijual. Keindahan kerajinan muncul karena bahan bakunya yang tidak biasa dan memiliki karakteristik tersendiri. Bagian-bagian alami bahan yang tetap di tampilkan menjadikan kerajinan *bonggol* bambu tidak dapat ditiru dengan bahan lainnya. Secara umum produk-produk kerajinan *bonggol* bambu di Desa Jambukulon mampu menampilkan keunikan-keunikan tersendiri yang menjadikannya indah untuk dipandang.

## 5.2.Saran

Dewasa ini kerajinan patung *bonggol* bambu yang ada di Desa Jambukulon merupakan sumber penghasilan bagi para warga perajin. Maka dari itu perbaikan tingkat hidup pekerja tidak lepas dari perbaikan usaha kerajinan itu sendiri. Dengan demikian, keberadaan usaha kreatif yang ada di Desa Jambukulon mampu menjamin ekonomi warga perajin. Maka dari itu peneliti menyarankan sebagai berikut :

1. Mengingat pasang surutnya ekonomi di wilayah pangsa pasar Eropa, maka perlu memperluas pangsa pasar lokal. Selain itu perlu mencari dan menghadiri pameran dan *show room* yang ada untuk mengenalkan produk-produknya. Dengan kata lain jangan terlalu mengutamakan pasar Eropa.
2. Untuk pekerja, perlu mencurahkan hati dan pikirannya untuk membantu mencari pasar baru yang lebih luas. Selain itu para pekerja perlu mencurahkan waktunya untuk memenuhi target yang diharapkan guna menjaga kepercayaan pelanggan.
3. Untuk hubungan kerja antara pemilik usaha dengan para pekerja harus terus dijaga dengan baik. Keakraban dan kebiasaan bercanda selama proses produksi perlu dijaga agar tidak mengalami kejenuhan.
4. Bila dimungkinkan, lebih baik mulai memikirkan bahan baku alternatif. Mengingat bahan baku masih diambil dari alam dan belum ada upaya pelestarian pohon bambu.

5. Untuk pemerintah, diharapkan membantu para perajin. Baik berupa memberikan pinjaman bunga rendah ataupun penyuluhan strategi pemasaran.
6. Mengingat adanya eksploitasi tumbuhan bambu, pemerintah hendaknya membantu dalam pengupayaan penanaman atau penghijauan tumbuhan bambu agar tidak terganggu siklus hidupnya.

### Daftar Pustaka:

- Ahnaf. 2009. “Industri kreatif Bisnisnya Anak Muda” dalam <http://www.PenulisLepas.Com> diakses tanggal 9 februari 2015
- Anas, Banarul.2000. *Reflksi Seni Rupa*. Jakarta: Balai Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta
- Bastomi, S .1982. *Seni Rupa Indonesia*. Semarang: IKIP Semarang.
- .1997. *Metodik Seni Rupa* .Semarang: IKIP Semarang
- .2003. *Kritik Seni. Buku Ajar* . Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- .2003. *Seni Kriya. Buku Ajar* . Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Dagun.S.M. 2005. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta : Golo Wiru
- Darmawan, A. .1988. *Kajian Seni Budaya Nusantara*. Jakarta : Hasta Karya.
- Darsono , S, K. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains
- Djati,A. .1996. *Dasar –Dasar Desain*. Jakarta
- Guntur .1999. *Keramik Kasongan*. Solo: Bina Cipta Pustaka
- Heiro . 2014. “ artikel lengkap industri kreatif” dalam <http://contohpengertian.com/industri Kreatif/> diakses tanggal 9 Februari 2015
- Iswidayati, Sri. 2006. *Pengantar Estetika*. Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Moelong. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Nasution, Thamrin dan Nurhalijah Nasution. 1989. *Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*. Yogyakarta : Konisius
- Nugraha , Pepih. 2013. *Cinta Indonesia Setengah”Suara Anak – Anak Zaman Tentang Kebangsaan”*. Yogyakarta : PT Bentang Pustaka
- Oetama, Jakob. 2009. *Bersyukur dan Menggugat Diri*. Jakrta : PT Kompas Media Nusantara.

- Pambudi , Teguh . 2010. *Riding The Wave Strategi Handal Menahluukkan Industri*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Panuntun. 2012. *Kritik formal*. <http://www.slideshare.net/bagoezpanuntun5/kritik-seni-rupa-karya-putu-sutawijaya-16784507>. Diakses tanggal 11 Februari 2015
- Purnomo, A, Y. 2008. *Skripsi : Patung Karya Dwi Siswanto Di Dukuh Tepus Mulyoharjo Kota Jepara*.Semarang : PSR UNNES
- Rondhi, M. 2002. “ Tinjauan Seni Rupa1”. *Buku Ajar*. Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Sahman,H.1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa: Tentang Seni, Karya Seni, Aktifitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang : IKIP Semarang Press
- Styoko , A.. 2010. *Skripsi : Barang Bekas Sebagai Bahan Berkarya Seni Kriya di Komunitas TUK Salatiga : Proses Dan Nilai Estetis* : PRS UNNES .
- Sipahelut,A. 1991. *Dasar- Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudarsono, S,P.1987. *Tinjauan Seni : Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta : Saku Dayar Sana.
- Suedarmaji. 1979. *Dasar – Dasar Kritik Seni Rupa*. Yogyakarta : ASTRIM.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian.Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sunaryo, A. 2002. *Nirmana 1*. Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Syafi’i,A. 2001. *Nirmana Dasar*. Surakarta : STSI Press.
- The Liang Gie.1976. *Garis Besar Estetka ( Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta : Pusat Ilmu Berguna.
- Wong, W.1986. Terjemahan : *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung : ITB Bandung.



## **Lampiran-lampiran**

## INSTRUMEN PENELITIAN

Guna memperlancar pengambilan data di lokasi, peneliti menggunakan instrumen penelitian. Adapun lokasi penelitian adalah desa Jambukulon kecamatan Ceper kabupaten Klaten. Sedangkan sasaran penelitian adalah industri kreatif di desa tersebut. Adapun informan dalam penelitian ini adalah bapak Daryono, para karyawan, masyarakat pengrajin, dan perangkat desa Jambukulon.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

### A. Observasi

Metode observasi ini dilakukan untuk mengadakan pengamatan langsung di lokasi penelitian yang antara lain adalah ;

1. Keadaan lokasi penelitian meliputi ;
  - a. Lokasi dan lingkungan alam desa Jambukulon
  - b. Mata pencaharian dan sosial budaya masyarakat Jambukulon
2. Daryono sebagai pengrajin
  - a. Latar belakang tokoh dan munculnya gagasan kreatifnya
  - b. Penciptaan patung bonggol bambu
  - c. Manajemen usaha “Wahyu Handy Craft”
3. Proses penciptaan patung
  - a. Media dan teknik
  - b. Langkah - langkah berkarya

4. Nilai yang terkandung dalam patung bonggol bambu
  - a. Prinsip seni
  - b. Unsur – unsur seni
  - c. Prinsip desain
5. Pengaruh kerajinan bongol bambu terhadap masyarakat pengrajin
  - a. Dampak baik kerajinan terhadap masyarakat pengrajin
  - b. Dampak negatif kerajinan terhadap masyarakat pengrajin

## **B. Wawancara**

1. Narasumber
  - a. Bapak Daryono
  - b. Karyawan Daryono
  - c. Masyarakat pengrajin
  - d. Perangkat desa Jambukulon
2. Keadaan lokasi penelitian
  - a. Luas wilayah penelitian
  - b. Jumlah penduduk
  - c. Mata pencaharian
  - d. Tingkat ekonomi penduduk
3. Proses penciptaan karya
  - a. Media dan teknik
  - b. Tahapan atau langkah berkarya
4. Pengaruh kerajinan terhadap masyarakat pengrajin

- a. Dampak positif adanya industri kreatif di desa Jambukulon
- b. Dampak negatif adanya industri kreatif di desa Jambukulon

### **C. Dokumentasi**

Dokumen yang dapat dijadikan data dalam penelitian ini adalah karya kerajinan patung bonggol bambu, dokumen administrasi desa Jambukulon, gambar dan foto yang berkaitan dengan penelitian ini.

## LAMPIRAN FOTO











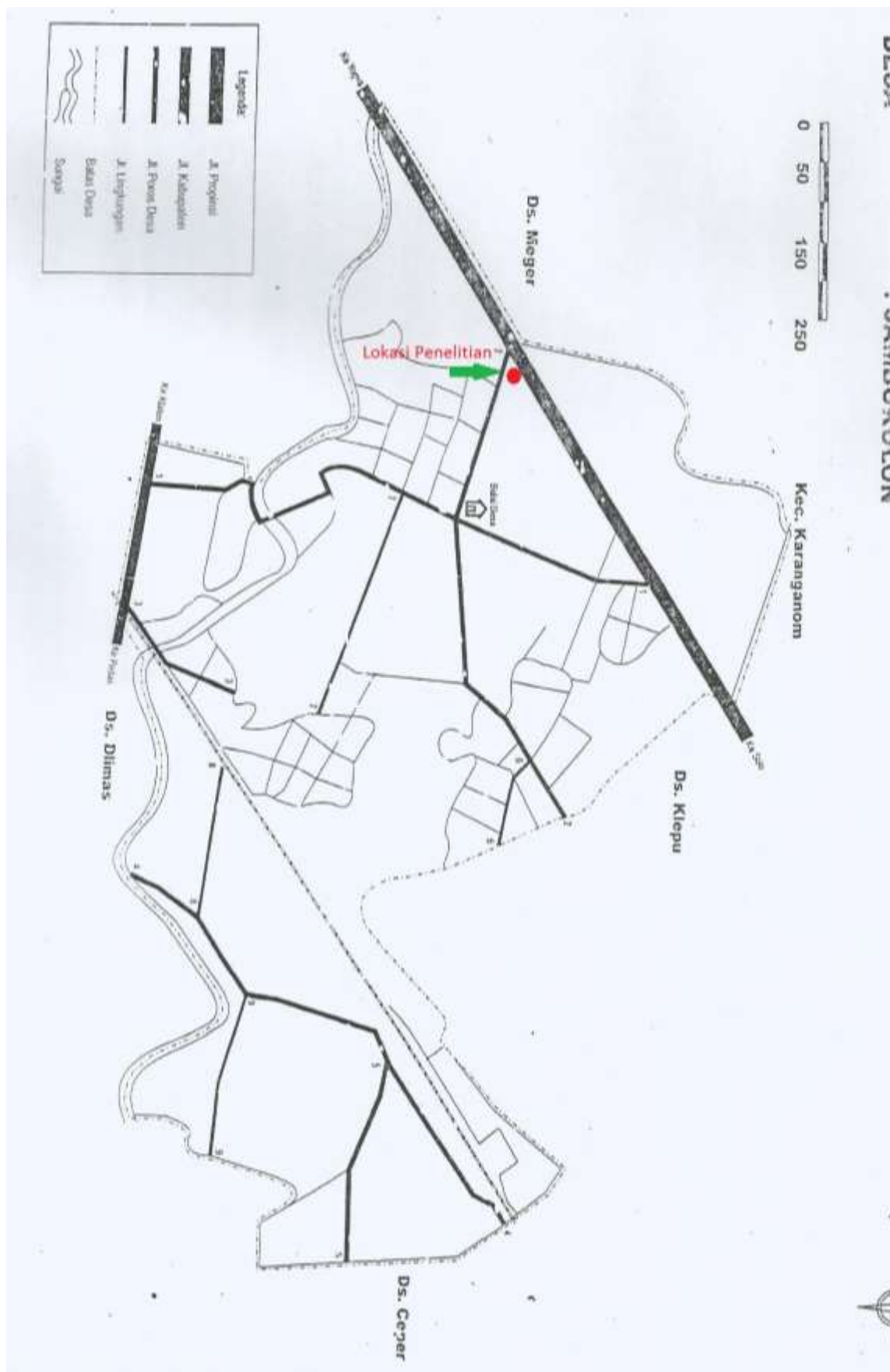












NO	RUMAH TANGGA	CARUPAN RUMAH TANGGA DAN KELUARGA										KELUARGA											
		Jumlah Rumah Tangga		Jumlah Kepala Keluarga		Jumlah Kepala Keluarga Menurut Jenis Kelamin		Jumlah Kepala Keluarga Menurut Status Pekerjaan		Jumlah Kepala Keluarga Menurut Status Perkawinan		Jumlah Kepala Keluarga Menurut Status Perumahan		Jumlah Kepala Keluarga Menurut Target Perumahan		Jumlah Keluarga		Jumlah Jawa Dalam Keluarga		Jumlah Wanita Usia Sibun (15-49 Tahun)	Jumlah Jawa Menurut Kelompok Usia		
		Yang Didata	Yang Didata	Yang Didata	Yang Didata	Laki Laki	Perempuan	Bekerja	Tidak Bekerja	Kawin	Duda / Janda / Belah Kawan	Tidak Tamat SD	Tamat SD-SDP	Tamat SMTA	Tamat A/P/T	Ya	Tidak	Laki Laki	Perempuan		Jumlah	0-17 Th	18-24 Th
1	RI	39	39	41	41	36	5	29	12	31	5	19	10	4	-	50	66	124	31	2	1	1	
2	RI	35	35	40	40	43	7	21	19	33	7	13	20	6	1	69	66	135	35	3	3		
3	RI	49	49	53	53	47	6	16	16	43	10	15	22	15	1	87	83	170	40	1	3		
4	RI	25	25	28	28	25	3	21	7	27	3	8	9	10	1	56	51	107	25	1	2		
5	RI	45	45	48	48	39	9	33	15	31	11	14	21	12	1	89	90	179	7	5	6		
6	RI	20	20	23	23	19	4	13	10	15	8	8	8	5	2	57	36	76	16	2	1		
7	RI	31	31	34	34	31	3	24	10	29	5	15	12	4	3	54	41	111	20	1	5		
8	RI	32	32	36	36	32	4	22	14	31	5	13	16	13	-	58	55	113	28	1	3		
9	RI	58	58	65	65	59	6	38	27	57	8	17	26	15	5	104	102	214	40	2	1		
10	RI	60	60	66	66	58	8	43	23	48	10	18	27	18	3	81	93	174	50	1	1		
11	RI	42	42	47	47	44	3	36	13	41	8	9	18	13	5	81	93	174	41	1	1		
12	RI	55	55	60	60	53	7	45	15	50	10	14	20	12	4	91	91	175	37	1	1		
13	RI	52	52	59	59	57	2	41	15	51	8	13	19	15	2	91	89	180	32	2	1		
14	RI	26	26	30	30	28	2	21	9	24	6	5	9	12	2	53	51	104	20	1	1		
15	RI	29	29	30	30	22	2	17	13	26	4	5	10	14	1	68	45	103	26	1	1		
16	RI	32	32	34	34	27	7	30	4	37	7	12	14	7	1	55	59	114	36	1	1		
17	RI	39	39	43	43	32	7	35	8	46	10	13	18	10	2	82	74	156	38	2	1		
18	RI	35	35	40	40	35	5	29	12	34	6	9	17	12	2	72	69	141	29	1	1		
19	RI	43	43	47	47	41	6	32	15	37	14	14	19	15	-	105	89	192	35	8	1		
20	RI	33	33	38	38	30	8	24	11	29	9	10	15	13	-	66	71	137	35	2	1		
JUMLAH		825	825	864	864	797	107	576	268	717	145	260	319	239	76	1073	1440	2917	612	316	1	152	
JUMLAH		JAWA																					
JUMLAH		SAMPUNG																					

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya selaku **Kepala Desa Jambukulon** menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **Muhamad Arifin**  
Tempat & Tanggal Lahir : Klaten, 13 Juni 1992  
Status pendidikan : Mahasiswa aktif Universitas Negeri Semarang  
Jurusan : Seni Rupa  
NIM : 2401410024

Adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian di Desa Jambukulon dalam rangka penyusunan skripsinya dengan judul :

***“Industri Kreatif : Pemanfaatan Akar Bambu di Desa Jambukulon Klaten.”***

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambukulon, 27 Oktober 2014

Kepala Desa Jambukulon





## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Daryono**  
Alamat : Jambukulon, Ceper, Klaten  
Profesi : Pendiri kerajinan akar bambu "Wahyu Handy Craft"

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **Muhamad Arifin**  
Tempat & Tanggal Lahir : Klaten, 13 Juni 1992  
Jurusan : Seni Rupa  
NIM : 2401410024

Adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian di industri kerajinan Wahyu Handy Craft dalam rangka penyusunan skripsinya dengan judul :

***"Industri Kreatif : Pemanfaatan Akar Bambu di Desa Jambukulon Klaten."***

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambukulon, 27 Oktober 2014

Pendiri Wahyu Handy Craft

  
Daryono

### BIODATA PENELITI



- |                          |   |  |
|--------------------------|---|--|
| 2. Nama                  | : | Muhamad Arifin   |
| 3. NIM                   | : | 2401410024   |
| 4. Prodi                 | : | Pend. Seni Rupa, S1  |
| 5. Fakultas              | : | Fakultas Bahasa dan Seni (FBS)   |
| 6. Jenis Kelamin         | : | Laki-laki  |
| 7. Golongan Darah        | : | O  |
| 8. Tempat, Tanggal Lahir | : | Klaten, 13 Juni 1992   |
| 9. Alamat Rumah          | : | Dukuh Pulo, RT 9, RW 4, Desa Pundungsari,<br>Kecamatan Trucuk, Kabupaten Klaten. |
| 10. Kode Pos             | : | 59354  |
| 11. Provinsi             | : | Jawa Tengah  |
| 12. Alamat Kos           | : | Ngijo, Gang Jeruk  |
| 13. <i>Phone</i>         | : | 085729792820   |
| 14. <i>E-mail</i>        | : | ngiminrockcity@gmail.com   |
| 14. Pendidikan           | : |  |
- 
- |    |                         |            |
|----|-------------------------|------------|
| a. | SD Negeri 2 Pundungsari | Lulus 2004 |
| b. | SMP Negeri 3 Trucuk     | Lulus 2007 |
| c. | SMA Negeri 1 Karangdowo | Lulus 2010 |